

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 DI KELAS V SD

Anggi Umayrah¹, Eva Betty Simanjuntak²
Prodi PGSD, FIP Universitas Negeri Medan^{1,2}
Surel: anggi.umayrah06@gmail.com

Abstract: *The purpose of this research is to determine whether the Uno Card Learning Media in Theme 7 Sub-theme 1 in Class V of Pelangi Medan Private Elementary School is feasible, practical, and effective for use in learning. This type of research is development research using the ADDIE development model. The subjects of this study consisted of material experts, learning media experts and 14 grade V students of Pelangi Private Elementary School, Medan City. The objects in this study are learning media, the scale of student responses to learning media and student learning outcomes. The results showed that the feasibility test was (1) the expert test of learning materials was in the very good classification (85.45%), (2) the learning media expert test was in the very good classification (91%), then the practicality test was in the classification very practical (91.5%). UNO Card Media Effectiveness at stage pretest student scores with an average of 55.64% in the low effectiveness category, and at stage posttest student scores increased after using the UNO Card learning media with an average of 88.5% in the "Very Good" effectiveness category. student learning outcomes increased by 32.86%, from this data it proves that the use of UNO card learning media is feasible, very practical and more effective in increasing student knowledge and competence in thematic learning.*

Keywords: *UNO Card Media, Thematic, ADDIE*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk apakah Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas V SD Swasta Pelangi Medan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun subjek dari penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan siswa kelas V SD Swasta Pelangi Kota Medan berjumlah 14 orang. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, skala respon siswa terhadap media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan pada uji kelayakan adalah (1) uji ahli materi pembelajaran berada pada klasifikasi sangat baik (85,45%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada klasifikasi sangat baik (91%), Lalu pada uji praktikalitas berada pada klasifikasi sangat praktis (91,5%). Efektifitas Media Kartu UNO pada tahap *pretest* nilai peserta didik dengan rata-rata 55,64 % kategori efektifitas rendah”, dan pada tahap *posttest* nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media belajar Kartu UNO dengan rata-rata 88,5% dengan kategori efektifitas “Sangat Baik”. hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 32,86%, Dari data ini membuktikan bahwa penggunaan Media belajar kartu UNO layak digunakan, sangat praktis dan lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi siswa pada pembelajaran tematik.

Kata Kunci : *Media Kartu UNO, Tematik, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan meningkatkan kemampuan seorang individu untuk mengendalikan diri, berpikir, mengikuti ajaran agama, dan keterampilan lainnya yang nantinya akan bermanfaat di masa depan yang akan

datang. Pembelajaran sendiri, menurut Pasal 1 Nomor 20 Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar (Nabilah et al., 2017). Belajar menurut Djameluddin dan Wardana (2019, h. 6) segala kegiatan psikis yang dilakukan

oleh individu, sehingga menghasilkan perbedaan perilaku antara sebelum dan sesudah belajar. Di dalam interaksi tersebut, terdapat guru, siswa, dan suatu media yang digunakan sebagai sumber belajar untuk mendukung kegiatan belajar demi tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Berdasarkan Permendikbud No.65 Tahun 2013 pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik-integratif. Sebagai pelaksana sekaligus sumber daya manusia dalam pengimplementasian kurikulum 2013, guru seharusnya dapat melaksanakan kurikulum 2013 dengan baik. Sebagaimana dijelaskan oleh Kusumastuti, dkk (2016, h.120) “Bahwa setiap guru mengemban tanggung jawab secara aktif dalam proses pendidikan, baik sebagai pengembang kurikulum maupun sebagai pelaksana kurikulum”(Mariamah et al., 2019).

Dalam pengaplikasiannya di sekolah, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa pelajaran ke dalam satu tema pembelajaran yang memberikan jalan bagi terciptanya suatu kesempatan untuk siswa mengamati dan menyusun keterkaitan konsep informasi antar bidang studi. Sehingga membantu siswa lebih dekat dengan objek yang dipelajarinya. Dalam rangka hal tersebut, maka dalam proses pembelajaran memerlukan perangkat pembelajaran yang menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar (Trianto, 2010, h. 96). Pembelajaran akan berjalan lebih baik dengan bantuan penggunaan media dibandingkan bila hanya menggunakan metode ceramah (Nabilah et al., 2017). Menurut menurut Kristanto (2016, h.5) menyatakan bahwa media ialah semua yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan

pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan ingin tahu siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media memiliki peran besar dalam pembelajaran (Arsyad, 2019, hal. 74). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

Menurut temuan dari observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum penelitian di SD Swasta Pelangi Medan pada hari Sabtu 24 September 2022 dengan Ibu Indah sebagai wali kelas V bahwa guru masih belum kreatif dalam membuat media pembelajaran, media yang digunakan masih minim dan belum bervariasi, serta proses belajar mengajar masih menggunakan model konvensional (model ceramah). Hasil ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar rata-rata siswa masih di bawah KKM. Dari 17 siswa, hanya 11 siswa (73,52%) mendapatkan nilai di atas KKM, dan sisanya, 6 siswa (26,4%), mendapatkan nilai di bawah KKM. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tematik belum dapat dilaksanakan secara optimal karena tidak adanya media pada pembelajaran tematik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik untuk dapat diterapkan mengatasi permasalahan kurangnya media pembelajaran di SD Swasta Pelangi. Media yang dikembangkan adalah kartu UNO. Permainan kartu Uno berasal dari negara Italia yang berasal dari kata “Uno” mengandung arti “Satu” (K. Siti Ayu, dkk. et.al., 2020). Permainan kartu ini dimainkan menggunakan persamaan warna dan angka pada kartu. Permainan kartu UNO ini menarik karena mempunyai aturan khusus ketika dimainkan (Sam Susilowati dan

Setiawan, 2017). Pemilihan media pembelajaran kartu UNO dalam proses pembelajaran karena dapat membuat siswa terjun langsung dalam pembelajaran yang dilakukan sambil bermain, dan siswa dapat lebih berpartisipasi, aktif, dan mau berdiskusi dalam proses pembelajaran. Bertolak dari permasalahan yang didapat, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas V SD Swasta Pelangi Medan”** yang patut dipertimbangkan untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka aktif selama proses pembelajaran.

METODE

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*), yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019, hal. 407). Terdapat 2 tahap yang harus dilakukan oleh seorang peneliti dalam pelaksanaannya, yaitu tahap penelitian (*research*) dan tahap pengembangan (*development*) (Winaryati et al., 2021, hal.3). Pada penelitian pengembangan ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dalam pengembangan model ADDIE dalam Rusmayana (2021, hal. 14) terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa kartu Uno yang memuat materi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran ke-3 kelas V.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas V SD Swasta Pelangi Medan yang beralamatkan Jl.Bhayangkara No. 417, Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20221. Penelitian dan pengembangan akan dilaksanakan pada bulan Februari 2023 sampai dengan selesai.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Swasta Pelangi Medan yang terdapat 2 kelas dan peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V-B. Sedangkan Objek penelitian ini adalah validasi, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran kartu Uno pada tema 7 subtema 1 pembelajaran ke-3.

4. Instrumen dan Tekni Pengumpulan Data

a. Instrumen Kelayakan Media

Instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket (kuesioner), tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, lembar validasi praktisi pendidikan dan lembar instrumen untuk siswa. Instrumen – instrumen tersebut digunakan sebagai dokumentasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

b. Instrumen Praktikalitas Media

Angket Respon Praktisi Pendidikan Pengisian angket respon praktisi pendidikan dilakukan oleh guru dan siswa kelas V SD Swasta Pelangi Medan

c. Instrumen Keefektifan Media

Arikunto (2014, h. 266) mengatakan tes merupakan sebuah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan

pencapaian atau prestasi. Salah satu instrumen pengumpulan data uji validitas adalah tes yang dimiliki oleh peserta didik dari serangkaian pertanyaan.

HASIL PENELITIAN

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analisis (*Analysis*). Bersumber dari hasil penelitian di kelas V SD Swasta Pelangi Kota Medan. Pada tahap ini dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis Kinerja (*Perform analysis*)

Waktu belajar mengajar dan persiapan pelajaran yang dihabiskan untuk alat bantu belajar tidak dapat diabaikan. Agar guru dapat menyesuaikan pelajaran dengan siswa dan kebutuhan kelas, guru perlu membuat dan mengatur bahan ajar mereka sendiri. Berdasarkan temuan tersebut, terlihat jelas bahwa para pendidik di SD Swasta Pelangi Kota Medan telah menyiapkan perangkat yang serba guna untuk pembelajaran siswa. Di SD Swasta Pelangi di Kota Medan, peneliti diperlihatkan sumber daya guru yang sangat banyak. Peneliti juga menemukan bahwa semua perangkat pembelajaran kelas memiliki dokumentasi yang terikat terkait dengan perangkat pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Di kelas V SD Swasta Pelangi Kota Medan, pengembangan media pembelajaran Kartu UNO untuk pelajaran tematik pada tema 7 subtema 1 dilakukan secara bertahap. Analisis kebutuhan dan pengumpulan data adalah langkah pertama dalam penelitian dan pengembangan ini. Peneliti menganalisis kebutuhan dengan

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti melihat pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Peserta didik hanya mendengarkan guru menerangkan yang dilakukan di dalam kelas dan siswa juga hanya berpusat pada guru, sehingga siswa kurang antusias untuk belajar. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian dibutuhkan sebuah media belajar yang menuntut siswa andil dalam pembelajaran, sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Proses dilanjutkan dengan membuat produk awal. Media yang dikembangkan secara keseluruhan membahas materi tematik tema 7 subtema 1. Siswa di kelas V SD Swasta Pelangi Kota Medan adalah sasaran penggunaan produk media pembelajaran ini. Untuk membuat media pembelajaran, digunakan program desain seperti Adobe Photoshop, Canva, dan Microsoft Word 365. Peneliti kemudian beralih ke fase desain, menghasilkan hasil sebagai berikut:

a. Penyusunan Kerangka Media Belajar Kartu UNO

Tahap sebelumnya berlanjut ke tahap ini. Peneliti membuat desain kartu UNO yang dikombinasikan dengan materi untuk pembelajaran tematik. MPada tahap ini, peneliti uga mengembangkan alat pendukung untuk media kartu UNO, yang terdiri dari buku panduan, kartu soal, dan kartu materi. Semua alat pendukung ini akan dirancang secara khusus menggunakan aplikasi Canva, selain itu, kartu soal akan dirancang dengan mempertimbangkan indikator pembelajaran tematik.

Analisis kebutuhan responden menentukan pengembangan media ini. Saran yang diberikan termasuk bahwa pengembangan media harus kuat, warnanya mencolok dan berwarna-warni, menggunakan bentuk tulisan yang mudah dibaca dengan huruf kecil, bebas dari bahan berbahaya, dan warna media tidak mudah pudar. Rekomendasi ini digunakan oleh peneliti untuk membuat media kartu UNO yang sesuai karakteristik siswa kelas V SD.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan adalah tahap ketiga dari penelitian ini. Prototipe produk akan dibuat dengan lebih baik pada titik ini. Proses pembuatan media dan alat pendukungnya akan dibahas dalam tahap ini. Hasil penelitian untuk tahap pengembangan dijelaskan berikut ini:

1) Tahap pertama

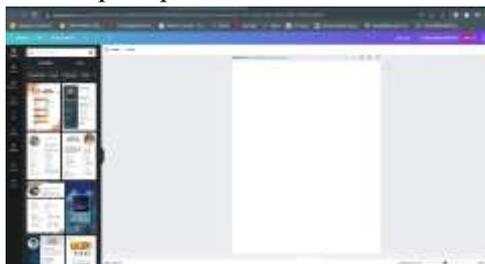
Membuka aplikasi canva, kemudian pilih *template postcard*, dan jadikan sebagai proyek baru. seperti pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1: Tahap Pertama

2) Tahap kedua

Menentukan proyek, pemilihan warna. seperti pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Tahap Kedua

3) Tahap Ketiga

Design gambar sesuai dengan karakteristik kartu UNO dan disesuaikan dengan warna yang digemari anak-anak. seperti pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Tahap Ketiga

4) Tahap Keempat

Menyesuaikan ukuran gambar di aplikasi *adobe photoshop*. Untuk menambahkan foto, dapat dilakukan dengan cara memilih file, kemudian import, memilih gambar yang diinginkan, dan klik import. Kemudian, tempatkan gambar ke desain kertas pada aplikasi tersebut, lalu sesuaikan ukuran sebesar 6 x 9 cm. Proses ini akan dilakukan berulang kali hingga semua desain kartu berukuran sama. seperti pada Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Tahap Keempat (Dokumentasi Pribadi)

Proses terakhir adalah mengekspor produk kartu UNO dari format.psd ke format yang diinginkan, seperti.pdf. Atau juga dapat mengekspor produk ke format gambar, seperti.jpg,.png, dll. Caranya adalah memilih file, lalu klik menu export, lalu pilih tipe dokumen yang ingin disimpan, lalu klik export. Setelah itu mengklik menu export, file akan tersimpan

otomatis dengan tipe file yang telah dipilih sebelumnya. Prosedur ini juga digunakan saat membuat alat pendukung seperti kartu aksi, buku soal, dan buku panduan.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini merupakan penilaian kevalidan media pembelajaran media belajar kartu UNO. Data kualitatif dan kuantitatif adalah dua jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini. Jenis data ini diperoleh melalui dua penilaian, yaitu uji coba dan validasi ahli. Data validasi terhadap produk yang dikembangkan berupa media belajar kartu UNO diperoleh dari evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli Media, validator ahli materi, selanjutnya data praktikalitas diperoleh dari respon yang dilakukan oleh guru kelas V SD Swasta Pelangi Kota Medan, dan Siswa kelas V SD Swasta Pelangi Medan, serta data keefektifan diperoleh melalui tes hasil belajar siswa yang telah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media belajar kartu UNO.

a. Hasil Validasi Kelayakan Media oleh Para Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yang terdapat pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Medan yaitu ibu Yusra Nasution, S.Pd. M.Pd. Kuesioner ini menampilkan sebelas indikator penilaian dan lima kemungkinan jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat buruk) untuk masing-masing kategori tersebut. Tabel 4.2 menampilkan hasil validasi ahli materi.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yang terdapat pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan beberapa oleh dosen

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Putra Afriadi, S.Pd. M.Pd. Adapun aspek yang dinilai dalam angket ini meliputi aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual yang terdiri dari 15 indikator penilaian dan 5 opsi jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik dan sangat tidak baik persentase validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.2. Selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu UNO yang dikembangkan. Persentase rata-rata dari hasil penilaian para ahli setelah pelaksanaan revisi dapat dikemukakan pada Tabel 4.2

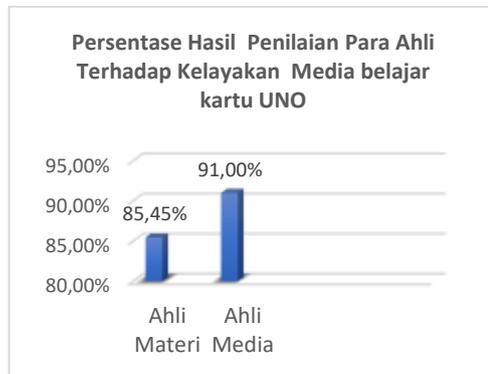
Tabel 1. Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Para Ahli

No	Aspek Penilaian Ahli	%	Kriteria
1.	Materi Pembelajaran	85,45	Sangat Baik
2.	Media Pembelajaran	91	Sangat Baik
	Rata-Rata	88	Sangat Baik

Tabel 1 menunjukkan bahwa penilaian validasi media pembelajaran kartu UNO layak setelah direvisi sesuai dengan rekomendasi ahli. Rata-rata penilaian materi pelajaran 85,45% dalam kategori sangat baik, rata-rata penilaian media pembelajaran 91% dalam kategori sangat baik, dan rata-rata penilaian seluruh aspek penilaian 88% dalam kategori sangat baik.

Sehingga produk media pembelajaran kartu UNO yang telah dirancang termasuk dalam kategori sangat layak. Para ahli menyimpulkan bahwa media pembelajaran kartu UNO sangat layak untuk diuji, dan hasil validasi ini menunjukkan dapat memenuhi kebutuhan pelaksanaan pembelajaran tematik.

Gambar 5 merupakan diagram yang menggambarkan persentase rata-rata penilaian ahli berdasarkan kumpulan skor penilaian ahli terhadap media pembelajaran kartu UNO yang dihasilkan.



Gambar 5 Diagram Batang Penilaian Ahli terhadap media belajar kartu UNO

b. Uji Kepraktisan Media Belajar Kartu UNO

Tingkat kepraktisan media pembelajaran media belajar kartu UNO yang telah dikembangkan diukur menggunakan instrumen penelitian berupa angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Hasil respon keseluruhan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Praktikalitas

No	Jenis penelitian	%
1.	Respon Peserta Didik	92
2.	Respon Pendidik	91
Rata-rata		91,5
Kategori penilaian		Praktis

Berdasarkan Tabel di atas dapat dijelaskan bahwa kategori penilaian yang diperoleh dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik adalah 91,5 yang berarti praktis terhadap media belajar kartu UNO yang dikembangkan,

sehingga kriteria kepraktisan media belajar kartu UNO tercapai.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi atau penilaian merupakan tahap kelima dan terakhir dari proses pengembangan ADDIE. Setelah tahap implementation dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penilaian media pembelajaran. Pada tahapan ini, penilaian media yang dilihat adalah aspek keefektifan media pembelajaran. Aspek keefektifan dilihat dari hasil nilai pre-test dan post-test. Pelaksanaan pre-test dan post-test dilaksanakan pada tanggal bulan Mei 2023. Berikut pemaparan hasil tahap *evaluation* adalah sebagai berikut:

a. Uji Keefektifan Media Belajar Kartu UNO

Pada tahap ini dilakukan uji keefektifan untuk mengetahui dampak dari media belajar kartu UNO tersebut. Apabila hasil belajar peserta didik meningkat dan mencapai kriteria ketuntasan minimal berarti media pembelajaran efektif digunakan. Untuk mengetahui seberapa efektif media belajar kartu UNO, dilakukan tes sebelumnya sebelum menggunakan media belajar kartu UNO dan tes setelahnya. Hasil penelitian dari sampel 14 siswa menunjukkan perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media dan siswa yang belum menggunakannya. Hasil lebih lanjut dapat dilihat di tabel di bawah ini.

Berdasarkan Tes Hasil belajar siswa menunjukkan kelas yang telah melaksanakan (*Pretest*), rata-rata nilai siswa yaitu 55,64 Sedangkan di kelas yang telah menggunakan media (*Posttest*) rata-rata nilai siswa lebih tinggi yaitu 88,5.

Selanjutnya pada Tabel 4.7 dapat dilihat selisih dari kelas yang belum diberikan media (*pre-test*) dan yang

sudah diberikan media (*post-test*) untuk hasil belajar siswa.

Tabel 3. Selisih Skor Rata-Rata Pembelajaran Tematik

Keterangan	Skor Rata – rata
	Pengetahuan Pembelajaran Tematik
Nilai Pretest	55,64
Nilai Posttest	88,5
Selisih Skor	32,86

Dari Tabel di atas dapat dilihat peningkatan pengetahuan sampel tentang pembelajaran tematik dengan selisih sebesar 32,86 %. Berdasarkan di atas juga diketahui bahwa, nilai siswa yang belum menggunakan media yang belum melewati KKM sebesar 75 terdapat 12 siswa atau dengan persentase sebesar 85,71%, dengan kategori efektifitas “Rendah”, dan pada tahap *posttest* nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan Media belajar kartu UNO dengan rata-rata 88,5 % dengan kategori efektifitas “Sangat Baik”. dimana peserta didik yang awalnya hanya 2 orang yang tuntas KKM, kini menjadi tuntas seluruh peserta didik dengan total 14 orang. Hal ini membuktikan Media belajar kartu UNO ini berhasil meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media ini termasuk dalam kriteria efektifitas “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan perolehan skor *pretest* dan *posttest* siswa pada pembelajaran tematik, maka dapat dikemukakan diagram selisih skor pada Gambar berikut



Gambar 5 Diagram Batang Selisih Skor Rata-Rata Pembelajaran Tematik

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis kelayakan oleh para ahli, uji praktikalitas dan uji keefektifan, membuktikan bahwa produk media belajar kartu UNO yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria sangat baik, yang berarti bahwa media belajar kartu UNO yang dibuat sangat layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mengajarkan materi tematik kepada siswa V SD Swasta Pelangi Kota Medan.

6. Temuan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa pada sampel yang menggunakan media belajar kartu UNO dengan kategori sangat baik sebesar 88,5 %, sedangkan pada sampel yang tidak menggunakan media ditemukan kecenderungan hasil belajar sebesar 55,64 % dengan kategori rendah.

7. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengujian terhadap media belajar kartu UNO dilakukan melalui berbagai tahapan. Hasil pengujian terhadap media belajar kartu UNO selanjutnya dapat dikemukakan pembahasan berikut:

Validasi Kelayakan Media

Sebuah media belajar kartu UNO dapat dikatakan layak digunakan setelah uji validasi ahli materi, ahli media, guru kelas V dan uji tes ke siswa. Setelah sebuah media belajar kartu UNO, selesai

dibuat kemudian sebuah media belajar kartu UNO tersebut divalidasi oleh validator. Uji kelayakan media belajar kartu UNO dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi, dan ahli media. Penilaian dari ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa media belajar kartu UNO dalam kategori sangat baik dan sudah layak untuk diujicobakan. Selanjutnya untuk persentase hasil uji validasi ahli terhadap media belajar kartu UNO diketahui keseluruhan aspek penilaian dengan rata-rata 88% berada dalam kategori yang sangat baik, dengan penilaian materi pelajaran 85,45% dan media pembelajaran 91,1%. Berdasarkan penelitian relevan terdahulu, terdapat penelitian yang juga mengembangkan media pembelajaran kartu Uno, seperti contoh yang diteliti Alpionita (2020) berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Siswa Kelas VIII SMP”. Yang menyatakan Hasil bahwa media pembelajaran kartu Uno layak diterapkan dalam pembelajaran. Ini semakin memperkuat hasil dari penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran kartu UNO termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi Praktikalitas Media

Analisis Tanggapan dilakukan untuk dapat melihat seberapa praktis media belajar kartu UNO digunakan, yang dinilai oleh praktisi pendidikan dan peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk melihat tanggapan guru kelas V SD Swasta Pelangi Kota Medan. Validasi pendidik yang dilakukan satu kali dalam memperoleh media belajar kartu UNO yang praktis untuk digunakan. Validasi oleh pendidik memperoleh skor 91% dan termasuk dalam kategori “sangat

praktis”. Analisis Tanggapan Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk dapat mengetahui tanggapan peserta didik melalui respon peserta didik dengan menggunakan kuesioner pada peserta didik kelas V SD. Validasi memperoleh skor 92 % dengan kategori “sangat praktis”. Peserta didik memiliki respon positif terhadap media belajar kartu UNO.

Efektivitas Media Belajar Kartu UNO.

Pada tahap ini sebelum uji coba kepada peserta didik terlebih dahulu di validkan dengan peserta didik di kelas yang berbeda, kemudian hasil dari soal yang sudah dijawab peserta didik dilakukan kalibrasi yang terdiri dari validasi butir soal, uji reabilitas tes, taraf kesukaran tes, dan daya pembeda tes. Validasi butir soal dilakukan untuk mencari soal yang valid dan yang tidak valid dengan menghitung skor keseluruhan yang dapat diperoleh peserta didik pada setiap butir soal dengan cara mencari nilai r-hitung dan r-tabel. Soal tersebut valid jika r-hitung lebih besar dari r-tabel, dan sebaliknya, jika r-tabel lebih besar dari r-hitung, soal tersebut tidak valid. Selanjutnya uji reabilitas tes yang digunakan untuk dapat mengukur derajat suatu tes secara konsisten untuk nomor soal yang sudah divalidkan. Selanjutnya taraf kesukaran tes yang digunakan untuk dapat mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah, sedang, atau sukar. Untuk dapat menilai taraf kesukaran tes dengan cara banyaknya peserta didik yang menjawab betul soal dibagi jumlah seluruh peserta didik. Selanjutnya daya pembeda adalah kemampuan untuk membedakan soal tes dari kelompok atas dan kelompok bawah. Dengan menggunakan daya pembeda tes dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa yang telah memahami

atau belum memahami materi yang diajarkan guru.

Soal dapat dikatakan rendah apabila siswa mendapatkan nilai yang buruk lebih banyak dibandingkan peserta didik yang menjawab nilainya baik. Media belajar kartu UNO yang sudah divalidasi oleh ahli Media dan ahli materi dinyatakan layak, Subjek penelitian ini terdiri dari 14 orang peserta didik kelas V. Melalui peningkatan hasil belajar siswa dapat dikatakan bahwa Media belajar kartu UNO efektif. Untuk melihat peningkatan tersebut dapat dilihat melalui *pretest* sebelum penggunaan Media belajar kartu UNO dan *posttest* setelah penggunaan Media belajar kartu UNO.

Berdasarkan hasil implementasi, uji keefektifan Media belajar kartu UNO dapat diketahui dari peningkatan hasil belajar siswa, dan ketercapaian terhadap KKM. Dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah penggunaan Media belajar kartu UNO. Saat *pretest* nilai rata-rata siswa hanya mencapai 55,64 dan termasuk dalam kategori “Rendah” dan kriteria “Tidak Tuntas”, namun setelah digunakannya Media belajar kartu UNO, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 88,5 dengan kategori “Baik Sekali” dengan kriteria ketuntasan “Tuntas”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2018) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (*Uno Mathematics*) Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP”. Pengembangan media kartu UMATH (*Uno Mathematics*) dan RPP dianggap memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi beberapa validator, dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat dinyatakan jika media

pembelajaran kartu Uno adalah media yang bagus untuk digunakan saat belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari uji validasi kelayakan Media belajar kartu UNO berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, dan ahli media ini dinyatakan layak digunakan dengan rata-rata hasil penilaian sebesar 88 % dan termasuk kategori “Sangat Baik. Penilaian ini terdiri dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 85,45%, yang artinya produk ini sangat layak digunakan. Dari ahli media diperoleh persentase 91% yang artinya produk ini sangat layak digunakan. Artinya produk ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.
2. Hasil dari uji kepraktisan rata-rata media belajar kartu UNO memenuhi kategori sangat praktis dengan perolehan skor rata-rata hasil uji coba kepraktisan yaitu 91,5. Kategori ini menunjukkan bahwa media belajar kartu UNO sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran
3. Hasil dari uji Efektivitas rata-rata hasil belajar siswa pada penggunaan Media belajar belajar kartu UNO sebesar 88,5 Sedangkan Kelompok siswa yang sebelumnya tidak menggunakan media hanya sebesar 55,64%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penelitian, terkhusus pada SD Swasta Pelangi Medan yang sudah menerima kami dengan tangan terbuka untuk melakukan kegiatan

penelitian ini. Kami juga berterima kasih kepada guru dan siswa kelas V-B SD Swasta Pelangi Medan atas rasa antusias dan semangannya menjadi subjek penelitian kami, serta pihak lain yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpionita. (2020). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Siswa Kelas VIII SMP. Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Anggraini. (2018). Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (*Uno Mathematics*) Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center*. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER. [http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar Dan Pembelajaran.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf)
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kumala, Siti Ayu, Ria A.S & Fita Widiyatun. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Journal of Physics Education*, 2(1), 14-20.
- Mariamah, Ruwaidah, Rosdiana, Syahbuddin, & Muslim. (2019). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan KURIKULUM 2013 DI SDN BELO. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 528–228.
- Nabilah, P., Warneri, Syahrudin, & Husni. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 4(1), 1–17.
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgrri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. In R. Hartono (Ed.), *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1). WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Samsusilowati, P., & Setiawan, N. (2017). Pengembangan permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1(1), 1–12.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto.(2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)* (S. Nahidloh (ed.)). PENERBIT KBM INDONESIA. [http://repository.unimus.ac.id/5142/1/E-Book Cercular Model RD%26D %28RD%26D Pendidikan dan Sosial%29.pdf](http://repository.unimus.ac.id/5142/1/E-Book%20Cercular%20Model%20RD%26D%28RD%26D%20Pendidikan%20dan%20Sosial%29.pdf)