

Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar

Meiva Dwi Harlin[✉], Novanita Whindi Arini²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jl. Tanah Merdeka NO. 20, Jakarta Timur, Indonesia
meivaharlin216@gmail.com

Abstract

Teachers have a big role in education, with their role the teacher must continue to create learning innovations. One of them is innovation in delivering material and helping students understanding by using learning media. Based on observations, mathematic lessons are less populer with students and it wa found that the average score in heavy unit material is still low in class IV. This research aims to design and assess the feasibility of using UNO card media to teach class IV students about weight unit material. This study uses a research and development (R&D) process based on the ADDIE paradigm (analysis, design, development, implementation, and evaluation) with research instrument of observation, interviews, questionnaires and pretest and posttest questions. Grade IV students of their elementary school were used ad participants. Media experts gave the UNO card media Score of 92% material experts gave a score 90,56%. And education experts gave a score of 90%. The response of students as a whole wa very good (89,29%). And there was an increase in pretest and posttest results of 31,79%. Therefore, UNO card media for unit weight material is very suitable for educational purposes.

Keywords: Development, Learning Media, UNO cards, Unit of Weight

Abstrak

Guru memiliki peran yang besar dalam pendidikan, dengan peran yang dimilikinya guru harus terus menciptakan inovasi pembelajaran. Salah satunya inovasi dalam penyampaian materi serta membantu pemahaman peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan observasi, pelajaran matematika kurang digemari oleh peserta didik dan ditemukan nilai rata-rata dalam materi satuan berat masih rendah di kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menilai kelayakan penggunaan media kartu UNO untuk mengajarkan peserta didik kelas IV tentang materi satuan berat. Studi ini menggunakan proses penelitian dan pengembangan (R&D) berdasarkan paradigma ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) dengan instrumen penelitian observasi, wawancara, angket dan soal *posttest dan posttest*. Peserta didik kelas IV sekolah dasar mereka digunakan sebagai peserta. Ahli media memberikan skor media kartu UNO sebesar 92%, ahli materi memberikan skor sebesar 90,56%. dan pakar pendidikan memberikan skor sebesar 90%. Respon peserta didik secara keseluruhan sangat baik (89,29%). Dan terjadi peningkatan pada hasil *posttest dan posttest* sebesar 31,79%. Oleh karena itu, media kartu UNO untuk materi satuan berat sangat cocok untuk tujuan pendidikan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu UNO, Satuan Berat

Copyright (c) 2023 Meiva Dwi Harlin, Novanita Whindi Arini

✉ Corresponding author: Meiva Dwi Harlin

Email Address: meivaharlin216@gmail.com (Jl. Tanah Merdeka NO. 20, Jakarta Timur, Indonesia)

Received 12 July 2023, Accepted 11 September 2023, Published 13 September 2023

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2731>

PENDAHULUAN

Pemikiran terkait pendidikan yang dikeluarkan oleh Ki Hajar Dewantara (Febriyanti, 2021) dengan pedomannya trilogi pendidikan yaitu *Tut Wuri Handayani* (di belakang memberi dorongan), *Ing Madya Mangun Karsa* (di tengah membangun dan memberi semangat), dan *Ing Ngarsa Sung Tulada* (di depan memberikan contoh). Dari pemikiran tersebut dapat dikatakan guru memiliki peran yang besar dalam pendidikan yakni mendidik, membimbing, membina, memimpin dan penuntun bagi anak didiknya.

Dengan peran yang dimilikinya guru harus terus menciptakan ide-ide baru dalam pendidikan. Inovasi pembelajaran adalah pendekatan dalam proses pembelajaran yang dapat membuat lingkungan belajar yang nyaman, beragam dan efektif bagi peserta didik. Inovasi dalam pembelajaran adalah upaya guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola proses pembelajaran dengan pendekatan kreatif. Dengan demikian, inovasi pembelajaran menghadirkan cara belajar yang unik bagi peserta didik, meningkatkan motivasi mereka dan mengembangkan keterampilan (I. I. Hapsari & Fatimah, 2021). Dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan pembelajaran yang menghibur, pada saat yang sama peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk berinteraksi dan belajar (Suri et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran ini dapat memperkaya pengalaman belajar, memfasilitasi pemahaman yang baik, meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan begitu merupakan salah satu cara menciptakan proses pembelajaran yang inovatif.

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran, untuk mengkomunikasikan konsep dengan lebih baik kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media pembelajaran adalah sarana baik berwujud maupun tidak, yang sengaja digunakan sebagai penghubung antara pengajar dan peserta didik untuk mempermudah memahami materi pembelajaran, juga agar mereka lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih dalam (Nurfadhillah, 2021). Minat dan dorongan peserta didik dapat ditingkatkan menggunakan media dalam pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki karakteristiknya masing-masing. Kepribadian peserta didik harus diperhitungkan saat memutuskan bentuk media pendidikan yang paling efektif. Pada umumnya, anak-anak sekolah dasar masih memiliki minat terhadap permainan, aktivitas fisik, kerja sama dalam kelompok, dan preferensi untuk belajar secara langsung (Burhaein, 2017)

UNO adalah salah satu contoh permainan yang sesuai dengan minat dan kepribadian anak-anak sekolah dasar. Permainan kartu UNO dikenal di seluruh dunia dan cocok untuk anak 7 tahun keatas karena aturannya yang sederhana (Harahap et al., 2022). Media permainan kartu UNO ini termasuk dalam jenis media visual berbasis cetak karena dibuat melalui proses pencetakan, yang menghasilkan gambar, teks, dan grafik pada kartu. Kartu UNO digunakan dalam permainan di mana banyak pemain mencoba mendapatkan kombinasi nomor kartu atau warna setelan yang sama. Cara bermain yang kompetitif dan menarik dalam memainkannya merupakan keunikan tersendiri dalam kartu UNO. Sifatnya yang kompetitif dapat memicu semangat bermain, meningkatkan focus dan konsentrasi serta melatih keterampilan strategi.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV di salah satu sekolah dasar di kota Depok, terungkap bahwa pelajaran matematika tidak menjadi favorit bagi peserta didik dan ada banyak yang merasa kesulitan memahami materi satuan berat, tercermin dari nilai rata-rata peserta didik. Pembahasan dalam materi satuan berat, termasuk alat untuk mengukur satuan berat, tangga satuan berat, dan mengubah satuan berat ke satuan berat lainnya (Verawati, 2020). Terlebih pada saat pandemi *Covid-19* pemerintah menggalakkan pembelajaran jarak jauh, terutama di masa wabah *Covid-19*. Pada saat pembelajaran dalam jaringan peserta didik lebih banyak belajar

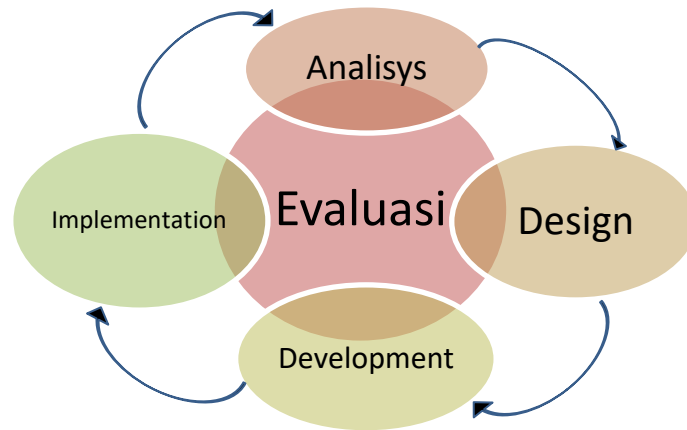
menggunakan gadget. Namun, penting untuk diingat bahwa banyak peserta didik menggunakan gadget untuk hal-hal seperti bermain game, streaming video, dan jejaring sosial bahkan saat tidak ada sesi sekolah. Dengan begitu memberikan dampak negative terhadap peserta didik yaitu peserta didik kurang melakukan kegiatan belajar secara aktif dan juga dapat menimbulkan sifat individual yang diakibatkan oleh kurangnya bersosialisasi dengan teman-temannya secara langsung.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengembangan media kartu UNO sebagai alat pembelajaran, peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif, menantang dan menyenangkan. Kartu UNO dimodifikasi dan di desain agar dapat membantu proses pembelajaran materi satuan berat. Media kartu UNO materi satuan berat di design dengan mengubah angka yang terdapat di kartu UNO menjadi satuan berat, dimana peserta didik dapat memainkannya sesuai dengan besar satuan dan warna pada kartunya. Perubahan angka menjadi satuan berat ini membuat peserta didik harus berfikir dan menghitung besar satuannya selama proses permainan. Dengan cara permainan seperti itu seolah-olah peserta didik sedang mengerjakan soal latihan terkait dengan besaran satuan dan seiring waktu peserta didik akan dapat memahami satuan berat.

Seiring dengan inovasi-inovasi pembelajaran yang dilakukan, media kartu UNO sudah pernah dilakukan pengembangan. Seperti yang dipaparkan oleh (Kamalia & Subrata, 2022) mereka telah melakukan penelitian terkait pengembangan media kartu UNO guna meningkatkan keterampilan menulis *shandangan swara* dengan hasil media tersebut layak serta efektif diterapkan dalam pembelajaran. lalu penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini, 2019) dengan judul pengembangan kartu UNO bundo untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Bantulan dengan hasil penelitian media pembelajaran tersebut layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS peserta didik. dan juga penelitian yang dilakukan oleh (Paramita & Damayanti, 2019). Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yakni pengembangan medianya yakni media kartu UNO. Perbedaannya yaitu dalam penggunaan model pengembangannya dan materi pembahasannya. penelitian sebelumnya merekomendasikan pengembangan materi yang lebih komprehensif dan sesuai dengan kebutuhan sekolah dasar, yang mendorong penelitian ini. Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini berupaya membuat dan menguji versi media kartu UNO dari materi satuan berat untuk digunakan di kelas kelas empat.

METODE

Pada penelitian ini peneliti memilih model Research and Development (R&D). Sugiyono menjelaskan bahwa metode R&D adalah pendekatan penelitian yang diterapkan untuk menciptakan suatu produk dan menguji sejauh man efektivitas produk tersebut (Aminah et al., 2018). Model R&D berdasarkan metode ADDIE dengan 5 tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi).



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Tahap *Analysis*, Dalam tahap ini menganalisis perlunya pengembangan produk. Mengidentifikasi masalah yang terjadi dan menganalisis bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut. Dimulai dengan menganalisis masalah, menganalisis karakteristik peserta didik dalam pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Lalu menganalisis tujuan pembelajaran agar dapat mengembangkan produk yang ingin dibuat. Dalam tahap ini melakukan pengamatan kesekolah melihat kebutuhan yang terjadi di sekolah tersebut dan mendapatkan hasil berupa deskriptif.

Tahap *Desaign*, Merancang konsep media yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Dimulai dengan menyiapkan materi yang akan dimasukkan kedalam kartu UNO, menentukan komponen-komponen dalam kartu UNO seperti warna kartu dan beberapa kartu Action seperti skip card, Reverse car, draw 2 card, wildraw card dan Wildraw 4.

Tahap *Development*, ditahap pengembangan sebelum edia diterapkan kepada peserta didik harus dilakukan validasi terlebih dahulu. Media kartu UNO akan dievaluasi oleh ahli media yang faham dibidangnya terkait media pembelajaran. Selain itu ahli materi pun akan memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui media tersebut akurat dan relevan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media kemudian akan dikenakan pengujian terbatas oleh kelompok kecil dan besar; hasil pengujian ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk akhir sebelum dirilis ke masyarakat luas. Langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk media akhir memenuhi semua persyaratan kualitas dan efisiensi. Dalam tahap pengembangan dilakukan uji validitas kelayakan media menggunakan angket dengan hasil yang didapatkan berupa angka persentase.

Implementation, setelah media dikatakan layak, selanjutnya media digunakan kepada peserta didik kelas IV dan setelah itu dilakukan evaluasi melalui *posttest*, *pretest* dan lembar

angket. Tahap ini memungkinkan untuk melihat bagaimana media tersebut bekerja dilingkungan nyata dan mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Tahap implementasi melakukan uji *pretest* dan *posttest* serta kuesioner respon peserta didik dengan hasil yang didapat berupa angka.

Tahap Evaluation, Keberhasilan produk yang sedang dikembangkan diukur pada tahap ini. Pada titik ini, media yang dievaluasi secara menyeluruh, dan kekurangan yang tersisa diatasi melalui putaran terakhir revisi. Dengan begitu media menjadi lebih efektif.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu kelas IV SD negeri kota Depok. Peserta didik kelas IV sebagai subjek dalam penelitian ini. Disamping menggunakan metode, peneliti juga mengimplementasikan pendekatan dalam pelaksanaan proses penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah perpaduan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data melalui observasi dan wawancara, sementara pendekatan kuantitatif diterapkan pada tahap validasi, penggunaan angket respon, serta pelaksanaan *uji pretest* dan *posttest* (Hafidz A.S & Novanita W.A, 2022).

Rumus berikut digunakan untuk mendapatkan hasil kuesioner setelah validator dan responden menyelesaikan kuesioner (Kamila & Kowiyah, 2022):

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

Tabel 1 mengklasifikasikan kelayakan menurut persentase dan kualifikasi setelah diperoleh hasil perhitungan

Tabel 1. Persentase Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

(G. P. P. Hapsari & Zulherman, 2021)

Selain validasi oleh ketiga pakar, respon peserta didik terhadap kategori kelayakan juga memastikan keakuratan media. Hasil persentasinya dapat dikategorikan pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Respon Peserta Didik

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

(Kartini & Putra, 2020)

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan produk pendidikan yang bermanfaat, seperti kartu UNO satuan berat, sebagai bagian dari proses penelitian pengembangan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa temuan-temuannya dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih memahami materi satuan berat Hasil tersebut relevan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian ini dapat menambah esensi dari permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran yang lebih bermanfaat. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur minat dan respon peserta didik terhadap penggunaan kartu UNO sebagai produk yang dihasilkan.

Analysis

Hasil dari tahap analisis berupa pengamatan dan wawancara bersama guru kelas IV di sekolah dasar yaitu peserta didik merupakan peserta didik yang aktif dan senang bermain dengan begitu dapat memanfaatkan permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, akan tetapi daya pemahaman mereka terkait materi yang dijelaskan oleh guru terkadang kurang, hal ini perlu pengembangan yang dirancang dengan memperhatikan tingkat pemahaman peserta didik. Begitupun juga dengan dampak covid yang diberikan yakni peserta didik menjadi susah untuk fokus dalam proses pembelajaran karena selama masa pandemi pembelajaran dilakukan dalam jaringan atau daring menggunakan handphone, oleh karena itu media yang dikembangkan mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat membuat peserta didik termotivasi.

Design

Dalam tahap desain, peneliti melakukan perancangan dari produk yang akan dibuat. Kartu UNO didesain menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Desain kartu dibuat menarik agar peserta didik tertarik untuk memainkannya. Kartu UNO memiliki satuan yang berbeda dan terdapat pertanyaan dari kartu action card. Kartu UNO dicetak menggunakan bahan dasar artcover 260 dengan laminating glossy agar tahan lama dan juga box kartu untuk menyimpan kartu-kartu UNO satuan berat. Media Kartu UNO memiliki total kartu sebanyak 112 kartu dengan 80 kartu UNO dan 32 kartu UNO action dengan pertanyaannya di yang tertera pada kartu.

Development

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media kartu UNO materi satuan berat. Gambar 1 dapat memberikan representasi kartu dari hasil penelitian dan pengembangan media kartu UNO.



Gambar 1 Sisi belakang dan Depan kartu UNO



Gambar 2 Kartu UNO Action

Secara garis besar, hasil pengembangan kartu UNO materi satuan berat melibatkan desain kartu yang menarik, penekanan pada satuan berat, penggunaan kartu action dengan pertanyaan terkait satuan berat yang memberikan tambahan interaksi dan tantangan dalam permainan sekaligus memahami satuan berat dengan lebih interaktif. Serta penggunaan bahan art cover dan laminasi yang dapat membuat media tidak mudah rusak.

Selanjutnya para validator telah menegaskan bahwa media permainan kartu UNO satuan berat sangat layak digunakan. Diperkuat juga dengan percobaan terbatas pada peserta didik. Berikut pada tabel 3 hasil validasi ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Tapilan	19	95%	Sangat Layak
Fisik	20	100%	Sangat Layak
Penggunaan	8	80%	Sangat Layak
Rata-Rata	92%		Sangat Layak

Validasi ahli media menghasilkan skor rata-rata 92% dengan kriteria sangat layak pada media permainan kartu UNO pada materi satuan berat dan skor tertinggi untuk aspek fisik yaitu 100%. Temuan studi mendukung kesimpulan ini (Aulya et al., 2021) dimana sebanyak 83,3% peserta didik ingin menggunakan kartu UNO dan pendekatan pembelajaran berbasis permainan lainnya. Selain itu, Tabel 4 menampilkan hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Kurikulum	9	90%	Sangat Layak
Materi	19	95%	Sangat Layak
Evaluasi	13	86,67%	Sangat Layak
Rata-Rata	90,56%		Sangat Layak

Sedangkan untuk media permainan kartu UNO pada materi satuan berat mendapat penilaian positif dari segi ketepatan dan relevansi materi yang digunakan, dibuktikan dengan skor rata-rata 90,56% dalam kategori sangat layak, dengan skor tertinggi diperoleh dari aspek materi yaitu 95%. Temuan ini didukung oleh penelitian (Supriyono, 2018) agar media bermanfaat di dalam kelas, guru

harus memiliki pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran yang ada dan jenis media yang digunakan. Tabel 5 menunjukkan temuan validasi oleh pakar pendidikan

Tabel 5. Hasil Validasi Pakar Pendidikan

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Materi	21	84%	Sangat Layak
Media	24	96%	Sangat Layak
Rata-Rata	90%		Sangat Layak

Selain itu, nilai validasi oleh pakar pendidikan, khususnya guru kelas IV SD adalah 90%, dengan nilai terbaik pada komponen media sebesar 96%. Dalam hal ini menunjukkan media kartu UNO telah mendapatkan penilaian yang baik dari guru. Setelah validator menyatakan media sangat layak, lalu media diuji dalam sampel kecil dan besar. Mendapat hasil rata-rata persentase 89,9% menempatkan dalam kategori "sangat layak". Dapat dikatakan bahwa peserta didik sekolah dasar kelas IV dapat mengambil manfaat dari penggunaan media kartu UNO satuan berat. Dapat dikatakan media ini mendukung proses pembelajaran.

Implementation

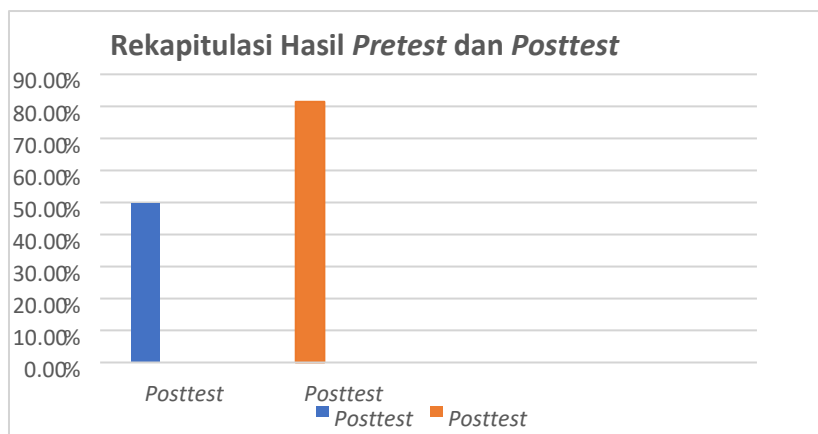
Setelah media kartu UNO dalam materi satuan berat dikatakan layak oleh para ahli, langkah selanjutnya adalah menerapkannya kepada peserta didik kelas IV SDN Mampang 3. Beberapa strategi penilaian digunakan untuk mengukur respon peserta didik hasil penggunaan media di kelas. Kuesioner bersama dengan *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk melihat sejauh mana efektivitas produk yang dikembangkan.



Gambar 3. Penerapan media kartu UNO materi satuan berat

Sebelum dan sesudah menggunakan media kartu UNO satuan berat, peserta didik diberi soal *pretest* dan *posttest*. Hasil tes sebelum dan sesudah penerapan media kartu UNO satuan berat ditunjukkan pada grafik batang ini.

Grafik batang berikut menunjukkan peningkatan hasil ujian sebesar 31,79%, dari rata-rata 49,64% pada *pretest* menjadi rata-rata 81,43% pada *posttest*. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa media kartu UNO membantu peserta didik belajar sama halnya dengan penelitian (Sari et al., 2018) menunjukkan bahwa terdapat selisih skor *pretest posttest* sebesar 22,2 poin antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, menyatakan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi satuan berat telah meningkat.



Gambar 1. Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Setelah media diterapkan kepada peserta didik, langkah selanjutnya mengisi angket respon.. dengan mengumpulkan tanggapan dari peserta didik, peneliti dapat memperoleh informasi mengenai media kartu UNO dalam materi satuan berat dilihat dari aspek pembelajaran dan medianya. Berikut tabel 5 hasil respon peserta didik.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Perolehan Skor	Presentase	Kategori
Pembelajaran	491	87,68%	Sangat baik
Media	509	90,89%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase		89,29%	Sangat Baik

Persentase keseluruhan tanggapan "sangat baik" dari peserta didik pada survei yakni 89,29%. Di mana skor tertinggi 90,89% dicapai pada aspek media. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Nova et al., 2020) menunjukkan minat peserta didik dalam belajar tentang sistem gerak ditingkatkan ketika mereka menggunakan kartu UNO sebagai media untuk melakukannya.

Evaluation

Tahap pengembangan media untuk kartu UNO telah mencapai akhir. Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan media kartu UNO. Sebelum media pada kartu UNO digunakan untuk anak-anak, media tersebut telah diverifikasi dan pengamatan serta saran untuk perbaikan diberikan oleh para validator. Saran terkait ukuran font pada tulisan pertanyaan yang kecil diberikan oleh ahli media, sementara pakar materi dan pendidikan mengomentari pilihan istilah yang digunakan. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan revisi agar peserta didik dapat memperbaiki media kartu UNO mereka sebelum menggunakannya. Setelah itu ditahap evaluasi terlihat kekurangan dan kelebihan dari media kartu UNO yang dikembangkan. Salah satu kelebihannya yaitu meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik. Kekurangannya yaitu ada beberapa peserta didik yang belum mengetahui cara bermain kartu UNO.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini berujung pada terciptanya produk media pembelajaran kartu UNO satuan berat yang ditujukan untuk anak kelas IV sekolah dasar. Untuk mempelajari materi satuan berat, siswa dapat menggunakan produk yang dihasilkan ini. Kategori sangat layak dengan skor 92% di dapat dari ahli media, skor 90,56% dari ahli materi dan pakar pendidikan memberikan skor 90%. Pada *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan sebesar 31,79%. Dan melalui angket respon peserta didik didapatkan skor 89,29% dengan kategori sangat baik, berdasarkan hal itu peneliti menyarankan untuk menerapkan media kartu UNO tersebut pada materi lain dan jenjang kelas yang berbeda.

Untuk peneliti berikutnya disarankan untuk meningkatkan kualitas penelitian pengembangan media kartu UNO. Dan menyarankan untuk peneliti selanjutnya mengembangkan media kartu UNO pada materi lain dan jenjang kelas yang berbeda. Hal ini akan memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi lain. Peneliti selanjutnya juga dapat mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam penerapan permainan kartu UNO.

REFERENSI

- Aminah, Zukhaira, & Hasyim, M. Y. A. (2018). Pengembangan Metode Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Dengan Kooperatif Berbasis Teori Kecerdasan Majemuk Pada Peserta didik Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 7(1), 8–16.
- Anggraini, D. (2019). Pengembangan Kartu Uno Bundo Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN Bantulan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10, 1013–1024.
- Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta didik SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51–58. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1638.
- Hafidz A.S, & Novanita W.A. (2022). *Pengembangan Media Noel Game Berbasis Android untuk Pembelajaran Noun di Kelas Rendah Alief Syah Hafidz 1* □ , Novanita Whindi Arini 2. 6(5), 9188–9204. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3700>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru

- Di SDN 2 Setu Kulon Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Cirebon. *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*, 187–194.
- Harahap, M., Mujib, A., Syahri Nasution, A., & Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, U. (2022). *Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar*. *Development of Uno Math Media to Measure Understanding the Concept of Area of Flat Shapes*. 2(1), 209–217. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Kamalia, L., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 1–17.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Peserta didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Nova, F., Suprpto, P., & Hernawati, D. (2020). Implementasi Kartu Uno dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 8(3), 84–90. <https://doi.org/10.23960/jbt.v8i3.21683>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Lndasan, fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan cara Penggunaan kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Paramita, A. R., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan Media Kartu UNO Untuk Pembelajaran Menulis Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 7, 2601–2612.
- Sari, Y., Solehah, G. H., & Mashuri, M. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Vidya Karya*, 33(1), 35. <https://doi.org/10.20527/jvk.v33i1.5391>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Suri, P. A., Syahputra, M. E., Amany, A. S. H., & Djafar, A. (2023). Systematic literature review: The use of virtual reality as a learning media. *Procedia Computer Science*, 216(2022), 245–251. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.133>
- Verawati. (2020). *Penerapan Metode Drill Dalam Matapelajaran Matematika Materi Satuan Berat*. *Penerapan Metode Drill Dalam Matapelajaran Matematika Materi Satuan Berat*. 97–107.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>