

**PENGEMBANGAN MEDIA UNO PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS IV DI SD N 13 PALEMBANG**

Siska Alia Dona<sup>1</sup>, Jayanti<sup>2</sup>, David Budi Irawan<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang  
Alamat e-mail: <sup>1</sup>[siskaalia2@gmail.com](mailto:siskaalia2@gmail.com), <sup>2</sup>[jayanti2hr@gmail.com](mailto:jayanti2hr@gmail.com),  
<sup>3</sup>[davidbudi.irawan@univpgri-10palembang.ac.id](mailto:davidbudi.irawan@univpgri-10palembang.ac.id)

**ABSTRACT**

*This Development research aims to produce valid and practical UNO learning media for grade IV Elementary School (SD) students. This Development research uses the Research and Development (R&D) type of research using the ADDIE Development model consisting of 5 stages, namely analysis (Analyze), planning (Design), Development (Development), implementation (Implementational), Evaluation (Evaluation). The results of the UNO media Development research on cube and block material are declared valid, this can be seen from the three media, material, and language experts who obtained an average score of Analysis, Design, Development Implementation, and Evaluation. The product that was tested for validity by the three validators obtained an average score of 88.03% with the criteria "Very Valid". The product that was tested for practicality by one to one, small group, and large group obtained an average score of 93.69% with the criteria "Very Practical". The product that was tested for effectiveness by grade IV C students obtained a score of 78.57% with the criteria "Effective".*

*Keywords: Development of Uno-Based Media in Mathematics Subject for Fourth Gradeat SDN 13 Palembang*

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran UNO yang valid, dan praktis untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD). Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementational*), evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari penelitian pengembangan media UNO pada materi kubus dan balok dinyatakan valid hal tersebut dapat dilihat dari tiga ahli media, materi, dan bahasa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar Analysis, Design, *Development* Implementation, dan *Evaluation*. Produk yang diuji kevalidan oleh ketiga validator diperoleh rata-rata skor 88,03% dengan kriteria "Sangat Valid". Produk yang diuji kepraktisannya oleh *one to one*, *small group*, dan kelompok besar diperoleh skor rata-rata 93,69% dengan kriteria "Sangat Praktis". Produk yang diuji keefektifannya oleh siswa kelas IV C diperoleh skor 78,57% dengan kriteria "Efektif".

Kata Kunci: Pengembangan Media *UNO* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di Sd N 13 Palembang

### **A. Pendahuluan**

Proses belajar-mengajar di kelas, atau sering disebut pembelajaran, berupaya mencapai tujuan tertentu pada siswa, meliputi perubahan sikap, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan keterampilan. Pembelajaran sendiri didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang muncul dari interaksi dinamis antara siswa, pendidik, materi, dan lingkungan belajar (Hurit, Suwarno, dkk, 2021). Agar pembelajaran efektif, diperlukan interaksi aktif dari semua komponen ini: guru, siswa, materi, dan lingkungan. Dengan interaksi yang baik, suasana belajar yang menyenangkan dapat tercipta melalui kolaborasi erat antara siswa dan guru, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan guru untuk menciptakan lingkungan yang memotivasi, sehingga siswa semangat belajar dan mampu menguasai materi.

Kegiatan belajar-mengajar di kelas, yang kita sebut pembelajaran, berupaya mencapai target dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan

siswa. Menurut Hurit, Suwarno, dkk (2021), pembelajaran merupakan perubahan perilaku yang muncul dari interaksi kompleks antara siswa, pendidik, materi, dan lingkungan belajar. Demi pembelajaran yang efektif, interaksi aktif antara guru, siswa, materi, dan lingkungan sangatlah penting. Suasana belajar yang positif dapat dibangun melalui kerja sama yang baik antara siswa dan guru: siswa rajin terlibat, dan guru menciptakan lingkungan yang memotivasi agar siswa bersemangat dan menguasai Pelajaran.

Media permainan kartu merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan berbentuk kartu, permainan kartu bisa menjadi alat yang efektif untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar. Dengan adanya permainan kartu diharapkan permainan kartu dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Permainan kartu merupakan bentuk interaksi sosial yang melibatkan beberapa individu yang secara bergiliran menjalankan peran

dalam permainan. Kartu yang digunakan dalam peneliti ini adalah menggunakan media permainan kartu *UNO* untuk menyelesaikan permasalahan ini. Dengan menggunakan media kartu *UNO* ini, siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi dan guru juga dapat meningkatkan penguasaan materi. Dengan ini, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan suasana kelas akan menjadi lebih baik. Belum ada media pembelajaran yang berupa kartu *UNO* untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SD N13 Palembang. Mata pelajaran Matematika ini cocok untuk diterapkan dalam permainan kartu *UNO*. Dengan mengambil mata pelajaran Matematika, siswa diharapkan lebih aktif dalam setiap pembelajaran serta dapat berpikir kritis dengan permainan kartu *UNO* pada materi balok dan kubus.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2024 yang bertempat di SD N 13 Palembang masih kurangnya media pembelajaran yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa yang dapat mendukung kegiatan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton bagi siswa. Guru tidak

hanya berfokus pada buku yang dapat membuat siswa merasakan bosan karena kurangnya variasi pada media pembelajaran dan siswa tidak terlalu aktif pada proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media kartu *UNO* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman tentang materi yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Pengembangan media *UNO* pada penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Matematika. Adapun penelitian yang mendukung penelitian ini, sebagai berikut: penelitian yang dilakukan oleh (harahap et al., 2022). Di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, penggunaan media kartu *UNO Math* dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini, 2019). Di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, penggunaan kartu *UNO BUNDO* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi juga prestasi belajar. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Laduni & Desyandri, 2021). Di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa,

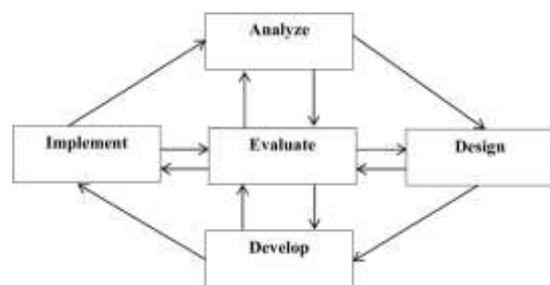
penggunaan media pembelajaran permainan *UNO* “ Budin” di nyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (David Budi Irawan, 2020). Di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis komputer *lectro inspire* yang di nyatakan layak, praktis, dan efektif. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Dr. Jayanti M.Pd, 2023). Dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media 3D pada mata pelajaran IPS keberagaman agama di Indonesia kelas IV SD yang di nyatakan valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa masih banyak siswa yang rendah dalam memahami materi pembelajaran dan diharapkan permainan menggunakan kartu *UNO* sebagai inovasi baru yang dapat membantu siswa lebih memahami materi terutama pada mata pelajaran Matematika.

**B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang disebut R&D (*Research and Development*). Menurut Hanafi dalam (Kusuma, et al., 2023) penelitian R&D

adalah proses penelitian yang menghasilkan produk dan menguji kepraktisannya. Dalam pengembangan penelitian ini model pengembangan yang digunakan dan dijadikan acuan dalam proses pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE, ADDIE merupakan kependekan dari langkah-langkah model pengembangan tersebut yaitu analisis, design, *Development*, implementasi, dan evaluasi.



**Bagan 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

Sumber: (Mulyasari, et al., 2023)

**Tabel 1. Desain Prototype**

NO	Desain Gambar	Keterangan
1		Tanpa Belakang

2		Tampak Depan
3		Kartu pertanyaan tentang benda yang berbentuk kubus
4		Kartu jawaban tentang benda berbentuk kubus
5		Kartu pertanyaan tentang benda yang berbentuk balok
6		Kartu jawaban tentang benda berbentuk balok
7		kartu draw +2, memaksa pemain berikutnya untuk mengambil 2 kartu

8		Kartu Reverse, untuk memberikan pemain mengeluarkan reverse yaitu (putar balik),
9		Kartu skip, untuk memberikan pemain berikutnya berhenti
10		Kartu Wild, memungkinkan pemain untuk bermain dengan warna apapun
11		Kartu draw +4, memaksa pemain berikutnya untuk mengambil 4 kartu

Teknik tertentu untuk mengumpulkan data yaitu berupa angket, 2 jenis angket yang akan digunakan yaitu angket evaluasi yang dilakukan oleh ahli dan angket respon siswa dan guru yang dilakukan pada tahap penelitian uji coba untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Dokumentasi dapat berbentuk sebuah tulisan, foto/gambar dan sebuah video. Dan tes hasil belajar.

Teknik validasi prototype terbagi menjadi teknik angket uji materi, media, dan uji Bahasa. Teknik analisis data yaitu Analisis kevalidan dapat diperoleh dari hasil penilaian ahli validasi materi, media, dan Bahasa. Analisis Kepraktisan diperoleh dari data respon guru dan siswa melalui angket yang telah diberikan sebelumnya.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di kelas IV C SD Negeri 13 Palembang pada tanggal 28 Oktober 2024 bahwa masih banyak siswa yang menganggap mata pelajaran Matematika sebagai pelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Hal ini dikarenakan masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan materi yang diajarkan dan lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan lain-lain. Sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, karena tidak ada media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, guru dan siswa membutuhkan sebuah alternatif dalam pembelajaran di kelas seperti adanya media pembelajaran, karena dengan media pembelajaran maka diharapkan dapat menumbuhkan rasa semangat pada siswa untuk belajar serta dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan aktif bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

Analisis materi dilakukan peneliti pada SD Negeri 13 Palembang yaitu dengan menggunakan kurikulum merdeka dengan topik A materi Kubus dan Balok yang terdapat pada fase B. Dalam analisis materi ini peneliti melihat berdasarkan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran.

Tahap *Design* merupakan lanjutan dari tahap *analysis* yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat sebuah rancangan media pembelajaran berupa kartu *UNO* pada mata pembelajaran Matematika materi kubus dan balok. Adapun

proses tahapan yaitu membuat *Flowchart* atau diagram alur pengembangan, dan membuat storyboard dari media pembelajaran kartu UNO.

Tahap Pengembangan (*Development*) peneliti menghasilkan rancangan awal produk media pembelajaran yang dikenal dengan produk pertama. Setelah produk media pembelajaran berupa kartu UNO pada materi kubus dan balok jadi dalam bentuk draft produk, maka selanjutnya peneliti melakukan uji validasi ahli dan uji coba lapangan terhadap media pembelajaran kartu UNO.

**Tabel 2. Hasil Validator Ahli**

NO	Validator Ahli	Rata-rata	Komentar/ Saran	Kriteria
1	Aan Suriadi, M. Pd.	63%	Layak digunakan dengan revisi	Valid
2	Aldora Pratama, M. Pd.	85%	Layak digunakan dengan revisi	Sangat Valid
3	Febi Anjarsari PD, S. Pd.	98%	Layak digunakan tanpa revisi	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>246%</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>82%</b>	<b>Sangat Valid</b>	

(Sumber: Olah Data, 2025)

Validator Ibu Sylvia Lara Syaflin, M. Pd. Memperoleh jumlah total nilai rata-rata sebesar 63% termasuk ke dalam kriteria "Valid". Hasil validator ahli Bapak Aldora Pratama, M. Pd. Memperoleh jumlah total nilai rata-rata sebesar 85% termasuk ke dalam

kriteria "Sangat Valid". Hasil validator ahli Ibu Febi Anjarsari PD, S. Pd. Memperoleh jumlah total nilai rata-rata sebesar 98% termasuk ke dalam kriteria "Sangat Valid". Jadi berdasarkan hasil penelitian dari seluruh validator ahli yaitu jumlah rata-rata sebesar 82% termasuk ke dalam kriteria "Sangat Valid".

Tahap penelitian *one to one* dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dengan subjek yang digunakan 4 orang siswa dari kelas 4A SD Negeri 13 Palembang.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Siswa Tahap One to one**

No.	Nama	Skor	Nilai	Kriteria
1	MLY	77	96,2%	Sangat Praktis
2	RD	76	95%	Sangat Praktis
3	AA	76	95%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>			<b>94,9%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

(Sumber: Hasil Angket Tanggapan Siswa Tahap *One to one*, 2025)

Lembar angket respon siswa memperoleh nilai dengan rata-rata 94,9% yang di mana nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan, bahwa berdasarkan kriteria persentase nilai dengan rata-rata 81%-100% bahwa media pembelajaran kartu UNO yang peneliti kembangkan masuk ke dalam kriteria "Sangat Praktis".

Sebanyak 8 siswa dipilih secara acak untuk menjadi subjek uji coba

dalam tahap penelitian kelompok kecil.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Angket Siswa Tahap Kelompok Kecil (*Small group*)**

No	Nama	Skor	Nilai	Kriteria
1	AR	78	97,5%	Sangat Praktis
2	IAM	76	95%	Sangat Praktis
3	AF	74	92,5%	Sangat Praktis
4	AA	73	91,2%	Sangat Praktis
5	AZ	70	87,5%	Sangat Praktis
6	AS	70	87,5%	Sangat Praktis
7	MA	69	86,2%	Sangat Praktis
8	NFM	62	77,5%	Praktis
<b>Rata-rata</b>			<b>89,3%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

(Sumber: Hasil Angket Tanggapan Siswa Tahap Kelompok Kecil (*Small group*), 2025)

Hasil dari tahap kelompok kecil (*small group*) pada lembar angket siswa menunjukkan media pembelajaran kartu *UNO* yang peneliti kembangkan sudah praktis untuk digunakan oleh siswa. Dilihat dari angket respon siswa bahwa menunjukkan siswa mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 97,5% sedangkan nilai terendahnya yaitu 77,5% sehingga dapat diketahui siswa tertarik dan senang dalam menggunakan media pembelajaran permainan kartu *UNO* dalam proses pembelajaran sehingga tanggapan yang diberikan siswa terhadap produk media kartu *UNO* tidak ada revisi.

Berdasarkan hasil dari tabel terhadap uji coba pada tahapan kelompok kecil (*small group*) yang dilakukan oleh 8 orang siswa yang

dipilih secara random di kelas IV SD Negeri 13 Palembang diketahui memperoleh nilai dengan persentase sebesar 98,3% dengan kriteria masuk ke dalam "Sangat Praktis".

Tahap uji coba media pembelajaran kartu *UNO* dilakukan di SD Negeri 13 Palembang dengan menggunakan subjek siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang untuk mendapat tanggapan siswa terhadap media pembelajaran kartu *UNO* yang dikembangkan peneliti. Hasil kepraktisan uji coba produk pada kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5. Uji Kepraktisan Kelompok Besar**

NO	Nama	Jumlah	Nilai	Kriteria
1	AA	49	81,6%	Sangat praktis
2	AZ	55	91,6%	Sangat praktis
3	DA	57	95 %	Sangat praktis
4	FAQ	56	93,3%	Sangat praktis
5	FF	59	98,3%	Sangat praktis
6	KMJR	58	96,6%	Sangat praktis
7	MA	57	95%	Sangat praktis
8	MAH	55	91,6%	Sangat praktis
9	MAYP	54	90%	Sangat praktis
10	MBTW	58	96,6%	Sangat praktis
11	MGR	57	95%	Sangat praktis
12	MRR	54	90%	Sangat praktis
13	MTS	54	90%	Sangat praktis
14	MVS	60	100%	Sangat praktis
15	MANF	59	98,3%	Sangat praktis
16	MRS	58	96,6%	Sangat praktis
17	NKH	56	93,3%	Sangat praktis
18	NS	50	83,3%	Sangat praktis
19	NA	60	100%	Sangat praktis
20	N	51	85%	Sangat praktis
21	NAS	55	91,6%	Sangat praktis
22	RR	59	98,3%	Sangat praktis
23	RR	51	85%	Sangat praktis
24	SR	58	96,6%	Sangat praktis
25	SM	59	98,3%	Sangat praktis

26	SM	54	90%	Sangat praktis
27	S	58	96,6%	Sangat praktis
28	TBR	58	96,6%	Sangat praktis
<b>Rata-rata</b>			<b>93,37%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Sumber: (Peneliti)

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tahap kelompok besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,37% kriteria produk “sangat praktis”. Uji keefektifan dilakukan pada 28 siswa kelas IV. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 6. Uji Keefektifan Kelompok Besar**

NO	Nama	Skor	KKM	Kriteria
1	AA	90	75	Tuntas
2	AZ	65	75	Tidak Tuntas
3	DA	90	75	Tuntas
4	FAQ	70	75	Tidak Tuntas
5	FF	90	75	Tuntas
6	KMJR	60	75	Tidak Tuntas
7	MA	80	75	Tuntas
8	MAH	90	75	Tuntas
9	MAYP	85	75	Tuntas
10	MBTW	75	75	Tuntas
11	MGR	90	75	Tuntas
12	MRR	70	75	Tuntas
13	MTS	90	75	Tuntas
14	MVS	45	75	Tidak Tuntas
15	MANF	85	75	Tuntas
16	MRS	100	75	Tuntas
17	NKH	80	75	Tuntas
18	NS	100	75	Tuntas
19	NA	80	75	Tuntas
20	N	85	75	Tuntas
21	NAS	70	75	Tuntas
22	RR	100	75	Tuntas
23	RR	90	75	Tuntas
24	SR	100	75	Tuntas
25	SM	100	75	Tuntas
26	SM	90	75	Tuntas
27	S	85	75	Tuntas
28	TBR	100	75	Tuntas
<b>Rata-rata</b>			<b>78,57%</b>	<b>Efektif</b>

Sumber: (Peneliti)

Berdasarkan hasil keefektifan siswa di atas, terdapat 22 siswa yang tuntas sedangkan 6 siswa lainnya belum tuntas. Hasil presentase keefektifan diperoleh nilai sebesar 78,57%, dengan kriteria “Efektif”.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), dari beberapa tahap yang telah peneliti lakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media kartu *UNO* yang dikembangkan maka hasil dari uji coba yang telah dilakukan, rata-rata siswa senang belajar menggunakan media kartu *UNO* dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, produk media kartu *UNO* sangat praktis dan efektif digunakan.

Penelitian pengembangan media kartu *UNO* yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran matematika dengan materi kubus dan balok menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Desain*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementational*), evaluasi (*Evaluation*) yang peneliti lakukan di SD Negeri 13 Palembang pada siswa kelas IV yang dilakukan secara langsung untuk dapat mengetahui kevalidan dan kepraktisan media

pembelajaran permainan kartu *UNO* yang menarik dan memberikan antusias dan semangat kepada siswa pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh (Nurfaizah, et al., 2021) media pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa karena dalam media pembelajaran memiliki sebuah gambar yang menarik, disajikan dengan gambar-gambar dan ringkas, serta dimainkan dengan berkelompok sehingga dapat menambah antusias siswa untuk menang dalam media pembelajaran permainan. Penggunaan media pembelajaran ialah cara yang digunakan guru untuk dapat menggambarkan materi yang disampaikan agar siswa dapat memahami dan membantu siswa dalam materi pembelajaran yang disampaikan (Kurnia, et al., 2022). Jika mengingat siswa kelas IV SD pada dasarnya masih suka bermain, maka dari itu permainan pada media pembelajaran ialah cara digunakan guru untuk membantu menggambarkan sebuah materi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat, kreativitas, dan dapat memperkuat daya ingat siswa dalam pembelajaran yang berlangsung karena memiliki gambar

yang dapat menarik siswa untuk belajar dan bermainlah menjadi salah satu pengalaman untuk siswa.

Menurut (Hajar & Nanning, 2022) Keberhasilan proses pembelajaran terjadi karena guru mampu menentukan media pembelajaran yang digunakan siswa dengan cara guru mampu mengetahui kebutuhan siswa dari karakteristik belajar siswa. Dalam pengembangan produk media pembelajaran kartu *UNO*, peneliti perlu memahami masalah-masalah yang dihadapi siswa selama pembelajaran agar dapat menganalisis kebutuhan siswa dengan lebih baik. Media pembelajaran yang disusun oleh peneliti memuat materi tentang kubus dan balok disertai dengan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa selama proses belajar di kelas.

Tahapan kepraktisan ini dapat dibuktikan dengan hasil lembar angket respon siswa yang telah dibagikan peneliti untuk siswa dengan 3 tahapan yaitu *one to one*, *small group*, dan *big group* dengan mencapai rata-rata kepraktisan sebesar pada tahapan *one to one* memperoleh hasil rata-rata sebesar nilai 94,9%, masuk ke dalam kriteria "Sangat Praktis", pada tahap *Small group* rata-rata sebesar nilai

89,3%, masuk ke dalam kriteria "Sangat Praktis" dan *Big group* rata-rata sebesar nilai 89,2% yang di mana artinya media pembelajaran kartu *UNO* yang peneliti kembangkan dapat ke dalam kriteria "Sangat Praktis" dan uji coba tahap guru mendapatkan rata-rata nilai 95,3% yang masuk ke dalam kriteria media pembelajaran kartu *UNO* "Sangat Praktis".

Analisis keefektifan media kartu *UNO* diperoleh dari soal tes yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil nilai keefektifan siswa, terdapat 22 siswa yang tuntas sedangkan 6 siswa lainnya belum tuntas. Hasil persentase keefektifan diperoleh nilai sebesar 78,57%, dengan kriteria "Efektif".

Penelitian ini diperkuat dari oleh (Mayma Danshop et al. 20223, hasil penelitian media *UNO* pada mata pelajaran matematika dinyatakan valid setelah dinilai oleh 3 validator terdiri dan 1 guru dan 2 dosen dengan skor rata-rata total 3:21. Kepraktisan produk kartu *UNO Math* berdasarkan hasil angket yang diisi oleh anak les dalam penelitian mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,88% dengan kriteria "sangat praktis". Keefektifan produk kartu *UNO Math* berdasarkan hasil tes yang telah diisi oleh anak les

dalam penelitian ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,67% dengan kriteria "sangat efektif ". Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran kartu *UNO Math* dapat dikatakan layak dengan kategori valid, sangat praktis dan sangat efektif.

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan Media kartu *UNO* pada Mata Pelajaran matematika Kelas IV SD Negeri 13 Palembang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahap yang dilakukan yaitu *Analysis, Design, Development Implementation, dan Evaluation*. Produk yang diuji kevalidan oleh ketiga validator diperoleh rata-rata skor 88,03% dengan kriteria "Sangat Valid". Produk yang diuji kepraktisannya oleh *one to one, small group*, dan kelompok besar diperoleh skor rata-rata 93,69% dengan kriteria "Sangat Praktis". Produk yang diuji keefektifannya oleh siswa kelas IV C diperoleh skor 78,57% dengan kriteria "Efektif". Maka pengembangan media kartu *UNO* pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 13 Palembang dapat disimpulkan bahwa media kartu *UNO* yang dikembangkan

memiliki kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Gusti & Egok, (2020). *Pengertian Media Pembelajaran.*

Pengembangan Media dan Sumber Belajar.

Hurit, Robert Uron; Suwarno; dkk. (2021). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Media Sains Indonesia.

Hidayati & Hakim, (2014). Pengembangan Permainan Kartu *UNO* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2).

Hamid, Rahmi Ramadhani, dkk. (2020). *Media Pembelajaran.* Medan: Yayasan Kita Menulis.

Laduni & Desyandri, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *UNO* “ Budin” pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies.*

Nurfadhillah, (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Media Pembelajaran,* Sukabumi: Jejak.

Nunuk Suryani, (2019). Tujuan Media Pembelajaran, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan.*

Magdalena, (2021). *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD.* Sukabumi: Jejak.

Pakpahan, Iskandar, & dkk, (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis.

Purba, (2020). *Pengantar Media Pembelajaran.* jenis-jenis media

Ulfah, Wahyuni, & Nurtaman, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *UNO* pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya*, 955.

Samhudi. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". Jurnal Ilmiah Kampus.

Sugiyono, (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan*, Bandung:

Alfabeta. Yaumi. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.