

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU UNO KEBUDAYAAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR
DALAM PEMBELAJARAN IPAS**

Ellen Shabrina Aulia¹, Sri Sukasih²

^{1,2} PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

shabrinauli4@students.unnes.ac.id, srisukasih@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research examines the development of UNO Budaya card media as an innovative learning medium and aims to increase learning interest and learning outcomes of fourth grade primary school students. The purpose of this scientific study is to develop, test the feasibility, and describe the effectiveness of UNO Culture in increasing the interest and learning outcomes of fourth grade students, in Social Science subjects. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data was obtained through qualitative and quantitative methods, including interviews, observations, questionnaires, and pretest-posttest instruments. The data analysis in this study uses T-test and N-Gain to measure the increase in learning interest and learning outcomes, which of course before doing both tests, a normality test is first carried out. This research shows that UNO Budaya media is suitable for use with an average feasibility score of 91.90% based on validation by media experts, material experts, and teacher practitioners. In addition, the N-Gain pretest-posttest value of 0.621 on a small scale and on a small scale pretest and 0.584 on a large scale is also included in the medium category. The results of the T test showed the value of Sig. (2-tailed) <0.05, so there was a significant difference between the results of the learning interest questionnaire before and after the use of media, as well as between the results of the pretest and posttest. Therefore, it can be concluded that the UNO Budaya media is effective and worth using to increase the interest and learning results of class IV students in IPAS subjects.

Keywords: UNO Culture, Learning Interest, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengembangan media kartu UNO Kebudayaan sebagai media pembelajaran inovatif dan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas empat sekolah dasar. Tujuan dari kajian ilmiah ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan, dan mendeskripsikan efektivitas UNO Kebudayaan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas empat, dalam mata pelajaran Ilmu Sosial. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data diperoleh melalui metode kualitatif dan kuantitatif, termasuk wawancara, observasi, kuesioner, dan instrumen pretest-posttest. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *T-test* dan *N-Gain* untuk mengukur peningkatan minat dan hasil belajar, yang tentunya sebelum melakukan kedua pengujian tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji

normalitas. Penelitian ini menunjukkan bahwa media UNO Kebudayaan layak digunakan dengan skor kelayakan rata-rata 91,90% berdasarkan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guru. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,529 pada kelompok skala kecil dan 0,460 pada kelompok skala besar, yang keduanya berada pada kategori sedang. Selain itu, nilai N-Gain pretest-posttest sebesar 0,621 pada skala kecil dan pada pretest-posttest skala kecil dan 0,584 pada skala besar juga termasuk kategori sedang. Hasil uji T menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) <0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kuesioner minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, serta antara hasil pretest dan posttest. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media UNO Budaya efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: UNO Kebudayaan, Minat Belajar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Media pembelajaran pada umumnya berfungsi sebagai alat bantu komunikasi pada saat proses pembelajaran (Hasan et al. 2021). Namun media sering kali tidak mempertimbangkan integrasi lengkap antara teori pembelajaran, kebutuhan siswa, dan karakteristik materi pengajaran (Amelia and Sukasih 2025). Penggunaan media yang sesuai mampu memudahkan siswa dalam menangkap konsep pelajaran, serta membantu guru menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nurazizah 2024). Guru dan siswa membutuhkan media selama proses pembelajaran. Dengan adanya media, siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mendengarkan penjelasan materi dari guru. Sehingga

siswa dapat berpartisipasi aktif dalam penggunaan media pembelajaran. Ardyansyah and Rahayu (2023:119) menyatakan bahwa permainan kartu dapat memberikan berbagai proses pembelajaran yang lebih menyenangkan daripada pembelajaran konvensional..

Permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS berdampak langsung terhadap hasil belajar yang diperoleh. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi prestasi akademik siswa karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung aktif, fokus, dan terlibat dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Wawancara dengan guru kelas empat di SD Tanjungsari 02, Pemalang, mengungkapkan bahwa

siswa masih mengalami kesulitan dalam beberapa topik selama pelajaran sains. Salah satu topik yang mereka anggap menantang adalah keragaman budaya dan kearifan lokal. Siswa diarahkan untuk memahami materi keragaman budaya dan kearifan lokal sebagai bagian dari lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Namun, pada pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 02 Tanjungsari Pemalang, belum terdapat pengembangan media pembelajaran yang secara khusus mendukung penyampaian materi keragaman budaya dan kearifan lokal secara menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan minat belajar siswa belum berkembang secara optimal dan berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran sehingga minat belajar rendah, Hal ini karena media yang menarik minat siswa belum tersedia. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu siswa memahami materi keragaman budaya dan kearifan lokal dengan lebih mudah,

menyenangkan sehingga dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan minat belajar meningkat, serta mendorong peningkatan minat dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS. Salah satu bentuk media permainan yang potensial untuk dikembangkan adalah media permainan kartu UNO. Permainan UNO dikenal luas dan memiliki struktur permainan yang mudah dipahami anak-anak. Dengan kreativitas dan adaptasi isi materi, permainan kartu UNO dapat diubah menjadi media pembelajaran yang memuat konten materi pelajaran sehingga siswa belajar sambil bermain. Kartu UNO Kebudayaan berisi gambar yang memvisualisasikan berbagai keragaman kebudayaan yang ada di Indonesia.

Beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini antara lain pada jurnal Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dengan judul "Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan" oleh Anggraeni et al. 2025 telah mempelajari penggunaan media UNO dalam konteks

pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi awal siswa sebelum menggunakan media kartu UNO biologi 70,64. Sementara itu, setelah menggunakan media kartu UNO biologi mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata minat siswa 84,07. Serta nilai pretest 51,87 dan nilai post-test 85,22. Dari jurnal tersebut disimpulkan bahwa bahwa penggunaan media UNO mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Pengaruh ini menunjukkan pengaruh yang positif setelah penggunaan media kartu UNO. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Nofetri and Oknaryana 2023 menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan yang diperoleh sebelum penerapan (pretest) dan siklus I ke siklus II. Pada pretest, persentase ketuntasan siswa 60%, Pada siklus I persentase ketuntasan yang diperoleh mencapai 73,33%, dan pada siklus II dengan persentase 83,33%. Hal ini

menunjukkan bahwa media UNO tidak hanya menarik minat belajar tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, penelitian pada Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia yang berjudul "Implementasi Media Flashcard UNO dalam Pembelajaran Materi Aksara Jawa Kelas 3B SD Negeri Wates 01" oleh Viola et al., 2025, menunjukkan bahwa media flashcard UNO mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan tinjauan sebelumnya, terbukti bahwa media UNO dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Studi-studi tersebut sekaligus memperkuat landasan bahwa media UNO dapat diadaptasi untuk materi yang lebih beragam, termasuk materi keragaman budaya dan kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS. Namun terdapat perbedaan studi sebelumnya dengan penelitian kali ini, yang pertama adalah penelitian sebelumnya berfokus pada tingkat kelas dan tingkat pendidikan yang berbeda, sedangkan penelitian ini secara

husus menargetkan siswa kelas IV SD Negeri 02 Tanjungsari Pemalang.

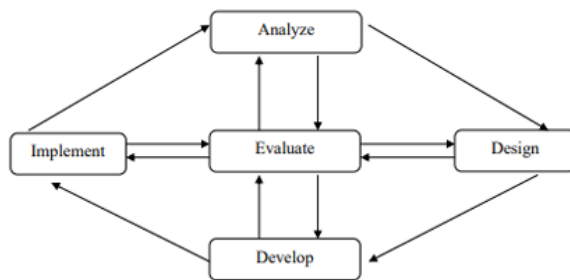
Kedua, materi pelajaran dan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam studi sebelumnya berbeda dengan materi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini, menunjukkan adanya kesenjangan dalam penerapan kontekstual dan berbasis konten. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah keragaman budaya dan kearifan lokal dan pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah *deep learning*. Karena keragaman budaya dan kearifan lokal merupakan potensi khas daerah yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai budaya daerah sendiri tetapi juga mendorong pembentukan karakter, rasa cinta tanah air, serta kemampuan berbicara, mengamati, dan bekerja sama dalam pembelajaran. Dengan demikian, materi ini sangat cocok untuk dikaitkan dengan media permainan seperti UNO yang bersifat kompetitif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa secara intelektual dan emosional.

Namun, penelitian yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis game dengan konten kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media UNO Kebudayaan yang sesuai dengan pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal, menguji kelayakan media UNO Kebudayaan, dan mendeskripsikan keefektifan media UNO Kebudayaan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV materi materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Berdasarkan latar belakang di atas, telah dilaksanakan penelitian berjudul: Pengembangan Media Kartu Uno Kebudayaan untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Ipas.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2023), metode R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitas produk tersebut. Model pengembangan yang

digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh branch model tersebut dinilai sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar (Kholisna & Sukasih 2025).



Gambar 1 Tahap Model ADDIE

Tahap pertama adalah tahap analisis merupakan pra perencanaan, tahap ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap desain, pada tahap ini peneliti merancang desain media UNO kebudayaan yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, media yang dikembangkan sesuai kebutuhan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi kebudayaan dan kearifan lokal.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini merealisasikan rancangan produk

yang sudah dibuat pada tahap desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu mengumpulkan bahan ajar, pembuatan kartu, dan lembar kerja siswa. Perangkat pembelajaran yang sudah diselesaikan tersebut akan di validasi oleh para ahli. Validator adalah pakar materi dan media yang berkualifikasi dengan minimal gelar Magister dan minimal 5 tahun pengalaman (Wardathi & Pradipta dalam Kholisna & Sukasih, 2025). Untuk mengukur kinerja produk, maka pada tahap ini dilakukan pembuatan instrumen (Putri & Sukasih 2025). Sementara itu, validasi ahli dari praktisi guru menilai kelayakan dari perspektif guru sebagai pengguna media. Guru kelas menjadi praktisi ahli yang menilai kesesuaian pembelajaran dan karakteristik siswa (Kholisna & Sukasih 2025). Validator menilai indikator aspek media dalam kuesioner menggunakan skala Likert. Tahap ke empat adalah tahap implementasi, pada tahap ini Produk yang telah dibuat nantinya akan diujicobakan pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 02 Tanjungsari, Pemalang dengan jumlah siswa keseluruhan 26, dengan jumlah siswa laki-laki 15 dan perempuan 11 siswa. Sebelum

menggunakan media langkah pertama yang dilakukan yaitu memberikan soal pretest dan angket minat sebelum penggunaan media kepada siswa. Selanjutnya peneliti memberikan kuesioner tanggapan guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 02 Tanjungsari Pematang. Dan tahap terakhir adalah memberikan soal post-test dan angket minat setelah penggunaan media kepada siswa.

Tahap terakhir merupakan evaluasi, tahap ini dilakukan untuk menilai keberhasilan pengembangan produk media pembelajaran. Instrumen evaluasi berupa kuesioner tanggapan pengguna. Pada penelitian ini Skala Likert dalam kuesioner tanggapan guru dan siswa digunakan untuk menganalisis tanggapan pengguna terhadap media (Batubara 2020). Dengan demikian, kelebihan dan kekurangan produk dapat ditingkatkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data melalui observasi dan wawancara. sementara itu, pendekatan deskriptif kuantitatif diterapkan untuk menganalisis data hasil validasi ahli,

respon kuesioner guru dan siswa, tes minat belajar, serta tes hasil belajar dengan menggunakan perhitungan persentase skor.

Data yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk persentase dan dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian tertentu. Selain itu, hasil uji minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media, serta hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media budaya UNO. Berikut ini merupakan tabel interpretasi indeks N-gain.

Tabel 1 Interpretasi Indeks N-gain

Nilai N-gain	Kriteria
$N-gain \geq 70$	Tinggi
$0,30 < N-gain < 0,70$	Sedang
$N-gain \leq 0,30$	Rendah

Sementara itu, Uji T digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara minat dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media budaya UNO. Uji T pada penelitian ini menggunakan paired sample T-test untuk data yang berdistribusi normal dan Wilcoxon Signed Ranks Test untuk data yang berdistribusi tidak

normal. Untuk menentukan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.); jika Sig. < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil angket minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media serta hasil pretest dan posttest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analyze

Pada tahap ini difokuskan untuk mengidentifikasi kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IV SD Negeri 02 Tanjungsari Pematang yang mengungkapkan bahwa siswa memiliki minat yang rendah pada saat pembelajaran mengenai kebudayaan dan kearifan lokal, kurangnya minat ini menyulitkan siswa untuk mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia, hal ini disebabkan karena belum terdapat media yang mendukung pembelajaran mengenai materi kebudayaan dan kearifan lokal. Selama ini guru kelas IV melakukan pembelajaran hanya menggunakan media buku, sehingga kurang bervariasi dan cepat membuat jenuh. Pernyataan ini didukung oleh hasil belajar siswa yang menunjukkan

rendahnya hasil pada pembelajaran IPAS.

Hasil kuesioner analisis kebutuhan kepada guru dan siswa, menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa menyatakan kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk mengatasi kesulitan ini. Hal ini menunjukkan diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menciptakan media yang lebih interaktif, efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa serta karakteristik siswa sesuai dengan tingkat usia kognitifnya.

Pengembangan media UNO Kebudayaan diusulkan sebagai solusi. Media UNO Kebudayaan berisi gambar yang memuat konten berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia yang tentunya disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kelas IV mata pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan lokal.

2. Design

Pada tahap desain, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Kartu UNO kemudian dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Kartu

UNO Kebudayaan berisi gambar yang memvisualisasikan berbagai keragaman kebudayaan yang ada di Indonesia. Terdapat 56 lembar kartu, yang terdiri dari 10 kartu merah yang memuat konten rumah adat, 10 kartu kuning yang memuat konten pakaian adat, 10 kartu hijau yang memuat konten tarian adat, 10 kartu biru yang memuat konten makanan khas dan kearifan lokal daerah, 4 kartu skip, 4 kartu reverse, dan 4 kartu wild draw four. Kartu UNO dicetak menggunakan bahan dasar ivory 230 gsm dengan laminating glossy agar tahan lama dan juga box kartu untuk menyimpan kartu-kartu UNO Kebudayaan. Berikut adalah tampilan dari desain awal.



Gambar 2 Desain awal kartu sisi depan dan belakang



Gambar 3 Desain box kartu UNO Kebudayaan

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan

capaian pembelajaran fase B, perancangan modul pembelajaran, bahan ajar, dan lembar kerja murid (LKM).

3. Development

Tahap ini merupakan perwujudan nyata dari produk media yang telah peneliti kembangkan. Produk media ini mempunyai kotak yang berukuran $9 \times 6,6 \times 2,2 \text{ cm}$, dan kartu yang berukuran $5,5 \times 8,5 \text{ cm}$.

Desain UNO yang telah dirancang ini perlu divalidasi kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi mengajar. Validator ahli materi menilai aspek-aspek mengenai kesesuaian materi dengan alur, tujuan, dan capaian pembelajaran, kesesuaian materi dengan taraf berpikir siswa, kesesuaian UNO Kebudayaan dengan materi, dan joyful learning. Validator ahli media menilai beberapa aspek, yaitu: kesesuaian materi dengan media, petunjuk penggunaan media, pemilihan font pada media, desain dan tampilan media, serta kesesuaian media dengan tingkat berpikir siswa. Selanjutnya pakar praktisi guru yaitu guru kelas IV di SD Negeri 02 Tanjungsari Pematang telah profesional dalam mengajar kelas rendah maupun kelas tinggi.

Pakar praktisi guru menilai aspek-aspek seperti kelayakan isi, kesesuaian media dengan materi, kesesuaian media dengan tingkat berpikir siswa, dan manfaat media. Berikut adalah hasil uji kelayakan media UNO Kebudayaan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru.

Tabel 2 Media and Material Validation Result

Test Subject	Persentase	Kategori
Validasi Media	93,2%	Sangat Layak
Validasi Materi	87,5%	Sangat Layak
Praktisi Guru	95%	Sangat Layak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pecahan domino yang dikembangkan mendapat kategori "Sangat layak" berdasarkan validasi oleh pakar media dengan persentase 93,2%, pakar materi dengan persentase 87,5%, dan praktisi guru dengan persentase 95%. Abacioglu et al. 2023 berpendapat bahwa umpan balik positif yang konsisten dari berbagai pakar mencerminkan kualitas media, relevansi pendidikan, dan potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Berdasarkan hasil validasi, terlihat bahwa media UNO Budaya telah memenuhi aspek

kesesuaian materi, tampilan media, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada tingkat usia mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Agustira & Rahmi 2022 yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Berikut adalah tampilan media UNO Kebudayaan yang telah melewati beberapa tahap validasi dan revisi di bawah bimbingan dosen yang ahli dalam media dan konten, sehingga siap untuk diimplementasikan.





Gambar 4 Tampilan sisi depan kartu



Gambar 5 Tampilan sisi belakang kartu



Gambar 6 Tampilan action card



Gambar 7 Tampilan sisi depan dan sisi belakang kotak kartu UNO Kebudayaan

4. Implementation

Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan yaitu media UNO Kebudayaan pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal yang diaplikasikan pada pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas

pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar dan minat belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Tanjungsari Pemalang. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji skala kecil dan uji skala besar. Pelaksanaan uji skala kecil oleh 6 orang yakni dengan menggunakan angket minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media UNO Kebudayaan serta membagikan soal pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar. Pelaksanaan uji skala besar juga dilakukan dengan cara yang sama dengan uji skala kecil hanya saja pada pelaksanaannya diikuti oleh semua siswa kelas IV. Berikut adalah hasil angket minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media UNO Kebudayaan

Tabel 3 Rata-rata Hasil Kuesioner Minat Belajar Sebelum dan Setelah Menggunakan Media

Rata-rata hasil minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media		
Jenis tes	Kelompok skala kecil	Kelompok skala besar
Sebelum	59,333	57,100
Sesudah	80,833	76,850
Rata-rata	21,5	19,75

Hasil kuesioner minat sebelum dan sesudah penggunaan media kemudian dianalisis menggunakan uji

T dan N-gain. Berikut adalah hasil uji T untuk minat sebelum dan sesudah penggunaan media.

Table 4 Hasil uji T pada minat sebelum dan sesudah menggunakan media

Skala Kelompok Uji Coba	Sig. (2-tailed)	Kriteria
Uji Coba Kelompok Kecil	0,027	Perubahan signifikan
Uji Coba Kelompok Besar	0,000	Perubahan signifikan

Syarat adanya perbedaan yang signifikan adalah jika sig. (2-tailed) $< 0,05$. Sebaliknya, tidak ada perbedaan yang berarti atau tidak signifikan jika sig. (2-tailed) $> 0,05$. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil di atas, sig. (2-tailed) = 0,027 $< 0,05$. Sementara itu, uji coba kelompok besar menunjukkan sig. (2-tailed) = 0,000 $< 0,05$. Berdasarkan hasil uji T tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media UNO Kebudayaan. Berikut adalah hasil uji N-Gain

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain

Skala Kelompok Uji Coba	Rata-rata nilai N-Gain	Persentase rata-rata nilai N-Gain	Kategori
Uji Coba Kelompok Kecil	0,529	53%	Cukup efektif
Uji Coba Kelompok Besar	0,460	46%	Cukup efektif

Berdasarkan tabel hasil uji N-gain pada skala kecil dan skala besar menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Tanjungsari Pemalang pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal menggunakan media UNO Kebudayaan masing-masing mengalami peningkatan sebesar 53% pada skala kecil dan 46% pada skala besar. Pada skala kecil dan skala besar termasuk dalam kriteria "sedang" atau cukup efektif. Dengan demikian, penentuan efektivitas media UNO Kebudayaan, yang termasuk cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas empat. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia et al. (2025) yang menyatakan bahwa

pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran sosial di sekolah dasar. Selain itu, Daryanes et al. (2023) menafsirkan hal ini sebagai bukti bahwa media langsung atau nyata dapat secara efektif merangsang minat dan keterlibatan siswa.

Selanjutnya, dibawah ini adalah hasil pre-test dan post test untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tabel 6 Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test

Rata-rata hasil pretest dan posttest		
Jenis tes	Kelompok skala kecil	Kelompok skala besar
Pre test	56,500	61,450
Post test	83,500	76,850
Rata-rata	27,00	22,500

Berikut adalah hasil uji T untuk *Pre-test* dan *Post-test*.

Table 7 Hasil uji T pada *Pre-test* dan *Post-test*

Skala Kelompok Uji Coba	Sig. (2-tailed)	Kriteria
Uji Coba Kelompok Kecil	0,010	Perubahan signifikan
Uji Coba Kelompok Besar	0,000	Perubahan signifikan

Syarat adanya perbedaan signifikan adalah jika sig. (2-tailed)

<0,05. Sebaliknya, tidak ada perbedaan signifikan jika sig. (2-tailed) >0,05. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil di atas, sig. (2-tailed) = 0,010 <0,05. Sementara itu, uji coba kelompok besar menunjukkan sig. (2-tailed) = 0,000 <0,05. Berdasarkan hasil uji T, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media UNO Kebudayaan. Hasil analisis n-gain adalah sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Uji N-Gain

Skala Kelompok Uji Coba	Rata-rata nilai N-Gain	Perse ntase rata-rata nilai N-Gain	Kategori
Uji Coba Kelompok Kecil	0,621	62%	Cukup efektif
Uji Coba Kelompok Besar	0,584	58%	Cukup efektif

Berdasarkan tabel hasil uji N-gain pada skala kecil dan skala besar, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas empat SD Negeri 02 Tanjungsari, Pemalang pada materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal dengan menggunakan media UNO Kebudayaan masing-masing mengalami peningkatan

sebesar 62% pada skala kecil dan 58% pada skala besar. Pada skala kecil dan skala besar, hal ini termasuk dalam kriteria "sedang" atau cukup efektif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hikmah, et al. (2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis budaya dan permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dengan demikian, dapat ditentukan bahwa efektivitas media Budaya UNO cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat.

5. Evaluation

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan media kartu UNO. Pada tahap ini diberikan kuesioner tanggapan pengguna, yang diberikan kepada guru dan siswa kelas IV setelah pembelajaran menggunakan media UNO Kebudayaan. Berikut adalah hasil analisis kuesioner tanggapan guru dan siswa mengenai media UNO Kebudayaan.

Tabel 9 Hasil Angket Tanggapan Pengguna

Responden	Rata-rata	Kategori
Guru	90%	Sangat Efektif
Siswa	82%	Efektif

Hasil analisis kuesioner tanggapan guru memperoleh nilai rata-rata 90%. Sementara itu, kuesioner tanggapan yang diberikan kepada 26 siswa memperoleh nilai rata-rata 82%. Dengan demikian, media UNO Kebudayaan efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa materi keragaman budaya dan kearifan lokal di kelas IV. Selain itu, terdapat saran agar produk tersebut dapat diperdalam lagi materi yang digunakannya. Setelah proses tersebut, pada tahap evaluasi, tampak kelebihan dan kekurangan dari media kartu UNO yang telah dikembangkan. Salah satu keuntungan dari media ini adalah pembelajaran menjadi lebih interaktif. Kekurangannya yaitu terdapat siswa yang sulit untuk dikondisikan karena terlalu bersemangat dalam pembelajaran menggunakan media UNO.

Penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama antar

siswa, sehingga mereka dapat secara aktif membangun pemahaman (Fitria and Putra 2025). Dalam konteks penelitian ini, media UNO Kebudayaan memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan bekerja sama sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan konstruktivisme pada pembelajaran IPAS mendorong peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung (Rustanti, Robikhah, and Handayani 2024). Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam menemukan konsep IPAS melalui aktivitas permainan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran Kartu UNO Kebudayaan telah terbukti mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Temuan ini menunjukkan

bahwa evaluasi kelayakan media UNO Kebudayaan masuk dalam kategori sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan guru praktisi. Selain itu, uji efektivitas melalui pengukuran N-gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam minat dan hasil belajar siswa, dengan rata-rata persentase nilai N-gain sebesar 53% pada angket minat skala kecil dan 46% pada skala besar, keduanya tergolong dalam kategori sedang, serta 62% pada pretest-posttest skala kecil dan 58% pada pretest-posttest skala besar, yang juga termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran UNO Kebudayaan efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media UNO Kebudayaan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 02 Tanjungsari, pemalang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abacioglu, Ceren S., Sacha Epskamp, Agneta H. Fischer, and Monique Volman. 2023. "Effects of Multicultural Education on Student Engagement in Low - and High- Concentration Classrooms : The Mediating Role of Student Relationships." *Learning Environments Research* 26(3):951–75.
doi:10.1007/s10984-023-09462-0.
- Agustira, Shinta, and Rina Rahmi. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4(1):72–80.
- Amelia, Titin, and Sri Sukasih. 2025. "The Development of Smart Apps Creator-Based Interactive Media to Improve Narrative Text Writing Skills." *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 11(1):230–46.
- Anggraeni, Restu, Muhammad Radian, Nur Alamsyah, and Ferisa Prasetyaning Utami. 2025. "Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Motivasi Perubahan Lingkungan Uno Card Game Media to Improve Students ' Learning Motivation and Understanding of Concept in Environmental Change Materials." *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 9(1):11–21.
- Ardyansyah, Ananta, and Sri Rahayu. 2023. "Development and Implementation of Augmented Reality-Based Card Game Learning Media with Environmental Literacy for Improving Students ' Understanding of Carbon Compounds." *Orbital: The Electronic Journal of Chemistry* 15(2):118–26.
doi:10.17807/orbital.v15i2.17617%0ADevelopment.
- Aulia, S. R., D. E. Pratiwi, N. Desiningrum, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Wijaya Kusuma. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9(1):11–21.
doi:10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Daryanes, Febblina, Darmadi Darmadi, Khusnul Fikri, and Irda Sayuti. 2023. "The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student's Problem-Solving Ability." *Heliyon* 9:1–15.
doi:10.1016/j.heliyon.2023.e15082.
- Fitria, Sekar Dita, and Galih Mahardika Christian Putra. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Unoya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V." *JIKAP*

- PGSD: *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 9:246–57.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I. Made Indra P. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media.
- Hikmah, Nailul, Nasution, and Ganes Gunansyah. 2024. "Media Pembelajaran Ipas Materi Keragaman Budaya Yang Dikaitkan Dengan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Rivew." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(4):413–30. doi:10.23969/jp.v9i04.20694.
- Kholisna, Arin, and Sri Sukasih. 2025. "Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts." *Jurnal of Integrated Elementary Education* 5(1):88–108.
- Nofetri, Widya, and Oknaryana. 2023. "Penerapan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Anai." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2):5833–39. doi:10.31004/jptam.v7i2.6620.
- Nurazizah, Siti. 2024. "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Karimah Tauhid* 3(5):5666–70. doi:10.30997/karimahtauhid.v3i5.13195.
- Putri, Adisty Ameliya, and Sri Sukasih. 2025. "Development of Digital Comics to Improve Reading Comprehension and Self-Efficacy of Grade V Students." *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 11(1):88–99. doi:10.22219/jinop.v11i1.38194.
- Rustanti, Eva Yulia, Nurul Robikhah, and Ninuk Handayani. 2024. "Implikasi Pembelajaran Saintifik Pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar Dalam Perspektif Teori Konstruktivisme.Ub." *Jurnal Ilmiah Mitra Swarga Ganesha* 11(1):8–13. doi:10.36728/jmsg.v11i1.3755.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Sugiyono 2023*. Vol. 11. 2nd ed. edited by M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd. Bandung: ALFABETA.
- Viola, Melyna Putri, Talitha Salsabila Azalea, Fitri Wahyuningsih, Amelia Ellena Candra, Nisrina Afifah, and Andarini Permata Cahyaningtyas. 2025. "Implementasi Media Flashcard UNO Dalam Pembelajaran Materi Aksara Jawa Kelas 3B SD Negeri Wates 01." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4(2):395–402.