

**PENGEMBANGAN MEDIA UNO PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS V SD NEGERI 35 PALEMBANG**

Risa Zulfifah<sup>1</sup>, Destiniar<sup>2</sup>, Putri Dewi Nurhasana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>risazulfifah2909@gmail.com, <sup>2</sup>destiniar@univpgri-palembang.ac.id,

<sup>3</sup>putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to produce UNO card media in class V elementary school science subjects that are valid, practical and effective. The research design used in this study is R&D (Research and Development). This research uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that the developed UNO card media is feasible to use with very valid, very practical, and effective criteria. This is evidenced by the validation results by the three validators obtained an average score of 88.03% with the criteria "Very Valid". Products tested for practicality by one to one, small groups, and large groups obtained an average score of 93.69% with the criteria of "Very Practical". Products tested for effectiveness by grade V C students obtained a score of 78.57% with the criteria "Effective". Based on the conclusions above, the development of UNO media in class V science subjects SD Negeri 35 Palembang can be concluded that the UNO card media developed has very valid, very practical, and effective criteria.*

**Keywords:** science, transfiguration of objects, UNO

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu UNO pada mata pelajaran IPA kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu UNO yang dikembangkan layak digunakan dengan kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi 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 V C diperoleh skor 78,57% dengan kriteria "Efektif". Berdasarkan kesimpulan di atas, maka pengembangan media UNO pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 35 Palembang dapat disimpulkan bahwa media kartu UNO yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

**Kata Kunci :** IPA, perubahan wujud benda, UNO

### **A. Pendahuluan**

Proses kegiatan belajar mengajar yang sering terjadi di kelas disebut dengan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran ada tujuan yang ingin dicapai, baik dari segi sikap, pengetahuan, keterampilan. Pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi antara peserta didik, pendidik, materi pembelajaran serta lingkungan (Hurit, Roberta Uron; Suwarno; dkk, 2021, hal. 8). Dalam kegiatan pembelajaran di kelas maka harus ada interaksi yang terjadi antara guru, siswa, materi pembelajaran, dan lingkungan. Hal ini mendukung kegiatan pembelajaran supaya dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Materi tersampaikan dengan baik apabila guru menggunakan alat bantu untuk memudahkan dalam menyampaikan materi. Alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapai tidak tujuan pembelajaran

dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran (Selegi, Nurhasana, Aryaningrum, & Kuswidyanarko, 2023). Hal ini berarti untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar menurut Arsyad (Ulfah, Wahyuni, & Nurtaman, 2021). Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

Media permainan kartu merupakan media pembelajaran menarik perhatian siswa dikarenakan siswa lebih senang bermain sambil belajar. Dengan permainan kartu diharapkan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kartu

yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan kartu *UNO*. Hal tersebut sesuai menurut Rohrig (Hidayati & Hakim, 2014) bahwa *UNO* adalah salah satu permainan kartu keluarga yang paling terkenal di dunia dengan peraturan yang cukup mudah untuk siapapun diatas usia tujuh tahun. Dengan menggunakan media pembelajaran kartu *UNO* maka dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan, membuat siswa lebih aktif dalam belajar, mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, dan membuat siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Permainan kartu *UNO* cocok untuk diterapkan di sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang cocok diterapkan permainan kartu *UNO* ini yaitu IPA. Proses pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Hisbullah & Selvi, 2018, hal. 5). Dalam hal ini maka pembelajaran IPA di sekolah diharapkan dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada kelas V C di SD Negeri 35 Palembang yang dilakukan pada hari Jumat, 27 Januari 2023 bahwa masih banyak siswa yang menganggap mata pelajaran IPA sebagai pelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena tidak adanya media yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan materi yang diajarkan dan lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi, dan lain-lain. Belum terdapat media pembelajaran berupa media kartu *UNO* dalam pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa permainan kartu *UNO*. Dengan permainan kartu *UNO* dapat memudahkan dalam memahami materi dan meningkatkan penguasaan materi guru sehingga menjadi lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

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 membuat siswa lebih memahami materi terutama pada mata pelajaran IPA. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *UNO* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 35 Palembang”.

### **B. Metode Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut menurut (Sugiyono, 2021, hal. 752). Produk yang dikembangkan adalah media kartu *UNO* pada mata pelajaran IPA kelas V materi tentang perubahan wujud benda. Penelitian model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrument pengumpulan data yang digunakan ialah angket dan soal. Angket tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang

diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Angket diberikan kepada para pakar atau validator untuk mengetahui kevalidan produk media kartu *UNO*. Para pakar atau validator tersebut berjumlah 3 orang yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru untuk melakukan validasi produk dengan mengisi angket tentang media kartu *UNO* yang dikembangkan. Setelah media kartu *UNO* dinyatakan valid oleh para ahli atau validator, maka tahap selanjutnya yaitu dilakukannya tahap uji coba *one to one* yang berjumlah 4 siswa, tahap uji coba *small group* yang berjumlah 7 siswa, dan tahap kelompok besar yang berjumlah 28 siswa. Untuk mengetahui kepraktisan produk media kartu *UNO*, maka setiap siswa diberikan angket dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia dari lembar angket respon siswa. Setelah media kartu *UNO* dinyatakan valid dan praktis, maka untuk mengetahui keefektifan produk media kartu *UNO*, siswa diberikan soal yang digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media kartu UNO. Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan penelitian yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi).

#### 1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap *analysis* dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi. Pada tahap analisis kebutuhan guru dan siswa dilakukan observasi dan wawancara awal dengan mengamati guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung. Analisis kurikulum yaitu tahap untuk mengetahui Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran. Tahap analisis materi yaitu peneliti melakukan analisis materi. Materi pada penelitian ini terdapat ada tema 7, subtema 1, pembelajaran 2, muatan pembelajaran IPA tentang perubahan wujud benda.

#### 2. *Design* (desain)

Tahap mendesain produk yang akan dikembangkan dengan membuat *flowchart* (diagram alur pengembangan) dan *storyboard*. Peneliti melakukan desain media

kartu UNO menggunakan aplikasi canva. Pada tahap desain ini juga peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* media kartu UNO. *Flowchart* atau diagram alur pengembangan akan memperlihatkan urutan dari rangkaian pengembangan media pembelajaran kartu UNO. *Storyboard* yaitu desain media kartu UNO tentang materi perubahan wujud benda.





**Gambar 1 Desain Media Kartu UNO**

### 3. *Development* (pengembangan)

Tahap *development* adalah tahap pengembangan produk media kartu UNO agar menjadi media yang valid, praktis, dan efektif. Pada tahap validasi media kartu UNO divalidasi oleh para ahli atau validator. Peneliti

merevisi produk sesuai dengan masukan dan saran dari validator. Para ahli atau validator diberikan angket untuk diisi guna mengetahui media yang dikembangkan valid atau tidak.

**Tabel 1 Hasil Penilaian Validator**

No	Keterangan	Nilai
1	Validator I	88,3%
2	Validator II	87,5%
3	Validator III	88,3%
	Rata-Rata	88,03%
	Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ketiga validator diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 88,03%, media kartu UNO materi perubahan wujud benda sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket bahwa media kartu UNO telah dikembangkan dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah produk pengembangan media kartu UNO dinyatakan valid, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba yang dilakukan di kelas dengan tahapan *one to one* dan *small group*. Pada tahap *one to one* dilakukan uji coba pada 4 siswa. Tahap *small group* dilakukan uji coba pada 7 siswa. Setelah dilakukan uji coba, maka siswa yang telah melakukan tahap *one to one* dan *small group* akan diberikan angket respon

guna mengetahui media kartu UNO yang dikembangkan praktis atau tidak jika digunakan di kelas.

**Tabel 2 Hasil Angket Respon Siswa Tahap One to One**

No	Nama Siswa	Nilai
1	MAP	85%
2	MANF	96,6%
3	NKH	96,6%
4	TBR	96,6%
	Rata-Rata	93,7%
	Kriteria	Sangat Praktis

Berdasarkan dari hasil angket respon siswa pada tahap *one to one* memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 93,7%, media kartu UNO materi perubahan wujud benda praktis digunakan dalam pembelajaran. Sehingga media kartu UNO yang dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya.

**Tabel 3 Hasil Angket Respon Siswa Tahap Small Group**

No	Nama Siswa	Nilai
1	AZ	91,6%
2	MAH	88,3%
3	MBTW	93,3%
4	NS	90%
5	RR	100%
6	SR	96,6%
7	S	98,3%
	Rata-Rata	94,01%
	Kriteria	Sangat Praktis

Berdasarkan dari hasil angket respon siswa pada tahap *small group* memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 94,01%, media kartu UNO

materi perubahan wujud benda praktis digunakan dalam pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan dari perolehan hasil angket tersebut bahwa media kartu UNO yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **4. Implementation (penerapan)**

Tahap *implementation* ini dilakukan pada seluruh siswa kelas V C yang berjumlah 28 siswa. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 7. Setelah tahap *implementation* seluruh siswa diberi angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan dan diberi soal evaluasi untuk mengetahui keefektifan.

**Tabel 4 Hasil Angket Respon Siswa pada Tahap Kelompok Besar**

No	Nama Siswa	Jumlah	Nilai
1	AA	49	81,6%
2	AZ	55	91,6%
3	DA	57	95%
4	FAQ	56	93,3%
5	FF	59	98,3%
6	KMJR	58	96,6%
7	MAM	57	95%
8	MAP	55	91,6%
9	MAH	54	90%
10	MAYP	58	96,6%
11	MBTW	58	96,6%
12	MGR	57	95%
13	MRR	54	90%
14	MTS	54	90%
15	MVS	60	100%
16	MANF	59	98,3%
17	MRS	58	96,6%
18	NKH	56	93,3%
19	NS	50	83,3%
20	NA	60	100%

21	N	51	85%
22	NAS	55	91,6%
23	RR	59	98,3%
24	RR	51	85%
25	SR	58	96,6%
26	SM	59	98,3%
27	S	54	90%
28	TBR	58	96,6%
Rata-Rata			93,37%

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tahap kelompok besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,37% kriteria produk "sangat praktis" untuk digunakan.

**Tabel 5 Hasil Nilai Keefektifan Siswa**

No	Nama Siswa	Skor	Kriteria
1	AA	90	TUNTAS
2	AZ	65	TIDAK TUNTAS
3	DA	90	TUNTAS
4	FAQ	70	TIDAK TUNTAS
5	FF	90	TUNTAS
6	KMJR	60	TIDAK TUNTAS
7	MAM	80	TUNTAS
8	MAP	90	TUNTAS
9	MAH	85	TUNTAS
10	MAYP	75	TUNTAS
11	MBTW	90	TUNTAS
12	MGR	70	TIDAK TUNTAS
13	MRR	90	TUNTAS
14	MTS	45	TIDAK TUNTAS
15	MVS	85	TUNTAS
16	MANF	100	TUNTAS
17	MRS	80	TUNTAS
18	NKH	100	TUNTAS
19	NS	80	TUNTAS
20	NA	85	TUNTAS
21	N	70	TIDAK TUNTAS
22	NAS	100	TUNTAS
23	RR	90	TUNTAS
24	RR	100	TUNTAS
25	SR	100	TUNTAS
26	SM	90	TUNTAS
27	S	85	TUNTAS
28	TBR	100	TUNTAS
Jumlah		2.355	
Rata-Rata		84,10	
Persentase Ketuntasan Siswa		78,57%	Efektif

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

### 5. Evaluation (evaluasi)

Tahap *evaluation* atau evaluasi adalah tahap terakhir yang dilakukan pada prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE. Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi produk pengembangan berupa media kartu UNO yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengembangan Media UNO pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 35 Palembang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media UNO pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 35 Palembang dilakukan 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".

2. Produk yang diuji kepraktisannya oleh *one to one*, *small group*, dan kelompok besar diperoleh skor rata-rata 93,69% dengan kriteria "Sangat Praktis".
3. Produk yang diuji keefektifannya oleh siswa kelas V C diperoleh skor 78,57% dengan kriteria "Efektif".

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka pengembangan media UNO pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 35 Palembang dapat disimpulkan bahwa media kartu UNO yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayati, N., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Permainan Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2).
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Penerbit Aksara Timur.
- Hurit, Roberta Uron; Suwarno; dkk. (2021). *Belajar dan*

*Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.

- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtaman, E. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu UNO pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya*, 955.
- Selegi, S. F., Nurhasana, P. D., Aryaningrum, K., & Kuswidyandarko, A. (2023). *Strategi Pembelajaran*. Sumatera Barat: Azka Pustaka
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.