



Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem

Devi Agustriyani¹, Nana Hendracipta², A. Syachruroji³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}
Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117

Email: deviagustriyani02@gmail.com¹, nanahendracipta@untirta.ac.id², ahmadsyachruroji@untirta.ac.id³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 21-06-2024

Direvisi: 11-07-2024

Dipublikasikan: 01-09-2024

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa kartu uno sebagai media pembelajaran yang berisi pembelajaran IPA tema ekosistem dengan uji kelayakan dan respons peserta didik. Metode penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan desain 3D meliputi *Definition*, *Design* dan *Development*. Instrumen penelitian berupa angket dengan skala likert untuk uji kelayakan oleh tim ahli dan angket respons peserta didik. Hasil uji kelayakan media pembelajaran kartu uno oleh tim ahli materi dinilai sangat layak mencapai 85%, ahli media menilai sangat layak mencapai 85% dan ahli bahasa menilai sangat layak mencapai 88%. Hasil rata-rata seluruh validator sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Merak III pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Hasil uji respons peserta didik mencapai kategori sangat baik sebesar 85%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba peserta didik disimpulkan bahwa media permainan kartu Ukos untuk pembelajaran IPA pada materi ekosistem kelas 5 sangat layak dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD.

Abstract

This development research aims to develop a product in the form of uno cards as a learning medium that contains science learning on ecosystem themes with feasibility tests and student responses. The research method uses the Research and Development (R&D) method with 3D design including Definition, Design and Development. The research instrument is a questionnaire with a likert scale for feasibility testing by a team of experts and a student responses questionnaire. The results of the feasibility test for the uno card learning media by a team of material experts were assessed as very feasible reaching 85%, media experts assessed it as very feasible reaching 85% and language experts assessed it as very feasible reaching 88%. The average result for all validators is 86% in the very feasible category. Product trials were carried out on grade 5 students at SD Negeri Merak III in the even semester of the 2023/2024 academic year. The results of the student responses test reached the very good category of 85%. Based on the results of validation and student trials, it was concluded that the Ukos card game media for science learning in grade 5 ecosystem material was very feasible and very good for use in the learning process in grade 5 elementary school.

Kata Kunci:

pengembangan, media pembelajaran, kartu uno, ekosistem.

Keywords:

development, learning media, uno card, ecosystem.

Pengutipan APA:

Agustriyani, Devi., Hendracipta, Nana., Syachruroji, A., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2). doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v%vi%i.3971>

© 2024 Devi Agustriyani¹, Nana Hendracipta², A. Syachruroji³.
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang,
Kota Serang, Banten 42117

Email : deviagustriyani02@gmail.com

ISSN 2541-6855 (Online)
ISSN 2541-0199 (Cetak)

PENDAHULUAN

Kehidupan bumi kita ini setiap tahunnya selalu mengalami berbagai perubahan disetiap bidang kehidupan masyarakatnya yang perlu menyesuaikan dengan keadaan yang ada. Begitupun perkembangan yang memengaruhi dunia pendidikan perlahan-lahan terus mengalami perubahan karena berbagai faktor atau tuntutan zaman untuk menyesuaikan dengan keadaan agar lebih baru dan lebih baik. Melalui pendidikan dapat memberikan pengaruh yang besar dalam kemajuan bangsa dengan adanya usaha untuk membantu perkembangan anak baik personal maupun sosialnya. Pendidikan akan dianggap berhasil ketika kompetensi dalam diri peserta didik mampu dikembangkan dan guru berhasil membuat proses pembelajaran yang kondusif sehingga terpenuhinya tujuan pembelajaran dan tercapainya tujuan pendidikan (Sirait, 2023). Keberhasilan itu membuat peserta didik dapat mengembangkan potensi diri dengan lebih baik dari segi perilaku dan sikap, pengetahuan, kemampuan maupun keterampilannya yang mereka dapatkan melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan perjalanan dilaksanakannya interaksi dan komunikasi antara guru bersama peserta didik dalam upaya terpenuhinya tujuan pendidikan. Terlaksananya kegiatan pembelajaran tidak lepas dari tanggung jawab guru dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran yang efektif, menarik dan kreatif agar pelajaran yang diberikan mampu dimengerti peserta didik dengan baik. Pemahaman yang baik dengan suasana pembelajaran yang kondusif dapat tercapainya tujuan yang diharapkan.

Sehingga guru berperan sangat penting dalam dunia pendidikan karena pekerjaannya tidak hanya memberi tugas dan menyampaikan materi saja melainkan guru menjadi seorang pendidik, pembimbing, dan menjadi motivator dalam kegiatan pembelajaran dengan fokus terhadap peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Fitriani, A.N., 2021). Selain itu, pentingnya perancangan dalam membangun suasana kelas yang mendorong interaksi peserta didik agar berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar (Selvi, dkk., 2023:131). Salah satu komponen yang dapat mendukung pembelajaran yaitu mengadakan sebuah media dalam mencapai tujuan pembelajarannya.

Media pembelajaran menjadi sarana yang membantu guru dalam menyalurkan informasi pelajaran pada peserta didik. Media pembelajaran berkaitan erat dengan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik (Laduni, J.F., & Desyandri, 2021). Melalui media pembelajaran guru dapat terbantu untuk menyampaikan materi yang lebih menarik, efektif dan membantu pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan. Beragam bentuk medianya dapat digunakan guru sesuai kebutuhan dalam pembelajarannya. Salah satunya guru dapat mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang mengandung unsur pelajaran dan kesenangan bagi penggunanya. Pembelajaran dan permainan yang digabungkan pada suatu aktivitas belajar dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran tanpa paksaan karena mereka merasa senang (Khasanah.S.N., dkk., 2023:215).

Permainan edukatif merupakan aktivitas yang mencakup kegiatan bermain dan keperluan belajar dengan mengembangkan materi pelajaran di dalamnya. Penyajian pengetahuan melalui permainan tidak lagi menjadi sesuatu yang baru karena berbagai bentuk permainan sudah banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Permainan memiliki berbagai tingkatan jenis yaitu mudah dimainkan hingga sulit dimainkan (Novitasari.A., dkk., 2023:1782). Saat ini terdapat permainan yang dikenal diberbagai kalangan usia salah satunya yaitu permainan kartu uno, di mana permainannya cukup sederhana dan mudah dimainkan sehingga dapat disukai juga oleh anak-anak yang menyukai kegiatan bermain. Permainan kartu uno merupakan sebuah permainan kartu berawal dari permainan keluarga yang memiliki karakteristik khusus pada warna, angka, dan simbol. Permainan yang berasal dari Italia dengan nama “uno” memiliki arti “satu” dan permainannya dapat dimainkan 2 sampai 10 orang (Kumala, S.A., dkk, 2020:14). Cara memainkannya cukup mudah dengan menyamakan kartu sesuai warna, angka, ataupun simbol yang tertera pada kartu (Kamalia dan Subrata, 2022). Tujuan pada permainan ini ialah menghabiskan kartu yang dimiliki sehingga dinyatakan sebagai pemenangnya. Paramita & Damayanti (2019:3318) menyatakan bahwa kegiatan belajar dengan kartu uno dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan bermain karena mereka lebih berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan permainannya. Media yang digunakan secara langsung membantu keterlibatan dan memudahkan ingatan peserta didik terhadap informasi yang disajikan terutama pada pembelajaran di sekolah dasar yang perlu mengajarkan

pengetahuan mendasar secara nyata sesuai keadaan di sekitar mereka.

Pembuatan kartu uno menjadi media pembelajaran dapat dilibatkan pada pembelajaran sekolah dasar seperti pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kartu uno dapat didesain dengan modifikasi untuk membantu proses pembelajaran IPA yang mengajarkan peserta didik akan kehidupan alam dan makhluk hidupnya. Melalui kartu uno dapat membantu menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami pelajaran yang disajikan karena kartu uno termasuk media visual berbasis cetak yang dapat menghasilkan gambar, teks, grafik dan desain unik pada kartu. Cara permainan yang menarik seolah-olah peserta didik hanya menyesuaikan warna dan gambar tetapi mereka belajar berfikir dan memahami keterhubungan isi pada kartu, sehingga seiring berjalannya waktu mereka dapat mengerti pelajaran yang disampaikan pada kartu. Sederhananya permainan uno yang terlihat, nyatanya pemain memerlukan taktik dan strategi agar bisa mencapai kemenangan sehingga membuat mereka berjuang menyelesaikan permainan dan mereka akan saling bertukar pikiran dari materi yang dipelajari bersama (Aulya, R., dkk., 2021). Melalui kartu uno peserta didik dapat terlibat langsung pada kegiatan pembelajarannya. Keterlibatannya secara langsung memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi yang disampaikan pada kartu. Disamping itu, melalui kegiatannya dapat melatih peserta didik dalam berfikir, melakukan kegiatan belajar yang lebih aktif, mandiri belajar bersama teman, berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman-temannya secara langsung. Terciptanya belajar aktif dapat

meningkatkan kegiatan yang dilakukan peserta didik ketika proses pembelajaran (Andriana.E., dkk., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas 5 SD Negeri Merak III tahun 2023 bahwa sekolah masih menerapkan kurikulum 2013. Cara guru dalam mengajar lebih sering melalui metode ceramah dan penugasan pada kegiatan pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berulang jika hanya menerapkan cara-cara yang monoton dan konvensional dapat menjadikan pembelajaran itu terasa membosankan dan munculnya kejenuhan dalam belajar (Wibowo, E.W., dkk., 2020). Saat kegiatan pembelajaran pada tema ekosistem masih biasa menggunakan buku tematik dan media berupa gambar-gambar yang ditempel pada kertas karton sehingga peserta didik akan belajar secara visual dan pasif hanya mendengarkan penjelasan guru ataupun memperhatikan media saja. Media pembelajaran yang unik dari segi bentuk, warna, desain dan melibatkan peserta didik dalam penggunaannya dapat membantu memusatkan perhatian peserta didik, motivasi dan semangat untuk mempelajari materi yang diajarkan (Kibtiah, M., dkk., 2021). Guru menyampaikan ketika pembelajaran ditampilkan sebuah media peserta didik merasa antusias karena melihat sesuatu yang baru berbeda dari biasanya. Tetapi hal ini jarang dilakukan dan media yang digunakan masih kurang menarik perhatian mereka untuk belajar. Sehingga pembelajaran yang terlaksana ini dapat memengaruhi fokus mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Ketika proses pembelajaran tidak memberikan kesempatan untuk peserta didik mengembangkan kreativitas dan

keterampilannya akan mengakibatkan kurangnya minat mereka terhadap pelajaran dengan sikap yang tidak peduli, malas dan tidak bergairah dalam belajar (Purnamasari, A.E., dkk., 2021). Tumbuhnya minat belajar yang tinggi bagi peserta didik pada proses pembelajaran akan memengaruhi prestasi belajar yang lebih baik juga (Syachruraji, A. dkk., 2024).

Berdasarkan pemaparan persoalan di atas, diperlukannya media pada proses pembelajarannya sebagai upaya untuk membantu dan menarik minat peserta didik agar giat belajar, serta aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Rumusan penelitiannya mencakup proses pengembangan media pembelajaran kartu uno ekosistem untuk kelas 5 dan uji kelayakan media kepada para pakar ahli dibidangnya, revisi kemudian ujicoba dengan didapatkan respons peserta didik sehingga hasil media yang dikembangkan dapat diketahui layak atau tidaknya digunakan di sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Seiring dengan inovasi-inovasi dalam perkembangan pembelajaran, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan penerapan tentang media kartu uno dalam pembelajaran. Penelitian Zulfifah, R., dkk. (2023) yang menghasilkan media uno dapat digunakan dalam membantu peserta didik mempelajari materi IPA pembahasan tentang perubahan wujud benda. Penelitian Sari, E.R., dkk. (2022) dengan media kartu uno yang dibuatnya dapat menjadi sebuah alternatif media pada pelajaran IPA yang menciptakan suasana belajar menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran yang tidak hanya membantu memahami materi melainkan dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta mudah dibawa dan digunakan di manapun.

Penelitian Roisuttaqillah, M.F. (2022) yang juga mengembangkan media kartu uno dalam pelajaran IPA tema ekosistem tentang pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran yang efektif dengan respons yang positif menunjukkan media dibuatnya membantu pemahaman peserta didik pada kegiatan belajar yang menyenangkan.

Maka dari itu perumusan masalah pada penelitian ini meliputi; 1) Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran permainan kartu uno yang memuat pelajaran IPA materi ekosistem untuk peserta didik kelas 5 di SD Negeri Merak III?, 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran permainan kartu uno yang dikembangkan untuk pembelajaran materi ekosistem kelas 5 SD?, 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan kartu uno untuk pembelajaran materi ekosistem di kelas 5 SD Negeri Merak III.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Tujuannya untuk mengembangkan media permainan berupa kartu Ukos (Uno Ekosistem) yang memuat pelajaran IPA kelas 5 tentang tema ekosistem dengan menguji tingkat kelayakan produk dan respons peserta didik. Perencanaan pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, meliputi mendefinisikan (*definition*), merancang (*design*), mengembangkan (*development*) dan menyebarkan (*dissemination*). Tahapan yang dilakukan sampai pada 3D yaitu pengembangan saja tidak sampai

pada penyebaran. Langkah penelitian yang dilakukannya sampai tahap pengembangan ini sudah mencapai tujuan penelitiannya dimana media pembelajaran yang dikembangkan dapat menggambarkan proses pembuatan hingga sejauh mana kelayakannya dapat layak digunakan pada pembelajaran sekolah dasar.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk diketahui kelayakan media kartu Ukos yang dilaksanakan di SDN Merak III Kabupaten Tangerang pada 27 Mei 2024.

Subjek Penelitian

Subjek penelitiannya meliputi ahli/pakar materi, media dan bahasa sebagai validator produk, serta guru dan peserta didik kelas 5 SDN Merak III tahun pelajaran 2023-2024.

Prosedur

Proses mengembangkan media kartu Ukos meliputi beberapa tahapan dari model pengembangan yang digunakan. Tahapan pengembangan media kartu Ukos yaitu mengacu pada desain Ancer, T.,dkk. (2021:26) meliputi; 1) *definition* yaitu memulai menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum dan menganalisis materi ekosistem, 2) *design* yaitu merancang media hingga pembuatan media pembelajaran kartu Ukos, dan 3) *develop* yaitu produk awal akan diuji kelayakan oleh tim ahli, revisi hingga dilakukannya percobaan produk skala terbatas.

Data, Instrumen, dan Teknik

Pengumpulan Data

Jenis pengumpulan data yang dibutuhkan mencakup data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan berupa komentar dan saran dari ahli/pakar materi, media, bahasa dan jawaban guru kelas 5 melalui wawancara. Sedangkan, data

kuantitatif didapatkan berupa data hasil angket dari pakar materi, pakar media, pakar bahasa dan respons tanggapan peserta didik pada media permainan kartu uno ekosistem (Ukos).

Teknik Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji pakar/ahli dan percobaan uji terbatas kepada peserta didik selanjutnya menganalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

1. Angket validasi ahli dilakukan untuk mengukur kelayakan kartu Ukos yang dikembangkan. Skor penilaian pada uji pakar/ahli menggunakan *skala likert* yang dirincikan pada tabel 1.

Tabel 1. Pemberian Skor Uji Ahli

Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

2. Angket respons peserta didik untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan digunakan angket respons peserta didik dengan skala *likert* pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Pernyataan Respons Peserta didik

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Nilai yang didapatkan dari skor ahli dan respons peserta didik dipersentasekan dengan rumus;

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka persentase

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

4. Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat kelayakannya disajikan pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Kategori Penilaian Ideal Uji Ahli

Skor %	Kategori Kualitatif
0 – 20	Tidak layak
21 – 40	Kurang layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

Tabel 4. Kategori Penilaian Respons Peserta Didik

Skor %	Kategori Keberhasilan
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup baik
21 – 40	Kurang baik
0 – 20	Tidak baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini dilaksanakan di SDN Merak III, Kecamatan Sukamulya, Kabupaten Tangerang pada kelas 5 Tahun Pelajaran 2023/2024. Jangka waktu pelaksanaan penelitian ini dari tanggal 20 Mei hingga 28 Mei 2024. Tujuannya adalah menghasilkan sebuah produk berupa media permainan kartu Uno sebagai media untuk membantu peserta didik belajar tentang pelajaran IPA materi ekosistem. Hasil penelitian ini mengikuti prosedur desain

penelitian yang digunakan peneliti, meliputi tahap mendefinisikan, merancang dan mengembangkan.

Tahap mendefinisikan

Tahap ini dilakukannya beberapa analisis awal sebelum merancang media pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mendefinisikan persyaratan pembelajaran dalam membatasi cakupan materi yang akan dikembangkan. Rangkaian tahapannya yaitu menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum dan menganalisis materi. Hasil kebutuhan yang dianalisis didapat melalui wawancara terhadap guru kelas 5 bahwa kegiatan pembelajarannya masih memakai media biasa dimana pelibatan peserta didik hanya memperhatikan gambar-gambar yang memberikan informasi dari materi yang dipelajari termasuk penjelasan yang terfokus pada buku paket tematik saja. Fokus belajar peserta didik mudah teralihkan ketika sudah merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya membuatnya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan saja dan mereka saling memengaruhi untuk mengobrol dan melakukan candaan lainnya yang membuat mereka tidak fokus belajar sehingga dapat memengaruhi pemahaman materi pelajaran yang diajarkan. Maka diadakannya media pembelajaran kartu Ukos diharapkan membantu kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan keterlibatan aktif.

Hasil analisis kurikulum diketahui bahwa SDN Merak III Kabupaten Tangerang menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum tersebut diuraikan KD yang digunakan menjadi beberapa indikator pencapaian kompetensi. KD materi ekosistem terdapat pada tema 5 ekosistem subtema 1 dan 2 yaitu KD 3.5 pengetahuan

mengenai “menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar” yang diuraikan menjadi 3 indikator dan KD 4.5 keterampilan mengenai “membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem” dengan 1 indikator, hingga diuraikan tujuan pembelajarannya yang ingin dicapai. Setelah itu, menganalisis materi yang dikembangkan pada media yaitu materi IPA tentang ekosistem. Pada tema ekosistem ini memuat penjelasan komponen dan susunan ekosistem, pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya, dan rantai makanan serta jaring-jaring makanan dalam penyaluran sumber energi makanan.

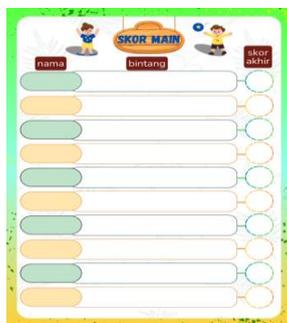
Tahap merancang

Setelah proses menganalisis selesai, dimulainya proses perancangan produk yaitu permainan kartu uno ekosistem (Ukos). Media permainan kartu Ukos ini terdiri empat komponen yaitu kartu Ukos, papan skor, buku panduan dan kemasan produk. Pertama, kartu Ukos dilengkapi warna dan gambar komponen sebagai penanda untuk memainkan kartu tersebut dalam menyamakan warna atau gambar. Kartu ini terdiri dari kartu aksi (tambah +2, melewati pemain, balik arah, tambah +4 kartu dan ganti warna, serta ganti warna) dan kartu berisi materi dan soal dengan bagian belakang kartu bergambar sama berjudul Ukos. Kedua, papan skor akan menyajikan nama pemain, nilai bintang dan skor akhir. Papan skor ini sebagai alat untuk mencatat skor pemain dalam menjawab pertanyaan hingga skor akhir yang didapatkan. Ketiga, buku panduan akan menyajikan berbagai petunjuk dan arahan bagi pengguna dalam menggunakan dan memainkan kartu uno ekosistem. Buku panduan di dalamnya akan berisi halaman sampul, kata pengantar,

daftar isi, pengenalan media, identitas media pada pembelajaran, karakteristik kartu, petunjuk persiapan sebelum dan sesudah menggunakan media, peraturan permainan, cara memainkan, cara perawatan dan penyimpanan, petunjuk jawaban kartu soal dan profil pembuat. Keempat, kemasan media dibuat sebagai tempat penyimpanan kartu, papan skor dan buku panduannya agar lebih praktis dibawa kemanapun. Kemasan awal ini dicetak berbentuk tabung menggunakan kertas art karton dengan ukuran diameter 8cm dan tinggi 20 cm.



Gambar 1. Tampilan Kartu Bagian Depan dan Belakang



Gambar 2. Papan Skor



Gambar 3. Buku Panduan



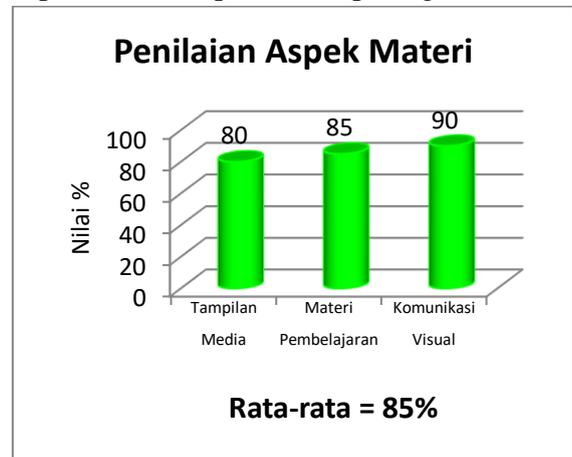
Gambar 4. Kemasan Media

Tahap mengembangkan

Tahap ini dilakukannya penilaian terhadap produk awal yang sudah dihasilkan. Uji kelayakan produk dilakukan oleh dosen ahli untuk mengetahui kelayakan media yang dihasilkan dapat dipraktikkan pada peserta didik atau tidak. Berikut uji validasi ahli berdasarkan segi materi, media dan bahasa mengenai produk kartu Ukos.

Validasi materi

Validasi dari aspek materi meliputi tampilan media, materi pembelajaran dan komunikasi visual. Hasil penilaian media kartu Ukos dari aspek materi dapat dilihat pada gambar 5.

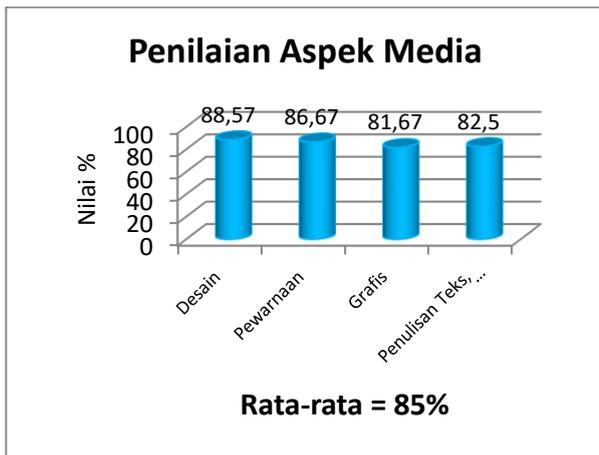


Gambar 5. Hasil Validator Materi

Dari data yang diperoleh diketahui penilaian dari ahli materi yaitu validator 1 sebesar 92% dan 79% dari validator 2, sehingga didapatkan jumlah dari kedua validator dengan rata-rata 85% yang masuk pada tingkat kategori “Sangat layak”.

Validasi media

Validasi dari aspek media meliputi aspek desain, pewarnaan, grafis, dan penulisan teks, kalimat serta bahasanya. Berikut gambar yang menunjukkan hasil penilaian media kartu Ukos dari aspek media.

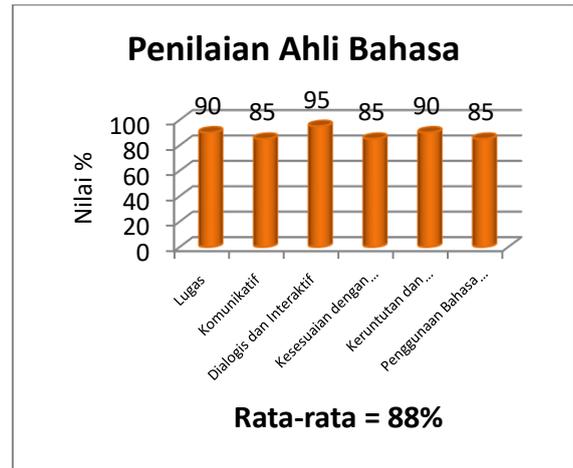


Gambar 6. Hasil Validator Media

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui penilaian ahli media yaitu validator 1 sebesar 90% dan 80% dari validator 2. Jumlah dari kedua validator tersebut didapatkan rata-ratanya sebesar 85% termasuk pada kategori “Sangat layak”.

Validasi bahasa

Dilakukannya validasi dari aspek bahasa bertujuan untuk menyesuaikan dan memperbaiki produk media berdasarkan saran dari validator ahli bahasa. Berikut ditunjukkan hasil penilaian media kartu Ukos pada aspek bahasa.



Gambar 7. Hasil Validator Ahli Bahasa

Dari data yang diperoleh diketahui penilaian ahli bahasa yaitu validator 1 sebesar 85% dan 92% dari validator 2. Jumlah dari kedua validator tersebut didapatkan rata-ratanya sebesar 88% dengan tingkat kategori “sangat layak”.

Setelah media kartu Ukos melalui pemeriksaan dan penilaian oleh ahli, media pembelajaran kartu Ukos diperbaiki sesuai komentar dan saran yang berikan oleh tim ahli baik dari segi isi materi yang ditambahkan, ketahanan media yang lebih tahan lama dengan penggunaan bahan yang lebih berkualitas dan kemasan dibuat dari kaleng, serta segi bahasa yang disederhanakan agar mudah dimengerti peserta didik. Produk yang diperbaiki menghasilkan media kartu Ukos akhir yang baru dan dapat diuji cobakan di sekolah dasar kepada peserta didik.



Gambar 8. Kartu Ukos Hasil Revisi

Percobaan produk

Percobaan produk merupakan implementasi atau penerapan media di lapangan kepada peserta didik. Dilakukannya uji coba media yang tujuannya agar diketahui tingkat kelayakan dan tanggapan peserta didik pada produk yang dikembangkan. Percobaan produk media pembelajaran kartu Ukos dilakukan di SDN Merak III pada Senin 27 Mei 2024. Proses kegiatannya dimulai dari pembukaan kelas, penyampaian materi dasar tentang ekosistem dan pengimplementasian media pembelajaran kartu Ukos di kelas 5 dengan 28 peserta didik.

Proses pengimplementasian dilakukan dengan rangkaian pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat. Kegiatannya diawali pembukaan kelas, menyampaikan pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari tentang konsep dasar ekosistem, pengelompokan hewan, rantai makanan, dan jaring-jaring makanan.



Gambar 9. Penyampaian Materi Secara Klasikal

Setelah itu, pembagian kelompok dan mengatur persiapan permainan. Sebelum bermain peserta didik memperhatikan terlebih dahulu intruksi-intruksi pengenalan permainan dan cara bermainnya.



Gambar 10. Pembagian Kelompok dan Persiapan Bermain

Setiap perwakilan kelompok maju untuk bermain dan anggota lainnya diberikan lembar kerja untuk dikerjakan bersama. Perwakilan yang maju akan bermain dengan cara main yang sudah dijelaskan hingga terdapat pemain yang menghabiskan kartu. Kemudian masuk pada babak permainan selanjutnya dengan pergantian pemain dari kelompoknya dan bermain seperti permainan yang pertama, hal ini dilakukan seterusnya hingga setiap anggota bermain atau menyesuaikan dengan waktu yang ditentukan. Bagi anggota yang tidak bermain, bersama kelompoknya mengerjakan lembar kerja yang diberikan dengan memperhatikan proses permainannya untuk membantu mengerjakan lembar kerja tersebut.



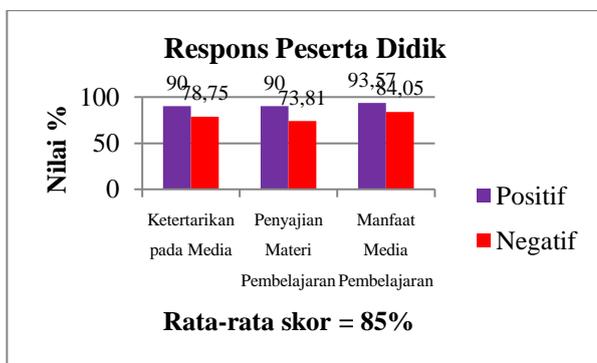
Gambar 11. Kegiatan Bermain dan Diskusi

Setelah proses permainan selesai, secara berkelompok mereka diminta membuat ilustrasi gambar cerita suatu hewan pada sebuah lingkungan dalam mendapatkan makanannya pada lembar kerja yang diberikan. Kemudian mereka mempresentasikan hasil kerja yang telah mereka buat kepada guru dan teman kelasnya.



Gambar 12. Kegiatan Presentasi

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik dibagikan lembar angket untuk diketahui respons mereka terhadap media yang sudah digunakan. Hasil tanggapan peserta didik ditunjukkan pada diagram berikut.



Gambar 13. Tingkat Respons Peserta didik terhadap Media

Angket respons yang diberikan pada peserta didik disajikan pernyataan positif dan negatif pada aspek ketertarikan terhadap media memperoleh hasil 90% dan 78,75%. Nilai persentase dari pernyataan positif dan negatif pada aspek penyajian materi pembelajaran memperoleh hasil 90% dan 73,81%. Sedangkan pernyataan positif dan negatif pada aspek manfaat media pembelajaran memperoleh hasil 93,57% dan 84,05%. Ketiga aspek tersebut memperoleh persentase keseluruhan 85% termasuk kategori sangat baik. Tetapi terdapat kekurangan respons peserta didik terhadap media sebesar 15%, yaitu beberapa peserta didik yang kesulitan menggunakan ataupun mempelajari isi materi yang disajikan dikarenakan beberapa peserta didik baru mengetahui permainan uno sehingga mereka

masih belajar cara memainkannya dibandingkan mempelajari isi materinya dan beberapa peserta didik juga melupakan materi ekosistem yang sudah dipelajari sebelumnya sehingga mereka kesulitan dalam menjawab beberapa pertanyaan yang ada. Namun secara keseluruhan peserta didik memiliki keantusiasan yang tinggi terhadap media pembelajaran kartu Ukos dikarenakan media Ukos menjadi suatu hal yang baru bagi mereka dalam belajar, dan cara memainkannya yang cukup mudah seperti permainan uno yang sebagian peserta didik sudah mengetahuinya. Berdasarkan pemaparan tersebut menunjukkan bahwa media kartu Ukos pada materi ekosistem telah berhasil diuji cobakan pada peserta didik kelas 5 SDN Merak III dan tanggapan peserta didik pada media kartu Ukos masuk tingkat respons yang “sangat baik”.

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli bidang dan respons dari peserta didik dapat ditarik kesimpulannya bahwa media kartu Ukos pelajaran IPA tentang ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar telah memenuhi indikator capaian keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya dengan kategori “Sangat Layak” dan “Sangat Baik”, maka kartu Ukos ini layak sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Demikian Kartu Ukos merupakan singkatan dari nama media yang dibuat peneliti yaitu media kartu Uno Ekosistem (Ukos). Media Ukos ini merupakan media pembelajaran yang memodifikasi permainan uno dengan perubahan isi memuat pelajaran tentang ekosistem yang memasukan materi komponen dan susunan ekosistem, pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya dan rantai makanan serta jaring-jaring makanan dalam penyaluran

sumber energi makanan. Dibuatnya media ini karena upaya agar membantu pembelajaran sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar salah satunya pada pembelajaran IPA. Dibuatnya media kartu Ukos ini berdasarkan kebutuhan sekolah pada pembelajaran IPA tentang ekosistem yang jarang menggunakan media dan belum ada media permainan yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Begitupun dengan media yang biasa guru gunakan seperti gambar-gambar yang ditempel atau diperlihatkan saja belum sepenuhnya dapat memotivasi mereka untuk belajar karena peserta didik kurang terlibat dalam menggunakan media tersebut. Menurut Srintin, dkk. (2019:127) jika pembelajaran di kelas menggunakan media permainan, peserta didik tidak hanya belajar saja tetapi mereka akan ikut bermain sehingga suasana pembelajaran tidak menjenuhkan. Dibuatnya media Ukos dapat membuat suasana pembelajaran yang berbeda bagi peserta didik dimana mereka dapat belajar, ikut aktif dalam kegiatannya menggunakan media, melatih komunikasi dan sosial dengan temannya, serta membantu guru dalam menyampaikan materi yang menyenangkan.

Kartu Ukos yang memuat pelajaran ini dibuat berupa kartu yang berisi gambar dan penjelasan teks sesuai materi yang dipelajari. Keunikannya terdapat pada bentuk, warna dan simbol tertentu, berisi materi dan pertanyaan dapat membantu mereka dalam belajar dan melatih kemampuan berfikirnya dalam memahami dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu. Menurut Anggraini, D. (2019:1016-1017) bahwa kartu uno dalam pembelajaran memuat materi untuk mempermudah peserta didik mempelajari materi yang disajikan

sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar dan desain kartu yang dibuat semenarik mungkin dan cara mainnya yang mudah bertujuan untuk dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Umumnya permainan banyak disukai anak sekolah dasar. Memanfaatkan permainan kartu uno dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik belajar dengan melakukan kegiatan bermain. Menurut Aulya, dkk. (2021:424) permainan kartu uno menjadi salah satu media permainan yang menarik untuk menumbuhkan ketertarikan dan rasa senang peserta didik dalam belajar hingga dapat mengerti materi yang dipelajari. Media kartu Ukos dapat dimainkan oleh 2-10 peserta didik dan 1 juri yang memegang buku panduan baik dari guru atau siswa. Cara permainannya sama dengan uno umumnya, tetapi kartu Ukos ini tidak menyamakan angka melainkan warna dan gambar komponen ekosistem sebagai pengganti angka. Isi kartu juga ditambahkan materi dan berbagai pertanyaan berupa teks dan gambar disesuaikan informasi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Sehingga kartu Ukos terdiri dari kartu materi, kartu soal dan kartu aksi seperti permainan uno. Kartu materi yang disajikan jika dimainkan diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman akan konsep materi yang dipelajari. Kartu soal disajikan untuk membuat peserta didik melatih tingkat berpikir dan sejauh apa pemahamannya dari materi yang disajikan. Pada permainannya juga terdapat kartu aksi dengan simbol-simbol seperti permainan uno yang digunakan sebagai variasi atau strategi peserta didik pada permainannya. Kemenangan dari permainan Ukos ini ditentukan dari pemain yang memiliki skor tertinggi didapatkan dari cara mereka

menjawab kartu soal. Pemberian skor ini sebagai penghargaan agar mereka dapat semangat dalam permainan dengan mengumpulkan skor menuju kemenangannya dengan ikut aktif pada proses belajarnya dari menjelaskan kartu materi ataupun menjawab kartu soal.

Respons yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu Ukos menunjukkan bahwa adanya daya tarik peserta didik terhadap media kartu Ukos. Suasana pembelajaran dengan permainan yang menghibur dan menggembirakan memungkinkan adanya keterlibatan aktif peserta didik untuk belajar bersama teman-temannya sehingga mereka akan merasa nyaman dalam belajar bersama. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahmawati, R., dkk. (2019:67-68) bahwa pembelajaran dengan permainan kartu uno akan membuat peserta didik menghayatinya karena mereka merasa bermain sambil belajar itu mengasyikkan sehingga dapat meningkatkan keantusiasan, keaktifan dan keseriusannya pada permainan yang mengandung pelajaran.

Menurut Paramita dan Damayanti (2019:3325) yang mengembangkan kartu uno sebagai media dalam pembelajaran bermanfaat agar 1) perhatian peserta didik dapat berfokus untuk belajar, 2) memudahkan peserta didik dalam mengerti pelajaran, 3) peserta didik tertarik untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan ketiga manfaat kartu uno yang dikemukakan bahwa pertama kartu Ukos juga dapat menarik perhatian pembelajar yang dibuktikan dengan perolehan tanggapan dari peserta didik pada ketertarikannya terhadap media bahwa pembelajaran dengan kartu Ukos ini menjadi sesuatu hal yang baru dalam pembelajaran mereka, tampilannya yang menarik dengan gambar-gambar yang unik membuat pembelajaran mereka terasa tidak

membosankan dengan adanya permainan dan kuis di dalamnya. Kedua, melalui kartu Ukos peserta didik dapat terbantu dalam memudahkannya memahami materi yang dipelajari dimana pelajarannya disajikan penjelasan materi disertai gambar yang diperlukan mudah terbaca dan terlihat dengan baik. Ketiga, kartu Ukos juga membuat peserta didik terlibat aktif untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan pada tanggapan mereka terhadap manfaat Ukos dalam pembelajaran yang dapat memberi mereka pengetahuan dan pengalaman yang baru untuk diketahui isinya serta membuatnya dapat belajar dan berkomunikasi interaksi dengan teman-temannya.

SIMPULAN

Dari uraian pembahasan hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran kartu Ukos telah dikembangkan menggunakan model pengembangan 3D. Langkah-langkah pada model 3D telah dilakukan dan diselesaikan sehingga kartu Ukos dapat menjadi media yang layak digunakan untuk pembelajaran. Produknya telah melalui proses penilaian kelayakan oleh validator ahli dan diujicobakan produk pada peserta didik. Hasil dari validator ahli materi termasuk kategori sangat layak bernilai 85%, hasil dari validator ahli media termasuk kategori sangat layak bernilai 85% dan hasil validator dari ahli bahasa termasuk kategori sangat layak yang bernilai 88%. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga pakar/ahli tersebut secara keseluruhannya mencapai 86% yang termasuk tingkat sangat layak, maka produk media pembelajaran kartu Ukos materi ekosistem valid dan dapat digunakan pada pelajaran IPA SD kelas 5. Setelah produk melalui uji pakar/ahli, maka produk kartu Ukos ini direvisi dan diuji coba pada peserta didik kelas 5 SDN Merak III. Hasil tanggapan peserta didik terhadap

media pembelajaran kartu Ukos memperoleh hasil 85% menunjukkan tingkat respons yang sangat baik. Hasil respons tersebut menunjukkan media kartu Ukos yang dikembangkan sangat baik untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran IPA di SD kelas 5.

DAFTAR PUSTAKA

- Ancer, T., Sidabutar, U. B., & Aritonang, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Appype Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Kelas XI TITL SMK. *JPENTUS: Jurnal Pendidikan, Teknologi dan Sains*, 1(1), 22-30.
- Andriana, E., Hendracipta, N., VY, I. A., & Nurlela, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sdn Gunungcupu 1 Pandeglang. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(2), 92-98.
- Anggraini, D. (2019). Pengembangan Kartu Uno Bundo untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Bantulan. *BASIC EDUCATION*, 8(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), 421-428.
- Fitriani, A. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Perpindahan Kalor Materi Panas dan Transfer SD Kelas V. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 1-11.
- Kamalia, L., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1127-1136.
- Khasanah, SN, Hendracipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15 (2), 213-230.
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Peristiwa Alam yang Terjadi di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar. *Primer: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (4), 829-835.
- Kumala, SA, Sumarni, RA, & Widiyatun, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Uno Stacko pada materi Fisika kelas X. *Navigasi Fisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (1), 14-20.
- Laduni, J.F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Uno "Budin" Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1149-1159.
- Novitasari, A., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK DALAM MENINGKATKAN

- KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1781-1789.
- Paramita, A. R., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan Media Kartu UNO untuk Pembelajaran Menulis Narasi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5).
- Purnamasari Eka, A., A Syachruraji, A. S., & Hendracipta, N. (2021). MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN PENDEKATAN KETERAMPILAN PROSES PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sekolah*, 5(3), 1-13.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi (Agustus)*, 9(2).
- Roisuttaqillah, M. F. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berupa kartu uno untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya Kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sari, E. R., Rohman, F., & Effendi, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Uno Physics Card Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Materi Gaya dan Hukum Newton. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 3(1), 1-6.
- Selvi, S. N. M., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 130-135.
- Sirait, J. E. (2021). Analisis pengaruh kompetensi guru terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *Diegesis: Jurnal Teologi*, 6(1), 49-69.
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126-138.
- Syachruraji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., Rahmawati, R., & Fadilah, N. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 13-21.
- Wibowo, E. W., Abdillah, A., & Nugroho, W. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi berbasis Macromedia flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 105-118.
- Zulfifah, R., & Nurhasana, P. D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA UNO PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 35 PALEMBANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5565-5573.