

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
UNO “BUDIN” PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**JIHAN FIDEL LADUNI
NIM 17129341**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN UNO "BUDIN" PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

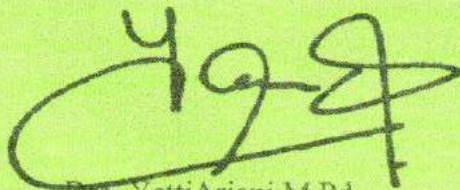
Nama : Jihan Fidel Laduni
NIM/BP : 17129341/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2021

Disetujui Oleh

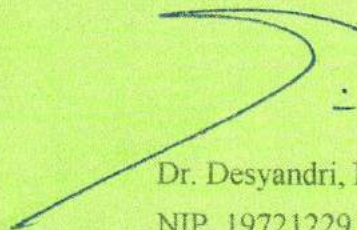
Pembimbing,

Ketua Jurusan,



Dra. Yetti Ariani, M.Pd.

NIP. 19601202 1988032 001



Dr. Desyandri, M.Pd.

NIP. 19721229 200604 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Uno "BUDIN" Pada Pembelajaran
Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Jihan Fidel Laduni
NIM/BP : 17129341/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2021

Tim Penguji

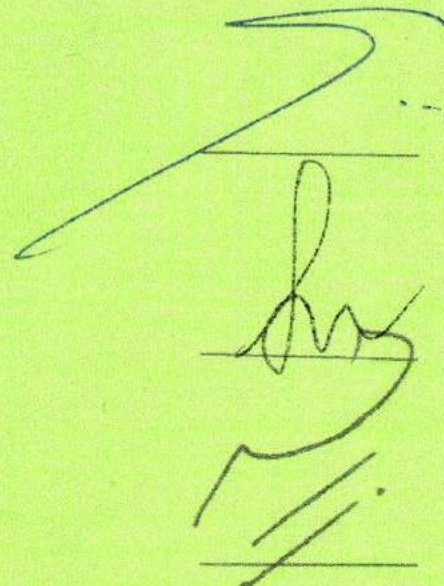
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Desyandri, S.Pd. M.Pd.

2. Anggota : Mai Sri Lena, S.Pd. M.Pd.

3. Anggota : Dra. Zuryanti, M.Pd.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jihan Fidel Laduni

NIM / BP : 17129341 / 2017

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan UNO
"BUDIN" Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV
Sekolah Dasar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keaslian nya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 5 Mei 2021

Saya yang menyatakan



Jihan Fidel Laduni

17129341

ABSTRAK

Jihan Fidel Laduni, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Uno “Budin” pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran tematik terpadu yang masih belum optimal karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan hanya berfokus pada buku siswa saja, sekalipun menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan media yang bersifat umum dan jumlah medianya pun masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu UNO “BUDIN” yang layak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model boRg and gall dengan sepuluh langkah yaitu: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi prosuk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, bahasa dan media.

Hasil penelitian oleh ahli materi memperoleh skor 77,5 % dikategorikan sangat baik. Penilain ahli bahasa memperoleh skor 100% dikategorikan sangat baik. Penilain ahli media memperoleh hasil 96, 6% dikategorikan sangat baik. Hasil analisis oleh ahli media memperoleh skor rata- rata 91, 39 % dan ≥ 75 % dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran UNO “BUDIN”*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Uno “Budin” Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Tidak lupa pula peneliti mengucapkan shalawat serta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena S.Pd M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Dra Elfia Sukma, M.Pd Ph.D selaku Ketua Upp 1 Air Tawar yang telah memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Desyandri, M.Pd. selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, dan masukan serta nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
4. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd. M.Pd. selaku Penguji I dan ibu Dra.
5. Zuryanti, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan ilmu, saran, dan kritik yang sangat berharga demi perbaikan skripsi ini
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Bapak dan Ibu bagian Administrasi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini
7. Teristimewa peneliti ucapkan kepada orang tua peneliti untuk Mama Marlis Hanum dan Bapak Helmi Farhat, Adik Michail, serta keluarga yang telah memberikan doa yang tulus, semangat dan dukungan baik materi maupun moril kepada peneliti demi pembuatan skripsi dalam rangka penyelesaian Strata 1 (S1) ini.

8. Seluruh teman teman jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2017 khususnya 17 AT 01 terutama yang berasal dari Jakarta, Bangka Belitung, Batam, Bengkulu, Medan, dan Padang dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan kontribusi dalam skripsi ini.
9. Tidak lupa pula, terima kasih untuk orang tersayang sejak 3 tahun terakhir yaitu Riyan Gigsy. Karena berkat dukungannya saya bisa sampai dititik ini dan mendapatkan gelar Sarjana. Semoga Allah SWT membalas kebaikanm.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi

kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhirnya peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas perhatian semua pihak, peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, April 2021

Jihan Fidel Laduni

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Spesifik produk yang dikembangkan	8
E. Manfaat pengembangan.....	9
F. Asumsi Keterbatasan	10
G. Defenisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kurikulum 2013	12
B. Pembelajaran tematik terpadu di SD	16
C. Karekteristik siswa kelas IV SD K.....	23
D. Media Pembelajaran.....	24
E. Permainan kartu UNO	35
F. Hasil penelitian yang relevan.....	40

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model pengembangan	43
B. Prosedur pengembangan.....	43
B. Uji coba produk	49

BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian data uji coba.....	59
B. Analisis data	66
C. Revisi produk	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang telah direvisi	79
B. Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.....	79

DAFTAR PUSTAKA	80
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kompetensi inti	46
Tabel 3.2 Kompetensi dasar	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk ahli materi	53
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen untuk ahli bahasa	54
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen untuk guru	55
Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen untuk peserta didik	55
Tabel 3.8 Skala likertl	57
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan	58
Tabel 3.10 Penilaian skala guttmanl	59
Tabel 3.11 Tingkat pencapaian	59
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar	68
Tabel 4.2 Ahli materi bahasa media	72
Tabel 4.3 Hasil rekapitulasi ahli materi	72
Tabel 4.4 Hasil rekapitulasi ahli bahasa	73
Tabel 4.5 Hasil rekapitulasi ahli media	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kartu UNO	36
Gambar 2.2 Desain semenrara waktu.....	39
Gambar 4.1 Cover kardus permainan.....	61
Gambar 4.2 Panduan permainan	62
Gambar 4.3 Jenis kartu.....	63
Gambar 4.4 Bagian belakang	64

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Gambar 3.1 Model borg n gall	44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana pelaksanaan pembelajaran	85
Lampiran 2 Wawancara analisis kebutuhan guru kelas IV SDN Rawa Buaya Pagi	95
Lampiran 3 Wawancara analisis kebutuhan guru kelas IV SDN 27 Anak Air.....	97
Lampiran 4 Instrumen ahli materi.....	99
Lampiran 5 Instrumen ahli bahasa	101
Lampiran 6 Instrumen ahli media	103
Lampiran 7 Instrumen guru.....	105
Lampiran 8 Instrumen guru.....	108
Lampiran 9 Instrumen peserta didik	111
Lampiran 10 Cover Acc penelitian	113
Lampiran 11 Surat izin peneliian	114
Lampiran 12 Surat izin peneliian	115
Lampiran 13 Surat izin validasi materi	116
Lampiran 14 Surat izin validasi media	117
Lampiran 15 Surat izin validasi bahasa	118
Lampiran 16 Surat izin validasi materi	119
Lampiran 17 Surat keterangan	120
Lampiran 18 Foto.....	121
Lampiran 19 Desain kelurahan UNO “BUDIN”	122
Lampiran 18 Hasil cetak UNO “BUDIN”	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam mewujudkan keberhasilan suatu negara. Hal ini karena, pendidikan berkontribusi sebagai sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan bakat-bakat yang dimiliki oleh manusia sejak lahir sehingga menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu serta memiliki sikap yang positif.

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan sadar untuk dapat mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (Sugiharto, 2007). Didalam pendidikan terdapat hubungan antara pendidik dan peserta didik, keduanya memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain guna terlaksananya proses pendidikan, yaitu transformasi pengetahuan nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan yang tertuju kepada tujuan yang diinginkan (Wiji Suwarso, 2006).

Pendidikan dan kurikulum saling berkaitan karena kurikulum merupakan suatu alat yang penting bagi pendidikan. Apabila kurikulum berjalan dengan baik dan didukung dengan komponen-komponen yang berjalan baik pula, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menghasilkan peserta didik yang baik pula. Kurikulum akan berubah secara terus menerus dan berkelanjutan, semestinya juga diikuti dengan kesiapan untuk berubah dari seluruh pihak yang bersangkutan dengan pendidikan di Indonesia karena kurikulum bersifat dinamis, bukan statis.

Adanya perubahan kurikulum 2013 yang terkesan mendadak memerlukan perubahan paradigma guru dalam mengajar. Perubahan paradigma tersebut dibutuhkan mengingat dalam kurikulum 2013, pembelajaran berpusat pada siswa. Guru sering berasumsi bahwa mengajar adalah proses transfer ilmu antara pendidik dan terdidik, sehingga guru hanya menyampaikan pelajaran dengan cara berceramah. Hal ini bertentangan dengan kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga sangat mempengaruhi kemajuan mutu pendidikan di Indonesia. Keberhasilan dalam proses pendidikan juga sangat berperan penting dalam mencetak generasi emas yang merupakan tulang punggung bangsa. Keberhasilan pendidikan tergantung pada keberhasilan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Pembelajaran merupakan upaya mempengaruhi siswa agar siswa tersebut mau belajar, atau dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebagai upaya yang dilakukan pendidik untuk membelajarkan siswa.

Hal ini dapat memberikan perubahan bagi siswa yaitu tindakan-tindakan seperti siswa akan belajar sesuatu yang tidak akan dipelajari tanpa adanya tindakan pembelajar atau siswa mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih efisien. Syaiful Sagala (2010) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Untuk itu, maka diperlukan inovasi pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan untuk

mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebayanya. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang terpusat kepada siswa atau melibatkan siswa secara aktif dalam prosesnya (Kurniawan et al., 2018).

Dalam proses pembelajaran, tentu dibutuhkan suatu model agar pembelajaran dapat mengembangkan wawasan siswa dan memberikan pengalaman yang konkrit bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang saat ini sedang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar harus lebih menekankan kepada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran itu sendiri, sehingga siswa memperoleh pengalaman secara langsung dan akan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya di kelas. Inilah yang menjadi keunggulan tematik terpadu yaitu dapat melatih siswa berpikir holistik secara kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif dalam menanggapi isu dimasyarakat (Farida et al., 2018). Program pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar memiliki fokus program antara lain harus memberikan pengalaman yang menarik dan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik serta memenuhi ingatan peserta didik dengan berbagai fakta dan materi yang harus di hafalnya. Oleh sebab itu pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengemas sebuah materi sebelum disajikan kepada peserta

didik. Pembelajaran tematik masih mengalami banyak kendala, salah satu permasalahan yang cukup menonjol adalah ketersediaan media pembelajaran.

Media sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui, yaitu: (1) Media Audio, merupakan media yang memiliki unsur suara dalam penyajiannya. (2) Media Visual, merupakan media yang memiliki unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. (3) Media Audio-Visual, merupakan media yang menggabungkan kedua unsur yang terdapat dalam media Audio dan Visual dalam penyajiannya. Media yang menarik merupakan media yang dapat membantu proses pembelajaran serta membuat peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menerima materi pembelajaran dengan baik.

Kurangnya media pembelajaran di sekolah membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengakibatkan sulitnya materi diterima oleh peserta didik sehingga tidak tercapainya kompetensi yang sudah ditetapkan. Program Pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar memiliki fokus program antara lain harus memberikan pengalaman yang menarik dan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik serta memenuhi ingatan peserta didik dengan berbagai fakta dan materi yang harus di hafalnya. Oleh sebab itu

pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengemas sebuah materi sebelum disajikan kepada peserta didik.

Upaya yang sangat penting dalam melakukan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu ialah harus melihat materi yang sedang dipelajari dan mengevaluasi media-media yang digunakan oleh pendidik serta melihat kondisi kelas khususnya rasa keinginan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh peserta didik apakah materi tersebut dapat diserap dengan baik dan mendapat hasil yang memuaskan atau bahkan sebaliknya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 9-14 November 2020 di SDN Rawa Buaya 09 Pagi dan di SDN 27 Anak Air pembelajaran tematik terpadu masih belum optimal karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan hanya berfokus pada buku siswa saja, sekalipun menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan media yang bersifat umum dan jumlah medianya pun masih terbatas. Media yang digunakan di Sekolah hanya berupa media atlas dan gambar-gambar sederhana. Kurangnya media pembelajaran di sekolah membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengakibatkan sulitnya materi diterima oleh peserta didik sehingga tidak tercapainya kompetensi yang sudah ditetapkan. Oleh sebab itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang terintegrasi pada

pembelajaran tematik terpadu masih kurang baik, khususnya pada materi kelas IV Tema 7 Sekolah Dasar tentang Kebudayaan Indonesia, dimana peserta didik saat mengerjakan soal berjenis menyocokkan masih banyak yang kurang memahami kebudayaan dari masing-masing provinsi di Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka perlu adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran yaitu melalui pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Urgensi mengembangkan media pada hasil observasi yang penulis temukan, guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran yang ada. Jika kondisi seperti ini terus berlanjut, sehingga menyebabkan siswa tidak memahami materi secara komprehensif. Untuk itu, sangat dibutuhkan pengembangan media, sehingga diharapkan peserta didik lebih tertarik dan lebih antusias dalam pembelajaran.

Hasil dari analisis kebutuhan tersebut yang di dapat oleh penulis dari hasil observasi dan wawancara pada guru di sekolah, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasannya proses pembelajaran tematik masih berpusat pada guru dan belum ada inovasi-inovasi baru terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran guna untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi pembelajaran akan mudah tersampaikan dan di terima dengan baik. Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran Permainan UNO "BUDIN" dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* untuk mendesign gambar yang ada pada media

tersebut. *Adobe Illustrator (AI)* adalah program aplikasi editor desain grafis vektor yang dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Illustrator* merupakan aplikasi vektor yang sangat populer di kalangan desainer grafis.

Permainan kartu UNO merupakan permainan yang berjumlah 108 kartu didalamnya berisikan angka 0-9, dan beberapa jenis simbol didalamnya serta terdiri dari 5 jenis warna yaitu: merah, kuning, hijau, biru, dan hitam. Dalam penulisan ini penulis mengembangkan media pembelajaran kartu UNO “BUDIN” yaitu kartu UNO yang didalamnya berisikan materi Kebudayaan Indonesia namun dalam kartu UNO “BUDIN” penulis tidak menggunakan angka seperti UNO pada umumnya. Penulis menggunakan kartu berwarna merah, kuning, hijau, biru, dan hitam yang didalamnya terdapat materi mengenai Kebudayaan Indonesia. Melihat dari hasil penulisan yang revelan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Penulisan ini berfokus pada pengembangan media dengan menggunakan permainan UNO “BUDIN” pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar, selanjutnya mengupayakan perbaikan media yang digunakan saat pembelajaran tematik terpadu serta mencari jalan keluarnya dan mengupayakan agar pembelajaran pembelajaran tematik terpadu menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta menghilangkan rasa jenuh peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Permainan UNO “BUDIN” Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Permainan UNO “BUDIN” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran Permainan UNO “BUDIN” pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran Permainan UNO “BUDIN” pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis permainan kartu UNO “BUDIN” yang di design menggunakan Aplikasi *Adobe Illustrator*.

2. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis permainan kartu UNO “BUDIN” yang dikembangkan berisi tentang pembahasan materi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3.
3. Jenis media yang dikembangkan berbentuk media visual atau media konkret

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan media pembelajaran yang mempermudah kegiatan pembelajaran tematik terpadu pada materi tentang Kebudayaan Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. Manfaat penulisan ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, produk media pembelajaran yang dihasilkan penulis dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya di bidang penulisan pengembangan pembelajaran tematik terpadu materi tentang Kebudayaan Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Hasil ini diharapkan mampu memberikan dan menciptakan media pembelajaran yang menarik serta dapat menginspirasi siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat dirasakan secara langsung dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain :

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, menambah pengalaman baru,

dan membuat peserta didik tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga peserta didik kedepannya diharapkan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, pembelajaran, dan pengalaman tentang media pembelajaran permainan UNO “BUDIN” dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Selain itu, penulisan ini juga diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Penulis Lain

Bagi penulis lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau perbandingan dalam upaya pengembangan media pembelajaran pada materi Kebudayaan Indonesia pada kelas IV SD.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan yaitu permainan UNO “BUDIN” yang di design dengan Aplikasi *Adobe Illustrator* dan dapat di uji kelayakkanya. Uji kelayakan atau kevalidan yang nanti akan dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran ini kepada para ahli dengan cara melihat hasil penelitian yang akan dilakukan, penelitian berupa pengisian angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Materi yang akan dipilih pada penelitian ini adalah materi pembelajaran tematik terpadu Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 di SDN Rawa Buaya 09 Pagi dan SDN 27 Anak Air.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pelajaran) dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

2. Permainan Kartu Uno Budin

Permainan kartu UNO “BUDIN” ini merupakan produk media pembelajaran berupa kartu UNO yang telah di yang telah diinovasikan sesuai dengan materi pembelajaran tematik terpadu tentang kebudayaan Indonesia, yang telah melewati serangkaian proses penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru kelas IV SD serta uji coba yang dilakukan pada siswa kelas IV SD.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kurikulum 2013

1. Pengertian Kurikulum 2013

Mulyasa (2014) Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. Melalui pengembangan Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki nilai jual yang bisa ditawarkan kepada bangsa lain di dunia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi. Kurikulum ini menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diterapkan sejak 2006 lalu. Dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran wajib diikuti oleh seluruh peserta didik di satu satuan pendidikan pada setiap satuan atau jenjang pendidikan.

2. Karakteristik Kurikulum 2013

Dalam kurikulum 2013 memiliki karakteristik diantaranya: (1). Isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi dinyatakan dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) satuan pendidikan dan kelas, dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran. (2). Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. (3). Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu tema untuk SD/MI, dan untuk mata pelajaran di kelas tertentu untuk SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK. (4). Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dijenjang pendidikan menengah diutamakan pada ranah sikap sedangkan pada jenjang pendidikan menengah berimbang antara sikap dan kemampuan intelektual (kemampuan kognitif tinggi). (5). Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris (organizing elements) Kompetensi Dasar yaitu semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam Kompetensi Inti. (6). Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif saling memperkuat (reinforced) dan memperkaya (enriched) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal) diikat oleh kompetensi inti. (7). Silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema (SD). Dalam silabus tercantum seluruh KD untuk tema atau mata 25 pelajaran

di kelas tersebut. (8). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dikembangkan dari setiap KD yang untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.

3. Proses Pembelajaran Kurikulum 2013

Proses pembelajaran Kurikulum 2013 terdiri atas pembelajaran intra-kurikuler dan pembelajaran ekstra-kurikuler. Pembelajaran intra kurikuler adalah proses pembelajaran yang berkenaan dengan mata pelajaran dalam struktur kurikulum dan dilakukan di kelas, sekolah, dan masyarakat. Pembelajaran didasarkan pada prinsip berikut: 1) Proses pembelajaran intra-kurikuler Proses pembelajaran di SD/MI berdasarkan tema sedangkan di SMP/MTS, SMA/MA, dan SMK/MAK berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan guru. 2) Proses pembelajaran didasarkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif untuk menguasai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti pada tingkat yang memuaskan (excepted).

Pembelajaran ekstra-kurikuler adalah kegiatan yang dilakukan untuk aktivitas yang dirancang sebagai kegiatan di luar kegiatan pembelajaran terjadwal secara rutin setiap minggu. Kegiatan ekstrakurikuler terdiri atas kegiatan wajib dan pilihan. Pramuka adalah kegiatan ekstra-kurikuler wajib. Kegiatan ekstra-kurikuler adalah bagian yang tak terpisahkan dalam kurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk: mengembangkan minat peserta didik terhadap kegiatan tertentu yang tidak dapat dilaksanakan melalui 26 pembelajaran kelas biasa. Mengembangkan kemampuan yang terutama berfokus pada

kepemimpinan, hubungan sosial dan kemanusiaan, serta berbagai keterampilan hidup. Kegiatan ekstra-kurikuler dilakukan di lingkungan sekolah, masyarakat, dan alam. Kegiatan ekstra-kurikuler wajib dinilai yang hasilnya digunakan sebagai unsur pendukung kegiatan intra-kurikuler.

4. Kelebihan dan Kelemahan Kurikulum 2013

1) Kelebihan Kurikulum 2013 a) Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan yang bersifat alamiah (kontekstual) karena berfokus dan bermuara pada hakekat peserta didik untuk mengembangkan berbagai kompetensi sesuai dengan kompetensinya masing-masing. Dalam hal ini peserta didik merupakan subjek belajar dan proses belajar berlangsung secara alamiah dalam bentuk bekerja dan mengalami berdasarkan kompetensi tertentu, bukan transfer pengetahuan. b) Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi boleh jadi mendasari pengembangan kemampuan-kemampuan lain. Penguasaan pengetahuan dan keahlian tertentu dalam suatu pekerjaan, kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, serta pengembangan aspek-aspek kepribadian dapat dilakukan secara optimal berdasarkan standar kompetensi tertentu. c) Ada bidang-bidang studi atau mata pelajaran tertentu yang dalam pengembangannya lebih cepat menggunakan pendekatan kompetensi, terutama yang berkaitan dengan keterampilan. d) Lebih menekankan pada pendidikan karakter. Selain kreatif dan inovatif, pendidikan karakter juga penting yang nantinya terintegrasi menjadi satu.

Misalnya, pendidikan budi pekerti luhur dan karakter harus diintegrasikan kesemua program studi. e) Asumsi dari kurikulum 2013 adalah tidak ada perbedaan antara anak desa atau kota. Seringkali anak di desa cenderung tidak diberi kesempatan untuk memaksimalkan potensi mereka. f) Kesiapan terletak pada guru. Guru juga harus terus dipacu kemampuannya melalui pelatihan-pelatihan dan pendidikan calon guru untuk meningkatkan kecakapan profesionalisme secara terus menerus.

2) Kelemahan Kurikulum 2013 a) Pemerintah seolah melihat semua guru dan siswa memiliki kapasitas yang sama dalam kurikulum 2013. Guru juga tidak pernah dilibatkan langsung dalam proses pengembangan kurikulum 2013. b) Tidak ada keseimbangan antara orientasi proses pembelajaran dan hasil dalam kurikulum 2013. Keseimbangan sulit dicapai karena kebijakan ujian nasional (UN) masih diberlakukan. c) Pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang pendidikan dasar tidak tepat, karena rumpun ilmu pelajaran-pelajaran tersebut berbeda.

B. Pembelajaran Tematik Terpadu di SD

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu di SD

Pada proses pembelajaran tematik terpadu guru perlu melakukan perubahan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pada kurikulum 2013 guru harus bisa mengembangkan cara pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, guru harus bisa memposisikan diri sebagai pembimbing siswa sendiri bukan sang otoriter kelas, guru diharapkan mampu

menggali dan memancing potensi siswa apapun minat dan bakatnya, guru harus bisa mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sesuai dengan lingkungan kehidupan keseharian peserta didik (Agasi, Desyandri, & Farida, 2018).

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Poerwadarminta mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik (Iasha, 2018). Dikatakan bermakna karena pembelajaran tematik terpadu akan membuat peserta didik dapat memahami materi atau konsep yang sedang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan mengaitkannya dengan materi atau konsep lain yang mereka pahami. (Desyandri, Mansurdin, Taufik, Arwin, & Tamara, 2019).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, dan konsep tertentu dikaitkan dengan konsep yang lain yang dilakukan secara spontan atau ditencanakan baik itu dalam satu bidang studi maupun lebih dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna (Subroto, 2000).

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Prastowo, 2013). Lebih memandang pembelajaran sebagai suatu model pembelajaran yang menfokuskan pada bahan ajarnya (Sukmadinata, 2004).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep-konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik (Rusman, 2012).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah suatu sistem pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah-pisah.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik selain dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga siswa diharapkan mampu; (1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna, (2) mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, (3) menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, serta luhur yang diperlukan dalam kehidupan, (4) menumbuhkembangkan keterampilan sosial, (5) meningkatkan gairah

dalam proses pembelajaran, (6) memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (Mohamad, 2012).

Mengemukakan tujuan pembelajaran tematik adalah: 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna. 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi. 3) Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan. 4) Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain. 5) Meningkatkan gairah dalam belajar. 6) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa (Sukayati, 2013).

Sementara itu, Kemendikbud (2013) juga mengemukakan tujuan pembelajaran tematik terpadu yaitu; 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu. 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama. 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan. 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa. 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata. 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas. 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan

dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan. 8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Tim Pengembang PGSD (1997) adalah; (1) Holistik, merupakan suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik dimulai dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. (2) Bermakna, dimana pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek sehingga memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar schemata yang dimiliki oleh siswa yang pada gilirannya nanti akan memberikan dampak kebermanaknaan dari materi yang dipelajari. (3) Otentik, pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dari prinsip. (4) Aktif, siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga proses evaluasi yang ingin dipelajari.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik antara lain; (1) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar, (2) kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) kegiatan belajar lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4)

mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis, (6) mengembangkan keterampilan sosial siswa (Trianto, 2012).

Sejalan dengan itu, pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Berpusat pada siswa. (2) Memberikan pengalaman langsung. (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. (5) Bersifat fleksibel. (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Rusman, 2015).

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

a. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Kelebihan dari model pembelajaran tematik adalah; (1) faktor motivasi, karena adanya pemilihan tema yang didasarkan pada minat siswa, (2) penulisan dari unitnya sangat dikenal oleh guru, (3) model ini merupakan perencanaan kurikulum yang “to the point” sehingga mudah ditangkap oleh guru yang kurang berpengalaman dan (4) model ini juga mendorong timbulnya perencanaan bersama karena sebuah tim lintas mata pelajaran bekerja sama agar tema tersebut dapat digunakan oleh semua mata pelajaran dan siswa akan dengan mudah melihat bagaimana kegiatan yang berbeda dapat saling berhubungan (Fogarty, 1991).

Ada beberapa kelebihan dalam pembelajaran tematik yaitu: (1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. (3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna. (4) Menumbuhkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain (Suryosubroto, 2009).

Kelebihan pembelajaran tematik yang lain adalah; (a) Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa; (b) Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa; (c) Kegiatan belajar lebih bermakna; (d) Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa; (e) Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian siswa. (f) Meningkatkan kerjasama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran (Majid, 2014).

b. Kekurangan Pembelajaran Tematik

Kelemahan dari pembelajaran tematik yaitu apabila guru kurang menguasai penjabaran tema secara mendalam maka pembelajaran tematik akan dirasa sulit untuk mengaitkan tema dengan materi pokok setiap mata pelajaran (Kunandar, 2007).

Sejalan dengan itu, ada beberapakekurangan dalam pembelajaran tematik yaitu; 1) Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi. 2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan

konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat (Suryosubroto, 2009).

Kelemahan Pembelajaran Tematik menurut Majid (2014) adalah;

- (a) Pembelajaran tematik, mengharapkan guru memiliki wawasan luas, kreativitas tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan pengetahuan terkait materi. Tanpa kemampuan guru yang mumpuni, pembelajaran tematik akan sulit diterapkan.
- (b) Pembelajaran tematik mengharapkan siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan-keterampilan siswa dapat terbentuk ketika pembelajaran ini dilaksanakan.
- (c) Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang bervariasi.
- (d) Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel.
- (e) Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau komprehensif.

C. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Karakteristik siswa kelas IV SD masih pada tahap pertumbuhan dan perkembangan, siswa kelas IV SD biasanya berumur 10-11 tahun. Menurut umurnya, siswa kelas IV SD sesuai dengan perkembangan kognisi menurut Jean Piaget masuk pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak mampu berpikir logis untuk menggantikan cara berpikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh yang konkret (Sumantri, 2016).

Sejalan dengan itu, dijelaskan bahwa pembelajaran dikelas tinggi, khususnya kelas IV SD menghadapkan siswa pada konsep dan generalisasi, hingga penerapannya yaitu meliputi menyelesaikan tugas-tugas, menggabungkan, memisahkan, menyusun, mengekspresikan, menyimpulkan, dan mengumpulkan data. Dapat kita ketahui bahwa pembelajaran pada kelas tinggi siswa diharapkan lebih aktif dan mengeksplor dirinya sendiri dalam kegiatan pembelajaran (Anita dkk, 2009).

Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan bahwa karakteristik siswa kelas IV SD yaitu memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang dengan pembelajaran yang bermain atau suasana yang menyenangkan, senang mencoba-coba, memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi serta menemukan suatu jawaban atas sebuah pertanyaan.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media memiliki peran dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga bisa menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik. Menurut Arsyad (2011) menyatakan bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”.

Menurut Heinich (1993) dalam Rusman, dkk (2012) menyatakan bahwa “media merupakan alat saluran komunikasi, kalau dilihat dari asal

katanya bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan menerima pesan (a receiver)”. Heinich mencontohkan media ini seperti: film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instuktur.

Media pembelajaran secara implisit meliputi alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang terdiri dari buku/tape, recorder/kaset/video, camera/video, recorder/flim/slide (gambar bingkai)/foto, gambar/grafik/televisi/dan komputer (Kustandi, C dan bambang, Sujipto (2011). Sedangkan menurut Sadiman, A (2012) bahwa: “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Selain itu media bisa mempermudah pengiriman pesan kepada penerima pesan.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai arti tersendiri dalam proses belajar mengajar (PBM). Menurut Raharjo dalam Kustandi, C dan Bambang Sujipto (2011) “media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar”.

Menurut Sadiman, A (2012) “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Dalam hal ini buku, televisi, kaset, proyektor dan alat fisik lainnya merupakan media pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu: 1) Media Audio, 2) Media Visual, 3) Media Audio Visual). Media audio merupakan alat yang dapat membantu menstimulasi indera pendengaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran, media ini membantu guru dalam menyampaikan materi dapat berupa lagu, iringan musik, dan radio. Media visual merupakan alat yang dapat membantu menstimulasi indera pengelihatan dalam proses penyampaian materi pembelajaran, media ini membantu guru dalam menyampaikan materi dapat berupa gambar, foto, peta, bagan, slide, dan bola dunia. Sedangkan media audio-visual merupakan penggabungan antara media audio dan visual, media ini dapat membantu menstimulasi pendengaran dan pengelihatan dalam proses penyampaian materi pembelajaran, selain itu media audio- visual juga membantu guru dalam menyampaikan materi dapat berupa film, dan video animasi (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diartikan jenis-jenis media terdapat 3 macam yaitu; 1) media audio, 2) media visual, 3) media audio-visual. Pada media audio memerlukan indera pendengaran dalam proses penyampaian materi dan informasi kepada peserta didik, selanjutnya pada media visual memerlukan indera pengelihatan dalam proses penyampaian materi dan informasi kepada peserta didik, dan pada media audio-visual memerlukan indera pendengaran dan pengelihatan dalam proses penyampaian materi dan informasi kepada peserta didik. Penggunaan jenis- jenis media pembelajaran tersebut dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan menjadikan pembelajaran bervariasi, menyenangkan, dan tidak membuat peserta didik jenuh atau bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu; 1) Fungsi atensi, 2) Fungsi Afektif, 3) Fungsi Kognitif, 4) Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran atau pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Fungsi afektif dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Sedangkan fungsi kognitif terlihat dari

temuan-temuan penulisan yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Lalu yang terakhir fungsi kompensatoris, fungsi ini terlihat dari hasil penulisan bahwa media visual yang membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diartikan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, membuat peserta didik menikmati jalannya pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca sehingga mampu menangkap materi atau informasi lalu menyerap materi dan informasi dan kemudian mengingat materi atau informasi dengan mudah.

5. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (1971) tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya dalam kegiatan pembelajaran yaitu; 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*), 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*), 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*) (Mais, 2016).

Ciri Fiksatif (*Fixative Property*) merupakan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan

merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Misalkan kejadian yang sudah berlalu, yaitu peristiwa-peristiwa bersejarah yang terjadi di suatu negara. Siswa dapat mempelajari bagaimana peristiwa atau kejadian-kejadian itu melalui rekaman video dokumentasi, dan foto-foto.

Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*) merupakan kejadian yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja. Banyak peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto. Contohnya, siswa dapat mempelajari bagaimana proses pertumbuhan dan perkembangan embrio di dalam kandungan ibu hanya dalam waktu 10 sampai 15 menit. Proses ini aslinya berlangsung selama 9 bulan di dalam tubuh ibu. Dengan bantuan teknologi khusus dan proses perekaman yang kemudian dilakukan manipulasi, waktu dapat dipersingkat dengan mempercepat dengan hanya menampilkan kejadian- kejadian penting saja.

Ciri Distributif (*Distributive Property*) merupakan penggunaan media pembelajaran, kejadian atau objek pada suatu tempat dapat disebarkan ke tempat lain dengan mudahnya. Rekaman film dan foto, pada era digital sekarang dengan sangat mudah didistribusikan tanpa terkendala ruang dan waktu. Kejadian di daerah-daerah yang sulit atau bahkan tidak mungkin dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan di ruang kelas mereka tanpa memerlukan banyak usaha keras. Penggunaan internet atau perangkat penyimpan data seperti flashdisk, CD, dan sebagainya memudahkan

bahan- bahan pembelajaran tersebut didistribusikan.

Dapat diartikan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu; 1) Mampu merekam dan menampilkan kejadian yang tidak akan mungkin terulang kembali sehingga dapat menampilkan atau menayangkan kepada peserta didik sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang baru tanpa harus mengikuti atau ada dalam peristiwa tersebut. 2) Dapat menampilkan kejadian yang memiliki durasi asli yang lama dan membutuhkan waktu bertahun-tahun dalam prosesnya lalu ditampilkan dalam sebuah materi yang hanya membutuhkan waktu beberapa menit saja. 3) Dapat menyebarkan dan menampilkan suatu objek yang jauh tanpa terkendala ruang dan waktu.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat dipetik dari penggunaan media dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas agar tidak terlalu verbalistik, membuat pembelajaran menjadi bervariasi, dan mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk; (1) menimbulkan motivasi dan gairah belajar, (2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, dan (3) memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Selain itu manfaat media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera misalnya;

- a. Objek terlalu besar, bisa digantikan dengan model, gambar, video, dan sebagainya
- b. Objek yang terlalu kecil, dapat dibantu dengan proyektor mikro, film slide, gambar, atau video
- c. Gerak yang terlalu lambat atau cepat dapat dibantu dengan *high speed photography* atau *slow motion playback video*
- d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film slide, foto, ataupun secara verbal.
- e. Objek yang terlalu kompleks, misalnya mesin-mesin, dapat disajikan dengan model diagram, dan lain-lain
- f. Konsep yang terlalu luas (gunung api, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dengan bentuk film, video, film slide, gambar.

Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi ditentukan sama untuk setiap siswa, dengan adanya media pembelajaran dapat membuat pengalaman yang sama untuk masing masing siswa (Wiroatmojo & Sosonohardjo, 2008).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diartikan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satunya yaitu menimbulkan rasa antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran selain itu juga membuat proses kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi sehingga tidak membuat peserta didik jenuh atau bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

7. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam penggunaannya media pembelajaran terdapat beberapa klasifikasi guna menempatkan media tersebut sesuai dengan kemampuan peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar sehingga penggunaan media tidak salah sasaran dan tepat pada tujuannya. Menurut Warsono dan Hariyanto media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis pada peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Kelas 1-2, peserta didik dapat menggunakan media unsur Software seperti buku, lembar kerja siswa, dan lainnya. Tentunya juga dengan tampilan yang menarik, seperti warna buku yang saling berhubungan, warnanya tidak terlalu mencolok mata seperti warna neon.

Kelas 3, peserta didik sudah bisa dikenalkan dengan media dari unsur hardware dimana dapat ditampilkan gambar animasi, agar peserta didik lebih paham dengan materi yang disampaikan. Kelas 4-6, peserta didik dapat menggunakan media yang terdapat dua unsur *software* dan *hardware*, dua unsur tersebut dapat dikolaborasikan dengan baik, seperti penampilan tutorial dalam pembelajaran tematik terpadu. Dalam penampilan sebuah video maupun tutorial juga dapat ditampilkan suara latar belakang agar mengikat daya tarik peserta didik dan siswa agar lebih paham dan tentunya tampilan warna dan bahasa dalam video tersusun secara sistematis.

Dapat diartikan bahwa dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran harus memperhatikan ranah penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan jangkauan peserta didik pada tingkatan masing-masing

kelas, selain itu juga perlu memperhatikan font tulisan yang digunakan, materi yang akan dimasukkan kedalam media, penggunaan warna dalam media pembelajaran.

Pada penulisan ini, penulis akan mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dimana dalam penggunaannya mengutamakan unsur pengelihan dalam penerapannya. Media pembelajaran visual yang akan diambil oleh penulis yaitu dengan menerapkan unsur bidang, warna, garis, dan gambar atau dapat disebut media cetak berupa kartu yang akan dipergunakan dalam pembelajaran. Dimana peserta didik difokuskan untuk melihat kecocokan antara isi setiap media dalam penerapannya. Materi yang akan fokuskan oleh penulis yaitu kebudayaan Indonesia yang mencakup 34 Provinsi beserta rumah adat, pakaian tradisional, senjata tradisional, lagu daerah, tarian daerah, dan alat musik khas daerah.

8. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan berupa proses, produk, dan rancangan (Utama & Punaji, 2013). Dari penjelasan diatas, pengembangan merupakan proses perubahan suatu produk agar menjadi lebih baik lagi dengan memperhatikan proses pengembangannya dan memvalidasi dari sebuah produk yang akan dikembangkan.

Dengan adanya pengembangan maka media dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach mengatakan bahwa media adalah alat yang dipakai dalam sebuah

kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru (Prasetya, 2014). Berdasarkan uraian diatas, media merupakan alat yang dapat menciptakan suatu kondisi lebih baik serta tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah proses mengembangkan suatu produk yang dipakai dalam pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, selain itu pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah perbaikan serta pembuatan produk dalam dunia pendidikan agar lebih menarik dan sebagai alat komunikasi yang baik antara guru dengan murid. Mengingat bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik oleh sebab itu media pembelajaran perlu adanya pengembangan dikarenakan perubahan waktu dan kondisi kelas serta kebutuhan peserta didik yang berubah setiap tahunnya.

Dalam pembelajaran sangat dibutuhkan komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik maka media pembelajaran dapat membuat proses komunikasi berjalan dengan baik dan lancar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Guna mendapatkan hasil yang baik dan tercapainya tujuan pembelajaran, akan tetapi dalam penggunaan media perlu memperhatikan jenis dan media yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menarik perhatian siswa agar mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

E. Permainan Kartu UNO

1. Hakikat Permainan UNO

Permainan UNO yang lahir pada tahun 1971 merupakan permainan yang menarik, melatih kesabaran, keuletan, memerlukan fokus mata. Perlu diketahui Permainan UNO ini merupakan salah satu permainan yang populer di Dunia khususnya di tempat Pembuatnya yaitu negara Italia. Di Indonesia permainan ini sudah cukup lama dikenal beberapa tahun belakangan ini, bahkan dalam dunia pendidikan juga sudah memodifikasi permainan UNO yang berisikan materi pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Pada kartu UNO terdapat beberapa jenis kartu didalamnya yaitu;

- a. Terdapat 4 warna yang dimainkan yaitu; *Green* (hijau), *Blue* (biru), *Red* (merah), *Yellow* (kuning) masing-masing berisikan angka 1 hingga 9.
- b. Kartu *Reverse* berguna untuk mengubah arah putaran pemain. misalnya semula arah permainan dari si A, si B, si C dan si D maka bila si D mengeluarkan kartu *reverse* maka putaran berubah menjadi si D, si C, si B dan si A.
- c. Kartu *Skip* berguna untuk melewati giliran pemain selanjutnya setelah giliran pemain yang mengeluarkan *skip*.
- d. Kartu *Draw Two* berguna untuk membuat pemain selanjutnya mengambil 2 kartu dari kocokan.
- e. Kartu joker *wild*. Keunggulan kartu ini adalah, kartu ini dapat dikeluarkan kapan pun tidak perlu menyamakan dengan kartu

sebelumnya. Setelah mengeluarkan kartu joker ini, maka pemain (Pembuang) harus memilih warna selanjutnya. Sedangkan Kartu *wild draw four* Pemain selanjutnya harus mengambil 4 kartu dari kocokan dan giliran dia dilewat.



Gambar 2.1 (Kartu UNO)

2. Pengembangan Media Pembelajaran UNO “BUDIN”

Berdasarkan kajian teoritik diatas, pengembangan media pembelajaran UNO “BUDIN” yang akan penulis buat yaitu permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran yang berisikan materi mengenai kebudayaan yang terdapat pada 34 Provinsi di Indonesia berupa; 1) nama provinsi, 2) rumah adat, 3) pakaian tradisional, 4) senjata tradisional, 5) lagu daerah, 6) tarian daerah, 7) alat musik khas daerah. Dari 7 aspek tersebut terdapat 3 aspek yang akan menjadi sebuah gambar dalam kartu UNO “BUDIN” yang akan penulis buat yaitu; Rumah Adat dan Pakaian Tradisional. Sedangkan aspek lainnya sebagai penjelasan dibawah gambar.

Dalam permainannya tetap menggunakan cara bermain seperti UNO pada umumnya yaitu hanya diperbolehkan mengeluarkan kartu yang berwarna sama walaupun simbol/isi kartu berbeda, dan diperbolehkan mengeluarkan warna yang berbeda jika simbol didalamnya sama seperti kartu yang sudah dikeluarkan pemain sebelumnya. Selain itu juga terdapat kartu berwarna hitam yang boleh dikeluarkan kapanpun tanpa melihat warna kartu yang keluar sebelumnya. Ketika sisa kartu yang peserta miliki hanya tersisa satu maka wajib mengatakan kalimat “UNO” sebagai tanda bahwa kartu yang dia miliki tersisa 1 buah kartu.

Dalam pelaksanaannya, permainan kartu UNO “BUDIN” dapat menggunakan kelompok kecil yang beranggotakan 2-4 orang ataupun kelompok besar 4-7 orang mengingat jumlah kartu UNO “BUDIN” yang banyak yaitu yaitu 88 Kartu yang berisikan:

- a. Berisikan gambar rumah adat dan keterangan nama rumah adat, lagu daerah, dan senjata tradisional sejumlah 34 kartu.
- b. Berisikan gambar Pakaian Tradisional dan keterangan nama pakaian tradisional, tarian tradisional, dan alat musik khas daerah sejumlah 34 kartu:
 - a. *Reserve* berguna untuk mengubah arah putaran pemain sejumlah 4 kartu.
 - b. *Skip* berguna untuk melewati giliran pemain selanjutnya setelah giliran pemain yang mengeluarkan *skip* sejumlah 4 kartu.

- c. Draw Two berguna untuk membuat pemain selanjutnya mengambil 2 kartu dari kocokan sejumlah 4 kartu.
- d. *Wild* yang dapat dikeluarkan kapan pun tidak perlu menyamakan dengan kartu sebelumnya. Setelah mengeluarkan kartu ini, maka pemain (Pembuang) harus memilih warna selanjutnya yang ia inginkan sejumlah 4 kartu.
- e. Wild draw four Pemain selanjutnya harus mengambil 4 kartu dari kocokan dan giliran dia dilewat sejumlah 4 kartu.

Kartu UNO “BUDIN” terdapat beberapa warna yaitu; merah, kuning, hijau, biru, dan hitam. Perbedaan kartu uno yang akan penulis buat dengan kartu uno aslinya yaitu; 1) pada kartu uno BUDIN tidak terdapat angka seperti kartu uno pada umumnya namun berisikan materi kebudayaan Indonesia, 2) Pada kartu uno BUDIN tidak hanya mengutamakan kemenangan tetapi peserta didik juga diwajibkan membaca isi kartu yang mereka dapatkan, 3) pada kartu uno BUDIN berisikan gambar-gambar mengenai Kebudayaan Indonesia:

Berikut merupakan desain sementara pengembangan kartu UNO “BUDIN” yang penulis buat:



Gambar 2.2 (Desain Sementara Kartu UNO “BUDIN”)

Dalam pelaksanaannya, permainan kartu UNO “BUDIN” memiliki tata cara atau panduan permainan yaitu:

- Pemain berjumlah 2-7 orang.
- Kenali semua jenis dan isi dari masing-masing kartu.
- Kocok semua kartu secara merata.

- d. Bagikan kartu-kartu yang sudah dikocok sejumlah 7-12 kartu.
- e. Berikan waktu 5 menit untuk pemain mengenali dan membaca isi kartu yang didapatkan.
- f. Tentukan giliran bermain dan jika sudah menentukan awal giliran maka giliran selanjutnya sesuai putaran arah jarum jam.
- g. Mulai bermain, dalam permainan ini terdapat kartu biasa dan kartu aksi.
Kartu biasa ialah kartu yang berisikan gambar rumah adat atau pakaian tradisional. Sedangkan kartu aksi adalah kartu berisikan reserve, skip, draw two, wild, dan wild draw four.
- h. Pemain dapat mengeluarkan warna kartu yang sama dengan pemain sebelumnya keluarkan, atau isi kartu yang sama dengan pemain sebelumnya keluarkan.
- i. Jika tidak memiliki kartu, maka pemain wajib mengambil satu kartu dari tumpukan kartu sisa kocokan.
- j. Jika pemain memiliki sisa satu kartu ditangannya maka pemain wajib mengucapkan “UNO” sebelum menghabiskan atau mengeluarkan kartu terakhirnya.
- k. Pemenangnya adalah pemain yang berhasil menghabiskan kartunya pertama kali.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam penulisan ini penulis mengambil beberapa referensi dari penulisan *Research and Development (R&D)* yang dilakukan oleh Lutvia Agustin pada Jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran

Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X Iis Man 2 Lamongan” menghasilkan media permainan kartu UNO materi pelajaran BANK pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan di Lamongan mendapatkan hasil bahwa respon siswa mendapat nilai presentase 96% masuk dalam kriteria sangat baik atau sangat tertarik, hasil belajar siswa meningkat dari 58,25 menjadi 94,25. Melalui penulisan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kartu UNO yang berisikan materi Bank untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan di Lamongan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik (Agustin, 2018).

Selanjutnya penulisan yang dilakukan oleh Reni Ratna Sari, Achmad Lutfi pada jurnal yang berjudul “Kelayakan Permainan Uno Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom” menghasilkan media permainan kartu UNO pada materi atom dan mendapatkan peningkatan hasil belajar siswa yang menunjukkan pada kategori sedang dengan melalui perhitungan skor gain sebesar 0,6 serta persentase observasi aktivitas siswa sebesar 90,1%, yang menunjukkan bahwa siswa sangat aktif. Melalui penulisan tersebut dapat disimpulkan bahwa Kartu UNO yang berisikan materi atom layak digunakan dan dapat membuat siswa menjadi aktif saat pembelajaran.

Dan yang terakhir penulisan yang dilakukan oleh Wiwit pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Permainan Uno Spin Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Indra pada Manusia untuk Kelas XI SMA” menghasilkan media pembelajaran permainan Uno Spin materi sistem

indera pada manusia Persentase respon siswa terhadap media berdasar pada hasil uji coba kelompok kecil yaitu 90,41% yang termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran biologi di kelas XI SMA. Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan bahwa permainan uno spin mendapatkan hasil presentase yang sangat baik dan dinyatakan dapat menjadi media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan ketiga penulisan yang relevan maka dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa kartu permainan UNO mendapatkan hasil yang baik dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, oleh sebab itu penulis ingin melakukan penulisan pengembangan media pembelajaran kartu uno pada jenjang Sekolah Dasar yang berisikan materi mengenai kebudayaan Indonesia berupa 34 Provinsi beserta Rumah adat, Pakaian tradisional, Senjata Tradisional, Lagu Daerah, Tarian Daerah, dan Makanan khas. Pada penulisan ini penulis berharap akan mendapatkan hasil seperti penulisan yang sudah dilaksanakan sebelumnya dan dapat membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

1) Klasifikasi Produk

a. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran permainan kartu UNO “BUDIN” terbuat dari material yang mudah didapatkan. Berikut merupakan komponen yang terdapat dalam produk permainan ini:

1) Kardus Kemasan

Pada kardus kemasan terdapat bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan kardus kemasan bergambarkan beberapa ilustrasi Kebudayaan dan nama produk, kemudian pada bagian belakang kardus kemasan terdapat penjelasan berupa jenis-jenis kartu pada UNO “BUDIN”.

2) Petunjuk Permainan

Dalam kardus kemasan terdapat selembaar petunjuk atau panduan permainan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami permainan, serta pada petunjuk atau panduan permainan terdapat aturan yang wajib peserta didik ikuti saat permainan berlangsung.

3) Kartu Permainan

Pada kartu permainan terdapat beberapa warna yang digunakan yaitu; merah, kuning, hijau, biru, dan hitam. Perbedaan warna kartu untuk menentukan alur permainan dan membuat peserta didik semakin tertarik dalam mengikuti permainan. Kartu permainan terdiri atas 92 kartu yang rinciannya adalah sebagai berikut; (1)

kartu umum berjumlah 68 kartu yang terbagi menjadi 4 jenis warna yaitu; merah, biru, hijau, kuning. (2) kartu aksi yang berjumlah 24 kartu terbagi menjadi 5 jenis warna yaitu; merah, biru, hijau, kuning, dan hitam.

Selanjutnya yaitu spesifikasi bahan pembuatan kartu permainan sebagai berikut; (1) kertas berjenis *Art Carton 260 GSM* laminasi *doff* yang berukuran 9,3 cm x 11,5 cm; dan (2) menggunakan huruf bertipe *adigiana toybox* dan *atma bold*.

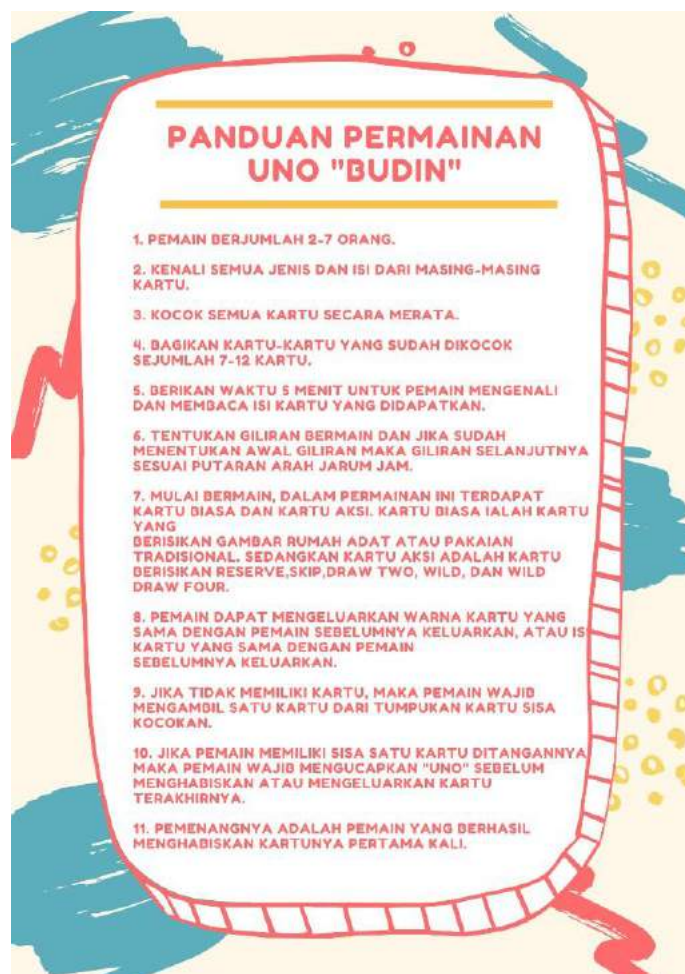
b. Deskripsi Pembuatan Produk

Adapun langkah-langkah pembuatan kardus permainan adalah sebagai berikut: (a) menentukan ukuran kertas; (b) membuat desain ilustrasi cover permainan; dan (c) mencetak cover permainan dengan jenis kertas *Art Carton* lalu dilapisi dengan kardus permainan.



Gambar 4.1 Cover Kardus Permainan Kartu UNO “BUDIN”

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu petunjuk atau panduan bermain adalah sebagai berikut; (1) menentukan cara bermain UNO “BUDIN”, (2) membuat desain kartu aturan bermain menggunakan aplikasi *photoshop*, dan (3) mencetak kartu aturan bermain dengan kertas *art cartoon* berukuran 20 cm x 25 cm.



Gambar 4.2

Panduan Permainan Kartu UNO “BUDIN”

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu Permainan (Kartu Biasa) adalah sebagai berikut; (1) mencari berbagai sumber literatur untuk membuat deskripsi informasi kebudayaan Indonesia, (2) mencari gambar-gambar ilustrasi kebudayaan Indonesia, (3) membuat desain kartu yang berisi gambar dan deskripsi informasi kebudayaan menggunakan aplikasi *photoshop*, dan (6) mencetak kartu biasa dengan kertas *art carton* 260 GSM berukuran 9,3 cm x 11,5 cm.

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu permainan (kartu aksi) adalah sebagai berikut: (1) menentukan kartu aksi sesuai dengan permainan asli UNO, (2) membuat desain kartu aksi menggunakan aplikasi *photoshop*, dan (3) mencetak kartu aksi dengan kertas *art carton* 260 GSM berukuran 9,3 cm x 11,5 cm.



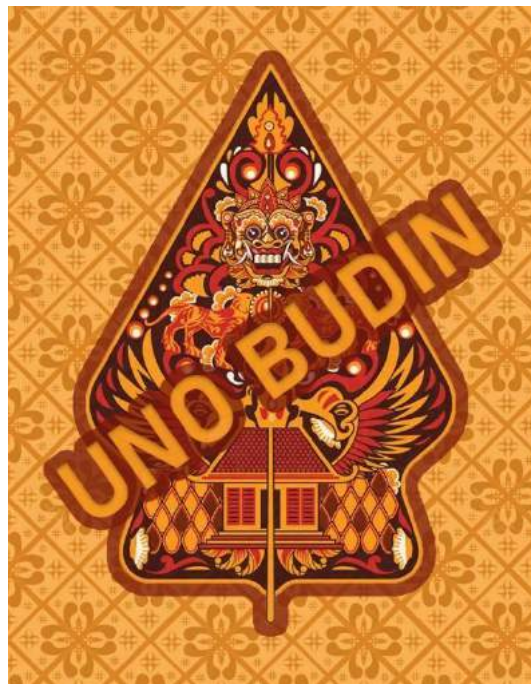
Contoh Kartu Biasa`



Contoh Kartu Aksi

Gambar 4.3 Jenis Kartu UNO “BUDIN”

Adapun langkah-langkah pembuatan bagian belakang kartu UNO “BUDIN” adalah sebagai berikut: (1) membuat desain bagian belakang kartu UNO “BUDIN” menggunakan aplikasi *photoshop*, dan (2) mencetak bagian belakang kartu UNO “BUDIN” dengan kertas *art carton* 260 GSM berukuran 9,3 cm x 11,5 cm.



Gambar 4.4

Bagian Belakang Kartu UNO “BUDIN”

c. Prosedur Pemanfaatan Produk

Permainan kartu UNO “BUDIN” merupakan permainan yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung ataupun diluar pembelajaran, dalam artian permainan ini merupakan permainan yang fleksibel. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-7 orang peserta didik, semakin banyak jumlah pemain maka semakin efektif penggunaan permainan ini

karena permainan menjadi lebih aktif dan memiliki tantangan yang membuat peserta didik merasa antusias dalam mengikuti permainan ini.

Permainan ini dilengkapi kartu aturan permainan agar peserta didik dapat dengan mudah mengetahui cara bermain permainan ini. Namun dalam penerapannya tetap perlu adanya bimbingan dari guru dalam memainkan permainan ini. Hal ini dikarenakan agar peserta didik tetap fokus dalam melakukan permainan tersebut.

d. Kelebihan Produk

Beberapa kelebihan yang terdapat pada permainan Kartu UNO “BUDIN” yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran Kartu UNO “BUDIN” merupakan media permainan yang praktis dan dapat dibawa kemana-mana serta dapat dipakai berulang-ulang kali.
- 2) Dalam penerapannya, media ini dapat dimainkan dimana saja tidak memerlukan lahan khusus untuk permainannya.
- 3) Penggunaan permainan ini dapat digunakan oleh kelompok kecil yang berjumlah 2-4 orang ataupun dalam kelompok besar yang berjumlah 5- 7 orang
- 4) Media pembelajaran UNO “BUDIN” mudah disimpan
- 5) Permainan kartu UNO “BUDIN” fleksibel, dapat dilakukan saat pembelajaran ataupun diluar pembelajaran guna mengisi kekosongan jam pelajaran.
- 6) Permainan kartu UNO “BUDIN” didesain dengan ilustrasi yang

menarik dan menggunakan beragam jenis warna yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik aktif saat pembelajaran namun tetap memberikan edukasi berupa Kebudayaan Indonesia.

B. Analisis Data

1. Potensi Masalah dan Pengumpulan Data

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Pernyataan wawancara (terlampir) dengan guru yaitu: (a) terdapat berapa siswa dalam setiap kelas, (b) metode pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung, (c) kelebihan dan kekurangan metode yang diterapkan, (d) antusias siswa dalam pembelajaran (e) kesulitan yang dialami pengajar saat pembelajaran berlangsung, (f) Penggunaan media pembelajaran, (g) ketersediaan media pembelajaran, (h) media yang digunakan oleh pengajar pada materi Kebudayaan Indonesia, (i) kelebihan dan kekurangan media pembelajaran materi Kebudayaan Indonesia, (j) tanggapan media pembelajaran dengan menggunakan permainan UNO “BUDIN”, (k) harapan untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Dari hasil wawancara mengenai analisis kebutuhan guru maka peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa dalam penerapan pembelajaran tematik terpadu khususnya materi Kebudayaan Daerah hanya terdapat beberapa media saja berupa atlas, globe, dan buku siswa. Sehingga membuat pembelajaran kurang aktif dan siswa merasa jenuh serta

membosankan. Dari hal tersebut guru mendapat kesulitan mengajarkan materi tematik terpadu khususnya materi Kebudayaan Indonesia karena keterbatasan media yang dimiliki serta kurangnya inovasi dari media yang digunakan sehingga membuat pembelajaran kurang menarik, oleh sebab itu guru berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran untuk materi Kebudayaan Indonesia yang bernama Kartu UNO “BUDIN” dapat membuat peserta didik merasa antusias serta membuat pembelajaran menjadi aktif sehingga materi Kebudayaan Indonesia yang disampaikan melalui permainan kartu UNO “BUDIN” dapat dimengerti oleh peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Selain wawancara peneliti juga melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan sumber dalam membuat media pembelajaran permainan kartu UNO “BUDIN”. Buku-buku yang digunakan sebagai sumber yaitu buku tema guru dan siswa yaitu Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” kelas IV SD. Tahap penelitian dan pengumpulan data ini kemudian dijadikan dasar bagi peneliti dalam melanjutkan ketahap berikutnya. Berdasarkan hasil pengumpulan data peneliti melakukan perencanaan dalam membuat karya inovatif yakni dengan menentukan materi sesuai KD dan Indikator IPS kelas IV, tujuan pembelajaran, deskripsi komponen- komponen produk dan penggunaannya. Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data peneliti memilih materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada Kompetensi Dasar 3.2

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	Provinsi di Indonesia	3.2.1 Menuliskan nama, keunikan, dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah tempat tinggal.
	Materi Pokok	Indikator
	Ciri Khas pada Masing-Masing Provinsi di Indonesia	3.2.2 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia.

Peneliti bertujuan melalui media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dan siswa kelas IV SD dalam proses pembelajaran tematik terpadu khususnya materi tentang Kebudayaan Indonesia baik di dalam kelas, maupun di luar kelas.

2. Desain Produk

Pada langkah ini peneliti telah menentukan produk apa yang akan peneliti kembangkan lalu memulai mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan peneliti.

Pengembangan desain UNO “BUDIN” memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Desain Kartu Permaian

Kartu permainan UNO “BUDIN” berisikan kebudayaan dari 34 provinsi di Indonesia, pada kartu permainan ini peneliti mengambil ilustrasi rumah adat dan pakaian tradisional yang digunakan dalam kartu dan berisikan keterangan didalamnya yaitu nama provinsi, rumah adat, pakaian tradisional, senjata khas daerah, lagu daerah, tarian daerah, dan . pada kartu permainan, terdapat 4 jenis warna yang digunakan yaitu merah,

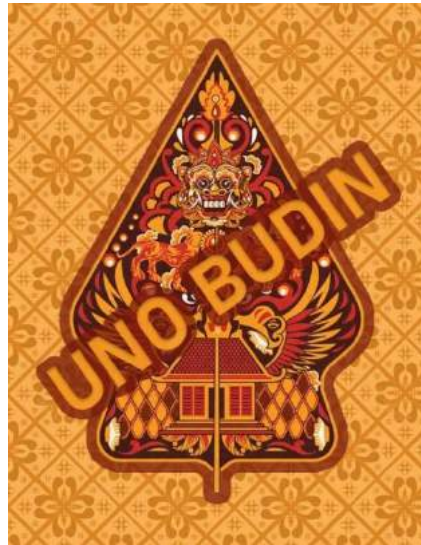
biru, kuning, dan hijau. Tujuannya adalah agar dapat menarik perhatian siswa dan membuat permainan lebih beragam. Kartu permainan dicetak dengan kertas *art carton* 260 GSM berukuran 9,3 cm x 11,5 cm.



Gambar 4.5 Kartu Permainan UNO" BUDIN"

b. Desain Bagian Belakang Kartu

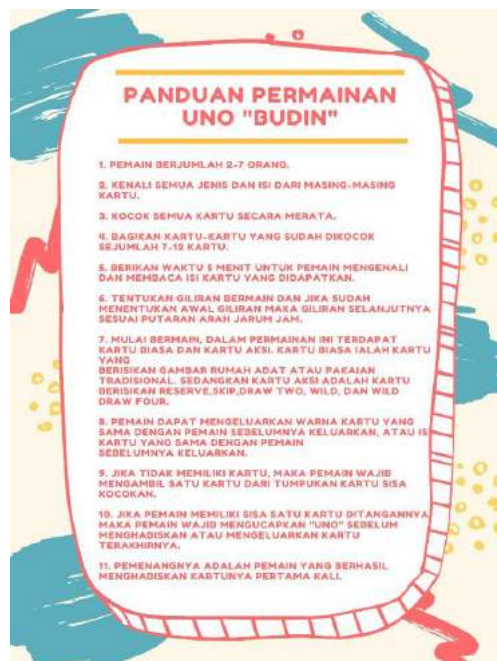
Pada bagian kartu belakang terdapat tulisan nama permainan dan desain yang dibuat sesuai dengan materi permainan yaitu kebudayaan indonesia. Bagian belakang kartu permainan menggunakan satu warna dan dicetak pada bagian belakang kartu permainan dengan kertas *art carton* 260 GSM berukuran 9,3 cm x 11,5cm.



Gambar 4.6 Bagian Belakang Kartu Permainan UNO BUDIN”

c. Desain Panduan Permainan

Pada permainan UNO “BUDIN” peneliti membuat desain panduan permainan tujuannya agar membuat siswa mengerti tata cara permainan. Lalu kartu tersebut dicetak dengan kertas *art cartoon* berukuran 20 cm x 25 cm.



Gambar 4.7 Desain Panduan Permainan

d. Desain Kardus Permainan

Pada desain kardus ini terdapat dua desain yaitu sisi depan berisikan ilustrasi kebudayaan Indonesia, dan sisi belakang berisikan keterangan jenis kartu permainan.



Gambar 4.8
Desain Kardus UNO "BUDIN"

Selain desain produk selesai, pengembang memberikan desain produk kepada pembimbing untuk dikonsultasikan apakah sudah layak dan melanjutkan ke tahap berikutnya untuk divalidasi oleh *expert review*, selanjutnya pengembang melakukan tahap *expert review* yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

1) Validasi Produk

Dalam uji coba ini pengembang melakukan uji coba kepada *expert review* yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi dievaluasi oleh Drs. Arwin, M.Pd. , ahli bahasa dievaluasi oleh Ari

Suriani, M.Pd. , dan ahli media dievaluasi oleh Drs. Muhammadi, M.Si. yang ketiganya merupakan dosen di Universitas Negeri Padang.

Tabel 4.2 Ahli Materi, Bahasa, dan Media

No.	Nama	Ahli
1.	Drs. Arwin, M.Pd.	Materi
2.	Ari Suriani, M.Pd.	Bahasa
3.	Drs. Muhammadi, M.Si.	Media

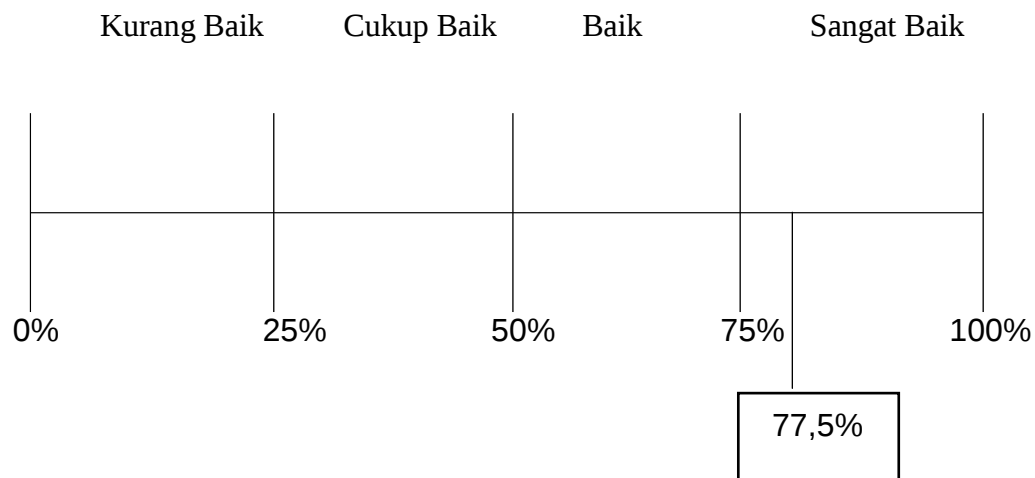
Berikut ini merupakan penilaian tiga ahli (data terlampir) yang terdiri berdasarkan instrumen yang digunakan dengan rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

No.	Indikator	Jumlah Ahli	Skor Kriterion	Skor Perolehan	Skor Presentase
1.	Keselarasan Kompetensi	1	12	10	83,3 %
2.	Isi Materi		16	12	75 %
3.	Tingkat Ketertarikan dan Keterlibatan		12	9	75 %
Rata-Rata			40	31	77,5%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa validasi media permainan UNO “BUDIN” yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Drs. Arwin, M.Pd. didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 77,5%. Secara kontinuum dapat dilihat sebagai berikut:

$$presentase\ skor = \frac{Jumlah\ jawaban\ yang\ diberikan\ responden}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\% = \frac{31}{40} = 77.5\%$$



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran UNO “BUDIN” menurut ahli materi sangat baik. Pada validasi ahli materi tidak terdapat saran dan komentar sehingga tidak memerlukan adanya revisi.

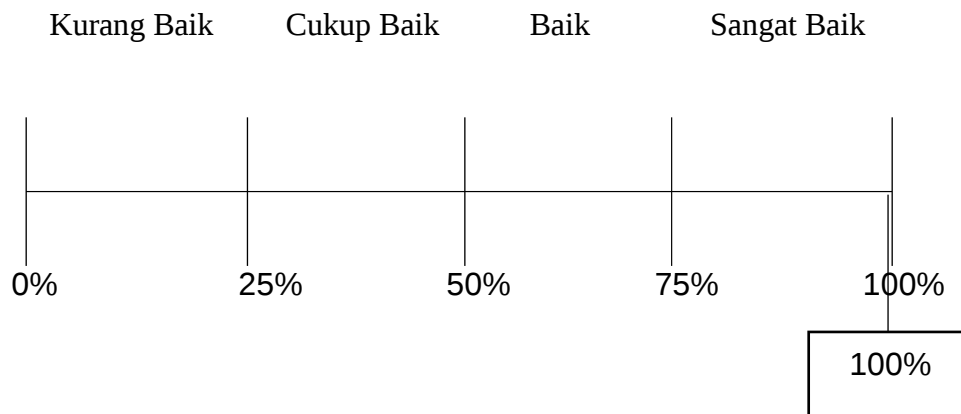
Selanjutnya media permainan UNO “BUDIN” divalidasi oleh ahli bahasa guna melihat kualitas media dan kelayakan media sesuai dengan instrumen. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa

	Indikator	Jumlah Ahli	Skor Kriteria	Skor Perolehan	Skor Persentase
1.	Kejelasan Bahasa	1	12	12	100%
2.	Komunikatif		16	16	100%
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa		8	8	100%
	Rata-Rata		36	36	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa validasi media permainan UNO “BUDIN” yang dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Ibu Ari Suriani, S.Pd. , didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 100%. Secara kontinuum dapat dilihat sebagai berikut:

$$presentase\ skor = \frac{Jumlah\ jawaban\ yang\ diberikan\ responden}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\% = \frac{36}{36} = 100\%$$



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran UNO “BUDIN” menurut ahli bahasa sangat baik, kemudian

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran UNO “BUDIN” menurut ahli bahasa sangat baik, kemudian saran dan komentar yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu media pembelajaran sangat bagus. Lalu pada tahap validasi ahli bahasa tidak perlu melakukan revisi produk.

Selanjutnya media permainan UNO “BUDIN” divalidasi oleh ahli media guna melihat kualitas media dan kelayakan media sesuai dengan instrumen. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Ahli Media

No.	Indikator	Jumlah Ahli	Skor Kriteria	Skor Perolehan	Skor Persentase
1.	Visual	1	24	23	95,83%
2.	Kualitas Teknis		16	16	100%
3.	Panduan atau Arahana Penggunaan		12	12	100%
4.	Tipografi		8	7	87,5%
Rata-Rata			60	58	96,67%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa validasi media permainan UNO “BUDIN” materi kebudayaan Indonesia yang dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Drs. Muhammadi, M.Si. didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 96,67%. Secara kontinuum dapat dilihat sebagai berikut:

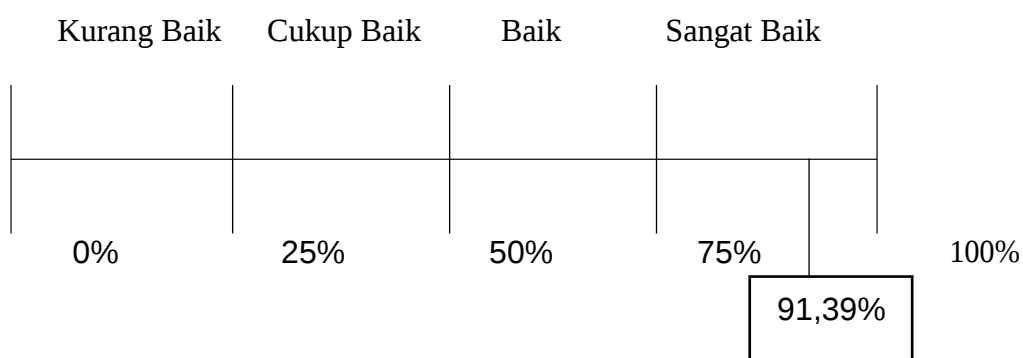
$$\text{presentase skor} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang diberikan responden}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{56}{60} = 96.6\%$$

“BUDIN” mendapatkan hasil rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Expert Review

Ahli	Persentase
Materi	77,5%
Bahasa	100%
Media	96,67%
Rata-rata	91,39%

Berdasarkan tabel diatas maka pengembangan media pembelajaran UNO “BUDIN” mendapatkan hasil yang sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran karena presentase sebesar 91,39% > 75%. Secara kontinum dapat dijelaskan sebagai berikut :



Tabel 4.7 Tabel rekapitulasi respon praktikalitas peserta didik

[illegible]

$$SM = \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pernyataan} \times \text{Skor Tertinggi}$$

$$SM = 2 \times 10 \times 8$$

$$SM = 160$$

Nilai akhir analisis data praktikalitas dapat dianalisis menggunakan rumus Purwanto (2012:102):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{87}{88} \times 100\%$$

$$= 98,86 \%$$

Tingkat Pencapaian	Keterangan
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
00-20%	Tidak Praktis

Dari hasil akhir praktikalitas diatas yaitu 98,86 % dapat dikatakan “sangat praktis” pada kategori penilaian menurut (Riduwan dan Sunarto, 2012:23) yaitu kategori pertama dengan presentase 81-100%, untuk itu hasil praktikalitas media pembelajaran permainan uno “BUDIN” sudah praktis digunakan.

C. Revisi Produk

Setelah mendapatkan hasil berupa penilaian, masukan, dan saran dari para ahli maka dalam pengembangan media pembelajaran UNO “BUDIN” tidak ada revisi karena sudah sesuai dengan penilaian dan komentar dari masing-masing ahli dan tidak menunjukan perlu adanya revisi terhadap media pembelajaran UNO “BUDIN” baik atau perlu adanya perbaikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam pengembangan media permainan UNO “BUDIN” terdapat berbagai kendala yang dialami pengembang sehingga masih terdapat kekurangan dan kelemahan yang menghambat kesempurnaan hasil pengembangan, oleh karena itu, revisi masih terus dilakukan agar mendapatkan hasil yang baik dalam produk yang dihasilkan dan dapat lebih berguna dalam dunia pendidikan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media permainan UNO “BUDIN” diharapkan dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami suku dan kebudayaan Indonesia menambah keinginan siswa untuk belajar, serta menambah wawasan siswa mengenai materi kebudayaan Indonesia. Implikasi dari media permainan UNO “BUDIN” bagi guru adalah dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran yang membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia serta membuat pembelajaran lebih menarik.

Secara umum, pengembangan media permainan UNO “BUDIN” dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd. Rahman A. Ghani. 2016. Metode Penulisan Tindakan Sekolah Cetakan ke-3. Depok. Raja Grafindo Persada.
- Admajasari, Artin Irianti Prasetya. 2014. Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Koperasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Alfabeta.
- AM, Sardiman. 2014. "Posisi IPS, Tantangan Masa Depan, dan Alternatif Baru". Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial. Vol. 11, No. 2.
- Andi Prastowo. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Andi, Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar. Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press
- Anitah, Sri dkk. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto. Suharsimi. 2013. Prosedur Penulisan Suatu Pendekatan Praktik.
- Ariski, Dita. 2017. Pengembangan Permainan Uno Stacko Geography (Usg) Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas Xi Ips Sma Negeri 16 Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad (2010: 16). <https://silabus.org/media-pembelajaran/>.
- Budi Utama. Setyosari, Punaji. 2013. Metode Penulisan Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta. Prenamedia Group.
- Connie. Chairunnisa. 2017. Metode Penulisan Ilmiah dalam Pendidikan dan Sosial Catakan ke-1. Jakarta. Mitra Wacana Media.
- Dani Lestari, Purwandari Purwandari. 2013. "Pengembangan permainan Uno Staco sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama dan kemampuan berfikir kritis siswa pada materi kalor kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwan ", (Jurnal Pendidikan Fisika)

- Desyandri, D., Mansurdin, M., Taufik, T., Arwin, & Tamara, Y. M. C. (2019). Analysis of the Mastery of the Nusantara Songs in 4th Grade Elementary School Students, 382(Icet), 482–485.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development Of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model In Grade V Elementary School, 7(1), 16–22.
- Dokhi, Mohammad dkk. 2016. Analisis Profil Kebudayaan Indonesia Tahun 2016. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kemdikbud RI.
- Edi, Fandi Rosi Sarwo. 2016. Teori Wawancara Psikodiagnostik. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Elfiadi. 2016. “Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini”. Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan. Vol. VII, No.1
- Farida, F., Fitria, Y., & Saputri, L. (2018). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Proyek Based Learning (PjBL) di Kelas V SD Pembangunan UNP : Hasil Penugasan Dosen di Sekolah (PDS). *Prosiding Seminar Nasional Hibah Program Penugasan Dosen Ke Sekolah (PDS) Universitas Negeri Padang, 20 November 2018, November*, 89–95.
- Fogarty. 1991. DW Blackstocner. Hoffman. 1991. *Production and Inventory Management 2 Edition*. New York.
- Friska Oktaviana Anggita Dewi, Rasiman, Yanuar Hery Murtianto. 2017. “ Pengembangan Media Permainan Umath (Uno Mathematics) Berbantuan Camtasia Studio Dengan Pendekatan Saint I Fik Pada Materi Segi Empat Di
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, 1971, *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J
- Guru, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Hasyim, A. 2016. *Metode Penulisan dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi. Jakarta. Rineka Cipta.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Khadijah, Iasha Nur Afifah et al.(2018) “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Smp Pada Materi Statistika.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol.1, No. 6, November 2018, hlm 1095-1104 ISSN 2614-2155.
- Kunandar. 2007. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, H. R., Elmunsyah, H., & Muladi, M. (2018). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Think Pair Share (TPS) Berbantuan Modul Ajar Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Rancang Bangun Jaringan. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 80. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p80-85>
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lutvia Agustin.2018. “ Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X Iis Man 2 Lamongan” , (Surabaya : Jurnal Mahasiswa Unnes, Volume 6 No 3)
- Mais,Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Timur. Pustaka Abadi.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mohamad Muklis. 2012. “PembelajaranTematik”. *JurnalFenomena*. Vol 4, No 1: 66-69
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Ombak Dua.
- Prasetya,Sukma Pradana. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta.
- Reni Ratna Sari, Achmad Lutfi. 2015. “Kelayakan Permainan Uno Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom” , (UNESA Journal of Chemical Education Vol. 4, No.2,)
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme*
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2015.*Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Rusman.2012. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Press
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setiadi, Ely M. 2016. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta. Kencana.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta.
- Smp” (Semarang : Jurnal Universitas PGRI,)
- Subroto, Hadi. 2000. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiharto, Kartika N.F. Farida Harahap. Dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. Uny Press
- Sugiyono. 2018. *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Sukayati. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika
- Sukmadinata. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : Kesuma Karya
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta. PT Grafindo.
- Sumiharsono, Rudy & Hasbiatun Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember. Pustaka Abadi.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Suwarno, Wiji, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2006), H. 35-36
- Tim Dosen MKDK. 2013. *Landasan Ilmu Pendidikan*. Jakarta.
- Tim Pengembang PGSD. 1997. *Pembelajaran Terpadu D-II dan S-II Pendidikan Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti, Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kota Pena.

Wiroatmojo, Piran & Sosonohardjo. 2008. Media Pembelajaran. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.

Wiwit.2015 .“Pengembangan Permainan Uno Spin Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Indera pada Manusia untuk Kelas XI SMA”, (Jambi: FKIP Universitas Jambi).