

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU UNO
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
PADA SISWA KELAS IV**

Lia Utami¹, Dodik Mulyono², Syaprizar³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
liyautamy24@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berupa permainan kartu Uno yang menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian dan Pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan 20 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid, dengan nilai dari validator bahasa sebesar 0,93, validator media 0,90, dan validator materi 0,90. Rata-rata persentase kepraktisan media sebesar 94,6%, yang terdiri atas uji perorangan 100%, kelompok kecil 95,23%, dan respons guru 88,57%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Simpulan, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor *pre-test* dari 53 menjadi 80,5 pada *post-test* dengan nilai N-gain sebesar 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Uno, Pendidikan Pancasila, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to develop an engaging and interactive learning media in the form of the Uno card game, resulting in a valid, practical, and effective medium. The research method used was Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Twenty students participated in the study. The results showed that the developed media was highly valid, with scores for the language validator of 0.93, the media validator of 0.90, and the material validator of 0.90. The average practicality percentage of the media was 94.6%, consisting of 100% individual testing, 95.23% small group testing, and 88.57% teacher response, thus categorizing it as highly practical. In conclusion, the media was proven effective in improving student learning outcomes, as indicated by an increase in the average pre-test score from 53 to 80.5 in the post-test, with an N-gain value of 0.57, which is in the moderate category.

Keywords: Learning Media, Uno Cards, Pancasila Education, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai proses yang mendukung peningkatan mutu manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk menuju kondisi yang lebih baik. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami perkembangan dalam aspek sikap dan keterampilan. Menurut Hrp et al., (2022) belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Situasi ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga proses konstruksi makna oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Astuti et al., 2022) yang menyatakan bahwa pendidikan memberikan dampak positif terhadap perkembangan pola pikir dan perilaku individu. Selain itu, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan.

Pada tingkat Sekolah Dasar, pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai fondasi awal dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik dibekali berbagai kemampuan dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai persiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Nurrahman & Lukitoaji, 2025). Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan juga mengalami perubahan, salah satunya melalui penerapan kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Menurut (Safarati & Zuhra, 2023), pembelajaran berdiferensiasi merupakan upaya yang dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Pendekatan ini menjadi penting untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila, karena dapat membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sesuai dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memahami dan mengamalkan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 23 Lubuklinggau pada tanggal 24 September 2025, diketahui bahwa pembelajaran masih menggunakan media sederhana berupa gambar serta metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah

merasa bosan, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa hanya 25% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 75% lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka dengan realitas di lapangan.

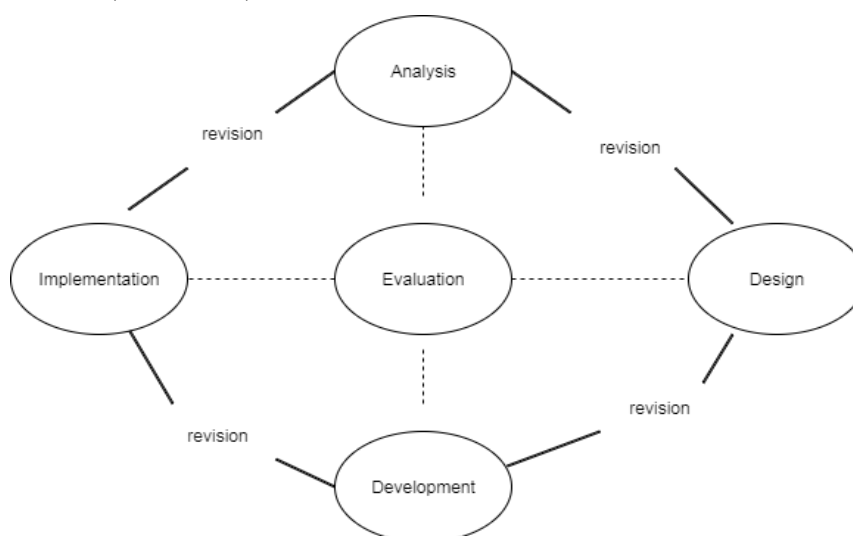
Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah (Amaliyah & Puspasari, 2018). Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan kartu Uno. Kartu Uno merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. (Rahmawati et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan kartu Uno dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan keaktifan peserta didik. Selain itu, (Szilágyi et al., 2025) juga mengungkapkan bahwa permainan kartu mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Permainan ini juga dapat mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih kolaboratif (Rahmawati et al., 2023).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media kartu Uno yang dipadukan dengan teknologi QR Code serta desain visual yang kontekstual. QR Code digunakan sebagai sarana untuk mengakses jawaban dan penjelasan materi secara digital, sehingga mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran. Menurut (Azzahra et al., 2022) penggunaan teknologi berupa QR Code dapat dijadikan sebagai upaya guru dalam memberikan arahan pemanfaatan teknologi untuk kemajuan peserta didik. Selain itu, desain kartu disesuaikan dengan lingkungan belajar peserta didik, yaitu menggunakan visual ruang kelas, sehingga lebih kontekstual dan menarik. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah pemahaman materi melalui kombinasi media visual dan teknologi.

Penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan kartu Uno sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik (Dona et al., 2025; Harlin & Arini, 2023; Ismail et al., 2025). Namun, penelitian yang mengintegrasikan kartu Uno dengan teknologi QR Code dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar masih terbatas, sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan dan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN



Gambar 1.
Tahap Pengembangan ADDIE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran permainan kartu Uno pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 23 Lubuklinggau dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan validator yang terdiri atas ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tahap pertama, yaitu *analysis*, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis melalui observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung berpusat pada guru serta terbatas pada penggunaan buku paket dan media gambar. Kondisi tersebut membuat siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selanjutnya, hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik serta penggunaan media yang bervariasi, sehingga media yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan karakteristik tersebut. Selain itu, analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media visual, sehingga media permainan kartu Uno dinilai tepat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Tahap kedua, yaitu *design*, merupakan tahap perancangan media permainan kartu Uno. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap ketiga, yaitu *development* dalam penelitian ini mencakup pembuatan media Permainan Kartu Uno untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila serta proses validasi dan revisi. Media yang dikembangkan merupakan modifikasi Kartu Uno yang disesuaikan dengan materi, di mana setiap kartu memuat pertanyaan dan informasi terkait. Kartu didesain berukuran 6,7 cm × 8,7 cm dan dicetak pada kertas HVS 200 gsm agar mudah digunakan oleh siswa. Selanjutnya, media divalidasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi yang memberikan masukan terkait aspek kebahasaan, tampilan, dan kesesuaian isi, yang kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan media.

Tahap keempat, *Implementation* dilakukan melalui beberapa uji coba, yaitu uji kepraktisan guru, uji coba perseorangan, dan uji coba kelompok kecil. Uji kepraktisan guru melibatkan wali kelas IV dengan menggunakan angket skala Likert, sedangkan uji coba perseorangan melibatkan tiga siswa dengan kemampuan berbeda, dan uji coba kelompok kecil melibatkan sepuluh siswa. Selain itu, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui keefektifan media melalui pemberian pre-test dan post-test kepada 20 siswa.

Tahap terakhir adalah *Evaluation* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media berdasarkan hasil uji coba serta masukan dari dosen pembimbing. Evaluasi ini dilakukan agar media Permainan Kartu Uno yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar angket validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media, kepraktisan penggunaan media, serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, serta tes.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor penilaian dari validator, respon guru dan siswa, serta hasil tes belajar siswa. Hasil analisis data kemudian digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media permainan kartu Uno yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Canva pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 23 Lubuklinggau. Pengembangan media dilakukan dengan

menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tabel 1.
Table Hasil Validator

Aspek	Nilai Validitas	Kategori
Validitas Bahasa	0,93	Tinggi
Validitas Media	0,90	Tinggi
Validitas Materi	0,90	Tinggi

Hasil validasi oleh tiga ahli menunjukkan bahwa media permainan kartu Uno yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2.
Hasil Uji Coba Kepraktisan

Aspek	Nilai Uji Coba (%)	Kategori
Peseorangan	100%	Sangat Praktis
Kelompok Kecil	95,23%	Sangat Praktis
Respon Guru	88,57%	Sangat Praktis
Rata-rata	94,6%	Sangat Praktis

Hasil uji coba menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian media pembelajaran memperoleh skor tinggi pada kedua tahap uji coba, dengan kategori “Sangat praktis”. Hasil ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran memiliki kualitas yang konsisten serta dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Penggunaan media kartu Uno menunjukkan respons yang sangat positif. Siswa menyatakan bahwa media kartu Uno sangat menarik, materi mudah dipahami, dan petunjuk penggunaan juga mudah untuk dimengerti. Rata-rata nilai pada akhir sesi meningkat dibandingkan *pre-test*. Uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 23 Lubuklinggau. Tujuan dari tahap ini adalah mengukur efektivitas kartu Uno dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-gain* pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3.
Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
0,30 - 0,70	Sedang
0,00 – 0,29	Rendah

Tabel 4.
Hasil N-Gain Data Hasil Uji Coba Lapangan

Nilai	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	N-Gain
Rata-rata	53	80,5	0,57

Pada data *pre-test* ini dilakukan sebelum menggunakan media kartu Uno, terdapat 15 siswa (75%) yang belum mencapai KKTP 70 dan 5 siswa (25%) yang baru mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media kartu Uno, yaitu *post-test* bahwa terdapat peningkatan dimana ada 17 siswa (85%) yang telah mencapai ketuntasan dan 3 siswa (15%) yang belum mencapai ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* 80,5 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pre-test* 53 dengan ini bahwa terjadi peningkatan efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu Uno.

Berdasarkan perhitungan *N-Gain* diperoleh hasil 0,57 pada kriteria di atas, rata-rata *N-Gain* menunjukkan bahwa pembelajaran cukup efektif. Mayoritas responden memiliki nilai *N-Gain* sedang hingga tinggi, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan setelah pembelajaran.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media permainan kartu Uno pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pembahasan hasil penelitian ini disajikan dalam tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Kevalidan Media pada permainan kartu Uno, yang telah dikembangkan divalidasi oleh tiga validator yang terdiri atas validator ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Proses validasi dilakukan sebelum media digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Para validator memberikan penilaian berupa saran dan komentar terhadap media permainan kartu Uno yang dikembangkan sehingga diketahui beberapa bagian yang masih perlu diperbaiki. Perbaikan yang dilakukan antara lain berkaitan dengan tampilan media, agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media permainan kartu Uno dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kebahasaan, tampilan media, serta kesesuaian materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Panjaitan et al., 2022) yang menyatakan bahwa analisis data untuk kevalidan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah media telah memenuhi kriteria valid. Perhitungan analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dari masing-masing indikator. Jadi suatu media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para ahli.

Kepraktisan Media permainan kartu Uno, revisi terhadap produk media permainan kartu Uno hanya dilakukan pada tahap validasi ahli, yaitu berdasarkan saran dari tiga validator yang meliputi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Masukan dari para validator digunakan untuk memperbaiki penggunaan bahasa, tampilan media, serta kesesuaian materi sehingga media yang dikembangkan

memenuhi kriteria kelayakan sebelum diuji cobakan kepada siswa dan guru. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan arahan para ahli, media permainan kartu Uno dinilai telah memenuhi aspek kelayakan sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kepraktisan dan efektivitas.

Tahap kepraktisan dilakukan melalui uji coba perseorangan, kelompok kecil, serta kepraktisan guru kelas IV sekolah dasar. Pada uji coba perseorangan dan kelompok kecil penulis menjelaskan bagaimana penggunaan media permainan kartu Uno yang telah dibuat sesuai dengan petunjuk penggunaan. Selanjutnya siswa diberikan lembar angket kepraktisan dan dijelaskan bagaimana pengisian lembar angket yang diberikan. Kemudian guru akan memberikan penilaian pada media dengan mengisi lembar angket kepraktisan berdasarkan apa yang diamati oleh guru.

Berdasarkan hasil angket kepraktisan, media permainan kartu Uno memperoleh nilai kepraktisan sebesar 94,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang telah diperbaiki pada tahap validasi sebelumnya sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Sejalan dengan pendapat Safitri et al., (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh para ahli biasanya tidak memerlukan banyak revisi lagi pada tahap uji coba, karena aspek isi, bahasa, dan desain telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media yang telah melalui tahap validasi dan perbaikan umumnya telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan secara lebih praktis dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa media permainan kartu Uno yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memahami cara penggunaan media dengan baik serta merasa tertarik dengan media yang telah dikembangkan. Selain itu, guru juga menilai bahwa media permainan kartu Uno dapat membantu proses penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tingginya respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sehingga dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, tidak adanya revisi pada tahap uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa media permainan kartu Uno yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil respon siswa dan guru yang sangat positif, sehingga media dapat dikategorikan praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Keefektifan media permainan kartu Uno dalam penelitian ini diketahui melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* pada penggunaan media dalam pembelajaran. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penggunaan media permainan kartu Uno dalam pembelajaran, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi

yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu Uno mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Kendala tersebut terjadi karena beberapa faktor, di antaranya terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan membaca serta memiliki sifat yang sangat pendiam sehingga kurang aktif dalam berkomunikasi dengan teman maupun guru. Selain itu, terdapat pula siswa yang masih kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran karena lebih sering bermain atau meminta izin keluar kelas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa belum mampu memahami materi secara optimal sehingga belum mencapai ketuntasan belajar.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memberikan perhatian dan pendampingan lebih kepada siswa yang mengalami kesulitan. Pendampingan dilakukan dengan cara lebih sering mengajak siswa berkomunikasi agar mereka merasa lebih nyaman dan tidak ragu untuk bertanya. Selain itu, penulis juga memberikan bimbingan membaca secara perlahan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan membaca serta membantu mereka memahami kata dan kalimat yang terdapat dalam materi pembelajaran. Melalui pendekatan tersebut diharapkan siswa dapat lebih fokus dalam belajar serta secara bertahap mampu mencapai ketuntasan belajar seperti siswa lainnya.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu Uno dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Octe et al., 2024). Peningkatan hasil belajar tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa semata, tetapi juga oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik serta penerapan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Pembelajaran dalam penelitian ini juga mengalami perkembangan pada setiap pertemuan. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada hari Kamis, 05 Februari 2026. Setelah kegiatan *pre-test*, penulis melaksanakan proses pembelajaran dengan materi keberagaman sosial budaya. Pada akhir pembelajaran, penulis juga menjelaskan secara singkat materi tentang gotong royong serta menerapkan media pembelajaran berupa Kartu Uno. Selanjutnya, pada hari Kamis, 15 Februari 2026. Pada pertemuan ini penulis melanjutkan materi mengenai gotong royong. Sebelum memulai pembelajaran, penulis terlebih dahulu mengingatkan kembali kepada siswa tentang materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Kemudian, pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal *post-test*.

Berdasarkan hasil perhitungan, media permainan kartu Uno memperoleh nilai keefektifan sebesar 0,57 dengan kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu Uno dalam

pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu siswa memahami materi secara lebih mudah melalui permainan yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Agustira & Rahmi, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara jelas. Dengan demikian, penggunaan media permainan kartu Uno tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mendukung pemahaman konsep secara lebih optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan media pembelajaran permainan kartu Uno pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 23 Lubuklinggau terbukti memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penggunaan kartu Uno tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong keaktifan, kerja sama, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikombinasikan dengan media berbasis permainan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Meskipun tingkat keefektifan berada pada kategori sedang, peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi yang baik untuk terus dikembangkan. Oleh karena itu, penggunaan media inovatif seperti kartu Uno dapat menjadi alternatif atau solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Ke depan, media ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dari segi variasi materi, desain visual, maupun integrasi teknologi yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji penggunaan media ini pada skala yang lebih luas serta pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, media permainan kartu Uno tidak hanya terbatas pada konteks penelitian ini, tetapi juga berpotensi untuk diaplikasikan secara lebih luas dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>

- Amaliyah, N., & Puspasari, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Uno Card Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI Administrasi Perkantoran Di Smkn 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 6(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/32136>
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth or Dare (Tod) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Journal Silampari Sains and Education*, 1(2), 23-31. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330/272>
- Azzahra, T. S., Mulyono, D., & Kusnanto, R. A. B. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbantuan Qr-Code Kelas V SDIT AN-NIDA Lubuklinggau. *Linggau Journal of elementary school education*, 4(2), 104-112. <https://doi.org/10.55526/ljese.v4i2.382>
- Dona, S. A., Jayanti, J., & Irawan, D. B. (2025). Pengembangan Media Uno pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD N 13 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 463-475. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30010>
- Harlin, M. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Kartu Uno pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3027-3038. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.273>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. et al. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Ismail, A., Pomalingo, S., & Nurainun, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Educard (Education Uno Card) pada Pembelajaran PKn di SDN 13 Tilamuta, Gorontalo. *Sinergi: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1517-1528. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1045>
- Nurrahman, I., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pengembangan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Kowangbinangun Sleman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 139-149. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24178>
- Octe, L. L., Syaprizal, S., & Abadi, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SD Negeri 24 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Dasar Silampari (PEJS)*, 6(2), 43-48. <https://doi.org/10.31540/pejs.v6i2.3105>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 11*(2), 1524–1536. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

- Rahmawati, A., Ferawati, F., & Suryani, E. (2023). Permainan Kartu Bergambar sebagai Media Pengembangan Kemampuan Interaksi Anak. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 194-199. <https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v2i2.753>
- Safarati, N., & Zuhra, F. (2023). Literature Review: Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Menengah. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i1.17>
- Safitri, E. R., Raharjo, M., Saputra, A., Pandesha, L., & Islamia, N. (2022). The Role of Validation Expert in Improving the Quality of Material, Language and Visuals in the Development of Hybrid Learning Guides-Based on OBS Application. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(3), 137–152. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v20i3.52422>
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Szilágyi, S., Körei, A., & Vaičiulytė, I. (2025). The Role of Non-Digital and Digital Uno-Type Card Games as Learning Media in Different Levels of Mathematics Education: A Systematic Review. *Journal Education Sciences*, 15(8), 1030. <https://doi.org/10.3390/educsci15081030>