

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU UNO PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PPKn KELAS IV SEKOLAH DASAR

**Becky Wahyuningtyas**

Universitas Ahmad Dahlan

[becky2100005253@webmail.uad.ac.id](mailto:becky2100005253@webmail.uad.ac.id)

**Raden Wisnu Wijaya Dewojati**

Universitas Ahmad Dahlan

[raden.dewojati@pgsd.uad.ac.id](mailto:raden.dewojati@pgsd.uad.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop the “UNO Budaya” card game as a teaching aid for the cultural diversity unit in the 4th-grade Civic Education curriculum at SD Muhammadiyah Pandes. The study addresses the issues of students’ low understanding of cultural diversity, the limited use of teaching aids, and the overreliance on lecture-based methods, which make learning less engaging. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 51 students from grades IVA and IVB at SD Muhammadiyah Pandes. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher feedback, student feedback, and learning evaluation results. The results showed that the UNO Culture Card media achieved a very high level of feasibility based on media expert validation of 90.59%, content expert validation of 84.29%, and instructional expert validation of 89.09%. Teacher response rates reached 98% in Class IVA and 90% in Class IVB. Student response rates reached 98% in Class IVA and 98.46% in Class IVB. The average student evaluation score was 8.54 in Class IVA and 8.56 in Class IVB. These findings indicate that the Cultural UNO Card medium is highly suitable, practical, and effective for use in Civic Education (PPKn) lessons on cultural diversity.*

**Keywords:** UNO cards, cultural diversity, educational media, Civic Education, ADDIE

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Kartu UNO Budaya pada materi keragaman budaya pembelajaran PPKn kelas IV di SD Muhammadiyah Pandes. Dengan permasalahan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, serta dominasi metode ceramah yang menyebabkan pembelajaran kurang menarik. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 51 peserta didik kelas IVA dan IVB SD Muhammadiyah Pandes. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, respons guru, respons peserta didik, dan hasil evaluasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu UNO Budaya memperoleh tingkat

kelayakan sangat tinggi berdasarkan validasi ahli media sebesar 90,59%, ahli materi 84,29%, dan ahli pembelajaran 89,09%. Respons guru mencapai 98% pada kelas IVA dan 90% pada kelas IVB. Respons peserta didik mencapai 98% pada kelas IVA dan 98,46% pada kelas IVB. Rata-rata hasil evaluasi peserta didik sebesar 8,54 pada kelas IVA dan 8,56 pada kelas IVB. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Kartu UNO Budaya sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn materi keragaman budaya.

**Kata Kunci:** kartu UNO, keragaman budaya, media pembelajaran, PPKn, ADDIE

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berperan penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pendidikan ialah sebuah usaha dengan kesadaran untuk mendukung situasi belajar atau rencana belajar yang dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka sendiri untuk memiliki akhlak, spiritualitas, kemandirian, atau kecerdasan sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri dan masyarakat. Dalam konteks pendidikan nasional, proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui berbagai pengalaman belajar yang kontekstual. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta pengembangan kompetensi abad ke-21. Namun, keberhasilan implementasi kurikulum tidak hanya bergantung pada perangkat kurikulum, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan inovatif. Menurut penelitian (Anis Aprianti et al. 2023) perubahan kurikulum ini berdampak pada guru yang belum terbiasa menggunakan kurikulum baru, sehingga guru harus benar benar memahami kurikulum dan semua bagiannya agar bias menerapkannya dikelas agar hasil yang diharapkan oleh guru dapat tercapai dengan baik. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan konkret. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media

pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran inovatif adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran PPKn memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik, memiliki rasa nasionalisme, serta mampu menghargai keberagaman yang ada di Indonesia. Dalam Kurikulum Merdeka, salah satu materi penting yang dipelajari peserta didik kelas IV sekolah dasar adalah keragaman budaya Indonesia. Materi ini bertujuan untuk menanamkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya bangsa. Namun, pada praktiknya materi keragaman budaya sering dianggap sulit dan kurang menarik karena penyajiannya didominasi oleh teks dan hafalan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Muhammadiyah Pandes menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode ceramah dengan dukungan media yang terbatas pada PowerPoint dan buku paket. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik terlihat tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia masih tergolong rendah. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan belajar secara berkelompok. Guru juga sudah melibatkan belajar dengan cara berkelompok untuk mengerjakan tugas lalu mempresentasikan hasil tugasnya yang biasa disebut metode *Think Pair Share* (TPS). Metode tersebut merupakan strategi pembelajaran yang dirancang sebagai peningkatan interaksi pada peserta didik dengan mendorong mereka agar berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Menurut (Amalia Lola 2023) metode *Think Pair Share* (TPS) ialah model pembelajaran kooperatif yang dapat memberika peserta didik waktu dalam berfikir dengan adanya tiga siklus berpikir, berkelompok kecil, lalu berbagi kepada teman kelompok lainnya, dengan adanya teknik tersebut peserta didik dapat berperan aktif dengan teman kelompoknya untuk memecahkan suatu masalah.

Selain itu, hasil wawancara tersebut mengatakan bahwa model pembelajaran yang sering digunakan yaitu model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang dipusatkan kepada siswa melalui pemberian masalah diambil dari dunia nyata pada awal pembelajaran. Dampak dari pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yaitu pembelajaran yang melatih peserta didik belajar melalui pemecahan masalah yang nyata sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, sehingga peserta didik dapat berpikir kritis, dapat memecahkan masalah secara sistematis, dan dapat membangun pengetahuan dengan sendirinya secara baik dalam individu maupun kelompok (Luckyana et al. 2021).

Permasalahan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Khoirunni dkk. 2024) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar masih berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 42,5%. Rendahnya kemampuan berpikir kritis tersebut menunjukkan perlunya inovasi. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) GBL. Pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar sambil berinteraksi dengan teman sebaya, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan sosial. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial. Salah satu permainan yang populer di kalangan anak-anak adalah kartu UNO. Permainan ini memiliki aturan sederhana, menarik, dan mudah dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Kartu UNO dapat dikembangkan dengan memasukkan unsur-unsur materi pelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dalam penelitian ini, kartu UNO dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang memuat berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, makanan khas, dan alat musik tradisional dari berbagai provinsi. Menurut penelitian (Saputra et al. 2025) pentingnya mengenalkan keragaman budaya yaitu sangat penting, karena sebagai membangun generasi muda yang bersikap toleran, inklusif, dan menghargai perbedaan. Melalui permainan tersebut, peserta didik tidak hanya mengenal keberagaman budaya secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang aktif dan kolaboratif.

Efektivitas penggunaan media kartu UNO dalam pembelajaran telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari dkk. 2021) menunjukkan bahwa media kartu UNO efektif digunakan dalam pembelajaran karena memiliki tingkat validitas yang tinggi, praktis digunakan, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan kartu UNO dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Suci dkk. 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Andriani dkk. 2023) menemukan bahwa metode pembelajaran tradisional yang masih didominasi ceramah dan penugasan tertulis cenderung menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat mengubah pembelajaran yang pasif menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media permainan juga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja

sama, serta pemecahan masalah peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan memodifikasi kartu UNO untuk mencakup materi keragaman budaya, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, yang akan meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi ini (Gusnia 2022). Berdasarkan berbagai permasalahan dan hasil penelitian terdahulu tersebut, pengembangan media Kartu UNO Budaya menjadi alternatif yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran PPKn materi keragaman budaya. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain, bekerja sama dalam kelompok, dan belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, media Kartu UNO Budaya juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Kartu UNO Budaya pada materi keragaman budaya dalam pembelajaran PPKn kelas IV di SD Muhammadiyah Pandes, mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, serta mengkaji kepraktisan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keragaman budaya Indonesia sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran sekaligus menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media Kartu UNO Budaya pada materi keragaman budaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan dipilih karena tidak hanya berfokus pada pengujian teori, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Pandes, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IVA dan IVB yang berjumlah 51 peserta didik, dengan rincian 25 peserta didik kelas IVA dan 26 peserta didik kelas IVB. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.

Model ini memungkinkan peneliti melakukan pengembangan produk secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang telah diimplementasikan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes evaluasi. Teknik pengumpulan analisis deskriptif kualitatif yaitu melakukan observasi dan wawancara yang digunakan pada tahap analisis

kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kebutuhan media pembelajaran di sekolah. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, respons guru, dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, tes evaluasi digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya setelah menggunakan media Kartu UNO Budaya. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik dihitung menggunakan rumus persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran. Sementara itu, data hasil evaluasi belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata peserta didik untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar setelah menggunakan media Kartu UNO Budaya.

Melalui analisis tersebut diperoleh gambaran mengenai kualitas media yang dikembangkan dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaannya dalam pembelajaran PPKn materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar. Dengan menggunakan model ADDIE dan prosedur penelitian yang sistematis, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia. Media Kartu UNO Budaya juga diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Kartu UNO Budaya untuk materi Keragaman Budaya Indonesia pada pembelajaran PPKn kelas IV SD Muhammadiyah Pandes. Tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

### **Tahap *Analysis* (Analisis)**

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Pandes. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi metode ceramah dengan bantuan PowerPoint dan buku paket. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah bosan, serta memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi keragaman budaya.

Berdasarkan analisis kebutuhan, ditemukan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus membantu memahami materi keragaman budaya dengan cara bermain.

### Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain dilakukan perancangan media Kartu UNO Budaya yang disesuaikan dengan materi keragaman budaya Indonesia. Produk dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran kartu 8,5 cm × 5,5 cm menggunakan bahan Ivory 310 gsm berlaminasi doff agar tahan lama dan tahan air. Media terdiri atas 127 kartu yang memuat berbagai unsur budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, makanan khas, dan alat musik tradisional.

Tabel 1. Komponen Media Kartu UNO budaya

Komponen	Jumlah
Kartu Budaya	95 Kartu
Kartu Aksi UNO	32 Kartu
Buku Panduan	1 buah buku
Kotak Penyimpanan	1 buah kotak
<b>Total</b>	<b>127 kartu</b>

Diatas merupakan komponen pada media kartu UNO budaya. Terdapat juga desain depan, belakang kartu UNO budaya, buku panduan dan desain boks kartu UNO budaya. Sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Depan dan Belakang Kartu UNO budaya



Gambar 2. Desain Buku Panduan dan Boks Kartu UNO budaya

Desain diatas merupakan desain yang dibuat untuk membedakan kartu UNO pada umumnya. Gambar pada masing-masing desain merupakan simbol dari kekayaan yang ada di Indonesia. Hal tersebut untuk menandakan bahwa media kartu UNO budaya sebagai mengenal kearifan lokal yang belum diketahui oleh peserta didik. Desain diatas hanya cakupan beberapa saja, jika dilihat keseluruhannya keseluruhannya dapat dilihat di gambar3 berikutnya.



Gambar 3. Media Kartu UNO budaya

#### Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media serta validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil penilaian dari validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	90,59%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	84,29%	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	89,09%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		264	
<b>Nilai</b>		90,87%	
<b>Kategori</b>		Sangat Layak	

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Kartu UNO Budaya memperoleh kategori "sangat layak" dari seluruh validator. Ahli media menilai aspek tampilan, kualitas visual, dan kemudahan penggunaan. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, sedangkan ahli pembelajaran menilai kesesuaian media terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tingginya hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media telah memenuhi prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang meliputi kesesuaian materi, kualitas teknis, kemudahan penggunaan, dan daya tarik visual. Menurut (Zahwa dkk. 2022), media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, memiliki kualitas visual yang baik, serta mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Kartu UNO Budaya yang dikembangkan telah memenuhi kriteria tersebut karena memuat materi keragaman budaya Indonesia yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif sehingga lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu, keberhasilan media yang dikembangkan juga didukung oleh teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif. Melalui penggunaan gambar, warna, dan aktivitas permainan, media Kartu UNO Budaya mampu menyampaikan informasi mengenai keragaman budaya Indonesia secara lebih konkret dan menarik dibandingkan penggunaan buku teks semata.

#### **Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Media yang telah divalidasi kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas IVA dan IVB SD Muhammadiyah Pandes yang berjumlah 51 peserta didik. Implementasi dilakukan dalam pembelajaran PPKn materi keragaman budaya. Adapun hasil penilaian guru kelas IV A dan IV B dapat dilihat, sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru

No	Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Guru Kelas IV A	98%	Sangat Layak
2.	Guru Kelas IV B	90%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		188	
<b>Nilai</b>		94%	
<b>Kategori</b>		Sangat Layak	

Dari hasil penilaian dari guru bahwa media kartu UNO budaya mendapatkan kategori “sangat layak”. Guru menilai media mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut media kartu UNO budaya sudah memenuhi standar kualitas yang sangat baik untuk media pembelajaran. Tingginya respons guru menunjukkan bahwa media mudah digunakan, tidak memerlukan peralatan tambahan yang rumit, serta dapat diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Guru menilai bahwa media membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Sebelumnya, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung

pasif dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru. Selain itu terdapat juga penilaian dari peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Peserta didik

No	Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Peserta didik Kelas IV A	98%	Sangat Layak
2.	Peserta didik Kelas IV B	98,46%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		196	
<b>Nilai</b>		98,23%	
<b>Kategori</b>		Sangat Layak	

Respons peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif dan mendapatkan kategori “sangat layak”. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Kartu UNO Budaya lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa. Mereka merasa lebih aktif berdiskusi dan lebih mudah mengingat materi keragaman budaya. Dari sisi peserta didik, tingginya respons menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar. Kondisi ini sesuai dengan teori bermain yang menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mampu meningkatkan keterlibatan individu dalam suatu kegiatan pembelajaran. Menurut (Nurhayati dkk.2021), permainan dapat mendukung perkembangan aspek kognitif, sosial, dan emosional peserta didik karena memberikan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih fokus, aktif berinteraksi dengan teman kelompok, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media Kartu UNO Budaya dirancang untuk dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas 6–7 peserta didik dalam setiap kelompok. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam memahami materi keragaman budaya. Kondisi ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan lingkungan sekitar.

#### **Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Kartu UNO Budaya. Evaluasi dilakukan melalui tes hasil belajar pada kelas IVA dan IVB.

Tabel 5. Hasil Evaluasi Peserta didik

No	Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
1.	Peserta didik Kelas IV A	8,54	Baik
2.	Peserta didik Kelas IV B	8,56	Baik
<b>Nilai</b>		8,55	
<b>Kategori</b>		Baik	

Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik menunjukkan bahwa media Kartu UNO Budaya mampu membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya dengan “baik”. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan pemahaman peserta didik tidak terlepas dari karakteristik media yang menggabungkan unsur visual, permainan, dan aktivitas kolaboratif. Menurut teori konstruktivisme Piaget, peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung. Dalam permainan Kartu UNO Budaya, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengelompokkan budaya berdasarkan provinsi, mencocokkan kartu, berdiskusi dengan teman kelompok, serta mempresentasikan hasil permainan. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep keragaman budaya Indonesia. Selain itu, efektivitas media juga didukung oleh karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini peserta didik lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas langsung. Media Kartu UNO Budaya menyediakan gambar rumah adat, pakaian adat, makanan khas, tarian daerah, dan alat musik tradisional yang membantu peserta didik memahami keragaman budaya Indonesia secara lebih konkret.

Temuan penelitian ini sejalan (Anis dkk. 2025) menunjukkan bahwa pengembangan permainan berbasis kartu sangat praktis digunakan kapan saja maupun dimana saja, mudah dibawa, mudah digunakan, desain yang menarik, dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian peserta didik sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Pengembangan media Kartu UNO Budaya memberikan implikasi positif terhadap pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Media ini mampu mengubah pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Sebelum penggunaan media, pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah bosan. Setelah penggunaan media Kartu UNO Budaya, peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil permainan.

Media Kartu UNO Budaya juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Selain meningkatkan pemahaman terhadap materi keragaman budaya, media ini juga membantu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, media Kartu UNO Budaya tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai kompetensi peserta didik secara holistik. (Lufiyatul Kamalia., 2022) mengatakan bahwa media kartu UNO budaya dapat meningkatkan minat belajar

dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui permainan yang menyenangkan. Keberhasilan media ini didukung oleh penerapan teori konstruktivisme dan teori bermain yang memberikan pengalaman belajar aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media Kartu UNO Budaya memiliki beberapa kelebihan, yaitu tampilan menarik, mudah digunakan, tahan air, praktis dibawa, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun demikian, media ini masih memiliki keterbatasan berupa cakupan materi yang belum luas, risiko kartu hilang atau rusak, serta membutuhkan pengelolaan kelas yang baik selama permainan berlangsung. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengubah media ke dalam bentuk digital interaktif dan memperluas cakupan materi pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Kartu UNO budaya kelas IV di SD Muhammadiyah Pandes berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 90,59%, ahli materi sebesar 84,29%, dan ahli pembelajaran sebesar 89,09%. Selain itu, media Kartu UNO Budaya juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, yang ditunjukkan melalui respons guru sebesar 98% pada kelas IVA dan 90% pada kelas IVB, serta respons peserta didik sebesar 98% pada kelas IVA dan 98,46% pada kelas IVB. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 8,54 pada kelas IVA dan 8,56 pada kelas IVB. Dengan demikian, media Kartu UNO Budaya dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn materi keragaman budaya serta mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar terhadap keberagaman budaya Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Lola. 2023. "MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur Pembentukan Motivasi Belajar Mahasiswa Dengan Metode Think Pair Share." *Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur* 1 (1): 12–17. <https://doi.org/10.57235/motekar.v1i1.966>
- Andriani, Yusna, Yosi Romadona, Eka Pratiwi Estiningtias, and Anita Satriani. 2023. "Interaksi Guru Dan Siswa: Analisis Mendalam Terhadap Kurangnya Motivasi Belajar Di Kelas Akibat Metode Pengajaran Tradisional Andriani<sup>1</sup>, Yusna<sup>2</sup>, Yosi Romadona<sup>3</sup>Eka PratiwiEstiningtias<sup>4</sup>, Anita Satriani<sup>5</sup>." *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i3.496>.
- Anis Aprianti, and Siti Tiara Maulia. 2023. "Kebijakan Pendidikan : Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Pendidikan Bagi Guru Dan Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 3 (1): 181–90. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i1.1507>.

- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers. [https://rajagrafindo.co.id?utm\\_source=chatgpt.com](https://rajagrafindo.co.id?utm_source=chatgpt.com)
- Gusnia, Nadira Elsa. 2022. "Pengembangan Media Kanoraya Dalam Pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas 4 SDN Karangtengah 4 Ngawi." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (4): 843–54. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46459>
- Kamalia, Lutfiyatul, and Heru Subrata. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10: 1127–36. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd>
- Khoirunni'ma, F., Matsuri, M., Mahfud, H., & Surya, A. (2024). Analisis kemampuan berpikir kritis peserta didik ditinjau dari gaya berpikir pada pembelajaran PPKn menghargai keragaman di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5). URL: [https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/87279?utm\\_source=chatgpt.com](https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/87279?utm_source=chatgpt.com)
- Luckyana, Mutia, and Melva Zainil. 2021. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus I Kecamatan Payangan Tahun ...." *Journal of Basic Education Studies* 4 (2): 70–79. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/2894%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/2894/10/1611031155-LAMPIRAN.pdf.pdf>.
- Nurhayati, Siti, Khamim Zarkasih Putro, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, Siti Nur Hayati, and Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2021. "Terapi Bermain Selama Hospitalisasi." *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini* 4 nomor 1: 1–13. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Saputra, Ariya, Dinda Nila Sabrina, Isnaeni Wijayanti, and Didik Tri Setiyoko. 2025. "PENTINGNYA MENGENALKAN KERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR." *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11 (1): 116–25. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.913>.
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, and Michelle Evelyne Sianturi. 2024. "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3 (3): 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>.
- Wulandari, Gusti Ayu, and Didith Pramuditya Ambara. 2021. "Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif Pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Dan Berhitung Angka." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9 (2): 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.