

## "Development of Uno Card Game Learning Media in Indonesian Language Subjects to Improve the Literacy of Grade 2 Elementary School Students"

Aliya Dwi Yanuari, Dita Mardianingsih, Eva Rosita, Murwani Dewi Wijayanti

Universitas Sebelas Maret  
aliyadwiyanuari@student.uns.ac.id

### Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

### Abstract

*Literacy is the essential skill needed to address everyday challenges and serves as a foundation for developing further abilities. Developing innovative and interactive Uno Card learning media is crucial for enhancing educational quality, particularly in grade 2 literacy at the elementary school level. This research aims to evaluate literacy skills through the Uno Card game as a learning media in Indonesian language subjects. The methodology employed is development research, focusing on creating and testing the effectiveness of this learning media. Findings indicate that the Uno Card game significantly improves literacy comprehension, as evidenced by increased literacy fluency among grade 2 students. Consequently, the Uno Card game not only boosts literacy levels in Indonesian language subjects but also provides teachers with an effective tool to address literacy challenges.*

**Keywords:** *Indonesian, uno cards, literacy*

### Abstrak

Literasi adalah keterampilan dasar yang penting untuk memecahkan masalah sehari-hari dan membangun fondasi bagi kemampuan lainnya. Pengembangan media pembelajaran Kartu Uno yang inovatif dan interaktif memainkan peran krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam literasi untuk siswa kelas 2 di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis permainan Kartu Uno dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menggunakan metode penelitian pengembangan, penelitian ini tidak hanya menciptakan produk media pembelajaran tetapi juga menguji keberhasilannya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kartu Uno sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman literasi, yang tercermin dari peningkatan kelancaran literasi siswa kelas 2. Oleh karena itu, pengembangan media permainan Kartu Uno ini tidak hanya memperbaiki tingkat literasi di mata pelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga menawarkan solusi kreatif bagi guru untuk mengatasi tantangan literasi.

**Kata kunci:** *Bahasa Indonesia, kartu uno, literasi*



## PENDAHULUAN

Pembelajaran literasi adalah fondasi penting dalam proses pendidikan. Melalui membaca, anak-anak dapat mengenali dan memahami simbol-simbol yang menjadi bagian dari pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan secara otomatis dapat memicu efektivitas belajar. Literasi sangat erat kaitannya dengan kemampuan membaca. Siswa yang memiliki literasi yang baik pasti memiliki keterampilan membaca yang baik pula, dan sebaliknya, keterampilan membaca yang baik mencerminkan kemampuan literasi yang kuat. Media pembelajaran berperan sebagai alat atau perantara yang memperlancar proses belajar mengajar, sehingga komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar serta memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran.

Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi melalui media yang tepat dapat membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik dan hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut Estiani (2015), metode berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang semangat dan nyaman. Pendekatan interaktif dan menyenangkan ini membantu siswa lebih terlibat dan termotivasi. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam. Contoh inovatif seperti penggunaan Kartu UNO dalam pembelajaran menunjukkan dampak positif pada keterlibatan siswa. Kartu UNO tidak hanya menyegarkan pengalaman belajar, tetapi juga berfungsi sebagai alat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan permainan, siswa belajar dengan cara yang aktif, memperbaiki kemampuan literasi, dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Integrasi permainan dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang dinamis dan menarik, mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Ini mencerminkan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran dan pemanfaatan teknologi serta media yang sesuai untuk pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Literasi telah meraih status sebagai paradigma baru dalam pendidikan, terutama dalam ranah pembelajaran literasi itu sendiri. Konsep ini muncul karena masyarakat kini tidak hanya terlibat dalam membaca dan menulis secara dasar, tetapi juga melakukannya dalam berbagai genre yang memenuhi kebutuhan sosial, budaya, dan politik di era globalisasi. Ini menjadi fondasi bagi munculnya literasi sebagai elemen penting dalam pendidikan global. Literasi lebih dari sekadar keterampilan; ia merupakan alat yang ampuh untuk menghadapi tantangan zaman modern, memungkinkan individu untuk mengasah dan memperluas kapasitas kognitif mereka melalui aktivitas membaca dan menulis.

Menurut penelitian PIRLS (Progress in International Reading Literacy) pada tahun 2011, yang mengukur kemampuan memahami, menggunakan, dan merefleksikan hasil membaca dalam bentuk tulisan, Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara peserta dengan skor 428 dari rata-rata skor 500. Sementara itu, dalam penelitian Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2012, yang juga menguji literasi membaca, Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 65 negara dengan skor 396, dibandingkan dengan rata-rata skor OECD sebesar 496. Menyikapi rendahnya tingkat literasi tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Salah satu tujuan dari peraturan ini adalah untuk memperkuat budaya literasi di kalangan siswa.

Sejak diberlakukannya kebijakan tersebut, banyak sekolah mulai menerapkan kebiasaan membaca selama 15 menit di luar jam pelajaran sebagai rutinitas harian. Selain itu, Gerakan Literasi Nasional diluncurkan, meliputi Gerakan Literasi Sekolah

(GLS), Gerakan Literasi Keluarga, dan Gerakan Literasi Masyarakat. Meski inisiatif-inisiatif ini menjanjikan kemajuan dalam pemahaman membaca siswa, pelaksanaannya sering kali menghadapi berbagai tantangan dan kendala.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kemampuan literasi melalui media pembelajaran permainan Kartu Uno pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan adanya media pembelajaran Kartu Uno diharapkan peserta didik dapat memahami pembelajaran bahasa Indonesia dengan lebih mudah dan peningkatan literasi secara signifikan. Penggunaan Kartu Uno sebagai media pembelajaran didasarkan pada pendekatan konstruktivis, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dan partisipasi dalam aktivitas yang kontekstual dan relevan.

Artikel ini akan membahas bagaimana penerapan permainan kartu Uno dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai aspek Bahasa Indonesia, termasuk kosakata, tata bahasa, dan pemahaman teks. Selain itu, artikel ini akan menguraikan strategi pengajaran yang efektif menggunakan permainan Uno sebagai media pembelajaran, serta manfaat yang dapat diperoleh siswa dari penggunaan media tersebut. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan baru tentang pendekatan inovatif dalam meningkatkan literasi Bahasa Indonesia di kalangan siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti permainan kartu Uno.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan merupakan artikel pengembangan (*Research and Development*) dengan mengembangkan media pembelajaran permainan Kartu Uno pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Implementasi media pembelajaran ini mengintegrasikan visual yang menarik dan berkesan sesuai dengan perkembangan preferensi generasi saat ini.

Metode yang digunakan yaitu pengembangan Kartu Uno sebagai solusi kreatif pemanfaatan permainan dengan tujuan meningkatkan literasi pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Terdapat 4 tahapan dalam pengembangan Kartu Uno yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini, fokus utama adalah menetapkan dan merumuskan kebutuhan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses ini melibatkan pengumpulan informasi yang relevan untuk mendukung pengembangan produk yang akan dihasilkan.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis Kartu Uno yang akan diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil akhir dari tahap ini adalah blueprint yang akan menjadi dasar pengembangan media pembelajaran Kartu Uno tersebut.

3. Fase Pengembangan (*develop*)

Untuk menghasilkan suatu produk Kartu Uno yang efektif dengan menguji kelayakan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar dengan tujuan untuk meningkatkan Literasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Fase Diseminasi (*diseminate*)

Untuk menguji efektivitas penggunaan Kartu Uno dalam proses pembelajaran. Sehingga dilakukan pretest dan posttest terhadap siswa sebelum dan sesudah menggunakan kartu uno sebagai media pengembangan dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dan eksperimen dengan pengumpulan data melalui pengerjaan soal *pretest* dan *posttest*. Adapun objek yang digunakan yaitu siswa kelas 2 SD Negeri 2 Gumingsir yang dilaksanakan pada tanggal

30 Mei 2024. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yang didasarkan pada hasil pretest dan posttest.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pendefisian

Pembelajaran menggunakan kartu uno sebagai upaya untuk meningkatkan literasi siswa masih belum digunakan oleh guru di SDN 2 Gumingsir. Hal ini menjadi perhatian guru untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang memudahkan siswanya dalam memahami materi dan meningkatkan pengetahuannya. Pada kelas 2 sekolah dasar merupakan masa emas anak untuk belajar dasar dari apa yang akan mereka pelajari pada tingkat yang lebih tinggi. Seperti literasi menjadi hal yang penting dan mendasar dalam dunia Pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran kartu uno ini.

Kartu uno dapat dimainkan Bersama dalam satu kelas dimana guru akan menjadi komando jalannya sebuah permainan. Setiap siswa akan mendapatkan beberapa kartu uno yang sudah tertera satu soal pada setiap kartu dengan materi mengenai literasi bahasa Indonesia. Media pembelajaran kartu uno tersebut juga menyediakan papan literasi mengenai cerita yang bersangkutan dengan soal yang ada pada kartu uno. Masing-masing siswa akan menjawab sesuai dengan soal pada karu uno yang mereka dapatkan.

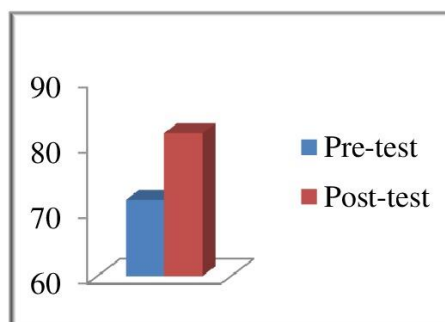
Guru juga dapat mengadakan sesi refleksi bersama siswa untuk mendiskusikan pengalaman mereka dan bagaimana permainan tersebut membantu mereka dalam memahami materi. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes tertulis, observasi selama permainan, dan diskusi kelompok. Dengan penerapan yang tepat, penggunaan kartu Uno sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan literasi siswa kelas 2 di SDN 2 Gumingsir dan menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia lebih menarik dan efektif.

### 2. Perencanaan

Tahapan desain merupakan fase di mana peneliti mulai menyusun sketsa produk media yang akan dikembangkan dan diterapkan di SDN 2 Gumingsir, Kabupaten Banjarnegara. Setelah sketsa rancangan disetujui dan disempurnakan dengan berbagai masukan, media ini dirancang untuk memiliki daya guna jangka panjang. Media pembelajaran ini akan mencetak kartu pada kertas art paper, dengan setiap kartu berisi cerita dan soal yang berkaitan dengan Literasi Bahasa Indonesia.

### 3. Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan kartu Uno bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa kelas 2 di SDN 2 Gumingsir dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Kartu Uno yang dimodifikasi dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata baru, mengajarkan tata bahasa, dan membantu siswa membentuk kalimat serta cerita. Langkah-langkah pengembangan meliputi analisis kebutuhan literasi siswa, desain dan modifikasi kartu Uno, uji coba permainan di kelas, serta evaluasi dan umpan balik untuk penyempurnaan. Implementasi media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman materi, dan mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui kegiatan bermain yang edukatif. Dengan demikian, penggunaan kartu Uno sebagai alat pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan literasi siswa di SDN 2 Gumingsir.



Gambar 3.1 Data hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan Kartu Uno

Uji coba yang dilaksanakan dengan pre-test dan post-test mengungkapkan perubahan yang signifikan pada siswa Kelas 2 SDN 2 Gumingsir. Sebelum penerapan media pembelajaran Kartu Uno, rata-rata nilai siswa berada di angka 72. Namun, setelah Kartu Uno diadopsi sebagai alat bantu dalam pelajaran Bahasa Indonesia, rata-rata nilai melonjak menjadi 84. Hasil ini menunjukkan bahwa Kartu Uno tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga memberikan dorongan yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa.

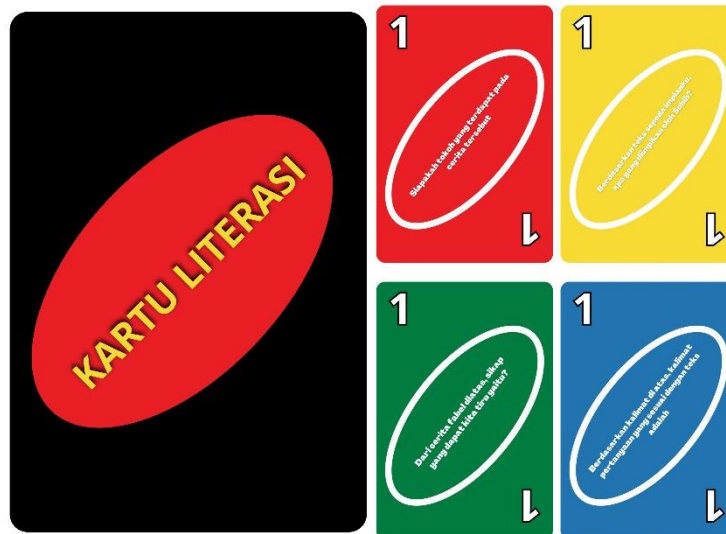
#### 4. Desiminasi atau Penyebaran

Setelah melewati berbagai tahap pengembangan produk, kini tiba saatnya pada tahap diseminasi, di mana media yang telah dikembangkan didistribusikan ke sekolah-sekolah lain. Berdasarkan teori Al-Tabany (2014), fase ini merupakan langkah untuk menerapkan dan menguji media pada skala yang lebih luas, meliputi penggunaan di kelas atau sekolah lain, dan oleh guru-guru yang berbeda. Tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi efektivitas media dalam proses belajar mengajar. Untuk itu, peneliti memilih SDN 2 Gumingsir Kabupaten Banjarnegara sebagai lokasi untuk tahap diseminasi, dengan tingkatan kelas yang setara. Penggunaan media permainan Kartu Uno diharapkan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek literasi. Media berbasis permainan edukatif ini terbukti mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, seperti yang terlihat dari hasil observasi selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Namun, penting untuk dicatat bahwa efektivitas media seperti Kartu Uno dapat bervariasi tergantung pada konteks penggunaan dan adaptasi oleh masing-masing guru dan siswa.

### Hasil Produk Permainan Kartu Uno Literasi Bahasa Indonesia

#### 1. Kartu Uno Literasi Bahasa Indonesia

Media kartu uno ini berbentuk persis seperti kartu uno pada umumnya mulai dari warna, bentuk, ukuran, dan desain. Hanya saja yang membedakan kartu uno Literasi Bahasa Indonesia dengan kartu uno yang beredar dipasaran yaitu adanya suatu cerita yang mengharuskan siswa kelas 2 membaca secara saksama dan runtut agar bisa menjawab pertanyaan yang ada pada kartu uno tersebut.



4.1 Kartu Uno Literasi Bahasa Indonesia

## 2. Papan Cerita Literasi Bahasa Indonesia

Pada papan ini terdapat berbagai macam jenis cerita mulai dari cerita pendek, cerita fabel, dan juga cerita dongeng. Jenis cerita ini nantinya akan ada jenis nomornya agar nanti ketika siswa mendapatkan pertanyaan, didalam pertanyaan tersebut akan ada perintah "Bacalah cerita pada papan cerita Literasi Bahasa Indonesia dengan nomor 2". Sehingga siswa tidak bingung untuk mencari dimana kumpulan cerita dan cerita yang harus dibaca.



Berdasarkan penelitian Al-Tabany (2014), penting untuk mengevaluasi media yang dikembangkan sebelum diterapkan secara luas. Media Kartu Uno, yang dirancang untuk meningkatkan proses belajar mengajar, harus diuji dalam berbagai konteks pendidikan, seperti kelas, sekolah, dan dengan berbagai guru. Evaluasi harus mencakup pengujian

di lingkungan kelas yang berbeda, melibatkan berbagai guru, serta memberikan pelatihan yang memadai. Tujuan evaluasi adalah untuk mengukur efektivitas media Kartu Uno dalam meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan, dan hasil belajar melalui metode kuantitatif dan kualitatif. Dengan pendekatan evaluasi yang menyeluruh, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai potensi dan batasan media ini, serta memberikan wawasan untuk penyempurnaan dan perluasan penggunaannya.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, penerapan permainan Kartu UNO dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Gumingsir mengikuti model ADDIE dengan lima tahap:

1. Analysis (Analisis): Identifikasi kebutuhan dan konteks pembelajaran untuk Kartu UNO, termasuk memahami kesenjangan literasi siswa dan menetapkan tujuan media.
2. Design (Desain): Merancang konsep permainan Kartu UNO sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, termasuk aturan permainan, materi pembelajaran, dan metode penilaian.
3. Development (Pengembangan): Membuat prototipe Kartu UNO, menguji kualitas dan fungsionalitas media, serta menyiapkan materi pendukung.
4. Implementation (Implementasi): Menggunakan Kartu UNO di kelas nyata, termasuk pelatihan guru dan observasi untuk menilai keterlibatan siswa dan efektivitas media.
5. Evaluation (Evaluasi): Menilai keberhasilan media dengan pre-test dan post-test, menunjukkan peningkatan nilai siswa dari 72 menjadi 84, membuktikan efektivitas Kartu UNO dalam meningkatkan literasi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa Kartu UNO efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, menjadikannya media pembelajaran yang berharga untuk pendidikan dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2021). Indeks Aktivitas Literasi Membaca Peserta Didik dan Prestasi Akademik: Studi Korelasi Pada 34 Provinsi di Indonesia. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia (APIC)*, 4(2). 64-71.
- Arfina, A., Kurniasih, P., Purnomo, E., Prayitno, H. J., Khayati, F. N., & Suciana, F. (2022). Peningkatan Budaya Membaca Melalui Gerakan Bulan Bahasa Bagi Siswa SD Negeri Kemasan 03 Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 112-122.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809.
- Kurniawan, R., Ratnawuri, T., & Ningrum. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas XI di SMA Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 195-202.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Sarwinda. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 7(2). 80-85.
- Supardana, H.D. (2016). Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 4(1), 1-12.

- Tutriani, N., Apriani, F., & Vebrian, R. (2023). Pengembangan Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Positif. *Journal of Education*, 5(2). 5460-5472.
- Yarfriaty, Y. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa melalui Metode Membaca Kritis pada Siswa Kelas V SD Negeri 18 Kampung Pansur Kecamatan Koto Xi Tarusan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(1), 122-129.
- Yudiana, K., Putri, N.N.C.A., & Antara I.G.W.S. (2023). Kesenjangan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan, Pinggiran Kota, dan Pedesaan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 540-547.