

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU UNO BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV  
SD MUHAMMADIYAH 01 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**NADA DWI FADILLAH**

**2002090005**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2024**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Nada Dwi Fadillah  
NPM : 2002090005  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

1. 

2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

3. 



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nada Dwi Fadillah  
 NPM : 2002090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan  
 Nama Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	paraf	Keterangan
13/5 - 2024	Bimbingan perbaikan instrumen	#	
16/5 - 2024	Bimbingan pemberian validator	#	
27/6 - 2024	Bimbingan revisi validator	#	
13/6 - 2024	Bab 4 - 5	#	
28/6 - 2024	Lampiran & Abstrak	#	
1/7 - 2024	Daftar Isi	#	
5/7 - 2024	ACC Sidang	#	

Medan, 05 - 07 - 2024

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Nada Dwi Fadillah  
NPM : 2002090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan

Sudah layak untuk disidangkan.

Medan, 05 juli 2024

Disetujui oleh :  
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh :

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan

Dra. Hj. Syamsyurnita, S.Pd., M.Pd.

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nada Dwi Fadillah  
NPM : 2002090005  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



22  
METERAI  
TEMPEL  
4088DALX288289169

**Nada Dwi Fadillah**  
**NPM. 2002090005**

## ABSTRAK

**Nada Dwi Fadillah, 2002090005. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara : “Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan”.**

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk : (1) Mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPA. (2) Mengetahui tingkat kepraktisan media kartu Uno berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPA. (3) Menghasilkan media kartu Uno berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu : (1) (*Analysis*) Tahap Analisis, (2) (*Design*) Tahap Desain, (3) (*Development*) Tahap Pengembangan, (4) (*Implementation*) Tahap Implementasi dan (5) (*Evaluation*) Tahap Evaluasi. Hasil dari penelitian ini menghasilkan media kartu Uno berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPA. Berdasarkan validasi materi terhadap bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memperoleh nilai 96%, Hasil validasi desain memperoleh nilai 97%, Hasil validasi bahasa memperoleh nilai 95%. Artinya bahwa bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPA termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil kepraktisan terhadap media kartu Uno berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada respon guru diperoleh rata-rata 95% dan untuk respon siswa diperoleh rata-rata 95% artinya bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu Uno berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

**Kata Kunci : Media kartu Uno, Berbasis *Problem Based Learning* (PBL), Model Pengembangan ADDIE**

## ABSTRACT

**Nada Dwi Fadillah, 2002090005. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara : “Uno Card Media Development Based *Problem Based Learning* (PBL) On The Learning Of The IPA The Class Iv SD Muhammadiyah 01 Medan”.**

This research of this aimed at : (1) Knowing the validity level of the teaching material based *Problem Based Learning* (PBL) on the learning of the IPA. (2) Knowing the level of practicality of the Uno card media based *Problem Based Learning* (PBL) on the learning of the IPA. (3) Generates Uno card media based on *Problem Based Learning* (PBL) on IPA learning. The method used in this research is the developmental research method. (*Research and Development*). The development model used in this research is the development model ADDIE There are five stages : (1) (*Analysis*), (2) (*Design*), (3) (*Development*), (4) (*Implementation*), and (5) (*Evaluation*). The results of this study resulted in a Uno card media based *Problem Based Learning* (PBL) on the learning of the IPA. Based on the validation of the material against the teaching material based *Problem Based Learning* (PBL) obtain value 96%, Design validation results gain value 97%, Language validation results obtain values 95%. Which means that the teaching material based *Problem Based Learning* (PBL) on the learning of the IPA included in very valid category. Results of practicality to Uno card media based on *Problem Based Learning* (PBL) on teacher response obtained average 95% and for the student's response obtained an average 95% This means that *Problem Based Learning* (PBL) is in the very practical category. Based on the results of the research, it can be concluded that the Uno card media is based on *Problem Based Learning* (PBL) on learning IPA Students Class IV SD Muhammadiyah 01 Medan stated very valid and very practical.

**Keywords : Uno card media, Based *Problem Based Learning* (PBL), Development Model ADDIE**

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan” diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Sumingun** dan Ibunda tercinta **Yusnani** yang telah membimbing penulis, mendoakan penulis, menyemangatin penulis dengan penuh kasih sayang.

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Muhammad Arifin S.H, M.Hum.** selaku wakil rektor 1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Assoc Prof. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.



4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS,M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera
8. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Bapak **Sarmin Tambunan, S.Ag.** selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 01 Medan Kecamatan Medan Area yang telah mengizinkan saya untuk penelitian disekolah SD Muhammadiyah 01 Medan.
11. Ibu **Asnita, S.Ag, S.Pd.I.** selaku wali kelas 4 SD Muhammadiyah 01 Medan yang telah membantu dan mendukung saya untuk penelitian disekolah SD Muhammadiyah 01 Medan.

12. Terima kasih untuk siswa siswi kelas 4 SD Muhammadiyah 01 Medan yang telah membantu saya untuk penelitian disekolah SD Muhammadiyah 01 Medan

13. Terima kasih untuk diri sendiri yang sudah mau bertahan dan selalu menemani dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata saya ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti selama penulisan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, 31 Juli 2024

Peneliti

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Nada Dwi Fadillah' with a stylized flourish at the end.

NADA DWI FADILLAH

NPM (2002090005)

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Spesifik Produk.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Teoritis .....	8
B. Kerangka Konseptual.....	34
C. Hipotesis .....	37
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>

A. Metode Penelitian .....	38
B. Tahapan Penelitian.....	39
1. Lokasi Penelitian.....	39
2. Sumber Data Penelitian .....	39
3. Instrumen Penelitian .....	40
4. Analisis Dan Penelitian.....	45
C. Rancangan Produk .....	49
1. Pengujian Eksternnal .....	49
2. Pengujian Internal .....	50
D. Tahapan Pengembangan .....	51
1. Pembuatan Produk.....	52
2. Pengujian Lapangan .....	53
3. Jadwal Penelitian .....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	55
B. Pembahasan .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran Pengguna .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah model PBL .....	24
Tabel 2.2 Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i> .....	26
Tabel 3.1 Kisi – kisi Instrumen ahli materi.....	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Ahli Media .....	42
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrument Ahli Bahasa .....	43
Tabel 3.4 Kisi-kisi kepraktisan guru .....	44
Tabel 3.5 Kisi-kisi angket respon siswa.....	45
Tabel 3.6 Skala penilaian validasi produk .....	46
Tabel 3.7 Kriteria kevalidan media.....	47
Tabel 3.8 Kriteria angket kepraktisan .....	48
Tabel 3.9 Kriteria kepraktisan media .....	49
Tabel 3.10 Analisis Kompetensi .....	58
Tabel 4.1 Analisis Tujuan Pembelajaran .....	59
Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran.....	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media .....	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	62
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	63
Tabel 4.6 Masukan dan Saran Dari Desain Media.....	64
Tabel 4.7 Tabel Rangkuman Tingkat Kevalidan .....	66
Tabel 4.8 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	68
Tabel 4.9 Tabel Rangkuman Tingkat Kepraktisan.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 2.2 Desain Penelitian Model ADDIE.....	38
Gambar 2.3 Diagram Persentase Aspek Kepraktisan Media .....	65
Gambar 2.4 Penggunaan Media Kartu Uno .....	67
Gambar 2.5 Peserta Didik Mengisi Angket .....	67
Gambar 2.6 Diagram Persentase Aspek Kepraktisan .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar .....	89
Lampiran 2 Silabus .....	107
Lampiran 3 Wawancara .....	111
Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Media .....	113
Lampiran 5 Hasil Validasi Bahasa .....	114
Lampiran 6 Hasil Validasi Materi.....	115
Lampiran 7 Rekapitulasi Kepraktisan Respon Guru.....	117
Lampiran 8 Hasil Praktis Respon Peserta Didik .....	119
Lampiran 9 Bahan Ajar.....	120
Lampiran 10 Kemasan Produk .....	126
Lampiran 11 Dokumentasi.....	128
Lampiran 12 K1 .....	132
Lampiran 13 K2 .....	133
Lampiran 14 K3 .....	134
Lampiran 15 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	135
Lampiran 16 Pengesahan Proposal .....	136
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	137
Lampiran 18 Surat Keterangan .....	138
Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal.....	139
Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal.....	140
Lampiran 21 Permohonan Izin Riset.....	141
Lampiran 22 Surat Balasan .....	142

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu investasi penting bagi negara manapun, terutama negara-negara berkembang yang sedang membangun negaranya, seperti halnya Indonesia. Menurut undang-undang republik indonesia nomor 2 tahun 1999, pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi berbagai tantangan untuk masa depan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan (evaluasi). Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru yang membimbing proses mengajar.

Bapak pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti dari pendidikan; “Pendidikan ialah tuntutan kebutuhan dalam pertumbuhan kehidupan anak, adapun pengertian lainnya, pendidikan dapat memadukan seluruh kodrat pemahaman yang ada pada diri anak tersebut. Untuk itu pendidikan tidak hanya saja yang berpengaruh untuk kemajuan bangsa, inilah yang disebut dengan istilah memanusiakan manusia. Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang didalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode atau pola penyampaian bahan ajar.

Menurut Dhine, menyatakan bahwa media berasal dari kata jamak medium, yang berarti sementara (H. Wulandari dkk, 2022). Selain itu media juga dianggap sentral. Ini berarti bahwa dia berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan suatu hubungan, dan membedakan alat bantu



komunikasi dan media komunikasi. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperjelas daya penyampaian materi atau pesan, mengatasi keterbatasan waktu, mengkombinasikan gaya belajar peserta didik, dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut (Mulyasa, dkk 2023:6,11) Kurikulum merdeka tetap disesuaikan dengan perkembangan iptek, tuntutan kebutuhan lokal, nasional, dan global serta disesuaikan pula dengan karakteristik siswa pada saat pandemi sehingga kurikulum ini juga berbasis karakter dan berbasis kreaativitas. Kurikulum merdeka sejatinya lebih mudah diterapkan karena guru diberi kebebasan untuk mengembangkan kompetensi siswa sesuai dengan lingkungan dan kultur daerahnya serta karakteristik siswa.

Hal ini tentunya hasil yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, interaktif dan memahami tentang materi wujud benda. Pada pembelajaran IPA wujud zat dan sifat-sifat zat dan sifat-sifat menjadi salah satu media pembelajaran bagi siswa yang dimana siswa akan melihat langsung bagaimana mengidentifikasi perubahan wujud benda dan sifat-sifatnya.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan PLP yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 01 Medan ditemukan berbagai masalah, yang dimana guru masih menggunakan buku saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan video instan itupun tidak sering digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara guru dikelas di SD Muhammadiyah 01 Medan dengan bukti wawancara dapat diakses pada google drive dengan link sebagai

berikut: <https://drive.google.com/file/d/11oMK1xImi8Bxw0HwTZnfVkJSSquTn98p8/view> untuk mengetahui hambatan dalam proses belajar bahwa yang dilakukan masih belum optimal terhadap dalam pembelajaran IPA dan lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi guru jarang menggunakan media pembelajaran, hanya di pembelajaran tertentu. Beberapa masalah yang terdapat yakni guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang optimal dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa masih kurang tertarik bahkan mudah bosan pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Saat guru menyampaikan proses pembelajaran banyak peserta didik yang kurang memahami isi materi yang di sampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran di dalam kelas yang lebih menyenangkan, dengan dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai atau memahami materi pembelajaran dengan semangat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Guru kurang efektif karena masih kurangnya menggunakan media yang optimal dalam menyampaikan materi di dalam kelas, hal ini mengakibatkan pembelajaran yang kurang efektif. Jika hal ini terus diterapkan tanpa adanya perubahan secara perlahan pada keseluruhan siswa. Dampak negatif dari permasalahan diatas yakni akan menimbulkan rasa bosan pada saat proses pembelajaran, karena juga kurangnya dalam menerapkan dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Pada saat menggunakan media pembelajaran, guru juga harus tepat dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran agar menimbulkan rasa ketertarikan siswa pada saat proses pembelajaran. Jika siswa

kurang tertarik di dalam proses pembelajaran maka hal ini akan mempengaruhi proses pembelajaran siswa kelas IV. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran Kartu Uno berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pembelajaran IPA siswa kelas IV. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran jauh lebih baik bagi perkembangan siswa kelas IV.

Pentingnya masalah tersebut diteliti agar mengetahui pentingnya kemampuan kerjasama peserta didik melalui media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan kreatif seperti media pembelajaran Kartu Uno. Media pembelajaran Kartu Uno merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu kemudian dapat diacak. Sehingga seluruh peserta didik dapat mencoba mengaplikasikan media pembelajaran tersebut secara bergantian pada saat pembelajaran dengan materi Perubahan Wujud Zat dan Sifat-Sifatnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian "**Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD Muhammadiyah 01 Medan**".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan yang di identifikasikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan,
2. Media yang digunakan masih monoton sehingga siswa lebih cepat merasakan bosan dan jenuh saat pembelajaran di kelas,
3. Penggunaan model yang kurang tepat,

4. Kurangnya bernalar kritis siswa dalam menyelesaikan permasalahan,
5. Perlunya media pembelajaran sebagai sumber belajar baru yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran siswa agar menerapkan ilmu setelah mempelajarinya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran IPA dikelas III SD Muhammadiyah 01 Medan dalam penggunaan media yang belum maksimal.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media Kartu Uno pada mata pelajaran IPA pada siswa IV SD Muhammadiyah 01 Medan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media Kartu Uno pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun beberapa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media Kartu Uno pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan.

2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media Kartu Uno pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Kartu Uno pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap penelitian yang hendak diteliti :

### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada para pembaca secara teoritis tentang pengembangan media kartu Uno pada mata pelajaran IPA dikelas IV.

### **2. Secara Praktis**

Adapun manfaat dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a. Bagi guru**

Hasi sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat di optimalkan dalam penggunaan media dalam pembelajaran IPA.

#### **b. Bagi Sekolah**

Sekolah dapat terbantu dalam melaksanakan program pembelajaran yang kreatif, unik, dan efektif, serta menjadikan tambahan media pembelajaran yang tetap dan dapat digunakan dengan waktu yang lama.

c. Bagi Peneliti

Menjadi salah satu kesempatan bagi peneliti untuk belajar mendalami dunia pendidikan dan sebagai bekal yang nantinya akan bermanfaat ketika menjadi seorang guru.

## **G. Spesifik Produk**

Spesifik produk media Kartu Uno yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Materi yang dimasukkan pada media kartu Uno yakni materi wujud benda dan sifatnya ditujukan kelas IV
2. Jenis media yang desain media kartu Uno memiliki karakteristik yang sama dengan desain kartu Uno biasanya, namun peneliti memiliki perbedaan satu set kartu aksi (Draw 3 dan 2 card, skip card, dan wild card) dan satu set kartu soal sesuai dengan ketinggian, kertas petunjuk permainan.
3. Pada set kartu aksi memiliki perbedaan warna dan dibagian tampilan belakang kartu Uno diberi bacaan IPA serta logo kampus.
4. Pada set kartu soal memiliki perbedaan warna dan dibagian tampilan depan memiliki tingkat kesulitan soal easy, medium, dan hard.
5. Spesifikasi bentuk fisik dari kartu UNO yang dihasilkan kartu berukuran 13 x 8 cm. Perancang media dilakukan dengan kolaborasi jenis font, warna serta ukuran dengan proporsisi yang tepat.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran umumnya disebut media pembelajaran. Media merupakan rancangan media yang efektif dan efisien untuk mencapai proses tujuan pembelajaran tersebut. Media dalam prespektif pendidikan merupakan yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika terdiri terhadap peserta didik.

Kata media berasal dari bahasa latin yang bermakna medium, secara harfiahnya yaitu perantara atau penyampain pesan. Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang didapati di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi belajar mengajar.

Media pembelajaran pembelajaran merupakan alat yang membantu menjadikan pembelajaran yang lebih efektif dan optimal. Proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan, saat ini tersedia yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. (Fadilah dkk., 2023).

Media merupakan perantara atau saluran pesan antara sumber pesan dan penerima yang dituju, memfasilitasi refleksi, emosi, kontemplasi, dan kemauan untuk merangsang partisipasi dalam pembelajaran (Suttrisno, dkk 2023). Berdasarkan pengertian di atas, media dapat diartikan sebagai saluran pesan yang memfasilitasi refleksi untuk merangsang partisipasi dalam pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan media yang berisi informasi atau pesan edukatif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan dan informasi yang memuat berbagai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk mempelajari konsep, skill, dan kompetensi.

Secara umum, dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai keuntungan sebagai berikut : 1). Guru dapat lebih menarik perhatian dan mendorong siswa untuk belajar, 2). Makna materi menjadi lebih jelas, membantu siswa memahami dan menguasai materi, serta mencapai tujuan pembelajaran, 3). Diverifikasi metode pengajaran, 4). Kegiatan yang dapat meningkatkan aktivitas dalam belajar mengajar (Apriansyah, 2020).

Media pembelajaran adalah elemen kunci dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang membantu guru meningkatkan wawasan siswa dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran guru dapat menggunakannya



sebagai bahan ajar untuk menyampaikan ilmu kepada siswa. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk mempelajari hal-hal yang baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya dan membuatnya mudah dipahami (Hidayah, dkk 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan dari beberapa jurnal di atas, bahwa media yang menarik atau tidak monoton akan membuat siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran dan akan mendapatkan dampak positif pada hasil belajar peserta didik, media yang dihasilkan juga harus menarik dan membuat siswa antusias pada materi yang disampaikan.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Meskipun fungsi lain mungkin terjadi pada hasil mengingat ciri-ciri umum, pertimbangkan bahasa yang digunakan untuk menyimpan pesan dan dampak atau dampak yang ditimbulkannya. ciri umum media yang dimaksud adalah kemampuannya merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransmisikan peristiwa atau objek (Sitepu, 2022).

Fungsi utama pada media terdapat lima utama yaitu :

1. Memfasilitasi transfer informasi, media pembelajaran digunakan untuk mempermudah pengajar dalam membimbing dan mentransfer informasi kepada siswa lebih mudah dan cepat.

2. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dalam mengatasi hambatan komunikasi dan waktu.
3. Meningkatkan keterampilan belajar, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa, seperti keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, memecahkan masalah, dan memahami konsep.
4. Meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar siswa dengan memberikan informasi yang jelas dan terstruktur.
5. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Kusuma, dkk 2023).

Menurut Levie dan Lentz (dalam Valencia dkk, 2019). Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi Atensi, fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif, fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif, fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan meningkatkan informasi atau pesan.
4. Fungsi kompensatoris, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Nasution manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran yang lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa tersebut, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran yang bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh lisan pengajar, siswa

tidak mudah bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga (Matematis, dkk 2024).

Beberapa pola pemanfaatan pada media pembelajaran yaitu :

1) Pemanfaatan media dalam situasi kelas (classroom setting)

Pada penggunaannya dapat diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar dalam situasi pendidikan yang diciptakan oleh guru. Dalam merencanakan penggunaan media ini, guru perlu memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, materi pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan, dan instruksi yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut, serta strategi pembelajaran.

2) Pemanfaatan media di luar situasi kelas

Penggunaan media di luar kelas dapat dibedakan menjadi penggunaan bebas dan penggunaan terkontrol. Pemanfaatan dalam penggunaan bebas, yaitu penggunaan media yang terjadi tanpa adanya kendali atau pengawasan. Pemanfaatan terkontrol berarti media digunakan secara sistematis dalam serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu.

3) Pemanfaatan media secara perorangan, berkelompok atau massal

Penggunaan media secara individu, yang artinya media digunakan hanya satu orang saja. Pemanfaatan media secara berkelompok, ini media yang digunakan untuk kelompok seperti satu kelompok 4-5 orang saja. Pemanfaatan media secara massal, yang artinya media digunakan sesuai

dengan jumlah orang yang dapat menggunakan media tersebut secara bersama-sama (Rahmawati, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, di simpulkan bahwa fungsi dan manfaat pada media pembelajaran ini sama-sama membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan di sampaikan sehingga dapat dengan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mendorong perubahan perilaku siswa yang signifikan, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar tersendiri bagi siswa.

## **2. Media Pembelajaran Kartu Uno**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran kartu Uno**

Media yang dapat dikembangkan adalah kartu Uno. Permainan kartu Uno ini berasal dari negara italia dan negara spanyol yang berasal dari kata “Uno” yang mengandung arti “Satu”. Penggunaan permainan kartu Uno dimainkan ketika persamaan warna dan angka pada kartu. Permainan kartu Uno ini sangat menarik karena memiliki aturan khusus saat di mainkan. Pemilihan media pembelajaran kartu Uno dalam proses pembelajaran karena dapat membuat siswa terjun langsung dalam pembelajaran yang dilakukan sambil bermain, dan siswa dapat lebih berpartisipasi, aktif, dan mau berdiskusi dalam proses pembelajaran (P. Rahmawati, 2019).

Kartu Uno merupakan permainan yang dimainkan dengan 4-5 orang dan 1 juri. Cara bermainnya hampir sama dengan permainan kartu Uno

pada umumnya, namun kartu Uno yang berisikan materi dan soal pembelajaran. Kartu Uno merupakan permainan yang terkenal di dunia dan pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu Uno dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu dan pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya.

UNO merupakan salah satu contoh permainan yang disesuaikan dengan minat dan kepribadian siswa sekolah dasar. Media permainan jenis kartu UNO ini merupakan jenis media visual yang berbasis cetak karena dibuat melalui proses percetakan yang dihasilkan gambar, teks, dan grafik pada kartu. Sifat kompetitifnya dapat merangsang semangat permainan, meningkatkan konsentrasi, serta melatih keterampilan strategi (Harlin & Arini, (2023).

Prinsip permainan kartu Uno yang dapat dikembangkan sama dengan permainan Uno pada umumnya yaitu mencocokkan angka, simbol, dan warna. Untuk mengubah permainan ini menjadi permainan edukatif, dilakukan dengan penambahan materi pembelajaran berdasarkan indikator kinerja kompetensi dan perubahan desain kartu dengan menambahkan gambar dan simbol yang berkaitan dengan materi. Game kartu Uno merupakan permainan yang edukatif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran saat melakukan latihan. Permainan ini dapat membuat suasana belajar yang awalnya membosankan dan

menegangkan menjadi lebih menyenangkan (Dahlianis & Iswendi, 2023)

Berdasarkan penjelasan di atas, pengembangan media kaartu Uno sebagai alat pembelajaran, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif, menantang dan menyenangkan. Kartu Uno yang dimodifikasi dan di desain agar dapat membantu proses pada pembelajaran.

#### **b. Manfaat Media Kartu Uno**

Kartu Uno dirancang sebagai alternatif penyampaian materi perubahan wujud zat. Adapun manfaat kartu Uno yakni untuk memberi semangat siswa dan menarik perhatian siswa dalam mempelajari IPAS, dapat membantu peserta didik supaya terampil berpikir kritis dalam menyelesaikan pertanyaan terkait perubahan wujud benda dan sifatnya dapat mewujudkan situasi pembelajaran menyenangkan serta dapat mengukur tingkatan keterampilan berpikir kritis siswa (dini ekawati, 2024).

Menurut (Purwaningsih, 2022) adapun beberapa manfaat media kartu Uno yaitu :

1. Menciptakan pembelajaran bermain sambil belajar
2. membuat suasana belajar yang awalnya membosankan dan menegangkan menjadi lebih menyenangkan.
3. Manfaat media kartu Uno diantaranya menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan minat belajar siswa

4. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi metode alternatif dalam pembelajaran karena siswa tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber

Berdasarkan manfaat dari media kartu Uno dapat disimpulkan bahwa aadapun beberapa manfaat dari permainan uno yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik, meningkatkan keterampilan sosial, melatih kesabaran, dan dapat meningkatkan konsentrasi. Uno dapat mengajarkan anak untuk berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah serta dapat mengasah kemampuan anak.

### **c. Macam-Macam Kartu Uno**

Beberapa jenis mainan Uno ini juga seru untuk dimainkan bersama keluarga bahkan permainan ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran. Permainan Uno dapat membantu mengasah kecerdasan dan ketangkasan dalam mengatur strategi untuk memenangkan permainan.

Lantas apa saja jenis kartu media kartu Uno antara lain :

- 1) Uno *Stacko*
- 2) Uno *Flip Side*
- 3) Uno *Remix*
- 4) Uno *Ono 99*
- 5) Uno *premium*
- 6) Uno *All Wild*



### 7) *Uno Characters*

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Uno**

Menurut (Harlin & Arini, 2023) memaparkan kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran Kartu Uno yaitu :

##### 1. Kelebihan Media Kartu Uno

Berdasarkan pernyataan media pembelajaran kartu Uno memiliki kelebihan yakni kartu Uno dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.

##### 2. Kekurangan Media Kartu Uno

- a. Terlalu banyaknya kartu saat digunakan sehingga siswa merasa kebingungan dan sulit dalam menentukan kata kunci yang akan mereka tentukan saat belajar.
- b. Terlalu banyak makan waktu yang cukup banyak proses pembelajaran kelompok.
- c. Media visual terkadang kurang praktis dan memerlukan waktu pembuatan yang lama.

#### **e. Langkah-Langkah Media Pembelajaran Kartu Uno**

Media Uno *Flip Side* sangat bermanfaat bagi pembelajaran, yaitu proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran dapat terjadi di kelas maupun objek lainnya yang kesemuanya merupakan input bagi perkembangan pengetahuan para siswa. Berikut merupakan penjelasan mengenai langka-langkah penggunaan media Uno *Flip Side* pembelajaran berbasis visual.

### 1. Penggunaan media sesuai fungsi

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual menekankan pada fungsi media pembelajaran sebagai sarana yang dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar, memberikan informasi kepada siswa, dan memberikan instruksi kepada siswa agar aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran.

### 2. Penggunaan media dapat berbentuk permainan

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual harus mampu melibatkan psikologis siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk permainan dan simulator materi. Bentuk permainan tidak sekedar bermain, namun sebagai sarana bermain sembari belajar.

### 3. Panduan penggunaan

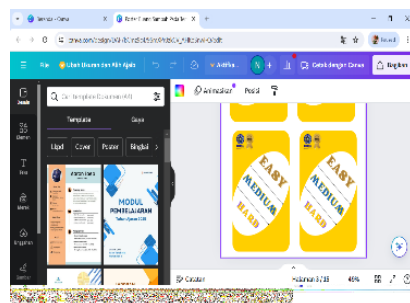
Media pembelajaran berbasis visual yang dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan panduan mengenai penggunaannya.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sekolah dasar adalah media visual, media visual mengacu pada media yang melibatkan persepsi visual, seperti gambar dan grafik. Fungsi kognitif media visual muncul dari penelitian yang menunjukkan bahwa gambar memudahkan tercapainya tujuan memahami/mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Oleh karena itu, media visual sangat penting dalam proses belajar mengajar karena memudahkan guru dalam

menyampaikan konten kepada siswa dan membantu siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar (Okta Nadia & Desyandri, 2022).

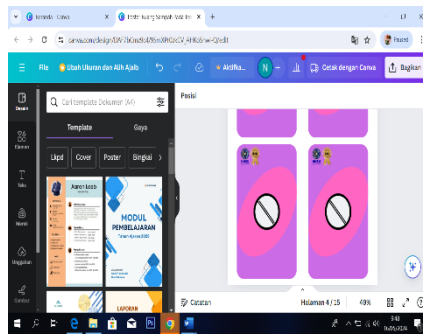
Peneliti memaparkan sarana permainan media pembelajaran kartu Uno *Flip Side* sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran materi tersebut .
2. Guru membagikan kelompok sesuai dengan jumlah siswa.
3. Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk melakukan suit unntuk siapa yang bermain pertama hingga akhir.
4. Lalu pemain pertama dan seterusnya maju untuk mengambil satu kartu aksi yang telah diacak oleh guru dan diletakkan di atas meja dan lakukan berulang samapai pemain akhir,
5. Pengenalan Simbol Kartu serta pemaparan kartu Aksi



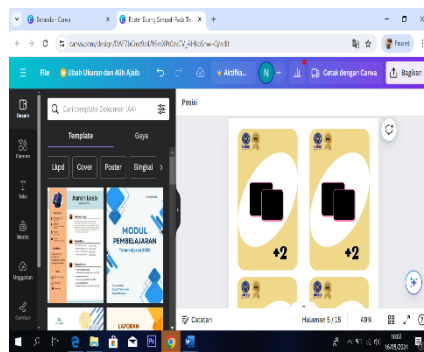
Wild Card

Kartu yang berisi level Soal Easy, Medium, dan Hard



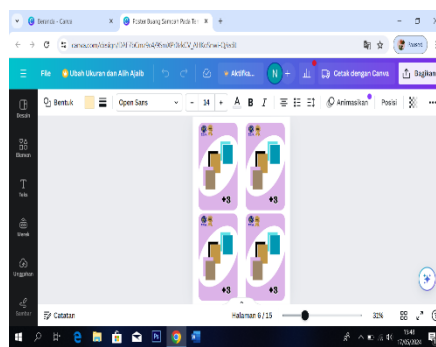
Skip Card

Adalah kartu yang melewati giliran atau berhenti untuk bermain hingga terakhir pemain.



Card Draw 2+ dan 3+

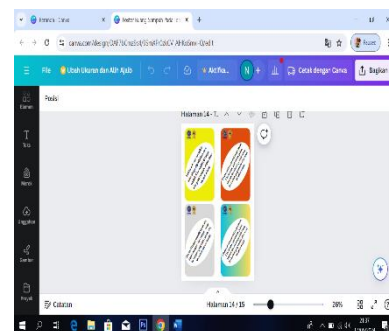
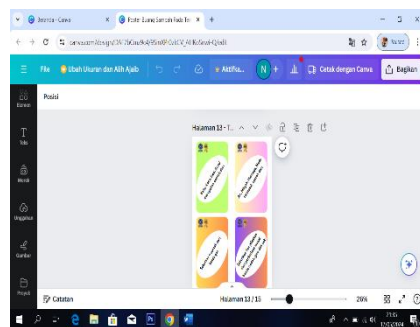
Kartu kode sebelum mengambil jumlah kartu yang berisi soal



Card Draw 3+

Kartu kode sebelum mengambil jumlah kartu yang berisi soal

Satu Set Kartu Soal



6. Cara bermain kartu Uno yaitu dengan mengambil satu kartu aksi dimana siswa yang mendapatkan kartu draw 2+atau3+ maka perwakilan kelompok mengambil kartu soal yang sesuai dengan apa yang mereka dapat dan dikerjakan bersama teman sekelompok untuk menjawab soal yang ada di kartu tersebut dan ketika siswa tersebut mendapatkan kartu skip maka kelompok tersebut berhenti main hingga kelompok akhir atau selanjutnya seperti arah jarum jam. Permainan ini dapat dimainkan beregu 4 kelompok. Dan apabila dari salah satu kelompok yang menyelesaikan soal sampai 10 dengan cepat dan tepat maka kelompok tersebut dikatakan menang dalam permainan. Dan akan dijawab atau diperiksa dengan bersama-sama.

### **3. Model *Problem Based Learning* (PBL)**

#### **a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)**

Model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan permasalahan sedemikian rupa sehingga mendorong belajar siswa. Di kelas, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah secara kolaboratif dan menemukan solusi terhadap masalah dunia nyata (*Real Word*) (Adiilah & Haryanti, 2023).

Mengatakan bahwa mengatakan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai stimulus untuk mendorong siswa dengan menggunakan

pengetahuannya dalam menyelesaikan masalah dan berfikir kreatif, analitis, sistematis dan logis melalui eksplorasi data secara empiris untuk menumbuhkan sikap ilmiah (Sidiq & Prasetyo, 2020).

Model pembelajaran Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah yang terjadi di dunia nyata, model pembelajaran ini mendorong siswa untuk mengenal cara belajarnya serta cara bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk mempelajari bagaimana mereka belajar dan bagaimana mereka dapat bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah (Utami & Giarti, 2020).

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata untuk mendorong siswa berfikir kreatif agar menemukan alternatif pemecahan masalah berdasarkan pengetahuannya yang dilakukan secara individu maupun kerjasama tim.

#### **b. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning***

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* dari beberapa ahli terdiri dari lima langkah yaitu :

1. Orientasi siswa pada masalah,
2. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran,
3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok,

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya,
5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah  
(Novelni & Sukma, 2021).

Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran

**Tabel 2.1 Langkah-langkah model PBL**

<b>Langkah-langkah dalam Problem Based Learning</b>	<b>Perilaku guru</b>
<p><b>Langkah 1</b> Orientasi siswa pada masalah</p>	<p>Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita yang memunculkan pada masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih .</p>

<b>Langkah-langkah dalam Problem Based Learning</b>	<b>Perilaku guru</b>
<b>Langkah 2</b> Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
<b>Langkah 3</b> Membantu penyelidikan individu atau kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
<b>Langkah 4</b> Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswanya dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
<b>Langkah 5</b> Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka yang mereka gunakan dan melakukan evaluasi.

Sumber : (fidiana, 2023:21)

Selain itu langkah–langkah pembelajaran problem based learning menurut Mohammad Nur langkah langkah model problem based learning adalah sebagai berikut :



**Tabel 2.2 Langkah-langkah *Problem Basaed Learning***

Tahap 1: Mengorganisasikan siswa kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan logistik yang penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri.
Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mengidentifikasi dan mengatur tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah.
Tahap 3 Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk memperoleh informasi yang benar, melakukan percobaan, dan mencari penjelasan serta solusi.
Tahap 4 Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya dan memamerkan	Guru membantu siswa merencanakan dan mempersiapkan tugas hasil karya yang sesuai seperti: Membantu Anda berbagi laporan, rekaman video, dan model dengan pengguna lain.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikannya dan proses-proses yang mereka gunakan

(sumber: Fauziah, 2021)

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka peneliti dapat simpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran problem based learning diantaranya yaitu mengorientasikan siswa terhadap masalah,

memunculkan permasalahan, mengumpulkan data merumuskan jawaban, dan mengomunikasikan.

### c. Kelebihan dan Kekurangan PBL

Selain pembelajaran berbasis masalah, masih banyak cara lain untuk memilih model pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi. Metode-metode yang berbeda ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran problem based learning adalah di antaranya:

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Membantu siswa menerima pengetahuan baru
4. Meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja dan dapat mengembangkan hubungan terpersonal dalam bekerja kelompok (Yasin & Novaliyosi, 2023).

#### 1. Kelebihan dari model PBL sebagai berikut :

- a. siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain; dan
- b. siswa dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber.
- c. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran untuk benar-benar menyerap pengetahuan (Demon, 2023).

Kelebihan tersebut meliputi : a) siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dengan mengerjakan

soal-soal dalam lingkungan pembelajaran berbasis masalah; b) tindakan mengatasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran dapat menghadirkan siswa dengan tantangan unik untuk keterampilan mereka. c) PBL dapat memberikan hasrat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas pada saat kegiatan pembelajaran; d) membantu siswa dalam proses pemahaman mereka tentang kesulitan dalam dunia nyata; e) mendorong siswa dalam proses peningkatan pengetahuannya dan mengambil tanggung jawab atas pembelajarannya sendiri (f) PBL menumbuhkan lingkungan belajar yang menggembirakan dan memuaskan bagi siswa; (h) mendorong peserta didik untuk belajar secara berkelanjutan (M. Rahmawati dkk, 2023).

Berdasarkan ketiga pendapat diatas maka dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman baru yang nyata kepada siswa, karena sumber pembelajaran dilihat secara langsung sehingga dapat mengembangkan kemampuan siswa secara individu maupun secara kelompok dalam memecahkan suatu masalah, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna. Dan ketika satu masalah selesai di atasi, masalah lain muncul dan membutuhkan penyelesaian secepatnya secara otomatis mereka dapat menyelesaikannya dengan cepat dan benar karena siswa sudah terbiasa dalam memecahkan suatu masalah.

2. Kekurangan dari model PBL sebagai berikut :

- a. Tujuan dari metode ini tidak dapat dicapai oleh siswa yang malas
- b. Membutuhkan banyak waktu dan dana
- c. tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
- d. dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas
- e. PBL kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok.
- f. PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit
- g. membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif (Masrinah, 2019).

Kekurangan *Problem Based Learning*, yaitu: a) Guru berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar, b) Siswa berpeluang membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan masalah ketika pertama kali dikemukakan di kelas, c) Individu atau kelompok dapat menyelesaikan pekerjaan mereka lebih awal atau terlambat, d) *Problem Based Learning* membutuhkan materi yang kaya dan penyelidikan/riset, e) *Problem Based Learning* cukup sulit diterapkan di semua kelas dan f) Cukup sulit untuk menilai pembelajaran (Zainal, 2022).

Kelemahan model PBL antara lain: 1) siswa tidak mempunyai minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa ragu untuk mencoba, 2) keberhasilan model pembelajaran PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, 3) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari (Rujiah, 2021).

Berdasarkan ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan model *Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran tergantung kepada siswa memiliki minat atau tidak memiliki minat untuk mengerjakan tugas terhadap masalah yang diberikan oleh guru sehingga masalah yang dipelajari akan sulit dan enggan untuk dipecahkan atau mencoba menyelesaikan tugas tersebut, dan proses pembelajaran menggunakan model PBL memerlukan waktu yang lama, sering terjadi kesulitan dalam menemukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa dimana siswa memiliki tingkat berpikir yang berbeda-beda.

#### **4. Hakikat Hakikat Pembelajaran IPA di SD**

##### **a. Pengertian Pembelajaran IPA**

Dalam hal ini, IPA sejatinya ialah proses penemuan pengetahuan dan sikap ilmiah sehingga bukan hanya kumpulan pengetahuan yang merupakan produk dari kegiatan ilmiah. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang

sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil dan eksperimen (Indah 2021:2).

IPA berkaitan dengan cara cari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasa kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA (gede astawan, 2020:28) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan.

Merujuk kepada pengertian IPA, maka dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA meliputi empat unsur utama :

1. Sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru,
2. Proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan, eksperimen, evaluasi, pengukuran dan kesimpulan,

3. Produk: berupa fakta, prinsip, teori hukum,
4. Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Pembelajaran IPAS**

Implementasi kurikulum merdeka pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar ditingkatkan secara optimal dengan menerapkan kurikulum di sekolah. Dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki upgrade dari kurikulum sebelumnya yaitu pada mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini akan mendeskripsikan tentang bagaimana mengimplementasikan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar (Sugih et al., 2023).

Pembelajaran IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya capai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan

yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD/MI/Program Paket A bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS (Septiana, 2023).

Adapun materi pada IPAS yaitu wujud benda dan sifatnya sebagai berikut :

1. Sifat benda padat dan contohnya

- 1) Benda dapat memiliki berat contohnya batu, meja, dan kursi
- 2) Benda padat tidak berubah bentuk jika dipindahkan
- 3) Benda padat ada yang keras ada yang lunak. Contoh yang keras yaitu kayu, besi, batu. Benda yang lentur yaitu karet, Sedangkan yang lunak yaitu plastisin, tanah liat dan mentega
- 4) Benda padat tidak dapat berubah wujud

2. Sifat benda cair dan contohnya

- 1) Dalam keadaan tenang/seimbang, permukaan air rata contoh air didalam wadah.
- 2) Bentuk benda cair berubah bergantung pada wadahnya dan jumlahnya tetap.



- 3) Benda cair memiliki berat.
  - 4) Zat cair dapat meresap ke dalam celah-celah kecil. Peristiwa meresapnya zat cair pada celah-celah kecil disebut kapilaritas.
  - 5) Zat cair mengalir dari tempat tinggi ke tempat yang lebih rendah contoh air terjun.
3. Sifat benda gas dan contohnya
- 1) Bentuk dan ukuran berubah contoh balon.
  - 2) Udara memberi tekanan kesegala arah contoh asap dan uap.

## **B. Karangan Konseptual**

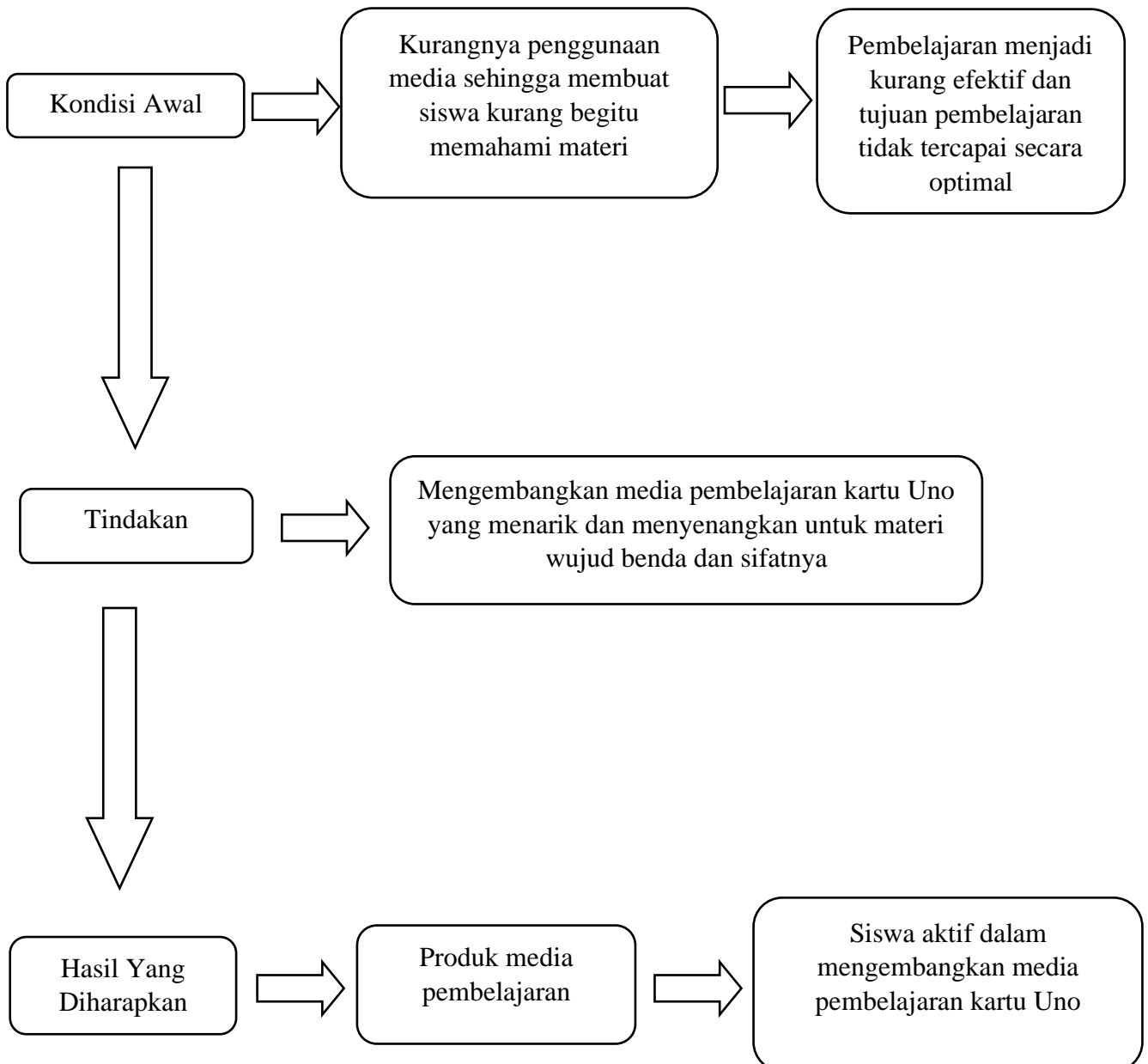
Kerangka berpikir adalah hubungan antara teori dengan konsep yang mendukung dari permasalahan yang akan diteliti. Dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan suatu alat bantu untuk menyampaikan bahan materi agar lebih mudah dipahami dan lebih menarik, alat bantu tersebut dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran akan dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran Kartu Uno merupakan kebaruan dari media pembelajaran kartu bergambar. Media pembelajaran kartu bergambar merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media pembelajaran kartu bergambar hanya dapat digunakan dengan dilihat dari depan dan belakang tanpa adanya inovasi baru untuk diterapkan. Maka peneliti mengembangkan kebaruan dari media

pembelajaran kartu bergambar yakni media pembelajaran Kartu Uno yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran Kartu Uno adalah alat bantu bagi peserta didik untuk mengingat pembelajaran. Kartu Uno dapat menimbulkan kesan di hati sehingga peserta didik tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan peserta didik, Kartu Uno juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran Kartu Uno tidak hanya digunakan dengan cara dilihat dari depan dan belakang melainkan kebaruan yang dikembangkan dari media pembelajaran ini yakni dengan cara teknik seperti main kartu dengan berkelompok mengumpulkan berapa banyak soal yang mereka jawab. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran Kartu Uno pada pembelajaran IPAS materi Wujud zat dan sifatnya diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan kerjasama. Hal ini akan membantu peserta didik memperkuat rasa peduli terhadap materi pembelajaran dan terhadap kegiatan yang dilakukan bersama teman yang lainnya.

Untuk itu lebih jelasnya kerangka konseptual (kerangka berfikir) bisa dilihat di bawah ini :



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut: “Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan” sebagai bahan media permainan untuk siswa agar lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

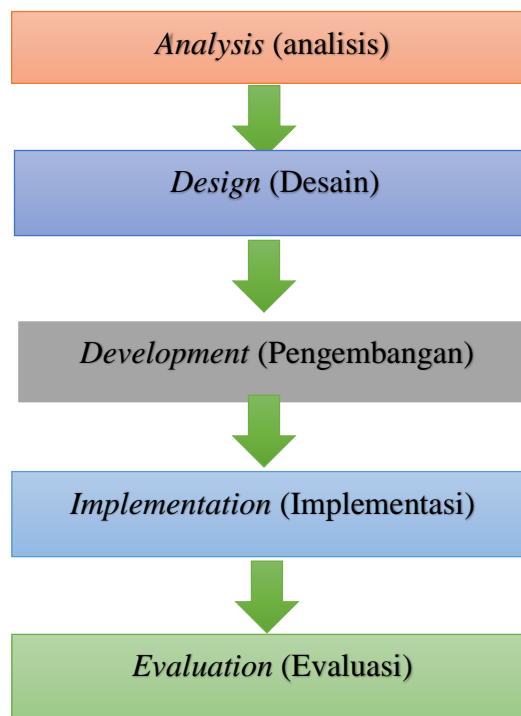
Hipotesis ini selanjutnya akan di uji baik secara internal (pendapat para ahli dan praktis) dan eksternal dengan di coba untuk mengendalikan mutu. Pembuktian hipotesis secara eksternal menggunakan metode penelitian eksperimen dengan modal yang di sesuaikan dengan keadaan.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah dengan model ADDIE, Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis – Design– Development–Implementation–Evaluation*.



**Gambar 2.2 Desain Penelitian Model ADDIE**

Hingga saat ini model ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan, Model ADDIE memiliki kelebihan dapat beradaptasi dalam berbagai situasi, tersedia kerangka kerja umum yang sudah terstruktur untuk pengembangan intervensi intruksional dan adanya kegiatan evaluasi dan revisi dalam tahapannya.

Model ADDIE yaitu *Analysis, design, development, implementation and evaluation*. Pada tahap pertama yaitu analisis kebutuhan yang menjadi standart dalam pembuatan media, tahap ke dua mendesign media yang akan digunakan dengan pembuatan materi, gambar serta warna. Lalu pada tahap ke tiga, membuat media dan dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi atau guru kelas untuk menguji kelayakan media yang digunakan. Selanjutnya, pada tahap implementasi, pendidik, modul ajar, kegiatan pembelajaran, dan siswa menggunakan produk yang dihasilkan dari tahapan pengembangan. Setelah penggunaannya, maka akan dilakukan evaluasi untuk melihat apakah tujuan pembelajaran telah tercapai dan permasalahan telah terselesaikan. (Cahyadi, 2019) Namun, pada penelitian dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi saja.

## **B. Tahapan Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan Kecamatan Medan Area Tahun ajaran 2023/2024. Adapun alasan pemilihan lokasi adalah belum pernah dilaksanakan penelitian sejenis ini di SD Muhammadiyah 01 Medan Kecamatan Medan Area.

### **2. Sumber Data Penelitian**

#### **a. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran kartu Uno ini meliputi dua subjek. Subjek yang pertama adalah validaseter, yaitu tiga orang dosen ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dan satu orang

guru untuk validasi praktis. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan terdiri dari 26 siswa untuk melaksanakan pembelajaran IPA dengan media kartu Uno.

#### **b. Objek Penelitian**

Objek penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media kartu Uno.

### **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. (Rahman, dkk 2023). Pada penulisan ini menggunakan angket, yaitu lembar angket uji validitas dan lembar angket kepraktisan.

#### **1. Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran**

Instrumen validasi media pembelajaran Instrumen validasi media pembelajaran untuk penelitian ini berupa angket. Instrumen dalam penelitian yang dikembangkan peneliti pada media pembelajaran kartu Uno berupa instrumen validasi media pembelajaran dan kepraktisan media, diantaranya sebagai berikut :

##### **a) Lembar Angket Validitas Ahli Materi**

Pada validasi ahli materi dapat dilihat dari kelayakan dari isi materi yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh pembelajaran wujud benda bergambar valid atau tidaknya. Dilakukan oleh validasi ahli materi kepada validator materi agar dapat diberikan masukan atau saran

dan dapat dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrument validasi ahli materi yaitu:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi**

<b>NO</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
1.	Kelayakan Komponen Isi	a. Kesesuaian Isi Dengan Materi Wujud Benda dan sifatnya b. Kebenaran konsep materi Wujud Benda dan sifatnya c. Kesesuaian gambar dengan materi Wujud Benda dan sifatnya d. Kesesuaian kegiatan pembelajaran
2.	Keakuratan materi	a. Keakuratan konsep dan defenisi b. Keakuratan gambar c. Keakuratan mataeri d. Evaluasi sesuai dengan materi
3.	Keakuratan soal-soal	a. Penyajian simulasi gambar, mudah dipahami dan sesuai dengan materi Wujud Benda dan sifatnya

**Sumber :** (Sapti dkk, 2019)

#### **b) Lembar Angket Validitas Ahli Media**

Pada validasi ahli media dapat dilihat dari kelayakan dari isi media yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh pembelajaran wujud benda bergambar valid atau tidaknya. Dilakukan oleh validasi ahli media kepada validator materi agar dapat diberikan masukan atau saran



dan dapat dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrument validasi ahli media yaitu:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Ahli Media**

<b>NO</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
1.	Teks Dan Gambar	a. Kejelasan Teks Yang Ditampilkan b. Kejelasan Gambar Yang Ditampilkan c. Ketepatan Warna Teks Dan Gambar
2.	Materi	a. Ketepatan Materi b. Kejelasan Materi Dalam Media
3.	Daya Tarik	a. Kemenarikan Penampilan Media b. Kessuaian media dengan perkembangan siswa
4.	Kemudahan Penggunaan	a. Kemudahan Penggunaan Media b. Kualitas media pembelajaran kartu Uno c. Praktis Dalam Penyimpanan
5.	Penggunaan Bahasa	a. Kejelasan Penggunaan Bahasa

**Sumber :** (Antika 2023)

**c) Lembar Angket Validitas Ahli Bahasa**

Pada validasi ahli bahasa dapat dilihat dari kelayakan dari isi media yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh pembelajaran wujud benda bergambar valid atau tidaknya. Dilakukan oleh validasi ahli bahasa kepada validator materi agar dapat diberikan masukan atau saran

dan dapat dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrument validasi ahli bahasa yaitu:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Ahli Bahasa**

NO	Komponen penilaian	Aspek yang dinilai
1.	Kesesuaian Bahasa	a. Struktur kalimat yang digunakan jelas b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
2.	Materi	a. Kemudahan pemahaman terhadap bahasa sesuai dengan tingkat SD
3.	Pembelajaran	a. Ketetapan tata bahasa yang digunakan b. Ketetapan ejaan yang digunakan

**Sumber :** (Mirnawati dkk., (2023))

## 2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media

### a) Lembar Angket Kepraktisan Guru

Instrumen ini diberikan kepada guru untuk uji coba produk. Digunakan untuk mengetahui kevalidan selaku pendidikan untuk mengetahui kepraktisan media kartu Uno bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan. Serta mengetahui saran atau masukan dari mediayang telah

dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen praktis untuk respon guru dapat dilihat dibawah ini.

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kepraktisan Guru**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kualitas Media	a. Penyajian materi dan media yang mudah dipahami siswa b. Komposisi warna tepat c. Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari d. Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa
Isi	a. Relavan dengan tujuan kurikulum dan sasaran belajar b. Materi yang disajikan sesuai dengan pelajaran IPA di kelas IV
Bahasa	a. Keterbacaan tulisan b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD

**Sumber :** (Of et al., 2023)

#### **b) Lembar Angket Respon Siswa**

Instrumen ini diberikan kepada siswa untuk uji coba produk. Digunakan untuk mengetahui kevalidan selaku pendidikan untuk mengetahui respon media kartu Uno bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan. Serta mengetahui saran atau masukan dari media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen respon guru dapat dilihat dibawah ini.

**Tabel 3.5 kisi-kisi angket respon siswa**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek</b>
Tampilan Media	Tampilan media kartu Uno bagus
	Warna media kartu Uno ini mudah disimpan
	Media kartu Uno ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya
	Media kartu Uno ini membuat saya lebih bersemangat
	Media kartu Uno yang digunakan sangat menarik
Materi	Penyajian materi
	Kemenarikan belajar
Manfaat Media	Media kartu Uno pembelajaran membantu saya untuk memahami materi pelajaran

**Sumber :** (R. Wulandari, 2021)

#### **4. Analisis data penelitian**

Analisis data bertujuan untuk menjelaskan data uji coba sehingga bisa dipahami. Analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini menganalisis data dari instrumen validasi para ahli materi, media dan bahasa beserta instrumen kepraktisan media pembelajaran.

##### **a. Analisis Validasi Media Pembelajaran**

Validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan media pembelajaran Kartu Uno yang telah dikembangkan, sebagai tolak ukur maka

digunakan instrumen validasi media, materi dan bahasa, yang digunakan skala linkert berupa sebagai berikut :

**Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Produk**

Respon	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
1-20	Sangat Kurang Cukup

**Sumber :** (Yase et al., 2020)

Media pembelajaran kartu Uno dikatakan valid jika validator ahli materi, media dan bahasa menyatakan Media pembelajaran kartu Uno minimal memenuhi kriteria baik untuk mendapatkan mencapai nilai.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$  : Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$  : Jumlah Skor

100% : Konstanta

hasil analisis kevalidan yang sesuai dengan mencapai skor ideal.

Untuk menganalisis kevalidan menggunakan rumus antara lain :

Hasil validasi yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kriteria validasi media pembelajaran kartu Uno dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media**

<b>Respon</b>	<b>Kriteria</b>
0-39%	Tidak valid
40-55%	Kurang valid
56-65%	Cukup
66-79	Valid
80-100%	Sangat valid

**Sumber :** (Permata & Nugrahsani, 2023)

Dari tabel diatas maka, jika hasil validas para ahli mencapai presetasi nilai 61%-80% maka media pembelajaran kartu Uno sudah dikategorikan valid dan tidak memerlukan revisi, namun jika validas para ahli mencapai tidak valid atau memerlukan revisi.

#### **b. Analisis kepraktisan produk**

Analisis respon guru dan siswa berdasarkan instrumen kepraktisan respon guru dan respon siswa. selanjutnya skor respon guru dan siswa diklasifikasi yang disesuaikan dengan kategori skor.

Adapun skala pengukuran yang digunakan pada instrumen kepraktisan respon guru dan siswa dengan skala Kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kriteria Angket Kepraktisan**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Buruk
1	Buruk Sekali

**Sumber :** (Oktaviara,2019)

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai skor 4 pada setiap deskripsi indikator yang diberikan kepada guru dan siswa agar hasil analisis data media pembelajaran Kartu Uno mencapai nilai yang sesuai dengan harapan. Untuk menganalisis kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**Keterangan:**

Nilai kepraktisan      Persentase praktikalitas

Jumlah skor yang      penjumlahan total yang didapat dari analisis  
didapatkan              dan praktikalitas

Skor maksimum        skor maksimum praktikalitas

**Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media**

<b>Persentase %</b>	<b>Keterangan</b>
81%-100%	Sangat Praktis
61%- 80%	Praktis
41%- 60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

**Sumber :** (Permata & Nugrahani, 2023)

Dari tabel diatas maka, jika hasil validas para ahli mencapai presetasi nilai 61%-80% maka media pembelajaran kartu Uno udah dikategorikan valid dan tidak memerlukan revisi, namun jika validas para ahli mencapai tidak valid atau memerlukan revisi.

## **C. Rancangan Produk**

### **1. Pengujian Eksternal**

#### **a. Angket Respon Guru**

Angket berupa guru akan disebar pada saat setelah di uji produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajarn dengan menggunakan media kartu Uno dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media kartu Uno. Utuk itu penelitian perbaikan yang lebih baik lagi. Kisi-kisi angket respon guru yaitu kemudsaan penggunaan media, waktu yang diperlukan.



### **b. Angket Respon Siswa**

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media kartu Uno dan mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media kartu Uno. Kisi-kisi angket respon siswa yaitu kemudahan, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan dan ekuivalensi.

## **2. Pengujian Internal**

### **a. Ahli Media**

Ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media pembelajaran kartu Uno. Digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media kartu Uno serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan ahli desain media.

### **b. Ahli Materi**

Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melibatkan kelayakan dari isi materi media kartu Uno dan untuk mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam media valid atau tidak. Untuk penting dilakukannya validasi ahli materi untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi wujud benda dan sifatnya pada mata Pelajaran IPA Ahli materi Pembelajaran. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV SD Muhammdiyah 01 Medan untuk mengetahui kepraktisan produk yang

dihasilkan. Aspek kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan angket respon siswa sebagai penggunaan media.

### **c. Ahli Bahasa**

Validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur Bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator Bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk peserta didik.

## **D. Tahapan Pengembangan**

Adapun kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran model *ADDIE* dapat dijabarkan sebagai berikut :

### **1. Tahap analisis kebutuhan (*Analyze*)**

Pada tahap awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran kartu Uno pada materi wujud benda dan sifatnya dengan menganalisis berupa observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan untuk mengetahui masalah yang ada disekolah selama proses pembelajran berlangsung dengan menganalisis kebutuhan seperti, menganalisis kurikulum dan perangkat pemebelajaran.

### **2. Desain (*Design*)**

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran kartu Uno dirancang awal dalam pembuatan media, media yang akan

dibuat `dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada materi wujud benda dan sifatnya tingkat sekolah dasar.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan ini, setelah desain yang sudah dirancang akan menjadi sebuah produk. Dalam tahap ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu Uno yang didesain lalu divalidasi ke para ahli bahasa, materi, dan media dan dibuat juga lembar kepraktisan respon guru dan siswa. Lembar angket akan digunakan untuk mengukur produk yang dikembangkan.

### **4. Tahap Penerapan (*Implementation*)**

Pada tahapan ini media yang telah dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh ahli media, materi dan bahasa, kemudian diuji cobakan dilapangan pada peserta didik ketika proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan untuk mengetahui kepraktisan yang dihasilkan

#### **1. Pembuatan Produk**

Pembuatan produk dalam penelitian ini menggunakan kartu yang telah di desain aplikasi canva dan akan dijadikan sebuah kartu permainan.. Kartu Uno adalah media pembelajaran yang mudah penggunaannya seseorang untuk mengerjakannya. Yang pertama kita desain terlebih dahulu di aplikasi canva setelah selesai maka di print menggunakan kertas stiker dan akan ditempel menggunakan papan board

Namun pada pengembangan media ini dimodifikasi dengan dikaitkan materi wujud benda dan sifatnya. Media kartu Uno berisi wadah media, satu set kartu Uno, buku pedoman materi, petunjuk permainan. Setiap kartu berisikan kartu soal dan kartu aksi. Media kartu Uno adalah adaptasi dari kartu Uno pada umumnya yang didesain dengan kombinasi ukuran, warna dan jenis font menarik dengan proporsi yang tepat. Berikut bahan-bahan media kartu Uno



**Kertas A4 Stiker Glossy**

merupakan kertas stiker yang akan diprint dari desain kartu Uno

**Yellow Board**



**Carton Board**

merupakan bahan dasar sebelum ditempelkan kertas stiker.

## 2. Pengujian Lapangan

Dalam produk pengembangan berupa media kartu Uno bergambar serta soal dengan materi wujud benda dan sifatnya. Lalu melakukan validasi ke ahli media, ahli materi, dan bahasa, selanjutnya media akan diujikan berupa

teknik sampel jenuh sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa di SD Muhammadiyah 01 Medan dan waktu pelaksanaan 12 Desember 2023, observasi awal dengan wawancara terhadap guru kelas IV.

### 3. Jadwal Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada Februari-April tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian ini disesuaikan dengan kalender akademik pendidikan untuk pelaksanaan perlakuan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar ataupun proses pembelajaran.

Kegiatan	Bulan								
	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
Pengajuan Judul									
Observasi awal dan Wawancara									
Penyusunan Proposal									
Seminar Proposal									
Pelaksanaan Riset									
Bimbingan Skripsi									
Sidang Meja Hijau									

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 01 Medan yang beralamat Jl. Demak No 3 Medan, Kec Medan Area. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun jenis penelitian ini adalah pengembangan media kartu Uno ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain (*design*), (3) pengembangan (*development*) , (4) tahap penerapan (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Peneliti membatasi sampai *implementation* sampai pada tahap revisi setelah validasi ahli. Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji coba siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik sampel jenuh sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

##### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis tahap analisis dalam penelitian ini meliputi analisis karakteristik dan analisis kebutuhan. Berikut penjelasan hasil dari tahap analisis.

a) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai ketersediaan media pembelajaran penelitian ini. Hasil diskusi yang diperoleh, menurut guru media kartu Uno sangat membantu dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan senang karena penyajian materi pembelajaran memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mendemonstrasikan kartu Uno ini sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan adanya hal baru. Dikarenakan guru belum pernah menggunakan media kartu Uno tersebut. Selain itu proses pembelajaran menjadi aktif dengan adanya timbal balik antara guru dan peserta didik.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun media yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran hambatan dalam proses belajar bahwa yang dilakukan masih belum optimal terhadap dalam pembelajaran IPA dan lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi guru jarang menggunakan media pembelajaran, hanya di pembelajaran tertentu. Beberapa masalah yang terdapat yakni guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang optimal dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga

siswa masih kurang tertarik bahkan mudah bosan pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Saat guru menyampaikan proses pembelajaran banyak peserta didik yang kurang memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian peneliti memilih media kartu Uno yang bisa membangun, menciptakan suasana belajar lebih berwarna dan lebih aktif, memotivasi peserta didik agar fokus memahami materi yang disampaikan melalui media dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah disampaikan guru.

#### c) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan agar produk yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut. Hasil dari analisis terhadap kurikulum yang sedang berjalan pada SD Muhammadiyah 01 Medan khususnya kelas IV yang telah upgrade yaitu kurikulum merdeka.



**Tabel 3.10 Analisis Kompetensi**

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mengidentifikasi wujud benda padat, cair dan gas yang memiliki sifat tertentu dan mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud zat
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="754 595 1358 846">1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara dengan menggunakan panca-indra dan dapat mencatat hasil pengamatan.</li> <li data-bbox="754 846 1358 1137">2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.</li> <li data-bbox="754 1137 1358 1518">3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</li> <li data-bbox="754 1518 1358 1727">4. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang menunjukkan kelebihan dan kekurangan</li> </ol>

**Tabel 4.1 Analisis Tujuan Pembelajaran**

<b>Tujuan Pembelajaran</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas dengan menggunakan metode <i>Problem Based Learning</i> dengan benar,</li> <li>2. Siswa mampu menyebutkan contoh dan sifat-sifat dari perubahan tiga wujud benda tersebut dengan kartu Uno dengan tepat dan benar,</li> <li>3. Siswa mampu menyelesaikan masalah pada materi perubahan wujud zat dengan menggunakan kartu Uno <i>Flip Side</i> dalam metode <i>Problem Based Learning</i> tersebut dengan benar.</li> </ol>

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media yang menggambarkan media secara rinci. Langkah-langkah penyusunan media melalui beberapa tahapan yaitu :

### a. Mengumpulkan Referensi

Sebelum membuat media kartu Uno penelitian sebelumnya dari berbagai sumber seperti jurnal penelitian. Berdasarkan referensi yang ada peneliti terdahulu banyak yang sudah menggunakan bahan kartu dari kertas kalender sehingga peneliti memutuskan untuk berbeda dari sebelumnya. Bahan yang digunakan oleh peneliti untuk media kartu Uno adalah *yellow board* untuk penjelasan materi yang diprint menggunakan kertas A4 stiker *glossy* agar lebih tahan lama dan tidak mudah rusak.

#### b. Menyiapkan Materi Dan Soal

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penyusunan media kartu Uno. Hal-hal yang disampaikan yaitu menyiapkan materi wujud benda dan sifatnya terdiri sifat benda padat, cair, dan gas beserta contohnya dan untuk soal di tuangkan kedalam media.

#### c. Merancang Media Kartu Uno

Tahapan ini yang akan dilakukan adalah membuat rancangan media kartu Uno. Media ini berbentuk kartu permainan yang berisi kartu aksi dan kartu soal. Adapun pembuatan media ini di desain menggunakan aplikasi canva.com yaitu pembuatan kartu aksi, kartu soal dan desain untuk di kotak/wadah dan untuk kotak penyimpanan menggunakan bahan kayu dikarenakan tidak mudah rapuh ketika terkena air dan dilapisi dengan desain menggunakan stiker.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi pada produk kartu Uno yang dikembangkan kepada tiga validator. Setiap validator mendapatkan angket dalam bentuk pertanyaan- pertanyaan untuk melakukan penilaian kelayakan prouk. Tahap pertama, angket validasi oleh validator untuk diberikan saran dan arahan kepada peneliti mengenai perbaikan produk. Validator terdiri dari dua dosen dan satu guru wali kelas IV B SD Muhammadiyah 01 Medan. Berikut tabel daftar validator :

**Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>VALIDATOR</b>
1.	Karina Wanda, S.Pd., M.Pd	Ahli Desain Media
2.	Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd	Ahli Bahasa
3.	Asnita, S.Ag., S.Pd.I	Ahli Materi

**a. Ahli Desain Media**

Validasi ahli desain media merupakan penilaian pertimbangan kelayakan dari desain yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada 29 Mei 2024. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan atau menampilkan media kartu Uno beserta lembar angket penilaian pada validator ahli desain media. Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media**

Validator	Tiotal Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Karina Wanda, S.Pd., M.Pd	54	55	98%	80-100%	Sangat Valid

Dengan adanya validasi ahli media dapat dideskripsikan berdasarkan aspek, indikator, dan skor penilaian. Validasi ahli media ini terdapat 5 aspek dengan indikator yang berbeda. Pada aspek pertama indikator 1 terdapat skor 5 dan indikator ke 2 terdapat skor 5 dan indikator yang ke 3 terdapat skor 4 jadi, skor penilaian yang terbesar terdapat pada indikator point 1 dan 2 dan skor yang terkecil pada point ke 3. Jadi  $5 + 5 + 5$  dibagi 15 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 93%.

Pada aspek ke 2 terdapat 2 indikator, indikator point 4 terdapat skor 5 dan indikator yang point 5 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5$  dibagi 10 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Pada aspek ke 3 terdapat 2 indikator, indikator point 6 terdapat skor 5 dan indikator yang point 7 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5$  dibagi 10 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Pada aspek ke 4 terdapat 3 indikator, indikator point 8 terdapat skor 5, indikator yang point 8 terdapat skor 5, indikator yang point 9 terdapat dan indikator yang point 10 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5 + 5$  dibagi 15 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Pada aspek ke 5 terdapat 1 indikator, indikator point 11 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5$  dibagi jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Jadi kesimpulannya dari keseluruhan 11 indikator terdapat skor penilain yang terkecil pada point indikator ke 3 dengan skor 4 dan selebihnya 10 indikator terdapat skor 5. Maka jumlah keseluruhannya 54 dibagi 55 dikali 100 sama dengan 98%. Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dapat dilihat bahwa ahli desain media menghasilkan Persentase sebesar 98% dengan tingkat validitas dikatagorikan “Sangat Valid”. Dengan demikian, media dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi desain media dapat dilihat pada lampiran 4.

#### **b. Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian pertimbangan kelayakan kesesuaian bahasa atau kalimat yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada 31 Mei 2024 Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Validator	Tiotal Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Mutia Febriyana, SPd., M.Pd	38	40	95%	80-100%	Sangat Valid

Dengan adanya validasi ahli bahasa dapat dideskripsikan berdasarkan aspek, indikator, dan skor penilaian. Validasi ahli bahasa ini terdapat 5 aspek dengan indikator yang berbeda. Pada aspek ke 1 terdapat 3 indikator, indikator yang point 1 terdapat skor 4, indikator yang point 2 terdapat skor 5 dan indikator yang point 3 terdapat skor 5. Jadi  $4 + 5 + 5$  dibagi 15 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 93%.

Pada aspek ke 2 terdapat 1 indikator, indikator point 4 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5$  dibagi jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Pada aspek ke 3 terdapat 2 indikator, indikator point 5 terdapat skor 5 dan indikator yang point 6 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5$  dibagi 10 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Pada aspek ke 4 terdapat 1 indikator, indikator point 7 terdapat skor 4. Jadi  $4 + (...)$  dibagi jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 80%.

Pada aspek ke 5 terdapat 1 indikator, indikator point 8 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5$  dibagi jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Jadi kesimpulannya dari keseluruhan 8 indikator terdapat skor penilain yang terkecil pada point indikator ke 1 dan 7 dengan skor 4 dan selebihnya 6 indikator terdapat skor 5. Maka jumlah keseluruhannya 38 dibagi 40 dikali 100 sama dengan 95%. Berdasarkan tabel 4.4 diatas, dapat dilihat bahwa ahli bahasa menghasilkan Persentase sebesar 95% dengan tingkat validitas dikatagorikan “Sangat Valid”. Dengan demikian, media dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 5.

### **c. Ahli Materi**

Validasi ahli materi merupakan penilaian pertimbangan kelayakan kejelasan materi yang digunakan dalam mengembangkan media dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu ibu Asnita, S.Ag., S.Pd.I yang merupakan guru di SD Muhammadiyah 01 Medan dilakukan pada tanggal 4 Juni 2024. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan atau menampilkan Penilaian ini dilakukan dengan memberikan atau menampilkan media kartu Uno beserta lembar angket penilaian pada validator ahli materi. Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :



**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi**

Validator	Tiotal Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Asnita, S.Ag., S.Pd.I	58	60	96%	80-100%	Sangat Valid

Dengan adanya validasi ahli materi dapat dideskripsikan berdasarkan aspek, indikator, dan skor penilaian. Validasi ahli materi ini terdapat 5 aspek dengan indikator yang berbeda. Pada aspek ke 1 terdapat 3 indikator, indikator yang point 1 terdapat skor 5, indikator point 2 terdapat skor 5 dan indikator point 3 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5 + 5$  dibagi 15 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Pada aspek ke 2 terdapat 3 indikator, indikator point 4 terdapat skor 4, indikator yang point 5 terdapat skor 5 dan indikator yang point 6 terdapat skor 5. Jadi  $4 + 5 + 5$  dibagi 15 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 93%.

Pada aspek ke 3 terdapat 3 indikator, indikator point 7 terdapat skor 4, indikator yang point 8 terdapat skor 5 dan indikator yang point 9 terdapat skor 5. Jadi  $4 + 5 + 5$  dibagi 15 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 93%.

Pada aspek ke 4 terdapat 3 indikator, indikator point 10 terdapat skor 5, indikator yang point 11 terdapat skor 5 dan indikator yang point 12

terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5 + 5$  dibagi 15 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Jadi kesimpulannya dari keseluruhan 12 indikator terdapat skor penilain yang terkecil pada point indikator point ke 4 dan 7 dengan skor 4 dan selebihnya 6 indikator terdapat skor 5. Maka jumlah keseluruhannya 58 dibagi 60 dikali 100 sama dengan 96%. Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat dilihat bahwa ahli materi menghasilkan Persentase sebesar 96% dengan tingkat validitas dikatagorikan “Sangat Valid”. Dengan demikian, media dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada lampiran 6.

### **1) Revisi Produk**

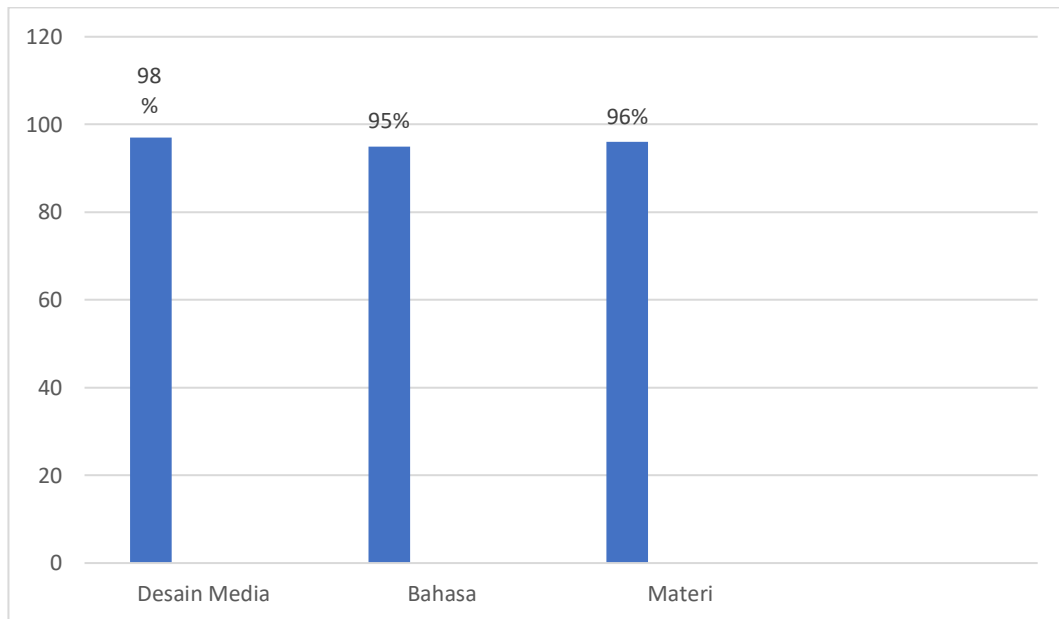
Produk media pembelajaran kartu Uno yang telah divalidasi dan kemudian revisi sesuai dari setiap validator ahli media, ahli bahasa, ahli materi. revisi ini bertujuan untuk memperbaiki dari kesalahan media agar media pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adapun Hasil produk media pembelajaran kartu Uno adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Masukan Dan Saran Dari Ahli Desain Media

Masukkan/Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Pada bagian kartu aksi sesuaikan dengan jumlah soal dan Pada kartu soal harus dibatasi jangan terlalu banyak		

Berdasarkan masukan dan saran dari validator, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan. Saran dan masukan yang telah diberikan sangat membantu peneliti agar mendapatkan hasil yang lebih agar produk media kartu Uno mendapatkan hasil yang lebih baik agar bermanfaat ketika dipergunakan di lapangan sekolah dasar.

Untuk data yang sudah terkumpul dari hasil validasi media, selanjutnya diolah dan dihitung untuk mengambil kesimpulan hasil data persentase dalam setiap katagori. Dalam pengambilan data persentase. Berikut adalah data persentase Tingkat kevalidan media pembelajaran kartu Uno :



**Gambar 2.3 Diagram Persentase Aspek Keseluruhan Media**

Dapat dilihat dari Diagram Persentase hasil validasi tersebut, maka katagori kevalidan media kartu Uno dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Tabel Rangkuman Tingkat Kevalidan**

Aspek validasi	Persentase hasil validasi	Katagori
Desaian Media	98%	Sangat Valid
Bahasa	95%	Sangat Valid
Materi	96%	Sangat Valid

Media yang dikembangkan telah divalidasi sebanyak satu kali yaitu validasi desaian media dengan revisi sekali, validasi materi, dan validasi Bahasa. Dari aspek validasi desaian media diperoleh 98% dengan katagori Sangat Valid, kemudian validasi bahasa memperoleh 95% dengan katagori Sangat Valid, lalu validasi memperoleh 96% dengan katagori Sangat Valid.

#### 4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media kartu Uno dilakukan pada hari Rabu tanggal 5 Juni 2024. Pelaksanaan ini dimulai pada pukul 10.00 - 12.15 WIB. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam Mata Pelajaran ( $2 \times 35$ ) menit. Materi yang dibahas adalah wujud benda dan sifatnya dengan menggunakan media kartu Uno.



**Gambar 2.4 Penggunaan Media Kartu Uno**

Pada gambar di atas peserta didik mulai menggunakan media yang telah disediakan peneliti dalam kegiatan ini diperlukan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah mereka dengarkan dari penjelasan guru. Peserta didik sangat senang dan antusias untuk menyelesaikan pertanyaan yang ada di media kartu Uno tersebut.



**Gambar 2.5 Peserta Didik Mengisi Angket**

Pada uji coba produk lapangan terhadap kelas 4 SD Muhammadiyah 01 Medan yang mengambil responden penelitian sebanyak 26 peserta didik diketahui bahwa media mendapatkan penilaian. Dengan demikian pengembangan media kartu Uno mencapai tujuan dengan melihat respon dari peserta didik terhadap angket yang telah dibagikan. Berdasarkan data hasil kepraktisan dari peserta didik maka dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata yang diperoleh adalah 1.227 dari 1.300 skor maksimum. Sehingga persentase hasil penilaian produk media kartu Uno dari peserta didik sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Kepraktisan} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{1.227}{1.300} \times 100 \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan skor hasil penilaian angket respon siswa terhadap produk media kartu Uno telah diperoleh persentase sebesar 94%. Dalam kriteria kepraktisan produk jumlah persentase nilai 81%-100% termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media kartu Uno sangat praktis untuk dipergunakan peserta didik pada jenjang sekolah dasar kelas IV. Hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada lampiran 8.

**Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Guru**

Validator	Tiotal Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan
Asnita, S.Ag., S.Pd.I	38	40	95%	80-100%	Sangat Praktis

Dengan adanya validasi Kepraktisan Guru dapat dideskripsikan berdasarkan aspek, indikator, dan skor penilaian. Validasi Kepraktisan Guru ini terdapat 3 aspek dengan indikator yang berbeda. Pada aspek ke 1 terdapat 4 indikator, indikator yang point 1 terdapat skor 5, indikator point 2 terdapat skor 5 dan indikator point 3 terdapat skor 5. Jadi  $5 + 5 + 5 + 5$  dibagi 20 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

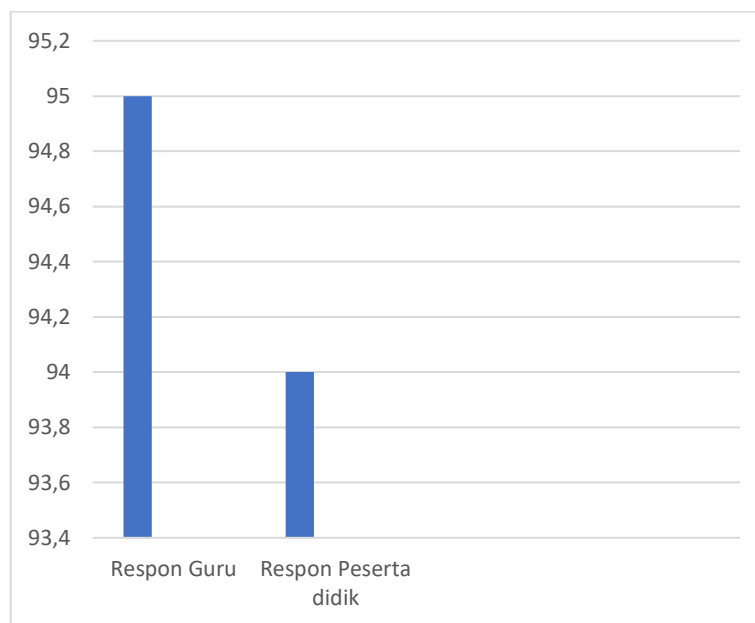
Pada aspek ke 2 terdapat 2 indikator, indikator point 5 terdapat skor 5, indikator yang point 6 terdapat skor 5. Jadi  $4 + 5 + 5$  dibagi 10 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 100%.

Pada aspek ke 3 terdapat 2 indikator, indikator point 7 terdapat skor 4, indikator yang point 8 terdapat skor 4. Jadi  $4 + 4$  dibagi 10 jumlah keseluruhan point indikator dikali 100 maka hasilnya 80%.

Jadi kesimpulannya dari keseluruhan 8 indikator terdapat skor penilain yang terkecil pada point indikator point ke 7 dan 8 dengan skor 4 dan selebihnya 6 indikator terdapat skor 5. Maka jumlah keseluruhannya 38 dibagi 40 dikali 100 sama dengan 95%. Berdasarkan tabel 4.9 diatas, dapat dilihat bahwa hasil angket respon guru menghasilkan persentase sebesar 95%, maka dikategorikan "Sangat Praktis". Dengan demikian media dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 7.

Dari data hasil kepraktisan respon guru dan respon peserta didik yang telah terkumpul dan diolah untuk mengambil kesimpulan hasil data persentase dalam setiap kategori. Berikut adalah data persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran kartu Uno :





**Gambar 2.6 Diagram Persentase Aspek Kepraktisan**

Dapat dilihat dari diagram persentase hasil kepraktisan tersebut, maka kategori kepraktisan media kartu Uno dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.9 Tabel Rangkuman Tingkat Kepraktisan**

Aspek Validasi	Persentase Hasil Validasi	Kategori
Respon Guru	95%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan diagram dan tabel persentase aspek praktis di atas, untuk respon guru diperoleh nilai sebesar 95% dan tingkat kepraktisan oleh peserta didik diperoleh nilai sebesar 94%, maka keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis artinya media kartu Uno sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar (SD).

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada materi wujud benda dan sifatnya dengan kriteria valid dan praktis media pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan aplikasi media yang dikembangkan tersebut berupa media pembelajaran kartu Uno yang disusun berdasarkan kebutuhan guru serta peserta didik di SD Muhammadiyah 01 Medan.

Semula dengan rumusan masalah pada penelitian ini dengan bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran kartu Uno pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan?. Bagaimana tingkat kevalidan media Kartu Uno pada mata pelajaran IPA pada siswa IV SD Muhammadiyah 01 Medan?. Bagaimana tingkat kepraktisan media Kartu Uno pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan?

Media pembelajaran merupakan sumber belajar atau benda berbentuk fisik dan bisa dalam bentuk format dengan dicantumkan materi dan soal agar dapat merangsang pembelajaran peserta didik. Tujuan utama media yaitu mempermudah menyampaikan pesan yang ingin dikomunikasikan dari guru ke peserta didik sehingga dapat diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi yaitu peserta didik.

Terdapat beberapa perbedaan pengembangan kartu Uno ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Dini Ekawati, 2024) dengan berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Sumber

Daya Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Di Mi Al Hasib Pakis Malang. Yaitu 1) Segi Mata Pelajaran, pada penelitian sebelumnya jika dilihat dari segi mata pelajaran, masih menggunakan k13, mata pelajaran dalam pengembangan tersebut memuat mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian yang dilakukan ini peneliti mengembangkan sebuah produk yang membuat mata pelajaran IPA dengan kurikulum merdeka, 2) Segi Produk, Pada penelitian sebelumnya produk yang dikembangkan hanya menggunakan bahan art paper sebagai bahan kartu seperti bahan kartu pada umumnya sedangkan pada penelitian ini menggunakan bahan carton board yang tebal dan kertas A4 stiker glossy, 3) Segi Kemasan, pada penelitian sebelumnya kemasan yang dikembangkan hanya menggunakan bahan kertas karton sedangkan pada penelitian ini menggunakan bahan kayu yang tebal dan dilapisi stiker desain. 4) Segi Warna, Pada pengembangan produk yang diteliti untuk digunakan warna yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini dikarenakan pada pemilihan warna juga sangat mempengaruhi pembelajaran berlangsung, pemilihan warna yang telah disesuaikan juga dapat menambah kesan menarik pada media yang dikembangkan.

Materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media kartu Uno yaitu materi wujud benda dan sifatnya. Materi tersebut dipilih peneliti karena wujud benda dan sifatnya memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu perlu pemahaman yang lebih baik. Adapun materi yang digunakan adalah “wujud benda dan sifatnya”. Guru dalam menyampaikan

materi hanya menggunakan buku bacaan dari pemerintah. Pemeran materi secara luas kurangnya penggunaan media yang menyenangkan sehingga rendahnya antusias peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang akan dibahas peneliti yaitu : (1) Proses pengembangan media kartu Uno, (2) Tingkat kevalidan media kartu Uno, (3) Tingkat kepraktisan kartu Uno.

### **1. Proses Pengembangan Media Kartu Uno**

Pada tahap pertama proses pengembangan media kartu Uno menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun dalam penelitian ini membatasi penelitian hanya sampai tahap *implementation* yaitu tahap penerapan, Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka dari itu peneliti hanya sampai pada tahap uji coba. Alasan memilih model pengembangan ADDIE juga mudah untuk dipelajari sehingga masih banyak digunakan saat ini dan banyak orang yang familiar dengan singkatan ADDIE tersebut.

Pertama, *Analyze* yaitu menganalisis. Analisis pada tahap ini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian dan media interaktif sehingga peserta didik terlibat secara aktif dengan guru dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya tahap karakteristik peserta didik, dari hasil analisis

peserta didik sangat aktif, antusias dan sangat gembira dengan media kartu Uno. Kemudian tahap analisis kurikulum, peneliti membuat media berdasarkan kurikulum yang sesuai dengan SD Muhammadiyah 01 Medan terkhusus kelas IV yaitu kurikulum merdeka.

Kedua, *Design* yaitu perancangan. Dalam tahap ini yang terlebih dahulu dilakukan adalah mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi di buku IPA maupun sumber lainnya. Selanjutnya menyiapkan materi dan soal bahan ajar, terakhir merancang media kartu Uno mengenai warna, ukuran huruf, angka dan gambar.

Ketiga, *Development* yaitu pengembangan. Tahap ini pembuatan media yang sesungguhnya sehingga selesai. Kemudian dilakukan validasi terhadap para ahli yang terdiri dari ahli desain media ahli materi dan ahli bahasa. Pada saat melakukan tahap validasi para validator memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan terlebih dahulu sesuai arahan dari setiap validator.

Keempat, *Implementation* yaitu penerapan. Setelah media melalui tahap revisi, selanjutnya media kartu Uno diuji coba ke lapangan. Pada penelitian ini dilaksanakan pada kelas 4 SD Muhammadiyah 01 Medan sebanyak 26 peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan proses pembelajaran sesuai dengan kumer dan peserta didik menggunakan

langsung media kartu Uno, kemudian setelah proses pembelajaran selesai peserta didik dan guru diberikan lembar angket untuk di isi.

## **2. Tingkat Kevalidan Media Kartiu Uno**

Pada ahli media terdapat satu validator yaitu Ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd. dari Fakultas Perguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Selanjutnya, validasi ahli bahasa kepada Ibu Mutia Febriana, S.Pd., M.Pd. dari Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Kemudian, validasi ahli materi terdapat satu validator yaitu Ibu Asnita, S.Ag., S.Pd.I dari guru wali kelas IV SD Muhammadiyah 01 medan.

Hasil dari validasi desain media diperoleh nilai dengan persentase 97%, maka dikategorikan Sangat Valid. Kemudian validasi bahasa diperoleh nilai dengan persentase 95%, maka dikategorikan “Sangat Valid”. Selanjutnya validasi materi diperoleh nilai dengan persentase 96%, maka dikategorikan “Sangat Valid”. Berdasarkan penilaian validasi media yang telah diperoleh oleh para validator dapat disimpulkan media kartu Uno layak digunakan di lapangan. Hal ini dapat dilihat dari penilaian validator ahli desain media ahli bahasa dan ahli materi dengan kriteria sangat valid.

## **3. Tingkat Kepraktisan Media Kartu Uno**

Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas IV yaitu dengan Ibu Asnita, S.Ag., S.Pd.I. di SD Muhammadiyah 01 Medan dan angket respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas IV di SD

Muhammadiyah 01 Medan yang dilakukan sebanyak 26 peserta didik hasil dari persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran kartu UNO untuk respon guru diperoleh nilai persentase 95% dan untuk respon peserta didik diperoleh nilai total keseluruhan 94%. Berdasarkan penilaian kepraktisan tersebut disimpulkan bahwa media kartu UNO termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi wujud benda dan sifatnya.

Mengutip penelitian sebelumnya, Pada penelitian sebelumnya dilakukan oleh (M. Faiq Roisuttaqillah, 2022). Pada penelitian pengembangan media Media Pembelajaran Berupa Kartu Uno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V Sdn Badean 03 Bangsalsari Jember uji coba produk yakni kelas V dengan uji coba berjumlah 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan nilai validasi RPP dengan rata-rata validasi sebesar 95,8 %, validasi media dengan rata-rata validasi sebesar 94,4%. Dan respon peserta didik dengan kategori positif sebesar 94,1%. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diteliti sesuai rumus N-Gain menunjukkan persentase siswa mengalami peningkatan hasil belajar tinggi 20%, sedang 60% dan rendah 20%. mengembangkan media pembelajaran baru berupa kartu UNO, media ini memuat materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, media pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V (lima). hal ini akan membuat

pembelajaran menjadi lebih aktif dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada penelitian sebelumnya dilakukan oleh (NURI, 2024). Media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar yang menyenangkan bagi siswa. Untuk itu, perlu diterapkannya media pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui proses pengembangan permainan Uno Card menjadi media pembelajaran interaktif yang layak dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. Media pembelajaran interaktif permainan ini diberi nama UnoChrono EduPlay. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian dari validasi ahli media mendapatkan persentase nilai 92% dalam kategori sangat valid, validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 95% termasuk dalam kategori sangat valid, dan praktisi pendidikan (guru sejarah) mendapatkan persentase nilai 98% termasuk dalam kategori sangat valid. Pada hasil belajar atau uji coba siswa diperoleh nilai rata-rata 71,66 dengan persentase 80,55%. Hal itu menunjukkan permainan UnoChrono EduPlay dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang layak digunakan.



Pada penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Subrata & Si, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan menulis sandhangan swara siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu UNO dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. hal ini dapat dibuktikan dari hasil validasi para ahli diantaranya, ahli media 90,6%, ahli materi 92%, dan ahli pembelajaran 90%. Sehingga dapat dinyatakan media kartu UNO valid dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan respon positif dengan rata-rata 82,5%, dan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan respon positif dengan rata-rata 90,5%. Sehingga dinyatakan media kartu UNO praktis dengan kategori sangat layak. Hasil kerja siswa dalam penerapan media kartu UNO menunjukkan hasil dengan rata-rata 91,5%. Sehingga dinyatakan media kartu UNO efektif diterapkan dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak. Media kartu UNO juga perlu perbaikan dalam segi komposisi warna dan spasi penulisan aksara jawa dengan baik. pembelajaran interaktif yang layak digunakan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pengembangan kartu Uno diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kartu Uno materi wujud benda dan sifatnya menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu (1) (*Analyze*) tahap analisis, (2) (*Design*) tahap desain (3) (*Development*) pengembangan (4) (*Implementation*) tahap penerapan (5) (*Evaluation*) evaluasi. Peneliti membatasi sampai *implementation* sampai pada tahap revisi setelah validasi ahli. Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu tahap penerapan media akan diuji coba siswa kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan.
2. Kevalidan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian para validator ahli. Validasi desain media diperoleh nilai sebesar 97% dengan kategori “Sangat Valid”, validasi bahasa diperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori “Sangat Valid”, validasi materi diperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator ahli di atas dikatakan dengan kategori penilaian “**Sangat Valid**” sehingga media pembelajaran kartu Uno layak digunakan.

3. Hasil penilaian kepraktisan media kartu Uno untuk respon guru diperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori “Sangat Praktis” dan untuk respon peserta didik diperoleh nilai sebesar 94% dengan kategori “Sangat Praktis” berdasarkan penilaian ke perdesaan respon guru dan respon peserta didik tersebut disimpulkan bahwa media kartu Uno termasuk ke dalam kategori **“Sangat Praktis”**.

#### **B. Saran Pengguna**

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan yang dijelaskan di atas, maka dari itu saran dalam peneliti berikan yaitu :

1. Pemanfaatan yang lebih luas oleh guru untuk mengembangkan produk media pembelajaran, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai motivasi agar guru-guru lebih aktif dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran kartu Uno pada materi wujud benda dan sifatnya di SD Muhammadiyah 01 Medan dapat digunakan saat proses pembelajaran, agar media pembelajaran kartu Uno ini lebih bermanfaat lagi.
3. Proses metode pembelajaran seperti metode ceramah agar lebih optimalkan dengan media pembelajaran yang lebih menunjang proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49–56. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.306>
- Antika, I. K. M., Renda, N. T., & Jayanta, I. N. L. (2023). Media Kartu Domino Modifikasi dengan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(1), 30–41. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i1.50936>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dahlianis, L., & Iswendi, I. (2023). Development of the uno chemical card game as a learning medium on the chemical bonding material for high school student. *Jurnal Pijar Mipa*, 18(2), 231–236. <https://doi.org/10.29303/jpm.v18i2.4783>
- Demon, G. M. R. (2023). Meningkatkan Kemandirian Dalam Pembelajaran Pak Melalui Model PBL Berbantuan Media Video Materi Laki-Laki Dan Perempuan Kelas VIII SMP PI Santo *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan* 4(1), 36–58. <https://badanpenerbit.org/index.php/SEMNASPA/article/view/355%0Ahttps://badanpenerbit.org/index.php/SEMNASPA/article/download/355/294>
- Dini Ekawati. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V DI MI AL HASIB PAKIS MALANG*. February, 4–6.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiaawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Fauziah, K. (2021). Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran Aves. <http://Repository.Unpas.Ac.Id/50123/7/BAB%20II.Pdf>, 1–23.
- fidiana astutik, S.Pd., M.Pd., D. (2023). *Integrasi Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar* (M. P. Dr. Listyaning Sumardiyani, M.Hum, Dr. Aryo Andri Nugroho, S.Si. (ed.)). [https://www.google.co.id/books/edition/Integrasi\\_Model\\_Problem\\_Based\\_L](https://www.google.co.id/books/edition/Integrasi_Model_Problem_Based_L)

earning\_p/hwHHEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+ipas&pg=PA27&printsec=frontcover

gede astawan, gusti ayu tri agustina. (2020). *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan\\_IPA\\_Sekolah\\_Dasar\\_di\\_Era\\_Revo/GJLcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pendidikan+ipa&pg=PA204&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_IPA_Sekolah_Dasar_di_Era_Revo/GJLcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pendidikan+ipa&pg=PA204&printsec=frontcover)

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.v7i3.2731>

Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. 3, 83–91.

Indah Pratiwi, S.Pd., M. P. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (M. P. Nadra Amalia, S.Pd. (ed.)). umsu press.

Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Issue March). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49351>

M. Faiq Roisuttaqillah. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA KELAS V SDN BADEAN 03 BANGSALSARI JEMBER*. 8.5.2017, 2003–2005.

Masrinah, E. N. dkk. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.

Matematis, P., Sd, S., & Desa, N. (2024). *No Title*. 3(1), 130–144.

Mirawati, L. B., Faradita, M. N., & Anggraenie, B. T. (2023). *Pengembangan media big book tema kebersamaan dalam mendukung pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas ii sekolah dasar*. 1, 401–410.

Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3869–3888.

NURI, M. L. (2024). *Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas 11*(April),129–138.  
[http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/78536%0Ahttp://digilib.unila.ac.id/78536/3/SKRIPSI\\_TANPA\\_BAB\\_PEMBAHASAN.pdf](http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/78536%0Ahttp://digilib.unila.ac.id/78536/3/SKRIPSI_TANPA_BAB_PEMBAHASAN.pdf)

- Of, D., Book, B. I. G., Assisted, M., Word, W., & In, C. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK BERBANTUAN KARTU KATA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK BERORIENTASI PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SDN 8 MATARAM DEVELOPMENT OF BIG BOOK MEDIA ASSISTED WITH WORD CARDS IN THEMATIC*. 3(4), 1–9.
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Vol. 8, Issue 2, pp. 1924–1933). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286–5289. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Prof. DR. H. E. Mulyasa, M. P. (n.d.). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA* (amirah ulinnuha (ed.)). [https://www.google.co.id/books/edition/Implementasi\\_Kurikulum\\_Merdeka/ec\\_hEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kurikulum+merdeka&pg=PA45&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Implementasi_Kurikulum_Merdeka/ec_hEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kurikulum+merdeka&pg=PA45&printsec=frontcover)
- Purwaningsih, D. D. (2022). *Pengaruh Media Permainan (UNO) Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko Dan Pencegahan Cedera Di SD Negeri 1 Pandean. 000, 1–10*. [http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3510/1/NASPUB DEFITA PURWANINGSIH.pdf](http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3510/1/NASPUB_DEFITA_PURWANINGSIH.pdf)
- Rahman, A., Arsyad, N., Rusli, R., Saleh Ahmar, A., & Musa, H. (2023). Penulisan Instrumen Penelitian Ilmiah Guru-guru SMP di Kabupaten Toraja Utara. *ARRUS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 2964–1195. <https://doi.org/10.35877/454RI.abdiku1745>
- Rahmawati, M., Budyartati, S., & Kartikasari, M. (2023). Studi literatur: keefektifan model pembelajaran problem based learning (pbl) sebagai upaya membangun keterampilan higher order thinking skills (hots) siswa sd. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1050–1061.
- Rahmawati, P. (2019). Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis di Indonesia guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Lambung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 15018, 1–23.
- Rujiah. (2021). Problem Based Learning in Mathematics Learning in First Grade Elementary Schools. *Workshop Penguatan Kompetensi Guru*, 4(6), 1341–1347. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Sapti, M., Pancapalaga, W., Widari, W., Rambat, R., Suparti, S., Arquitectura, E. Y., Introducci, T. I., , Iv, T., Teatinas, L. A. S., Conclusiones, T. V. I. I., Contemporáneo, P. D. E. U. S. O., Evaluaci, T. V, Ai, F., Jakubiec, J. A., Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. to K. in 20, Mu, A., Inan, T., Sierra Garriga, C

- Evvyani, L. (2019). No Title. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 53(1), 1689–1699. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106%0A>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB (2).pdf
- Sidiq, M. A., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 361–370. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.358>
- Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Studi, P., Pendidikan, S., Perkantoran, A., Ekonomi, F., Surabaya, U. N., Studi, P., Pendidikan, S., Perkantoran, A., Ekonomi, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar Rhesta Ayu Oktaviara Triesninda Pahlevi*.
- Subrata, H., & Si, M. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN DASAR*.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sutrisno, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934–943. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3967>
- Utami, R. A., & Giarti, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Discovery Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 3(1), 1–8.
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 7–8.
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 78–89. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>
- Wulandari, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Tematik*

*Tema 6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SDN 4 Bajur.*

- Yase, I. M. D., Basuki, B., & Savitri, S. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Sirkulasi Di Sma Negeri 5 Palangka Raya. *BiosciED: Journal of Biological Science and Education*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.37304/bed.v1i1.2197>
- Yasin, M., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Integrasi Model Problem Based Learning Dengan Media Pembelajaran Dalam Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(2), 728–747. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i2.323>
- Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>



# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1 Modul Ajar****MODUL AJAR  
KURIKULUM MERDEKA 2023****SEKOLAH DASAR (SD/MI)**

**Nama penyusun** : **NADA DWI FADILLAH**  
**Nama Sekolah** : **SD MUHAMMADIYAH 01 MEDAN**  
**Mata Pelajaran** : **IPAS**  
**Fase B, Kelas / Semester** : **IV (Empat) / II (Genap)**

---

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024  
IPAS SD KELAS 4**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Penyusun</b>	:	<b>NADA DWI FADILLAH</b>
<b>Instansi</b>	:	<b>SD MUHAMMADIYAH 01 MEDAN</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	:	<b>Tahun 2024</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	:	<b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	:	<b>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS</b>
<b>Fase / Kelas</b>	:	<b>B / 4</b>
<b>Bab / Tema</b>	:	<b>2. Perubahan Wujud Zat</b>
<b>Materi Pembelajaran</b>	:	<b>Wujud Benda dan Sifatnya</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>1 kali pertemuan (2X35 Menit)</b>

**B. KOMPETENSI AWAL**

1. Peserta didik mengenali macam-macam wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik mengetahui perbedaan benda padat, cair, dan gas
3. Peserta didik mengenal sifat-sifat wujud zat
4. Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

**C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berakhlak mulia.
2. Berkebhinnekaan global.
3. Gotong royong.
4. Mandiri.
5. Bernalar kritis.
6. Kreatif

**D. SARANA DAN PRASARANA**

1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Buku Panduan Guru IPAS untuk SD Kelas IV Penulis: Tim Masmedia Buana Pustaka).
2. Alat Pembelajaran : Kartu Uno *Flip Side*

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

#### F. JUMLAH PESERTA DIDIK

26 Siswa

#### G. MODEL PEMBELAJARAN

PBL Problem Based Learning

#### KOMPETENSI INTI

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mengidentifikasi wujud benda padat, cair dan gas yang memiliki sifat tertentu dan mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud zat
Keterampilan proses	<p>5. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara langsung dengan menggunakan panca-indra dan dapat mencatat hasil pengamatan.</p> <p>6. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya sebelumnya.</p> <p>7. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</p> <p>8. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang menunjukkan kelebihan dan kekurangan</p>

#### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas dengan menggunakan metode *problem based learning* dengan benar,
- Siswa mampu menyebutkan contoh dan sifat-sifat dari perubahan tiga wujud benda tersebut dengan kartu Uno dengan tepat dan benar,

6. Siswa mampu menyelesaikan masalah pada materi perubahan wujud zat dengan menggunakan kartu Uno *Flip Side* dalam metode problem based learning tersebut dengan benar.

## **B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

Dengan memahami sifat dan contoh perubahan wujud zat pada kehidupan sehari-hari

## **C. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Bagaimana sifat-sifat wujud zat?
2. Apa itu perubahan wujud?

## **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

### **Langkah 1**

#### **Orientasi siswa pada masalah**

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru menjelaskan awal materi pada wujud benda dan sifat-sifatnya serta contoh-contoh secara demonstrasi sehingga siswa dapat merangsang siswa pada materi tersebut ada berapa macam wujud benda, contoh dan sifatnya untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dan memberikan motivasi siswa untuk melibatkan dalam pemecahan masalah pada materi wujud benda dan sifatnya.

### **Langkah 2**

#### **Mengorganisasikan siswa untuk belajar**

Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi dan mengarahkan siswanya untuk membagi kerja kedalam tugas-tugas kecil sesuai dengan kemampuannya. Guru terlebih dahulu membagi kelompok sebelum bermain kartu Uno kepada para siswa, masing-masing kelompok berjumlah 4 dan ada yang 6 orang satu kelompok dan terdiri dari 5 kelompok.

### **Langkah 3**

#### **Membantu menyelidiki individu atau kelompok**

Guru mengawasi siswanya dalam bermain kartu Uno, setiap perwakilan kelompok maju untuk mengambil satu kartu aksi 2+ dan 3+ dan dapat mengambil satu set kartu soal yang sesuai dengan kartu aksi mereka setelah itu, soal tersebut akan dijawab/dikerjakan bersama teman sekelompoknya. Cara bermainnya contoh 1-2-3-4-5 ketika salah satu kelompok tersebut mendapatkan kartu skip maka kelompok tersebut akan berhenti sejenak hingga kelompok terakhir dan akan dimulai dari kelompok pertama. Setiap

kelompok wajib bergantian orang untuk maju. Dan dikatakan pemenang apabila salah satu dari kelompok tersebut bisa menyelesaikan soal yang berjumlah 10 soal dengan tepat dan benar.

#### Langkah 4

##### Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru dan siswanya dapat berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan yang telah mereka diskusikan dengan bersama.

#### Langkah 5

##### Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini. Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking. Guru Bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam

### E. REFLEKSI



#### Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar 1 yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran 1 yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan	

	pembelajaran?	
5.	Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran hari ini	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

## F. ASESMEN / PENILAIAN



### Penilaian

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran 1.

Berlangsung meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam unjuk kerja hasil karya/proyek. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan.

#### a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan.

Penilaian ini bertujuan untuk melihat sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan keputusan.

#### Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa,	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat

	dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi .
Menggali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita.



Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.
-------------------------------------	---	---	---	--	--

### b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan.

#### Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Tuliskan perbedaan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas dengan benar dan berurutan!
2. Sebutkan dan jelaskan tiga sifat pada wujud benda padat, cair, dan gas dengan benar dan berurutan!
3. Tuliskan tiga contoh pada wujud benda padat, cair, dan gas dengan benar dan berurutan!

## G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok.

### Remedial

Diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai capaian pembelajaran.

**LAMPIRAN**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****SOAL PILIHAN GANDA****Pilihlah jawaban yang tepat di bawah ini !**

1. Berikut ini yang merupakan benda cair adalah...
  - a. Gelas
  - b. Kecap
  - c. Topi
  - d. Lilin
2. Ketika air dituang dari botol ke dalam gelas, bentuk air akan...
  - a. Tetap
  - b. Mengikuti bentuk gelas
  - c. Berubah-ubah
  - d. Mengikuti bentuk botol
3. Zat apa yang dapat mengalir dan mengisi ruang dengan mudah?
  - a. Padat
  - b. Cair
  - c. Gas
  - d. Plasma
4. Gas memiliki ciri-ciri...
  - a. Memiliki bentuk dan volume tertentu
  - b. Bentuknya bisa berubah, dan tidak memiliki volume tetap
  - c. Memiliki bentuk tetap, tapi tidak memiliki volume tetap
  - d. Berbentuk seperti cair
5. Bagaimana sifat-sifat partikel pada zat gas?
  - a. Partikel saling rapat
  - b. Partikel saling terikat erat
  - c. Partikel saling bergerak bebas
  - d. Partiekl tidak bergerak
6. Apa yang dimaksud dengan wujud zat padat?
  - a. Memiliki bentuk dan volume tertentu

- b. Bentuknya bisa berubah, tapi tetap memiliki volume
  - c. Tidak memiliki bentuk dan volume tertentu
  - d. Berbentuk seperti gas
7. Bagaimana ciri-ciri zat cair?
- a. Memiliki bentuk tetap
  - b. Tidak memiliki volume tetap
  - c. Bentuknya bisa berubah, tetapi memiliki volume tetap
  - d. Tidak memiliki bentuk dan volume tetap
8. Batu, kaca, besi, botol merupakan contoh dari...
- a. Zat padat
  - b. Zat cair
  - c. Zat gas
  - d. Semua benar
9. Air, minyak, oli madu, susu merupakan contoh dari...
- a. Zat cair
  - b. Zat padat
  - c. Zat gas
  - d. Semua benar
10. Ketika kita bernapas menghirup oksigen dan mengeluarkan karbondioksida. Oksigen dan karbondioksida merupakan contoh dari...
- a. Zat padat
  - b. Zat cair
  - c. Semua benar
  - d. Zat gas



### **Wujud Benda dan Sifatnya**

Perubahan wujud benda? Selain dipelajari pada materi pelajaran di sekolah, perubahan wujud benda sangat dekat dengan aktivitas kita sehari-hari. Perlu mengenal dan memahami materi ini, mulai dari pengertian, sifat-sifat, macam-macam, penyebab, dan contoh-contohnya yang terjadi di sekitar lingkungan.

Perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau baunya yang berubah. Proses perubahan bentuk ini dapat terjadi dengan berbagai cara dan beberapa prosesnya dapat dilihat dengan mata telanjang manusia. Wujud benda dapat berupa cair, Gas, atau padat yang memiliki molekul gerak translasi atau gerak pindah tempat dan gerak vibrasi atau bisa saja bergerak di tempat.

Perubahan wujud tersebut dapat bersifat atau tidak sementara yang artinya menghasilkan zat yang baru dan tidak bisa dikembalikan lagi pada wujud awalnya. Itulah sebabnya perubahan wujud sebuah benda sangat berkaitan dengan perubahan fisika, kimia, dan biologi yang menjadi penyebab mengapa suatu zat benda dapat berubah menjadi wujud benda yang lain. Pada proses perubahan wujud tersebut ada yang memerlukan kalor atau melepaskan kalor.

#### **A. Sifat-sifat benda**

Membahas tentang perubahan wujud pada sebuah benda maka tidak akan lepas dari pembahasan zat benda itu sendiri. Kamu pasti sudah sering menjumpai benda-benda yang mudah berubah wujud. Untuk mengalamai proses perubahan wujud biasanya zat benda tersebut memiliki sifat atau karakteristik sebelum atau sesudah terjadinya

perubahan wujud. Berikut ini sifat- sifat benda yang perlu kamu ketahui untuk terjadinya perubahan wujud:

### **1. Benda Padat**

Ada berbagai macam benda padat yang bisa temukan di lingkungan sekitar yang kemudian bisa berubah wujudnya. Benda padat memiliki sifat-sifat seperti berikut ini:

- Memiliki bentuk yang cenderung tetap meskipun diletakan pada tempat tertentu, bahkan cenderung sama meskipun dipindahkan ke tempat yang berbeda sekalipun
- Tidak mudah berubah wujud
- Untuk merubah wujud benda padat biasanya memerlukan proses yang lumayan lama dengan berbagai macam effort, seperti memukul, menekan, dan sebagainya.

### **2. Benda Cair**

Pasti sudah tidak asing dengan benda cair atau cairan yang sangat banyak kita temukan di rumah atau di lingkungan sekitar. Benda cair tentu bisa berubah wujud menjadi bentuk lain seperti menjadi padat atau gas. Sebelum terjadi perubahan, benda cair memiliki sifat- sifat atau karakteristik seperti berikut ini:

- Bentuknya tidak tetap dan akan menyesuaikan dengan bentuk wadah yang menampungnya
- Bersifat mengalir atau mudah berpindah tempat dari yang lebih tinggi menuju tempat yang lebih rendah karena adanya hukum gravitasi
- Benda cair dapat meresap pada celah- celah kecil atau pori- pori suatu permukaan, seperti tanah, kertas, tisu, kain, spons, dan sebagainya
- Memiliki tekanan untuk menuju ke segala arah
- Memiliki permukaan yang selalu datar dalam kondisi wadah berbentuk apapun
- Memiliki gerak gelombang yang bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti angin dan gaya dorong

### **3. Benda Gas**

Berbeda dari benda padat dan cair yang bisa tampak jelas wujudnya, beberapa benda gas mungkin tidak bisa dengan mudah terlihat dengan mata telanjang manusia, seperti udara. Meskipun tidak tampak wujudnya, namun benda gas itu ada dengan molekul yang sangat kecil dan banyak sehingga sulit dilihat oleh manusia. Serupa

dengan bentuk zat benda lainnya, benda gas juga bisa berubah wujud, yang awalnya tidak tampak menjadi tampak atau yang awalnya tampak menjadi tidak tampak saat menjadi gas. Benda gas memiliki sifat- sifat atau karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan bentuk zat benda lainnya, seperti berikut ini:

- Memiliki bentuk dan volume yang menyesuaikan dengan bentuk atau kondisi wadah yang menampungnya. Itulah sebabnya bentuk gas akan bergantung dengan bentuk dan kondisi wadahnya. Selain itu volume udara juga akan sangat bergantung pada isi dan volume wadahnya.
- Memiliki tekanan yang bisa menekan ke segala arah. Contohnya saat meniup balon maka karet balon akan mengembang. Hal itulah yang membuktikan bahwa gas menekan ke segala arah dan menyesuaikan dengan wadahnya, misalnya jika meniup balon berbentuk kelinci maka gas akan mengisi balon sesuai bentuknya.

#### B. Contoh-contoh wujud benda padat, cair, dan gas

##### Contoh benda padat



##### Contoh benda cair



### Contoh benda gas



## C. GLOSARIUM

### ***Bhinneka tunggal ika***

Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.

### **Capaian pembelajaran**

Adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman belajar peserta didik.

### **IPAS**

Yang merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya





Mengetahui,

Kepala Sekolah

Sarmin Tambunan, S.Ag

NIP :

Medan, 26 Januari 2024

Guru Kelas

Asnita, S.Ag., S.Pd.I

NIP :

Peneliti

NADA DWI FADILLAH

NPM : 2002090005

## Lampiran 2 Silabus

Elemen	Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)	Keterampilan Proses
Capaian Pembelajaran	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem perubahan wujud benda dan sifatnya	<p style="text-align: center;"><b>1. Mengamati</b></p> <p>Pada akhir fase B, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.</p>
	Berdasarkan pemahamannya terhadap perubahan wujud benda dan sifatnya peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dan perbedaannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik	<p style="text-align: center;"><b>2. Mempertanyakan dan memprediksi</b></p> <p>Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.</p>

	<p><b>Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana perubahan wujud benda dan sifatnya Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan wujud benda dan sifatnya serta contohnya</b></p>	<p><b>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat</b></p>
	<p><b>Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai perubahan macam wujud benda dan sifat-sifat serta contohnya sekitar kita</b></p>	<p><b>4. Mengevaluasi dan refleksi, Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</b></p>
<p><b>Perkiraan jumlah jam pelajaran</b></p>	<p>90 jam pelajaran</p>	
<p><b>Kata/frasa kunci</b></p>	<p>Perbedaan benda padat, cair, dan gas, karakteristik dan sifat pada benda padat, cair, dan gas, contoh wujud benda padat, cair, dan gas</p>	
<p><b>Profil pelajar Pancasila</b></p>	<p>Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, Berakhlak Mulia, Bernalar Kritis, Kreatif, Gotong Royong, Berkebinekaan Global, Mandiri</p>	

<b>Glosarium</b>	Pada Fase B peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari
<b>Implementasi Tujuan Pembelajaran KELAS 4 Semester 2</b>	4.4.1. Peserta didik mampu mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas
	5.5.2. Peserta didik mampu mencari tahu perbedaan perubahan wujud zat padat, cair, dan gas
	5.6.1. Peserta didik mampu menelaah perubahan wujud zat padat, cair, dan gas
	5.6.2. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia
	5.7.2. Peserta didik mampu menelaah contoh perubahan wujud zat padat, cair, dan gas

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
Sarmin Tambunan, S.Ag  
NIP :



Medan, 26 Januari 2024

Guru Kelas



Asnita, S.Ag., S.Pd.I

NIP :

Peneliti



NADA DWI FADILLAH

NPM : 2002090005

### Lampiran 3 Wawancara

#### Pertanyaan Untuk Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas IV ibu Asnita pada tanggal 16 Desember 2023 di SD Muhammadiyah 01 Medan sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ibu menggunakan kurikulum merdeka dan silabus sebagai pedoman?	Iya, ibu menggunakan kurikulum dan silabus sebelum mulai mengajar
2.	Menurut ibu lebih baik menggunakan kurikulum yang lama atau kurikulum yang sekarang?	Menurut ibu lebih baik menggunakan kurikulum yang sekarang karena materi pembelajaran tertara tidak campur seperti kurikulum sebelumnya
3.	Apakah ibu menggunakan media ajar serta melibatkan siswa dalam penggunaannya?	Tentu ibu menggunakannya yang telah difasilitasi dari sekolah kita yaitu proyektor
4.	Apa permasalahan atau kendala yang ada dalam proses pembelajaran?	Ya seperti biasa permasalahan anak sekolah dasar saat proses pembelajaran yaitu setiap anakkan berbeda kognitif nya ada yang mudah menerima dan ada yang lambat
5.	Apakah ketika ibu mengajar pelajaran khususnya IPA sering memanfaatkan lingkungan sekolah?	Kadang-kadang

6.	Bagaimana efek atau dampak siswa ketika tidak menggunakan media ajar?	Ya efeknya siswa mudah bosan dan jenuh suka ganguin kawannya saat belajar
7.	Apakah dalam penggunaan media ajar siswa akan aktif dalam proses pembelajaran?	Ya siswa akan lebih aktif, lebih antusias yang sangat tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan media saat belajar karena mereka dapat belajar sambil bermain atau lebih bereksplor belajar yang lebih nyata
8.	Bagaimana menurut ibu untuk mengetahui kemampuan berfikir siswa dalam proses pembelajaran	Saya melihat dari mampu tidaknya siswa dalam menjawab pertanyaan dalam soal

### **Link Youtube Uji Coba Kelengkapan**

<https://drive.google.com/file/d/11oMK1xlmi8Bxw0HwTZnfVkSSquTn98p8/view>

## Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Media Kartu Uno

### Hasil Validasi Ahli Desain Media

Indikator	Aspek Penilaian	Skor
Teks dan gambar	1. Kejelasan Teks Yang ada di kartu Uno <i>Flip Side</i>	5
	2. Kejelasan Gambar Yang ada di kartu Uno <i>Flip</i>	5
	3. Ketepatan Warna di kartu Uno <i>Flip</i> Teks dan Gambar	4
Materi	4. Ketepatan Materi dalam media	5
	5. Kejelasan Materi dalam media	5
Daya Tarik	6. Kemenarikan Penampilan Media	5
	7. Kesesuaian media dengan perkembangan siswa	5
Kemudahan Penggunaan	8. Kemudahan Penggunaan Media	5
	9. Kualitas media pembelajaran kartu Uno <i>Flip Side</i>	5
	10. Praktis Dalam Penyimpanan	5
Penggunaan Bahasa	11. Kejelasan Penggunaan Bahasa dalam kartu Uno <i>Flip Side</i>	5
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>
<b>Persentase</b>		<b>97%</b>
<b>Interpretasi</b>		<b>Sangat Valid</b>

4. Komentar/saran oleh Bapak/Ibu

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi: \*)

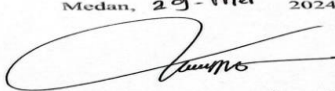
1.  Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi

2.  Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran

3.  Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Medan, 29-Mei 2024



( Karina Wanda . M.Pd )  
Nidn : e'02209201



### Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Aspek Penilaian	Skor
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	5
	2. Keefektifan kalimat	5
	3. Kebakuan kalimat	4
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan dan informasi	5
Dialogis Dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	5
	6. Kemampuan mendorong berpikir kritis	5
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4
Kesesuaian istilah/kalimat	8. Konsistensi penggunaan kalimat	5
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>
<b>Persentase</b>		<b>95%</b>
<b>Interpretasi</b>		<b>Sangat Valid</b>

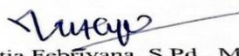
#### Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi: \*)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Medan, 31 Mei 2024  
Validator

  
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd  
NIDN : 0114029201

### Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Skor
Kesesuaian Isi Dengan Materi	1. Kesesuaian isi materi pembelajaran yang terdapat pada media kartu <i>Uno Flip Side</i> .	5
	2. Kesesuaian materi dengan media kartu <i>Uno Flip Side</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
	3. Materi yang terdapat pada kartu <i>Uno Flip Side</i> sesuai dengan siswa kelas IV sekolah dasar.	5
Keakuratan Isi	4. Keakuratan materi sesuai dengan kriteria siswa.	4
	5. Keakuratan materi sesuai dengan isi yang terdapat pada pembelajaran.	5
	6. Keakuratan materi sesuai dengan bab/subtema pembelajaran	5
Kemuktahiran Isi	7. Kemuktahiran Isi materi sesuai dengan isi media	4
	8. Kemuktahiran pada Isi memiliki daya tarik yang menarik	5
	9. Kemuktahiran Isi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5

Kualitas Isi	10. Kualitas Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
	11. Kualitas Isi materi sesuai dengan kelas IV sekolah dasar.	5
	12. Kualitas Isi materi sesuai dengan IV sekolah dasar.	5
<b>Jumlah</b>		<b>58</b>
<b>Persentase</b>		<b>96%</b>
<b>Interpretasi</b>		<b>Sangat Valid</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$Presentase = \frac{58}{60} \times 100$$

$$p = 96\%$$

4. Komentar/saran oleh Bapak/Ibu

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi: \*)

- ① Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Medan, 4-6- 2024

*Jhu*

(Asnita S.Ag. s.Pd-I)

### Hasil Praktis Raespon Guru

Indikator	Aspek	Skor
Materi	1. Penyajian materi yang mudah dipahami siswa	5
	2. Komposisi warna tepat	5
	3. Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari	5
	4. Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa	5
Isi	5. Relavan dengan tujuan kurikulum dan sasaran belajar	5
	6. Materi yang disajikan sesuai dengan pelajaran IPA di kelas IV	5
Bahasa	7. Keterbacaan tulisan	4
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4
<b>Jumlah</b>		38
<b>Persentase</b>		95%
<b>Interpretasi</b>		<b>Sangat Valid</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$Presentase = \frac{38}{40} \times 100$$

$$P = 95\%$$

### 3. Komentar/saran oleh Bapak/Ibu

.....

.....

.....

#### **Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran tanpa revisi: \*)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Medan, 4 Juni 2024



Asnita, S.Ag., S.Pd.I

### Lampiran 8 Hasil Praktis Respon Peserta Didik

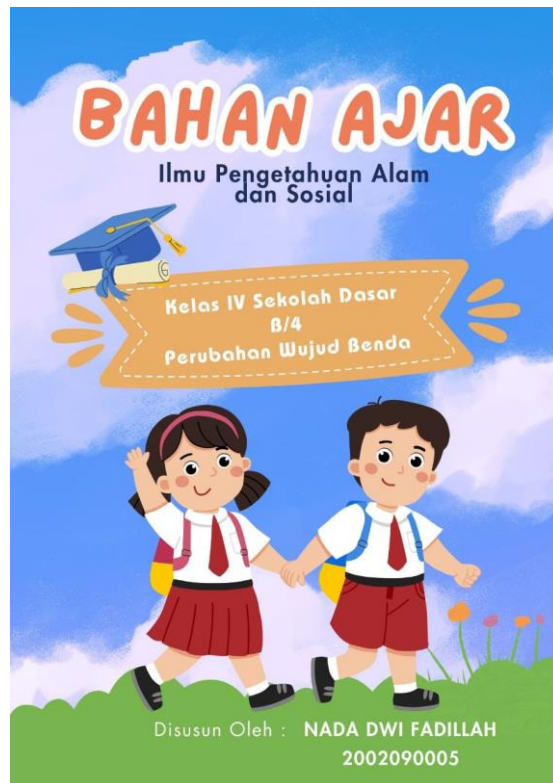
No	Siswa	Penilaian										Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AA	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48	96%
2.	AUH	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	47	94%
3.	AHP	5	5	5	5	3	5	3	5	4	4	44	88%
4.	AFAZ	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48	96%
5.	AAGH	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	41	82%
6.	BM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	98%
7.	CS	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	96%
8.	HAR	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	48	96%
9.	KVK	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
10.	MAA	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	44	88%
11.	MMAHA	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	96%
12.	MR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
13.	MIH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
14.	RLA	5	5	2	5	5	4	4	4	4	5	44	88%
15.	RAZD	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	49	98%
16.	RAH	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48	96%
17.	SNS	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5	47	94%
18.	SK	5	3	3	4	4	4	3	5	4	5	40	80%
19.	ZW	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
20.	ZAN	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96%
21.	ZH	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	47	94%
22.	MHR	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	47	94%
23.	RRR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
24.	KM	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48	96%
25.	MRFD	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	48	96%
26.	KPF	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96%

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{1.227}{1.300} \times 100$$

$$= 94\%$$

## Lampiran 9 Bahan Ajar



### KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat Allah dan karunia sehingga dapat menyelesaikan Bahan Ajar tersusun berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan menggunakan kurikulum merdeka.

Untuk sekolah dasar dalam penyusunan Bahan Ajar ini penulis menyadari bahwa masih banyak kurangnya, maka dari sisi itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun agar tidak menjadi lebih baik lagi.

## INFORMASI UMUM

### IDENTITAS

NAMA : Nada Dwi Fadillah  
 NAMA SEKOLAH : Muhammadiyah 01 Medan  
 MATA PELAJARAN : IPAS  
 FASE/KELAS : B/4  
 MATERI : Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya  
 MODEL : *Problem Based Learning* (PBL)  
 LOKASI WAKTU : 1 X Pertemuan

### kompetensi inti (KI)

KI : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya  
 K2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.  
 K3 : Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.  
 K4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## KOMPETENSI DASAR & TUJUAN

### ipas

<p>3.5 Menggali informasi penting dari perubahan wujud benda dan sifatnya yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, contoh, mengapa, dan bagaimana</p>	<p>4.5 Memaparkan informasi penting dari perubahan wujud benda dan sifatnya menggunakan aspek: apa, contoh, mengapa, dan bagaimana serta kosa-kata baku dan kalimat efektif.</p>
--	--

### Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas dengan menggunakan metode problem based learning dengan benar,
2. Siswa mampu menyebutkan contoh dan sifat-sifat dari perubahan tiga wujud benda tersebut dengan kartu Uno dengan tepat dan benar,
3. Siswa mampu menyelesaikan masalah pada materi perubahan wujud zat dengan menggunakan kartu Uno *Flip Side* dalam metode problem based learning tersebut dengan benar.



# MATERI

Bahan Bacaan Peserta Didik

## Wujud Benda dan Sifatnya

Perubahan wujud benda? Selain dipelajari pada materi pelajaran di sekolah, perubahan wujud benda sangat dekat dengan aktivitas kita sehari-hari. Perlu mengenal dan memahami materi ini, mulai dari pengertian, sifat-sifat, macam-macam, penyebab, dan contoh-contohnya yang terjadi di sekitar lingkungan.

Perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau baunya yang berubah. Proses perubahan bentuk ini dapat terjadi dengan berbagai cara dan beberapa prosesnya dapat dilihat dengan mata telanjang manusia. Wujud benda dapat berupa cair, Gas, atau padat yang memiliki molekul gerak translasi atau gerak pindah tempat dan gerak vibrasi atau bisa saja bergerak di tempat.

### A. Sifat-sifat benda

Membahas tentang perubahan wujud pada sebuah benda maka tidak akan lepas dari pembahasan zat benda itu sendiri. Kamu pasti sudah sering menjumpai benda-benda yang mudah berubah wujud. Untuk mengalami proses perubahan wujud biasanya zat benda tersebut memiliki sifat atau karakteristik sebelum atau sesudah terjadinya perubahan wujud. Berikut ini sifat-sifat benda yang perlu kamu ketahui untuk terjadinya perubahan wujud:

- 1. Benda Padat**  
Ada berbagai macam benda padat yang bisa temukan di lingkungan sekitar yang kemudian bisa berubah wujudnya. Benda padat memiliki sifat-sifat seperti berikut ini:
  - Memiliki bentuk yang cenderung tetap meskipun diletakan pada tempat tertentu, bahkan cenderung sama meskipun dipindahkan ke tempat yang berbeda sekalipun
  - Tidak mudah berubah wujud
  - Untuk merubah wujud benda padat biasanya memerlukan proses yang lumayan lama dengan berbagai macam effort, seperti memukul, menekan, dan sebagainya.
- 2. Benda Cair**  
Pasti sudah tidak asing dengan benda cair atau cairan yang sangat banyak kita temukan di rumah atau di lingkungan sekitar. Benda cair tentu bisa berubah wujud menjadi bentuk lain seperti menjadi padat atau gas. Sebelum terjadi perubahan, benda cair memiliki sifat-sifat atau karakteristik seperti berikut ini:
  - Bentuknya tidak tetap dan akan menyesuaikan dengan bentuk wadah yang menampungnya
  - Bersifat mengalir atau mudah berpindah tempat dari yang lebih tinggi menuju tempat yang lebih rendah karena adanya hukum gravitasi
  - Benda cair dapat meresap pada celah-celah kecil atau pori-pori suatu permukaan, seperti tanah, kertas, tisu, kain, spons, dan sebagainya
  - Memiliki tekanan untuk menuju ke segala arah
  - Memiliki permukaan yang selalu datar dalam kondisi wadah berbentuk apapun
  - Memiliki gerak gelombang yang bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti angin dan gaya dorong
- 3. Benda Gas**  
Berbeda dari benda padat dan cair yang bisa tampak jelas wujudnya, beberapa benda gas mungkin tidak bisa dengan mudah terlihat dengan mata telanjang manusia, seperti udara. Meskipun tidak tampak wujudnya, namun benda gas itu ada dengan molekul yang sangat kecil dan banyak sehingga sulit dilihat oleh manusia.

Serupa dengan bentuk zat benda lainnya, benda gas juga bisa berubah wujud, yang awalnya tidak tampak menjadi tampak atau yang awalnya tampak menjadi tidak tampak saat menjadi gas. Benda gas memiliki sifat-sifat atau karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan bentuk zat benda lainnya, seperti berikut ini:

- Memiliki bentuk dan volume yang menyesuaikan dengan bentuk atau kondisi wadah yang menampungnya. Itulah sebabnya bentuk gas akan bergantung dengan bentuk dan kondisi wadahnya. Selain itu volume udara juga akan sangat bergantung pada isi dan volume wadahnya.
- Memiliki tekanan yang bisa menekan ke segala arah. Contohnya saat meniup balon maka karet balon akan mengembang. Hal itulah yang membuktikan bahwa gas menekan ke segala arah dan menyesuaikan dengan wadahnya, misalnya jika meniup balon berbentuk kelinci maka gas akan mengisi balon sesuai bentuknya.

B. Contoh-contoh wujud benda padat, cair, dan gas



CONTOH BENDA PADAT



CONTOH BENDA CAIR



CONTOH BENDA GAS

# Lembar Kerja Peserta Didik

IPAS

## Perubahan Wujud Benda



Nama .....

Kelas .....

Kelompok .....

### KEGIATAN 1

#### AYO BERLATIH!

Berilah huruf **P** untuk benda padat, huruf **C** untuk benda cair, huruf **G** untuk benda gas!

			
_____	_____	_____	_____
			
_____	_____	_____	_____
			
_____	_____	_____	_____

## KEGIATAN 2

### AYO BERLATIH!

#### SIFAT BENDA PADAT CAIR DAN GAS

A. Tentukan sifat benda di bawah ini!

1. Bentuknya mengikuti wadah

2. Bentuknya tidak berubah

3. Mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah

4. Menekan ke segala arah

5. Permukaannya selalu datar

B. Tariklah garis sesuai jawaban yang benar!

Air di dalam gelas akan berbentuk ...

Lunak

Plastisin merupakan benda padat yang ...

Sama

Yang merupakan contoh benda padat adalah ...

Gelas

Balon merupakan contoh benda ...

Meja dan Kursi

Kapanpun bentuk benda selalu ...


Tenang

Permukaan air yang tenang selalu ...


Asap Mobil

Contoh dari benda gas adalah ...

Gas



Aktivitas Bermain Kartu UNO	Aktivitas Menyelesaikan Masalah
Guru membagi beberapa kelompok	Apa perbedaan benda padat, cair, dan gas?
Setiap perwakilan kelompok maju untuk mengambil satu kartu aksi dan kartu soal dan dikerjakan bersama teman sekelompok	Apa yang dimaksud dengan perubahan bentuk benda?
Ketika dari salah satu kelompok yang mendapatkan kartu aksi skip maka kelompok tersebut berhenti sementara samapai kelompok terakhir	Bagaimana cara kita mengetahui keberadaan wujud gas, padat, dan cair?



## Glosarium

**Perubahan wujud benda** Adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau bau nya yang berubah.

**Perubahan wujud zat** Pada dasarnya, semua itu termasuk kategori benda (materi tidak hidup). Untuk melihat contoh perubahan wujud zat, es batu yang berupa zat padat bisa mencair menjadi suatu cairan. Dengan begitu, perubahan wujud zat berarti berubahnya bentuk suatu zat menjadi wujud zat yang lain.

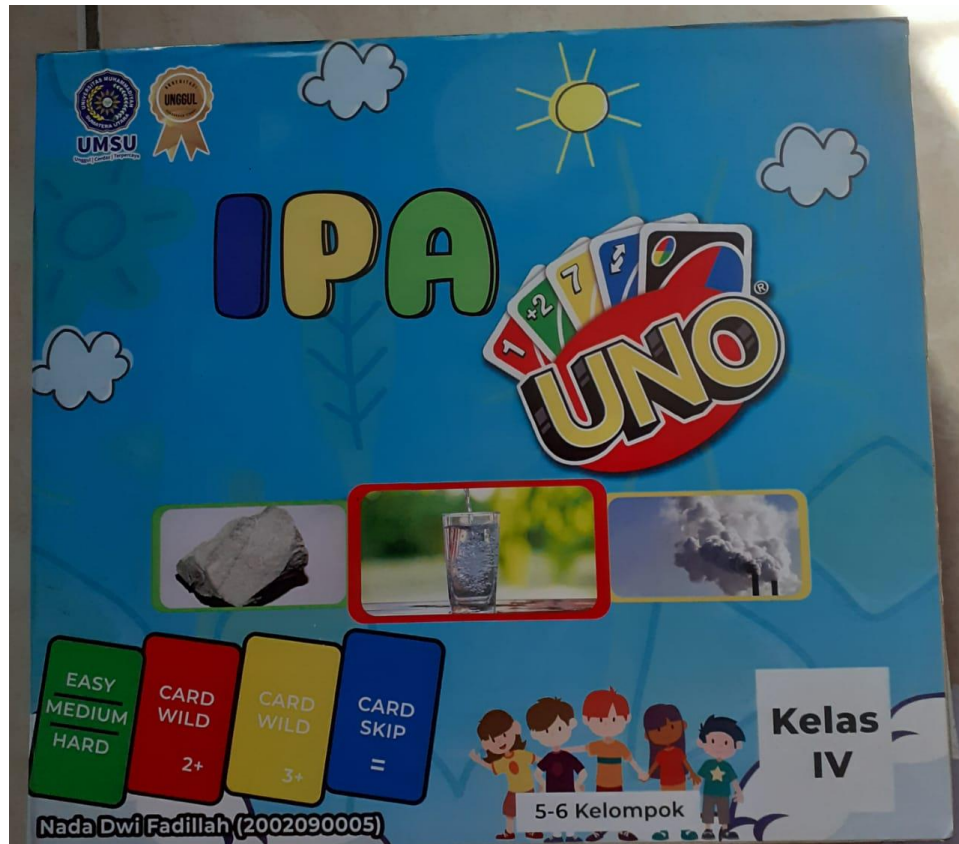
**Bhinneka tunggal ika** Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.

**Capaian pembelajaran** Adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman belajar peserta didik.

**IPAS** Yang merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya

## Lampiran 10 Media Pembelajaran Kartu Uno

### Kemasan Produk





## Lampiran 11 Dokumentasi



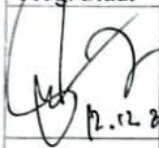









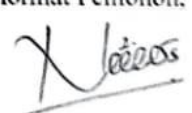
## Lampiran 12

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 12.12.2023	Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan	30/11/2023 
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Media Kartu Pintar Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan	
	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.


Medan, 12 Desember 2023

Hormat Pemohon,

  
Nada Dwi Fadillah

## Lampiran 13

FORM K 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

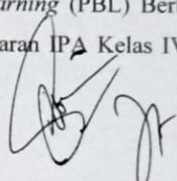
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

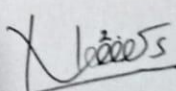
Nama : Nada Dwi Fadillah  
 NPM : 2002090005  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Kartu Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Muhammadiyah 01 Medan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :   
 Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi S,Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2023  
 Hormat Pemohon,  
  
 Nada Dwi Fadillah

## Lampiran 14



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 295 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2024  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nada Dwi fadillah**  
N P M : 2002090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : **Pengembangan Media kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **30 Januari 2025**

Medan, 18 Rajab 1445 H  
30 Januari 2024 M




Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd**  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 15



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umso.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Unggul | Cerdas | Terpercaya

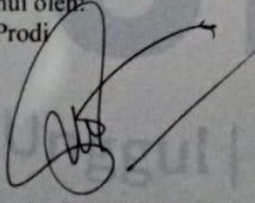
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Nada Dwi Fadillah  
 N.P.M : 2002090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
12/12 - 2023	Pengajuan judul	H
19/12 - 2023	Observasi terkait kondisi siswa	H
29/12 - 2023	Perbaiki Bab I, Penulisan & ahli	H
11/01 - 2024	Perbaiki bab 2 & 3 serta lampiran	H
25/01 - 2024	Tambah lampiran	H
01/02 - 2024	ACC Seminar	H


Diketahui oleh:  
Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 01 Februari 2024

Dosen Pembimbing



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

## Lampiran 16



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Nada Dwi Fadillah  
N.P.M : 2002090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

Dosen Pembimbing

**Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd**

## Lampiran 17


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

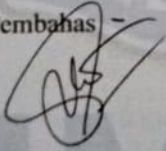
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

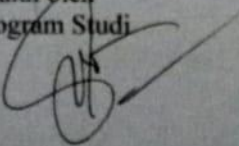
Nama : Nada Dwi Fadillah  
 NPM : 2002090005  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu UNO Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan

Pada hari Kamis, tanggal 07 Maret, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  <b>Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.</b>	Dosen Pembimbing  <b>Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.</b>
--	--

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi  
  
**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**



## Lampiran 18



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Nada Dwi Fadillah  
 NPM : 2002090005  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu UNO Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 07 Bulan Maret Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2024

Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**

## Lampiran 19



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nada Dwi Fadillah  
 NPM : 2002090005  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu UNO Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
BAB I	- Saran penguji tidak menjelaskan kondisi awal dari permasalahan yang ada di dalam kelas - Perbaikan menggunakan panduan baru pada pengembangan
BAB II	- Saran penguji pada bagian manfaat kurang referensi - Saran penguji pada setiap tulisan bahasa Inggris harus cetak miring - Saran penguji harus sesuai dengan besar dan kecil pada awal tulisan
BAB III	- Perbaikan pada bagian modul ajar pada kegiatan inti tidak mengartikan langkah-langkah PBL

Medan, Mei 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 20



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nada Dwi Fadillah  
 NPM : 2002090005  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu UNO Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan  
 Revisi / Perbaikan :

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Audah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

## Lampiran 21



Nomor : 1069/IL.3-AU/UMSU-02/F/2024  
 Lamp : ---  
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 12 Dzulqad'ah 1445 H  
 20 Mei 2024 M

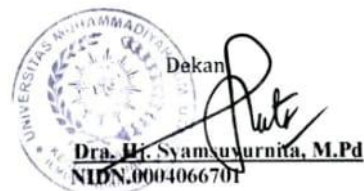
Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Medan  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nada Dwi Fadillah**  
 N P M : 2002090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Kartu UNO Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



**\*\*Penting!!\*\***



## Lampiran 22



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN KOTA  
**SD MUHAMMADIYAH - 01**

Jl. Demak No. 3 Telp. (061) 7321024 Medan 20214

SUMATERA UTARA

website : [www.sdmuh1medan.sch.id](http://www.sdmuh1medan.sch.id) email : [sdmuhimedan@yahoo.com](mailto:sdmuhimedan@yahoo.com)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 50/IV.4.AU/A/2024  
Lamp. : -  
Hal. : Pemberitahuan

Medan, 28 Dzulqaedah 1445 H  
5 Juni 2024 M

Kepada Yth,  
Bapak Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di-  
Medan

***Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan / aktifitas sehari – hari.

Menindak lanjuti surat Bapak Dekan Keguruan dan Ilmu Pendidikan nomor : 1069/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 perihal permohonan izin riset kepada Mahasiswa sebagaimana tersebut di bawah ini :

Nama : Nada Dwi Fadillah  
NIM : 2002090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : “ Pengembangan Media Kartu UNO Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Medan”

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan riset di SD Muhammadiyah 01 Medan tanggal 5 Juni 2024 dengan baik dan benar.

Demikian hal ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

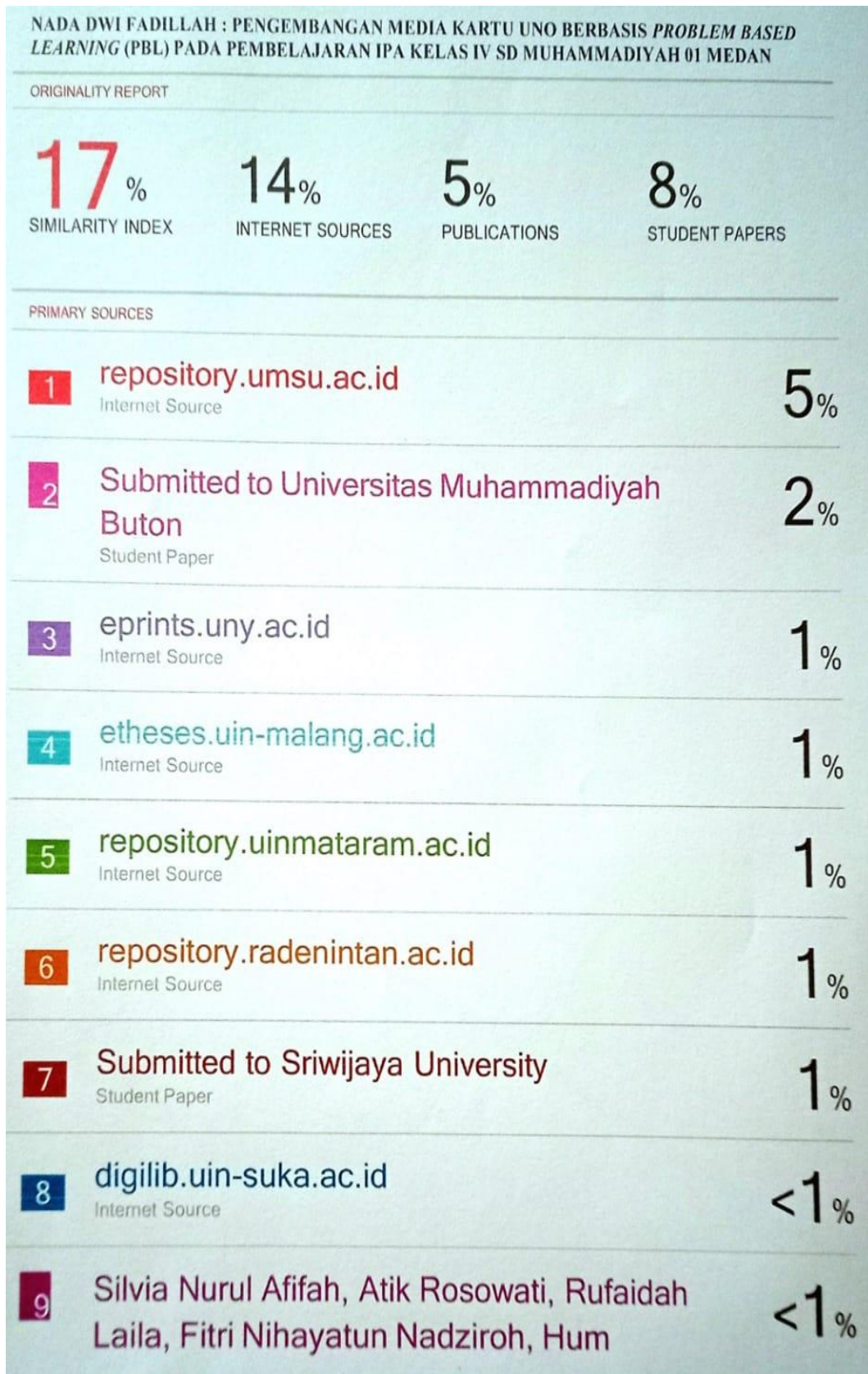
***Nashrun Minallah Wafathun Qoriib***

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***



Sarmin Tambunan, S.Ag,MM.

NKTAM : 909.074



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Nada Dwi Fadillah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
T/T Lahir : Medan, 11 Agustus 2002  
Tempat Tinggal : Jalan Kawat IV No.238 A  
Tanjung Mulia Hilir  
Email : [nadadwifadillah11.com](mailto:nadadwifadillah11.com)

**Pendidikan Formal :**

1. SD Budi Mulia Medan Tamat Tahun 2014
2. SMP Swasta Martadinata Medan Tamat Tahun 2017
3. SMA Swasta Martadinata Medan Tamat Tahun 2020