

**PENGEMBANGAN MEDIA *UNO STACKO* BAHASA (USB)  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN  
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Tara Zihan Azizah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([tara.20064@mhs.unesa.ac.id](mailto:tara.20064@mhs.unesa.ac.id))

**Asri Susetyo Rukmi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([asrisusetyo@unesa.ac.id](mailto:asrisusetyo@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Uno Stacko* Bahasa untuk keterampilan membaca pemahaman kalimat fakta dan kalimat opini peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap yakni *Analyze* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan, kevalidan media memperoleh persentase 88% untuk kevalidan media dan 89,09% untuk kevalidan materi dengan sama – sama mendapat kategori sangat valid. Data kepraktisan diperoleh dari angket peserta didik sebesar 87% pada uji coba skala kecil dan 90,8% pada uji coba skala besar dengan kategori sangat praktis dan angket pendidik memperoleh persentase 100% dan 90% dengan kategori sangat praktis. Data keefektifan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,7222 dan 0,7298 dengan sama – sama berada pada kategori mengalami peningkatan tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan media *Uno Stacko* Bahasa valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman untuk membedakan perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Uno Stacko* Bahasa, keterampilan membaca pemahaman, kalimat fakta dan kalimat opini

**Abstract**

*This study aims to produce Uno Stacko Bahasa media for reading comprehension skills of fact sentences and opinion sentences of grade V elementary school students. This research uses a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which includes five stages namely Analyze (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (implementation), and Evaluation (evaluation). The test subjects of this research were 32 fifth grade students of SD Muhammadiyah 16 Surabaya. The results showed that the validity of the media obtained a percentage of 88% for the validity of the media and 89.09% for the validity of the material with both getting a very valid category. Practicality data obtained from a questionnaire of students of 87% on a small scale trial and 90.8% on a large scale trial with a very practical category and a questionnaire of educators obtained a percentage of 100% and 90% with a very practical category. Effectiveness data obtained N-Gain values of 0.7222 and 0.7298 with both being in the category of high improvement. Based on the research results obtained, it can be concluded that Uno Stacko Language media is valid, practical, and effective in learning reading comprehension to distinguish the difference between fact sentences and opinion sentences.*

**Keywords:** *Development, Uno Stacko Bahasa, reading comprehension skills, fact sentences and opinion sentences*

**PENDAHULUAN**

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan untuk membantu peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan baru. Dalam proses pembelajaran diperlukan dukungan dari pendidik untuk membuat suasana belajar menjadi nyaman dan menyenangkan. Dengan demikian, pendidik akan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik secara

keseluruhan, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan secara aktif sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam meraih kesuksesan dalam belajar.

Keberhasilan yang diraih dalam pembelajaran, mengharuskan pendidik untuk memilih komponen pembelajaran yang tepat seperti sumber belajar, strategi, metode, dan media pembelajaran. Pemilihan komponen

pembelajaran harus sesuai dengan materi ajar yang akan diajarkan serta karakter belajar peserta didik. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat dipilih untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan menghasilkan hasil yang optimal, yaitu media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar dimana peserta didik mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber belajar serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan efektif dalam kegiatan pembelajaran (Syifa & Parastuti, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan strategi untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan bahkan merasa senang saat belajar (Rohima, 2023). Dalam pemilihan media pembelajaran seorang pendidik harus memperhatikan minat dan gaya belajar peserta didik. Dengan demikian maka media pembelajaran yang dipilih akan mendapat respon positif dan dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu pendidik untuk menyampaikan pelajaran sehingga diperoleh hasil belajar yang maksimal.

Menurut Piaget dalam (Agung et al., 2019) peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak sudah dapat menggunakan pemikiran logika atau operasi, namun hanya terbatas untuk objek fisik yang ada. Oleh karena itu, untuk mengatasi kondisi tersebut, media pembelajaran harus dipilih dengan tepat, salah satunya dengan menggunakan jenis media pembelajaran visual. Media visual merupakan salah satu dari banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang memungkinkan siswa melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati dengan cermat, dan memegang secara langsung bahan media tersebut (Mayasari et al., 2021). Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *Uno Stacko* Bahasa.

Media *Uno Stacko* Bahasa termasuk jenis media visual karena media tersebut dapat dilihat dan dipegang. *Uno Stacko* merupakan permainan berupa Balok dan kartu yang menjadi komponen dalam media tersebut memungkinkan peserta didik untuk melihat dan langsung menggunakannya secara nyata. Media *Uno Stacko* atau juga dikenal sebagai *Uno* balok merupakan permainan klasik yang telah dimodifikasi, terdiri atas susunan sejumlah balok, selain menguji ketangkasan dan konsentrasi otak, permainan ini juga bisa menarik minat

belajar peserta didik (Angelina et al., 2019). Media permainan *Uno Stacko* Bahasa merupakan media permainan balok dan kartu yang dikolaborasikan dengan keterampilan berbahasa.

Media *Uno Stacko* Bahasa yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca. Keterampilan membaca adalah salah satu aspek penting dalam berbahasa, karena melalui keterampilan ini, seseorang dapat menerima informasi atau pesan yang ditulis oleh penulis (Prihatin & Sari, 2020). Keterampilan membaca memungkinkan seseorang untuk meningkatkan kecerdasannya, memperoleh informasi, dan memperdalam pengetahuan yang telah dimiliki (Muhaimin et al., 2023). Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik melalui media *Uno Stacko* Bahasa dapat mempermudah siswa dalam menganalisis dan memahami bacaan berupa tulisan atau gambar dengan lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian melalui media *Uno Stacko* Bahasa peserta didik akan lebih mudah dalam meningkatkan keterampilan membaca terutama untuk membedakan antara kalimat fakta dan kalimat opini

Media *Uno Stacko* Bahasa dipilih dalam pembelajaran karena media ini menarik dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Hal tersebut karena *Uno Stacko* Bahasa merupakan media berbasis permainan sehingga peserta didik bisa langsung terlibat dalam pembelajaran. Media *Uno Stacko* Bahasa juga dapat meningkatkan kemampuan dan melatih peserta didik untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah, dapat memberikan manfaat sosial dari interaksi antar peserta didik saat bermain, serta dapat meningkatkan kemampuan motorik dan fokus peserta didik saat mengambil balok lalu memindahkannya ke atas menara tanpa membuat menara roboh (Purwaningsih & Fitriana, 2022). Manfaat lain media ini yaitu membuat kegiatan membaca dalam pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat membaca peserta didik. Dengan demikian media ini dapat digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat fakta dan kalimat opini.

Penelitian tentang pengembangan media *Uno Stacko* sebelumnya telah dilakukan oleh Helvy Eka Ardilasari (2020) dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Uno Stacko* Tematik untuk meningkatkan Minat Belajar". Hasil dari penelitian pengembangan tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi media mendapat skor rata-rata 4,93 dengan kategori "sangat baik". Pada uji coba lapangan awal, respon guru mendapat kategori "sangat baik" dengan skor rata-rata 4,67. Dan respon siswa mendapat kategori "sangat baik" dengan skor rata-rata 3,92. Dalam uji coba lapangan utama respon guru

mendapat kategori “sangat baik” dengan skor rata – rata 4,78 dan kategori “sangat baik” dengan skor rata – rata 3,90 dari respon siswa (Ardilasari, 2020)

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Luluanna, dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Uno Stacko* Baca pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar” penelitian ini menunjukkan bahwa media *Uno Stacko* layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SD. Hal tersebut terbukti dari hasil validasi media dan materi termasuk dalam kategori layak dengan skor 78,57% untuk media dan skor 82% untuk materi. Untuk pelaksanaan memperoleh skor 96,67% dari respon praktisi dan skor 90,78% dari respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil (*small group*) (Luluanna et al., 2021)

Penelitian yang serupa dengan media yang sama juga dilakukan oleh Nadiya, dkk (2022) dalam penelitian yang berjudul “*The Development of Contextual Based Uno Stacko Learning Media in the Thematic Learning of Class IV SD Negeri 11 Lubuklinggau*”. Dalam penelitian tersebut media *Uno Stacko* valid, praktis, dan efektif sehingga media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian dua validator yaitu validator media dan materi memperoleh skor 0,85 dengan kategori sangat valid. Hasil efektivitas memperoleh nilai N-gan 0,8 dengan kategori tinggi serta rekapitulasi persentase kepraktisan mencapai 96,2% dengan kategori sangat praktis (Nadia et al., 2022)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada peserta didik kelas V Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pendidik hanya memakai buku paket dan buku cerita untuk menunjang dalam pembelajaran. Saat dilakukan tanya jawab singkat terkait kalimat fakta dan kalimat opini peserta didik masih kesulitan dalam membedakan antara kalimat fakta dan kalimat opini. Selain itu, keadaan kelas yang heterogen yang terdiri dari peserta didik Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dan peserta didik reguler sering menjadi tantangan bagi pendidik dalam membuat rancangan pembelajaran. Untuk itu diperlukan media yang kreatif, inovatif, menarik, dan dapat melibatkan semua peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran *Uno Stacko* Bahasa dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kalimat fakta dan kalimat opini di kelas V SD. Dalam pembelajaran kalimat fakta dan opini dibutuhkan kemampuan pemahaman yang baik untuk membedakan kedua kalimat tersebut. Dengan belajar menggunakan media permainan *Uno Stacko* yang disajikan dengan

desain yang menarik, peserta didik akan belajar sambil bermain mengenai materi kalimat fakta dan kalimat opini sehingga pembelajaran akan berlangsung lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, peserta didik ABK juga dapat terlibat dalam pembelajaran dan berkolaborasi dengan peserta didik reguler lainnya.

Kebaruan dari penelitian ini yaitu desain dan materi pembelajaran yang dipilih. Desain pada Balok *Uno Stacko* yang digunakan terbuat dari plastik warna warni memiliki angka dan lambang. Balok ini dipilih karena warna warni pada balok dapat menarik minat belajar peserta didik. Desain pada kartu *Uno* yang digunakan dimodifikasi dengan kartu dibuat menjadi dua macam yaitu kartu pertanyaan yang berisi soal – soal yang harus dijawab dan kartu tantangan yang berisi sebuah tantangan berisi sebuah tantangan. Kedua kartu tersebut dirancang dengan memperhatikan keterampilan membaca teks atau gambar. Sedangkan kebaruan materi yang digunakan yaitu materi kalimat fakta dan kalimat opini.

Media *Uno Stacko* Bahasa untuk pembelajaran kalimat fakta dan kalimat opini peserta didik kelas V SD dilakukan secara berkelompok. Cara penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa yaitu pertama membagi kelompok berdasarkan hasil tes diagnostik yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu kelompok mahir, cakap, berkembang, dan belum berkembang. Kedua setiap kelompok akan menerima satu menara balok *Uno*, LKPD, serta kartu pertanyaan dan kartu tantangan sesuai dengan tingkatan kelompoknya. Ketiga setiap kelompok menentukan orang yang mendapatkan giliran pertama untuk mengambil balok yang telah disusun menjadi menara tanpa merobohkan menara balok tersebut, pemain pertama bisa mengambil balok secara acak. Keempat, setelah mengambil balok peserta didik akan mengambil kartu pertanyaan atau tantangan sesuai dengan instruksi yang ada pada balok lalu peserta didik harus menyelesaikan soal atau tantangan mengenai materi kalimat fakta dan kalimat opini sesuai dengan isi dari kartu yang telah mereka ambil kemudian menuliskan hasil jawabannya di LKPD.

Peserta didik yang dapat mengambil balok tanpa merobohkan menara dan menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan dengan benar maka akan mendapat poin, namun apabila peserta didik dalam mengambil balok meruntuhkan susunan menara balok maka poin akan dikurangi. Jika peserta didik dalam menjawab salah maka tidak ada penambahan atau pengurangan point. Di akhir permainan point akan yang akan diakumulasi untuk menentukan kelompok yang mendapat poin paling banyak. Dengan mengikuti aturan permainan diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini.

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang, maka perlu dilakukan sebuah penelitian yang menggunakan

media permainan untuk membantu peserta didik dalam memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini. Dari pertimbangan berbagai aspek media dan keunggulannya, maka dilakukan penelitian tentang pengembangan media *Uno Stacko* Bahasa yang berjudul “Pengembangan Media *Uno Stacko* Bahasa (USB) untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengukur keefektifannya. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang akan dikembangkan yaitu media *Uno Stacko* Bahasa untuk keterampilan membaca kalimat fakta dan kalimat opini peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap. Adapun langkah – langkah dalam model ADDIE yakni *Analyze* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahap analisis (*Analyze*) digunakan untuk melakukan analisis masalah atau keadaan yang berlangsung di lapangan sehingga dapat menentukan produk yang sesuai untuk digunakan dalam kondisi tersebut. Kegiatan analisis yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis peserta didik.

Tahap perancangan (*desain*) yaitu tahap membuat rancangan media pembelajaran. pada tahap ini, rancangan penelitian digunakan agar tujuan dapat tercapai melalui pengembangan produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *Uno Stacko*. Pada tahap ini dilakukan perancangan desain media *Uno Stacko* Bahasa, perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.

Tahap pengembangan (*Development*) Pada tahap ini produk yang sudah dirancang perlu direalisasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap ini terdiri dari pengembangan media *Uno Stacko* Bahasa dan melaksanakan kegiatan validasi media dan validasi materi.

Tahap pelaksanaan (*implementation*) dilakukan setelah media *Uno Stacko* Bahasa dinyatakan valid dan layak oleh ahli media dan materi sehingga bisa di uji cobakan di sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya.

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilaksanakan untuk mengukur kelayakan media *Uno Stacko* Bahasa dan keefektifan serta kepraktisan media tersebut apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi didapatkan dari hasil validasi media, validasi materi, angket peserta didik, angket pendidik, dan hasil tes.

Subjek uji coba yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Pengambilan data dilakukan di 2 kelas, yaitu 7 peserta didik kelas V AI – Battani untuk uji coba skala kecil, dan 25 peserta didik kelas V AI-Khawarijmi sebagai uji coba skala besar. Sekolah uji coba berada di Jl. Barata Jaya I No.11, Baratajaya, Kec. Gubeng, Surabaya, Jawa Timur.

Analisis data meliputi analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *Uno Stacko* Bahasa. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil validasi media, validasi materi, lembar tes, lembar angket peserta didik dan pendidik. Penilaian yang digunakan dalam analisis data yaitu menggunakan skala Likert dan Gutman. Skala Likert digunakan untuk menganalisis hasil validasi media dan materi materi, sedangkan skala Guttman digunakan untuk lembar angket peserta didik dan pendidik, sebagai pedoman untuk mengukur suatu objek dengan jawaban tertutup menggunakan skala Likert dan skala Guttman yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju/sangat layak /sangat bermanfaat
4	Setuju / layak / bermanfaat
3	Ragu – ragu / cukup layak / cukup bermanfaat
2	Tidak setuju/tidak layak/ tidak bermanfaat
1	Sangat tidak setuju/sangat tidak layak/sangat kurang bermanfaat

(Sugiyono, 2022)

Adapun rumus analisis kuantitatif dengan menggunakan skala likert sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

(Sugiyono, 2015)

Keterangan

P :Persentase Skor Akhir

$\sum R$  :Jumlah skor hasil penilaian

N :Jumlah skor maksimal

Setelah diketahui hasil persentase dari rumus di atas, maka selanjutnya menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan dari media yang dikembangkan yaitu media *Uno Stacko* Bahasa. adapun kriteria kevalidan media, yaitu sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kevalidan Media dan Materi

Persentase	Kriteria
0 – 20%	Sangat tidak valid dan tidak untuk digunakan
21% - 40%	Tidak valid dan tidak dapat digunakan
41% - 60 %	Kurang valid dan belum dengan digunakan (revisi besar)

61% - 80%	Valid dan dapat digunakan (revisi kecil)
81%-100%	Sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi

(Riduwan, 2014)

Untuk memperoleh keberhasilan dalam pengembangan *Uno Stacko* Bahasa, maka diperlukan minimal  $\geq 61\%$  dengan kategori valid atau layak dengan adanya revisi kecil.

Analisis data angket yang telah diperoleh dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan yaitu *Uno Stacko* Bahasa. Dalam menganalisis data angket respon pendidik dan peserta didik menggunakan skala Guttman, Adapun kategori skala Guttman yaitu :

Tabel 3 Kategori Skala Guttman

Pertanyaan	Kriteria	Skor
Pertanyaan / pertanyaan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan / pernyataan negatif	Ya	0
	Tidak	1

(Sugiyono, 2022)

Untuk menghitung data hasil angket digunakan rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

(Sugiyono, 2015)

Setelah ditemukan hasil persentase, maka langkah selanjutnya yaitu menentukan tingkat kepraktisan media yang dikembangkan yaitu media *Uno Stacko* Bahasa dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Persentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Tidak praktis	Perlu revisi total
21% - 40%	Kurang praktis	Perlu revisi
41% - 60%	Cukup praktis	Perlu revisi
61% - 80%	Praktis	Perlu sedikit revisi
81%-100%	Sangat praktis	Tidak perlu revisi

(Riduwan & Sunarto, 2013)

Media *Uno Stacko* Bahasa termasuk praktis digunakan dalam pembelajaran apabila angket mendapat skor  $\geq 60\%$ . Namun apabila hasil angket belum sampai skor tersebut maka media termasuk tidak praktis.

Data yang diperoleh dari hasil tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media dari lembar *pretest* dan *posttest* peserta didik. Untuk menghitung data hasil tes menggunakan desain *one group pretest* dan *posttest*. Desain penelitian tersebut diukur dengan melakukan *pretest* sebelum adanya perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah dilakukan uji coba media *Uno Stacko* Bahasa.

$O_1 \times O_2$

(Sugiyono, 2022)

Keterangan :

O1:Nilai *pretest* peserta didik sebelum dilakukan perlakuan

O2:Nilai *posttest* peserta didik sesudah dilakukan perlakuan

X: Pemberian perlakuan

Adapun pengolahan data yang telah diperoleh untuk mengukur keefektifan media *Uno Stacko* Bahasa dihitung dengan menggunakan perhitungan N-gain dengan rumus sebagai berikut :

$$(G) = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

(Sundayana, 2016)

Keterangan :

G = Indeks gain

Tabel 5 Tabel Kriteria Indeks Gain

Nilai gain ternormalisasi	Keterangan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$G = 0,00$	Tetap, tidak terjadi penurunan
$0,00 \leq g < 0,30$	Peningkatan rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Peningkatan sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Peningkatan tinggi

(Sundayana, 2016)

Apabila nilai n-gain menunjukkan  $g = 0,00$  artinya dalam proses pembelajaran tanpa atau menggunakan media kartu gambar berseri tidak ada peningkatan yang terjadi. Untuk memperoleh keberhasilan dalam peningkatan belajar peserta didik menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa, maka diperlukan minimal hasil nilai n-gain yaitu  $0,30 < g < 0,70$  dengan peningkatan sedang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk *Uno Stacko* Bahasa untuk keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Adapun proses pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu sebagai berikut.

### Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan ini analisis yang dilakukan mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis peserta didik. Analisis Kurikulum yang digunakan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya adalah Kurikulum Merdeka. Media *Uno Stacko* Bahasa yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pada Kurikulum Merdeka. Adapun materi yang digunakan yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman kalimat fakta dan kalimat opini kelas V SD / Fase C. Adapun penjabarannya sebagai berikut.

Bab : V (Menjadi Warga Dunia)

Elemen : Membaca

Capaian Pembelajaran (CP) :

Peserta didik mampu membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada teks yang sesuai dengan jenjangnya.

Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah dipilih, diketahui materi Bahasa Indonesia yang digunakan untuk pengembangan media *Uno Stacko* Bahasa untuk keterampilan membaca pemahaman kalimat fakta dan kalimat opini sudah sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik kelas V sekolah dasar. Dalam pembelajaran membaca untuk memahami perbedaan kalimat fakta dan kalimat opini pendidik belum menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran *Uno Stacko* Bahasa di kembangkan untuk membuat pembelajaran lebih aktif, interaktif dan menyenangkan.

Analisis materi dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada fase C kelas V SD yang digunakan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Materi yang digunakan dalam mengembangkan media *Uno Stacko* Bahasa yaitu materi kalimat fakta dan kalimat opini. Dalam pengembangannya, media lebih difokuskan untuk keterampilan membaca pemahaman yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini. Dalam media *Uno Stacko* Bahasa selain terdapat teks bacaan juga terdapat gambar – gambar yang menarik. Dengan demikian peserta didik dapat meningkatkan keterampilan membaca baik itu membaca teks atau membaca gambar. Digunakannya media *Uno Stacko* Bahasa dalam pembelajaran membaca pemahaman kalimat fakta dan kalimat opini, diharapkan peserta didik akan lebih semangat dalam belajar dan mengurangi kejenuhan mereka dalam membaca.

Analisis karakteristik peserta didik diperoleh Berdasarkan observasi awal yang dilakukan kepada peserta didik kelas V SD, ditemukan beberapa karakteristik peserta didik dalam belajar. Adapun karakteristik peserta didik dalam belajar yaitu, minat membaca peserta didik masih tergolong rendah. Peserta didik juga masih kesulitan dalam membedakan jenis kalimat terutama pada kalimat fakta dan kalimat opini. Selain itu, gaya belajar peserta didik cenderung pada gaya belajar kinestetik. Berdasarkan karakteristik peserta didik maka diperlukan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan menarik sehingga dapat memunculkan motivasi peserta didik dalam belajar membaca pemahaman kalimat fakta dan kalimat opini.



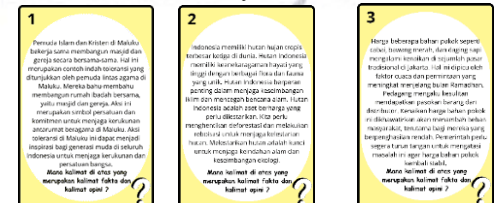
Berdasarkan hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi kondisi tersebut. Media *Uno Stacko* Bahasa dipilih karena media ini merupakan media konkret yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik. Hal tersebut dapat terlihat dari jenis media yang berbasis permainan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

**Tahap Design (desain/perancangan)**

Tahap perancangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk merancang media pembelajaran. Pada tahap ini media *Uno Stacko* Bahasa dirancang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan menentukan konten, warna, dan rangkaian instruksi yang mudah dipahami peserta didik. Adapun desain awal yang digunakan untuk media *Uno Stacko* Bahasa yaitu sebagai berikut :

Tabel 6 Rancangan Media *Uno Stacko* Bahasa

<p><b>Desain Balok <i>Uno Stacko</i></b></p>  <p>Pada tahap perencanaan, balok <i>Uno Stacko</i> yang dipilih yaitu balok dari plastik yang berwarna warni. Instruksi pada balok <i>Uno Stacko</i> diletakkan pada bagian samping balok.</p>
<p><b>Desain Bagian Depan Kartu</b></p>  <p>Desain awal bagian depan dari kartu pertanyaan dan kartu tantangan yang digunakan untuk media pembelajaran <i>Uno Stacko</i> Bahasa hanya menggunakan satu warna saja yaitu warna kuning untuk kartu pertanyaan dan warna biru untuk kartu tantangan.</p>
<p><b>Desain Kartu Pertanyaan</b></p>  <p>Pada perancangan awal, kartu pertanyaan dibuat sebanyak 23 kartu dengan nomor pada setiap kartu dan tidak ada penggolongan kartu untuk kelompok mahir, cakap, berkembang dan belum berkembang.</p>



Pada perancangan awal, kartu tantangan dibuat sebanyak 23 kartu dengan diberi huruf secara berurutan pada setiap kartu dan tidak ada penggolongan kartu untuk kelompok mahir, cakap, berkembang dan belum berkembang.

**Desain Kemasan *Uno Stacko* Bahasa**



Pada sketsa awal kemasan balok *Uno Stacko* Bahasa belum ada pewarnaan, namun pada kemasan sudah terdapat gambar balok, nama media dan cara bermain media *Uno Stacko* Bahasa.

**Desain Kemasan Kartu**



Pada sketsa awal kemasan kartu media *Uno Stacko* Bahasa belum ada pewarnaan, namun pada kemasan sudah terdapat nama media, dan gambar bagian depan kartu pertanyaan dan kartu tantangan.

**Tahap Development ( pengembangan )**

Tahap pengembangan dilakukan setelah membuat desain perencanaan media *Uno Stacko* Bahasa. Desain yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan, disempurnakan dan dibuat setelah melalui proses revisi. Pengembangan media dilakukan dengan bantuan aplikasi *canva*, dan *coreldraw*. Adapun desain akhir media *Uno Stacko* Bahasa yaitu sebagai berikut:

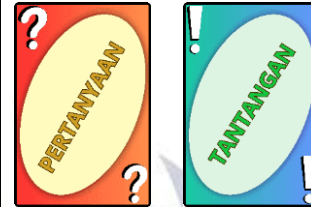
Tabel 7 Pengembangan Media *Uno Stacko* Bahasa

**Desain Balok *Uno Stacko* Bahasa**

Pada pengembangan yang dilakukan pada balok *Uno Stacko* yaitu, *Uno Stacko* yang pada tahap perencanaan hanya menggunakan 1 paket susunan

balok *Uno Stacko* dalam pembelajaran satu kelas, di kembangkan menjadi dalam satu kelas menggunakan 5 paket susunan balok *Uno Stacko* untuk dimainkan 5 kelompok. Selain itu, instruksi balok *Uno Stacko* yang awalnya diletakkan di bagian samping balok menjadi diletakkan di bagian atas balok. Serta instruksi yang awalnya hanya terdapat kartu pertanyaan dan kartu tantangan di kembangkan menjadi 3 instruksi yaitu kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan bonus.

**Desain Bagian Depan Kartu**



Pada pengembangan bagian depan kartu pertanyaan dan kartu tantangan yang awalnya hanya satu warna di kembangkan menjadi warna gradasi agar lebih menarik.

**Desain kartu pertanyaan**

1. Mahir

2. Cakap

3. Berkembang

4. Belum berkembang

6. Pernyataan "Mengikuti program penanaman pohon adalah langkah kecil untuk menjaga lingkungan" termasuk jenis kalimat?

7. Pernyataan "Aku suka belajar kelompok di kelas" termasuk jenis kalimat?

8. Pernyataan "pembelajaran di sekolah pada pagi hari dimulai pukul 09.00" termasuk jenis kalimat?

9. Sebesar berapa perkembangan yang terdapat dalam perkembangan teknologi digital? Sebutkan 3 (tiga) contoh perkembangan teknologi digital yang terdapat dalam perkembangan teknologi digital!

10. Identifikasi kalimat fakta dan opini dari kalimat-kalimat berikut!

11. Identifikasi kalimat fakta dan opini dari kalimat-kalimat berikut!

untuk kelompok mahir, 17 untuk kelompok cakap, 17 untuk kelompok berkembang serta 9 untuk kelompok belum berkembang. Selain itu, warna kartu yang awalnya hanya berwarna kuning saja dikembangkan menjadi warna gradasi merah dan oranye agar lebih menarik. Pengembangan desain kartu menggunakan aplikasi *canva*.

**Desain Kartu Tantangan**

**1. Mahir**

**A**

Perhatikan gambar di atas!  
Buatlah kalimat fakta dan kalimat opini berdasarkan gambar di atas!

**B**

Perhatikan gambar di atas!  
Buatlah kalimat fakta dan kalimat opini tentang kegiatan di atas!

**C**

Perhatikan gambar di atas!  
Buatlah kalimat fakta dan kalimat opini tentang mengapa kejadian tersebut bisa terjadi!

**2. Cakap**

**E**

Belajar di Kelas  
Perhatikan gambar di atas!  
Buatlah 2 kalimat fakta tentang kegiatan tersebut!

**F**

Perhatikan gambar di atas!  
Buatlah kalimat fakta dan kalimat opini tentang tempat tersebut!

**G**

Perhatikan gambar di atas!  
Tentukan mana yang termasuk kalimat fakta dan kalimat opini!  
A. Kaki Kemeriahan adalah merek sepatu.  
B. Bupren digunakan untuk memulainya.

**3. Berkembang**

**I**

Perhatikan gambar di atas!  
Tentukan mana yang kalimat fakta dan kalimat opini!  
A. Cadourawr adalah merek kue.  
B. Membaca meningkatkan ilmu yang bermanfaat bagi kesehatan jiwa.

**J**

**Sampah**

Perhatikan kata di atas!  
Buatlah kalimat fakta berdasarkan kata di atas!

**K**

**Malas**

Perhatikan kata di atas!  
Buatlah 2 kalimat opini berdasarkan kata di atas!

**4. Belum berkembang**

**D**

**MENGGAMBAR**

Perhatikan gambar di atas!  
Menurutmu apa tanggapan kalian tentang kegiatan tersebut?

**E**

**BELAJAR**

Perhatikan gambar di atas!  
Menurutmu apa tanggapan kalian tentang kegiatan tersebut?

**F**

Ambil balok warna merah atau buatlah kalimat fakta dari "BUNGA MAWAR"!

Pada tahap pengembangan kartu tantangan dikembangkan menjadi 60 kartu yang berbeda – beda soal tantangan dan dibagi kedalam 4 kategori yaitu 17 untuk kelompok mahir, 17 untuk kelompok cakap, 17 untuk kelompok berkembang, dan 9 untuk kelompok belum berkembang.

Selain itu, warna kartu tantangan sempat berubah 3 kali agar mendapat kombinasi warna yang cocok digunakan dan sesuai untuk peserta didik kelas V SD. Kartu tantangan awalnya hanya berwarna biru saja dikembangkan menjadi warna gradasi ungu dan hijau. Namun pada tahap validasi media warna tersebut terlalu mencolok digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas 5 SD sehingga warna kartu diganti menjadi warna hijau dan biru agar lebih kalem dan cocok digunakan dalam

pembelajaran peserta didik kelas V. Pengembangan desain kartu menggunakan aplikasi *canva*.

**Desain Kemasan Uno Stacko Bahasa**



Pada pengembangan kemasan balok *Uno Stacko Bahasa* desain awal dikembangkan dan diberi warna menggunakan aplikasi *coreldraw*. Background yang awalnya berwarna putih diberi warna toska dan di edit semenarik mungkin.

**Desain Kemasan Kartu**



Pada pengembangan kemasan kartu *Uno Stacko Bahasa* desain awal dikembangkan dan diberi warna menggunakan aplikasi *coreldraw*. Background yang awalnya putih diberi warna coklat dan di edit semenarik mungkin.

Validasi media dilakukan oleh ahli di bidang media yaitu Ibu Dr. Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd, Validasi dilakukan menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 5. Berikut hasil uji validasi oleh ahli media sebagai berikut.

Tabel 8 Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan media pembelajaran	45
2.	Bahan pembuatan	17
3.	Isi media	13
4.	Efektivitas media	13
	Jumlah	88

Hasil validasi yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan atau kevalidan, sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

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

Hasil akhir persentase validasi media sebesar 88 %. Berdasarkan hasil persentase tersebut media *Uno Stacko Bahasa* dinyatakan sangat valid dan tidak perlu revisi.



Validasi materi dilakukan oleh ahli materi bidang Bahasa Indonesia yaitu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Validasi materi dilakukan dengan menilai kevalidan atau kelayakan materi pada media *Uno Stacko* Bahasa. Penilaian yang dilakukan pada validasi materi mencakup perangkat pembelajaran lengkap yaitu modul ajar, LKPD, pretes, posttest, dan materi yang digunakan pada media *Uno Stacko* Bahasa.

Tabel 9 Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka	24
2.	Kesesuaian media dengan materi	8
3.	Bahasa	8
4.	Penyajian materi	9
	Jumlah	49

Data validasi yang telah diperoleh kemudian dijumlahkan. Hasil penjumlahan tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase kevalidan atau kelayakan, sebagai berikut :



$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$


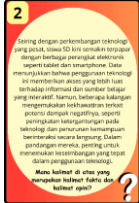
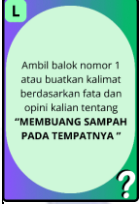
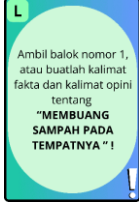
$$P = \frac{49}{55} \times 100 \% = 89,09\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka materi pada media *Uno Stacko* Bahasa dinyatakan sangat valid dengan persentase 89,09%. Hasil tersebut berdasarkan dengan kriteria persentase kevalidan yaitu 81% - 100% berada pada kriteria sangat valid.

Tahap Validasi diperoleh masukan berupa saran dan komentar dari ahli untuk perbaikan media *Uno Stacko* Bahasa. Adapun hasil revisi yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

Tabel 10 Hasil Revisi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		 Perubahan ukuran yang awalnya 3R menjadi 4R. Selain itu perubahan juga terjadi pada warna kartu tantangan, karena sebelumnya warna kartu tantangan adalah gradasi ungu dan hijau. Warna ungu terlalu mencolok jika digunakan pada media pembelajaran kelas V SD sehingga warna ungu diganti dengan warna biru.

2		 Pada kata “di atas” seharusnya dipisah tidak disambung. Selain itu preposisi teks disesuaikan lagi sehingga tidak keluar dari batasnya.
3		 Penggunaan koma dan tanda baca yang pada media sebelum revisi tidak ada, serta ukuran font sebaiknya di perbesar.

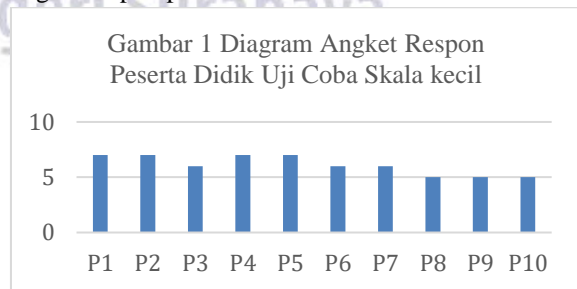
**Implementation (pelaksanaan)**

Pada tahap ini dilakukan penelitian untuk menguji keefektifan dan kepraktisan media *Uno Stacko* Bahasa. Penelitian dilakukan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Pada tahap implementasi terbagi menjadi dua tahapan yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

**Uji coba skala kecil**

Pengambilan data awal dilakukan menggunakan uji coba skala kecil yang dilakukan terbatas pada 7 peserta didik kelas V Al-Battani SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Pada uji coba skala kecil, peserta didik dipilih langsung oleh guru kelas. Uji coba skala kecil dilakukan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Data yang diperoleh dari uji coba skala kecil yaitu nilai pretest, nilai posttest, lembar respon angket peserta didik dan lembar respon angket pendidik.

Kepraktisan media *Uno Stacko* Bahasa diperoleh dari angket respon peserta didik.



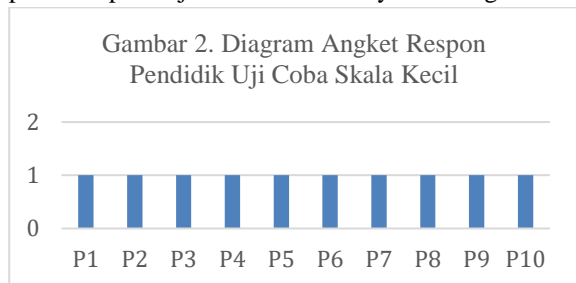
Hasil yang diperoleh dari 7 peserta didik kelas V Al-Battani sebagai skala kecil kemudian dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{61}{70} \times 100 \% = 87\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka hasil kepraktisan media *Uno Stacko* Bahasa pada uji coba skala kecil mendapat persentase 87%. Dari kategori sangat praktis.

Dalam penelitian ini, penilaian kepraktisan juga dilakukan kepada pendidik dengan mengisi angket respon pendidik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa. Angket diberikan kepada Juli Wijayanti, S.Pd. adapun lembar angket pendidik pada uji coba skala kecil yaitu sebagai berikut



Hasil angket pendidik kemudian diolah menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{10}{10} \times 100 \% = 100\%$$

Dari perhitungan hasil respon angket pendidik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 100%. Data tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis

Pada uji coba skala kecil data yang digunakan untuk mengukur keefektifan media *Uno Stacko* Bahasa adalah menggunakan data nilai pretest dan post test peserta didik. adapun data yang diperoleh sebagai berikut

Tabel 11 Nilai Pretest dan Posttest uji coba skala kecil

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	N Gain
1.	ARA	42	80	0,66
2.	AZA	38	96	0,94
3.	AAD	30	90	0,86
4.	BDGW	35	80	0,69
5.	HNK	70	82	0,4
6.	MNM	52	80	0,58
7.	UZZ	40	85	0,75
	TOTAL	307	593	

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest uji coba skala kecil kemudian dicari hasil N-gainnya. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah data tersebut yaitu sebagai berikut :

$$(G) = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

$$(G) = \frac{593-307}{700-307} = 0,7277$$

Data yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus N-Gain hasil pretest dan posttest

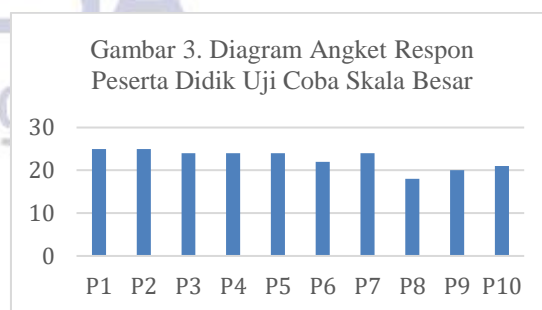
yaitu sebesar 0,7277 yang berada dalam pengelompokan kategori peningkatan tinggi.

Uji coba skala besar

Setelah dilakukan pengambilan data pada uji coba skala kecil dan mendapat respon yang positif dari peserta didik. setelah itu penelitian dilanjutkan pada uji coba skala besar. Pada uji coba skala besar dilakukan terhadap seluruh peserta didik kelas V Al – Khawarizmi yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 2 peserta didik ABK, 1 peserta didik *slow learner*, dan 22 peserta didik reguler. Pada uji coba skala besar dilakukan dengan membagi peserta didik kedalam 5 kelompok kecil dengan masing – masing kelompok beranggotakan 5 peserta didik untuk belajar memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa.

Sebelum dilakukan implementasi media, peserta didik diberikan soal pretest untuk mengetahui pengetahuan awal tentang kalimat fakta dan kalimat opini. Hasil pretest yang akan digunakan sebagai tes diagnostik guna dijadikan acuan dalam membagi kelompok antara kelompok mahir, cakap, berkembang dan belum berkembang.

Pada tahap implementasi, penelitian berperan sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa. Untuk memperoleh data kepraktisan penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa menggunakan angket respon peserta didik dan pendidik. Adapun hasil angket yang diperoleh yaitu sebagai berikut.



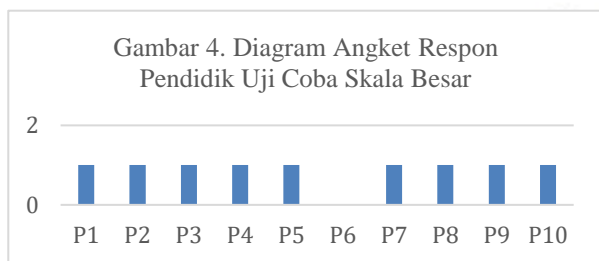
Setelah data respon angket peserta didik diperoleh, Jumlah dari data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus dibawah ini. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{227}{250} \times 100 \% = 90,8\%$$

Hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan rumus di atas diperoleh persentase sebesar 90,8%. Persentase tersebut pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut media *Uno Stacko* Bahasa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Selain respon angket peserta didik, peneliti juga memberikan respon angket pendidik kepada guru kelas. Adapun hasil respon angket pendidik yaitu sebagai berikut



Data yang telah diperoleh merupakan data dari responden guru kelas V Al – Khawarizmi Bapak Ahmad Mahmudi, M.Pd. Setelah data diperoleh, kemudian data diolah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{9}{10} \times 100 \% = 90\%$$

Hasil persentase yang diperoleh dari angket respon pendidik adalah 90% hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Uno Stacko* Bahasa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Pada uji coba skala besar data keefektifan didapatkan dari nilai pretest dan nilai posttest peserta didik kelas V Al – Khawarizmi. Pretest dan posttest yang digunakan terbagi menjadi 2 macam yaitu untuk peserta didik ABK dan peserta didik Reguler. Perbedaan tersebut didasarkan karena peserta didik ABK dalam pembelajaran perlu mendapat perlakuan khusus agar masih bisa tetap ikut belajar bersama dengan peserta didik reguler lainnya. Adapun data pretest dan posttest yang diperoleh yaitu sebagai berikut :

Tabel 12 Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Besar

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	N-Gain
1.	A N H	46	80	0,63
2.	A F E	70	86	0,53
3.	A N H	44	80	0,64
4.	A P	60	91	0,78
5.	A P A	38	82	0,71

6.	A S W	46	77	0,57
7.	A L W	44	81	0,66
8.	A K A	55	95	0,89
9.	D F Y	80	100	1,00
10.	D M P H	40	86	0,77
11.	I A S	76	100	1,00
12.	I M P	34	91	0,86
13.	K A K	41	80	0,66
14.	M P Z T	80	100	1,00
15.	M F A	70	96	0,87
16.	M H A	25	70	0,6
17.	M W	50	80	0,6
18.	M S W	58	100	1,00
19.	N A P K	57	100	1,00
20.	R. M A A Z P	56	80	0,55
21.	R F M F	62	100	1,00
22.	R A A S	44	78	0,61
23.	R T L	54	80	0,57
24.	R K B	50	82	0,64
25.	Z A Q A	58	91	0,79
	TOTAL	1338	2186	

Dari data nilai pretest dan posttest yang telah diperoleh, selanjutnya diolah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan keefektifan penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa dalam proses belajar mengajar. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$(G) = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

$$(G) = \frac{2186 - 1338}{2500 - 1338} = 0,7298$$

Dari pengolahan data nilai pretest dan posttest menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,7298 dengan kategori peningkatan tinggi. Dengan demikian penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa efektif digunakan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman kalimat fakta dan kalimat opini serta termasuk kedalam peningkatan tinggi.

#### Tahap Evaluation (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi digunakan untuk meninjau kelayakan media *Uno Stacko* Bahasa yang di kembangkan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi diperoleh dari saran dan masukan validator serta responden. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

Evaluasi media dari ahli yaitu media yang awalnya hanya berukuran 3R diminta untuk memperbesar menjadi 4R agar tulisan pada teks kartu pertanyaan dapat diperbesar juga sehingga peserta didik mudah untuk membacanya. Selain itu pemilihan warna pada kartu lebih disesuaikan lagi dengan karakteristik peserta didik, tidak menggunakan warna yang terlalu mencolok dan terlalu transparan. Dengan pemilihan warna yang baik maka hal

tersebut dapat menjadi salah satu daya tarik media sehingga peserta didik tertarik belajar menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa.

Evaluasi materi dari ahli materi yaitu penggunaan tanda baca, huruf kapital pada penulisan kata harus lebih diperhatikan lagi. Dalam menulis kata juga bedakan mana yang merupakan kata depan atau kata imbuhan. Bahan ajar yang dibuat sebaiknya memuat materi lengkap tentang kalimat fakta dan kalimat opini sehingga peserta didik dapat memahami materi kalimat fakta dan kalimat opini.

Evaluasi proses dari penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa adalah peserta didik masih ada yang kesulitan dalam mengambil balok *Uno Stacko*. Selain itu, dalam bermain dengan media peserta didik banyak yang terlalu asyik bermain sehingga ketika mereka disuruh berhenti banyak yang meminta waktu tambahan sehingga memotong jam pelajaran selanjutnya. Untuk selanjutnya pendidik bisa lebih tegas dan disiplin terhadap waktu agar tidak mengganggu jam pembelajaran berikutnya.

Media *Uno Stacko* Bahasa adalah media berbasis permainan sehingga media ini lebih cocok digunakan kepada peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Selama proses pembelajaran peserta didik sangat antusias dan senang dalam belajar menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa. Saat menerapkan media ini, baik itu pada uji coba skala besar atau uji coba skala kecil media ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik yang diteliti, hanya saja, dalam setiap kelas peserta didik pasti mempunyai karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam uji coba media ada beberapa peserta didik yang kurang sesuai jika belajar menggunakan media ini karena peserta didik tersebut cenderung pendiam dan memiliki gaya belajar auditori. Selain itu, karena kelompok dibagi berdasarkan tes diagnostik membuat ada kelompok yang anggotanya laki-laki semua sehingga saat pembelajaran mereka sedikit membuat kegaduhan. Untuk kedepannya sebaiknya dalam satu kelompok seharusnya ada laki-laki dan perempuannya.

Evaluasi hasil media *Uno Stacko* Bahasa dalam meningkatkan keterampilan membaca kalimat fakta dan kalimat opini peserta didik kelas 5 SD dapat dilihat dari pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca untuk memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini. Peningkatan ini diukur melalui hasil dari pre-test dan post-test yang menunjukkan bahwa media tersebut berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Dari hasil uji N-Gain pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar juga menunjukkan adanya peningkatan tinggi. Berdasarkan hasil tersebut media ini dapat meningkatkan keterlibatan, keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar.

## Pembahasan

Penelitian pengembangan Media *Uno Stacko* merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan atau membuat sebuah produk berupa media pembelajaran *Uno Stacko* Bahasa yang digunakan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat fakta dan kalimat opini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Okpatrioka (2023) yang mengatakan bahwa Penelitian pengembangan sendiri sejatinya merupakan proses atau langkah-langkah yang diambil untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Pada penelitian ini berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran *Uno Stacko* yang dikolaborasi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat fakta dan kalimat opini.

Penelitian ini, bertujuan untuk mengembangkan media *Uno Stacko* Bahasa untuk pembelajaran membaca untuk memahami perbedaan kalimat fakta dan kalimat opini yang valid, efektif, dan praktis. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 7 peserta didik kelas V AI- Battani untuk uji coba skala kecil dan 25 peserta didik kelas V AI-Khawarizmi untuk uji coba skala besar.

Penelitian pengembangan media *Uno Stacko* Bahasa menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Metode penelitian ini, terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain /perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi). Dari tahapan – tahapan tersebut akan menghasilkan produk berupa media *Uno Stacko* Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca untuk memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini peserta didik kelas V sekolah dasar.

Tahap pertama dalam penelitian menggunakan metode ADDIE yaitu tahap analisis. Pada tahap ini peneliti menganalisis 3 hal yang berkaitan dengan pengembangan media, yaitu 1) analisis kurikulum, media *Uno Stacko* Bahasa yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SD Muhammadiyah 16 Surabaya. 2) menganalisis materi yang akan dipilih untuk pembelajaran menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa. 3) analisis karakteristik peserta didik, kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD. Dari analisis tersebut diketahui bahwa peserta didik kelas V memiliki gaya belajar kinestetik dan minat membaca mereka masih rendah sehingga mereka kesulitan untuk membedakan jenis kalimat terutama kalimat fakta dan kalimat opini.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan, pada tahap ini peneliti mulai merancang media *Uno Stacko* Bahasa. Rancangan tersebut berupa balok Uno, rancangan kartu

pertanyaan dan kartu tantangan yang isinya masih belum dibedakan menjadi kelompok mahir, cakap, berkembang dan belum berkembang. Selain itu pada tahap ini juga dirancang kemasan untuk balok *Uno Stacko* dan kemasan kartu namun desain kemasan masih belum sempurna.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini rancangan media *Uno Stacko* Bahasa yang sebelumnya telah dibuat disempurnakan dan dikembangkan sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran. pengembangan media *Uno Stacko* Bahasa dilakukan menggunakan bantuan aplikasi canva dan coreldraw. Aplikasi canva digunakan untuk mendesain stiker yang akan ditempelkan pada balok dan untuk mengembangkan desain kartu pertanyaan dan kartu tantangan.

Selain itu, Pada pengembangan media *Uno Stacko* Bahasa juga dilakukan uji kevalidan. Uji kevalidan media *Uno Stacko* Bahasa dibagi menjadi 2 yaitu validasi media dan validasi materi. Uji validasi dilakukan dengan memberi skor 1-5 pada setiap pertanyaan yang berkaitan dengan media *Uno Stacko* Bahasa. Uji validasi media diperoleh persentase 88%. Serta, Hasil penilaian yang diperoleh pada uji validasi materi yaitu 89,09%. Dengan hasil tersebut media *Uno Stacko* Bahasa dikategorikan sangat valid hal tersebut. hal tersebut sesuai dengan Riduwan (2014) yang mengelompokkan kriteria dengan persentase kategori 81%-100% berada pada kriteria sangat valid.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dibagi menjadi dua yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Implementasi dilakukan sesuai dengan modul ajar yang sebelumnya telah dibuat. Dari uji coba yang telah dilakukan akan memperoleh data keefektifan dan kepraktisan media *Uno Stacko* Bahasa. Keefektifan penggunaan media dapat dilihat dari hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa. Data kepraktisan media *Uno Stacko* Bahasa diperoleh dari penggunaan media, dapat di lihat dari proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa dan hasil respon angket peserta didik dan respon angket pendidik.

Pada uji coba skala kecil data yang diperoleh berasal dari tujuh angket respon peserta didik dan satu angket respon pendidik. Angket respon peserta didik yang telah diperoleh kemudian diolah sehingga mendapat persentase tingkat kepraktisan penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa dalam pembelajaran. Persentase kepraktisan dari uji coba skala kecil yaitu 87% . Selain itu, dari angket respon pendidik mendapat persentase 100%.

Data kepraktisan yang diperoleh dari uji coba skala besar berasal dari 25 angket peserta didik dan satu angket pendidik. Pada hasil angket peserta didik diperoleh persentase penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa yaitu 90,8%. Selain angket peserta didik yang mendapat hasil

persentase yang baik, pada angket pendidik juga didapat persentase 90%.

Dari data kepraktisan yang telah diperoleh dari angket peserta didik dan angket pendidik baik itu dari uji coba skala kecil atau uji coba skala besar diperoleh data di antara rentang 81% - 100% dengan demikian maka media *Uno Stacko* Bahasa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran membaca untuk memahami perbedaan kalimat fakta dan kalimat opini. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Riduwan & Sunarto (2013) yang mengelompokkan rentang nilai 81%-100% berada pada kelompok sangat praktis. Dari hasil yang diperoleh dalam uji kepraktisan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa sangat praktis digunakan untuk pembelajaran membaca pemahaman kalimat fakta dan kalimat opini.

Dilihat dari perolehan persentase pada hasil angket peserta didik, media *Uno Stacko* Bahasa memberikan pengalaman belajar baru dalam memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Selain itu media *Uno Stacko* Bahasa juga membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif dan tidak membosankan. Hal ini didukung oleh Vinanda, dkk (2022) yang berpendapat bahwa media *Uno Stacko* dapat meningkatkan atensi dan antusiasme peserta didik pada pembelajaran, membantu peserta didik dalam memahami materi, memberikan alternatif bagi pendidik, dan membuat pembelajaran lebih variatif, menarik, dan menyenangkan.

Keefektifan media *Uno Stacko* Bahasa dalam pembelajaran keterampilan membaca untuk memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest peserta didik pada tahap implementasi di lapangan baik itu uji coba skala kecil atau uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil data keefektifan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,7222. Serta pada pada uji coba skala besar mendapat data keefektifan dari nilai N-Gain sebesar 0,7298, nilai tersebut berada pada rentang nilai  $0,70 \leq g < 1,00$  dengan kriteria tinggi. hasil tersebut sesuai dengan pendapat Sundayana (2016) yang mengkategorikan  $0,70 \leq g < 1,00$  berada pada kategori kenaikan tinggi.

Berdasarkan data keefektifan dari uji coba skala kecil dan skala besar dapat diketahui bahwa penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa efektif digunakan dalam pembelajaran membaca untuk memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Angelina dan Hamdun (2019) yang berpendapat bahwa media *Uno Stacko* efektif digunakan dalam pembelajaran karena terdapat peningkatan setelah belajar menggunakan media *Uno Stacko* yang dilihat dari hasil pretest dan posttest.

Selama melakukan penelitian ditemukan bahwa minat membaca peserta didik masih rendah. Kurangnya minat membaca dapat mempengaruhi pemahaman mereka dalam membedakan antara kalimat fakta dan kalimat opini. Permasalahan tersebut didukung oleh pendapat Sibua dan Iskandar (2016), yang mengatakan bahwa Kepekaan dan kemampuan siswa untuk membedakan sebuah teks sangat dipengaruhi oleh tingkat minat baca siswa yang rendah..

Selain itu, selama menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa peserta didik sangat antusias, mereka meminta tambahan waktu untuk terus belajar dengan menggunakan media *Uno Stacko* Bahasa. karena hal tersebut membuat waktu pembelajaran selanjutnya jadi terpotong. Kendati demikian, ada sebagian kecil peserta didik yang kurang antusias selama pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik memiliki gaya belajarnya auditori atau merupakan peserta didik yang pendiam sehingga mereka kurang aktif saat bermain sambil belajar bersama temannya.

Temuan lain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik sering merasa bosan karena pembelajaran yang hanya menggunakan buku bacaan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat menjadi perantara antara pendidik dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Wulandari, dkk (2023) yang berpendapat bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat untuk memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga dapat membuat proses belajar dan pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan temuan selama melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Uno Stacko* Bahasa cocok digunakan dalam pembelajaran membaca untuk memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini. Hal tersebut dikarenakan media *Uno Stacko* Bahasa terbukti valid, praktis dan efektif.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian yang dilakukan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya kelas V sekolah dasar, memperoleh data yaitu media *Uno Stacko* dinyatakan sangat valid karena pada validasi media mendapat persentase 88% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi materi sebesar 89,09% dengan kategori sangat valid. Dinyatakan praktis karena pada angket peserta didik dari uji coba skala kecil mendapat persentase 87% dan uji coba skala besar mendapat persentase 90,8% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil persentase dari pendidik dari uji coba skala kecil yaitu 100% dan hasil persentase skala besar 90%. Hasil tersebut juga termasuk dalam kategori sangat praktis.

Media *Uno Stacko* Bahasa juga dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena pada perolehan skor N-Gain pretest dan posttest dari uji coba skala kecil memperoleh nilai sebesar 0,7277 dan uji coba skala besar memperoleh nilai 0,7298. Hasil tersebut sama-sama mengalami peningkatan tinggi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya kelas V sekolah dasar, media *Uno Stacko* dinyatakan sangat valid, praktis dan efektif.

### Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, saran yang dapat disampaikan dari penelitian pengembangan media *Uno Stacko* Bahasa untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman kalimat fakta dan kalimat opini peserta didik kelas V sekolah dasar, yaitu (1) Sebaiknya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam elemen membaca, menggunakan media yang inovatif dan interaktif sehingga peserta didik tertarik dan tidak mudah bosan dalam membaca baik itu membaca buku atau membaca informasi lainnya. (2) Lebih dioptimalkan lagi penggunaan media *Uno Stacko* Bahasa sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam belajar. (3) Media *Uno Stacko* Bahasa masih bisa dikembangkan dan di modifikasi menjadi sebuah produk yang lebih baik. Hal tersebut bisa dari memodifikasi kartu, materi yang ingin digunakan, serta kemasan produk menjadi lebih variatif, menarik dan desain yang lebih baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan *Uno Stacko* pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 209–232. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Ardilasari, H. E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA *UNO STACKO* TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR. *BASIC EDUCATION*, 9(3), 289-297. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16801/16231>
- Effendi, E., Sawitri, A., Rahmadanti, D., Andrehadi, A., & Fahmi, M. A. (2022). Analisis Cara Menentukan Fakta dan Opini dalam Penulisan Teks Editorial. *Jurnal edukasi nonformal*, 3(2), 272-280. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/4912/2094>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Khadijah, K., Illahi, R. K., & Faisal, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi *Uno Stacko* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 11(2), 168-180.
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F.-. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Uno Stacko* Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>
- Kusmiyati, K. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA *UNO STACKO* FOR QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TOPIK BAHASAN PUISI RAKYAT. *sarasvati*, 3(2), 184-192. <http://dx.doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Luluanna, D., Noviana, E., & Antosa, Z. (2021). THE DEVELOPMENT OF *UNO STACKO* BACA LEARNING MEDIA FOR SOCIAL STUDIES IN THE FOURTH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL. *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 8 (2), 1–11. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/viewFile/31555/30382>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nurjannah, F., Mulyadi, & Qudsiyah, K. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODIFIKASI UNO STACKO*. 1–10. [https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/893/2/FATTA%20NURJANNAH\\_PM\\_AR2022.pdf](https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/893/2/FATTA%20NURJANNAH_PM_AR2022.pdf)
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar - Dasar Statistik Penelitian*. SIBUKU MEDIA.
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 177-193.
- Riduwan, & Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sansastra, P., Ratnawati, V., & KHUSUSIYAH, K. (2023). Media Permainan *Uno Stacko* Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa.
- Sari, D. P., & Zulfikarni, Z. (2020). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 39-49. <https://doi.org/10.24036/107455-019883>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA, cv.
- SUWANDANA, E. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA *CAPING PETANI* DALAM PEMBELAJARAN MATERI FAKTA DAN OPINI. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 6(1), 26-32. <https://doi.org/10.31764/telaah.v6i1.3381>
- Syahrani, J., & Syihabuddin, S. (2022). Efektivitas Permainan *Uno Stacko* Mission guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 397–407. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.2115>
- Syifa, D. A. & Parastuti (2020). Penggunaan Media Permainan *Uno Stacko* Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 77-88.
- Utami, A. Y., & Kasiyati. (2020). Permainan *Uno Stacko*: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas III SD N 22 Payakumbuh. *GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5 (1), 11–16. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/51-02/1801>
- Vinanda, A. M. S., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA UNO STACKO CHEMISTRY PADA MATERI HIDROKARBON*. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 51-59.