

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN KARTU UNO SCAN DALAM MENINGKATKAN LITERASI SAINS PADA PESERTA DIDIK

Rahmat Rudianto¹, Siti Khodijah Al Kamilah²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik

¹rudiantorahmat1987@gmail.com, ²sitikhodijahkamilah@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bermain kartu uno scan dalam meningkatkan literasi sains pada peserta didik MI H. Hasan Al Hasyim Sambikerep Surabaya. Proses pengembangan media Uno Scan menggunakan model 4 - D Thiagragan yang meliputi tahap pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Dessimate*). Hasil dari penelitian ini adalah media bermain kartu Uno Scan. media kartu Uno Scan merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dilengkapi dengan *QR – Code* pada sisi kanan media. Uno Scan memuat materi daur hidup hewan yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi sains pada peserta didik. Subyek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV yang berjumlah 17 anak. Metode yang digunakan untuk mengawali data dalam penelitian ini antara lain: observasi, validasi media, tes pre - test dan post – test, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mendapatkan nilai validasi ahli materi dengan rata - rata sebesar 98 %, validasi ahli media dengan rata - rata sebesar 93 %. Kepraktisan media berdasarkan modul ajar dengan rata – rata nilai 3,70 dari 4,00 kategori praktis. Ketercapaian nilai KKM dengan rata- rata 82,35 %, peningkatan literasi sains peserta didik setelah diteliti dengan rumus N-gain menunjukkan persentase peningkatan dari 41,7 meningkat menjadi 74,7. Secara keseluruhan N-Gain skor menunjukkan bahwa peningkatan literasi sains pada peserta didik berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor N-Gain 0,56. Dan respon peserta didik terhadap media dengan kategori sangat menarik sebesar 94%.

Kata Kunci: Pengembangan, Media bermain Kartu Uno Scan, Literasi Sains

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA PLAYING UNO SCAN CARD TO IMPROVE SCIENCE LITERACY IN STUDENTS

Abstract: This study aims to develop a learning media for playing uno scan cards to improve scientific literacy in students of MI H. Hasan Al Hasyim Sambikerep Surabaya. The process of developing the Uno Scan media uses the Thiagragan 4-D model which includes the stages of defining (*Define*), planning (*Design*), developing (*Develop*), and disseminating (*Dessimate*). The result of this study is the Uno Scan card playing media. The Uno Scan card media is a game-based learning media equipped with a *QR-Code* on the right side of the media. Uno Scan contains animal life cycle material that is developed to improve scientific literacy in students. The subjects in this study were 17 fourth grade students. The methods used to initiate data in this study include: observation, media validation, pre-test and post-test tests, and questionnaires. The results showed that the media obtained an average validation value from material experts of 98%, and media expert validation of 93%. The practicality of the media based on teaching modules with an average value of 3.70 on a scale of 4.00 is in the practical category. The achievement of KKM value with an average of 82.35%, the increase in students' scientific literacy after being studied using the N-gain formula showed a percentage increase from 41.7 to 74.7. Overall, the N-Gain value shows an increase in scientific literacy in students in the moderate category with an average N-Gain value of 0.56. And students' responses to media with a very interesting category of 94%.

Keywords: Development, Uno Scan Card Playing Media, Science Literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan manusia selama manusia hidup. tanpa adanya pendidikan maka manusia akan mengalami keterbelakangan. Pendidikan harus benar benar diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, mampu bersaing dan memiliki budi pekerti yang baik. (Sudarto, 2021) Memasuki era 4.0 dunia pendidikan mengalami perkembangan yang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu yang sangat populer dalam dunia pendidikan saat ini adalah literasi. literasi adalah peristiwa sosial yang melibatkan keterampilan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan. (Wahyuni, 2020)

Kemampuan literasi menjadi fokus utama dalam pendidikan. Khususnya pada pendidikan IPA. IPA atau sains merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. hal ini dikarenakan sains dapat menjadi bekal bagi individu dalam menghadapi berbagai tantangan di era global. (Husnul Faudi dkk, 2020) Oleh karena itu, diperlukan cara pembelajaran yang memiliki kompetensi yang baik dan melek sains serta teknologi, mampu berpikir logis, kritis, kreatif, berargumentasi secara benar, dapat berkomunikasi serta berkolaborasi.

Melek sains dapat diistilahkan sebagai kemampuan berliterasi sains yaitu kemampuan individu dalam memahami sains, mengkomunikasikan sains (baik lisan maupun tulisan), menerapkan kemampuan sains dalam memecahkan masalah, serta memiliki sikap dan kepekaan yang tinggi terhadap diri dan lingkungannya dalam mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sains.(Lestari, 2020). Literasi sains merupakan kemampuan berupa pengetahuan dan pemahaman tentang sains yang terdiri atas konsep dan prinsip kerja sains (Risky Sibarani dkk., 2019).

Kemampuan literasi sains sangat penting bagi peserta didik. Kemampuan literasi sains akan membantu peserta didik memiliki pola pikir, perilaku dan karakter yang peka dan bertanggung jawab terhadap dirinya, masyarakat dan alam sekitar (Adawiyah, 2023). Tentunya kemampuan literasi tidak bisa didapatkan oleh peserta didik secara langsung. Diperlukan latihan untuk membiasakan diri dalam berliterasi sains, oleh karena itu kemampuan literasi sains peserta didik di sekolah perlu untuk ditingkatkan sebagai bekal keterampilan peserta didik nantinya dimasa yang akan datang.

Umumnya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik, hal tersebut disebabkan karena media pembelajaran yang kurang menarik. Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Oktober 2023 proses pembelajaran disekolah MI H. Hasan Al - Hasyim Sambikerep Surabaya ditemukan bahwa pembelajaran hanya berfokus pada guru, sebagian peserta didik cenderung bersikap pasif hanya mendengar dan mencatat tanpa ada aktivitas positif lainnya. guru tidak menggunakan desain pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga kurang memiliki daya dukung dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat (Pribadi, 2023).

Kemampuan literasi sains peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai bahan atau alat fisik yang digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik terhadap sasaran dan tujuan pembelajaran (Amelia Wulandari dkk, 2023) media pembelajaran memegang peranan penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, aktif, efisien, kreatif dan asyik bagi guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh peserta didik (Nurrita, 2018).

Berdasarkan permasalahan di MI H. Hasan Al - Hasyim maka peneliti menggunakan media bermain kartu, media bermain kartu merupakan media yang dapat memberikan kontribusi positif bagi

peserta didik di dalam kelas. Media bermain kartu tidak hanya menarik, tetapi juga menyenangkan. Dengan media permainan kartu ini, peserta didik akan merasa riang dan tidak sadar bahwa sesungguhnya mereka sedang belajar. Media pembelajaran bermain kartu juga dapat membantu peserta didik dapat merasa nyaman dan gembira saat belajar. Itu memudahkan untuk membujuk mereka belajar. Belajar dengan suasana bermain dapat membuat perasaan peserta didik menjadi senang dan mengembangkan kemampuan otak serta kemampuan literasi pada peserta didik.

Media pembelajaran bermain kartu sangat berpengaruh untuk meningkatkan literasi sains peserta didik. karena media pembelajaran bermain kartu yaitu Uno Scan, terdiri atas kartu- kartu bergambar yang didalamnya terdapat informasi berupa materi dengan pertanyaan – pertanyaan yang terkonsep (Dwi Lestari dkk., 2018). Uno Scan memiliki karakteristik khusus seperti warna warni dengan bentuk segiempat. Karakteristik kartu yang menyerupai kartu uno akan menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran dan meningkat minat belajar peserta didik pada materi daur hidup hewan. media Uno Scan akan membantu peserta didik merasa nyaman dan gembira saat pembelajaran sehingga meminimalkan kebosanan dan kejenuhan peserta didik. Selain itu yang menjadikan media Uno Scan ini khas dan berbeda dari media kartu uno lainnya adalah terdapat barcode pada sisi kanan kartu.

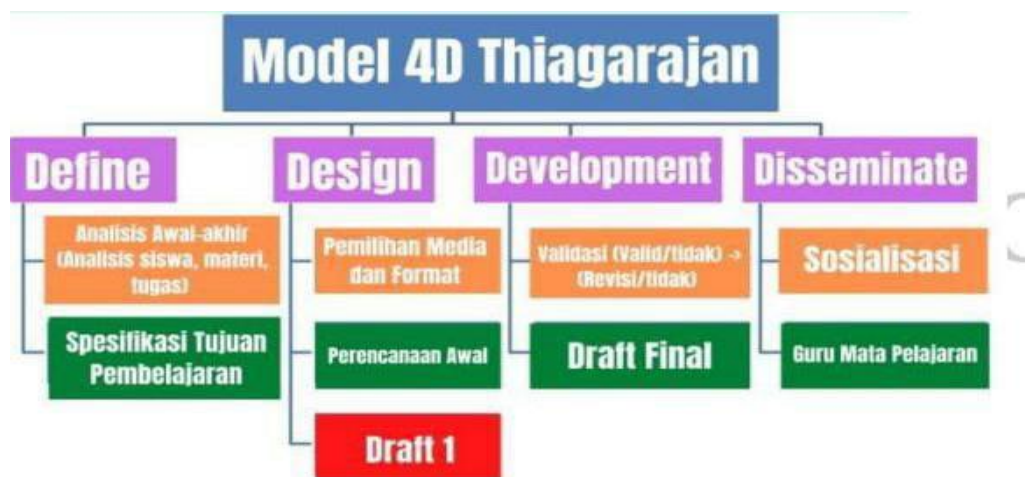
Pemilihan media pembelajaran sangat penting bagi anak usia sekolah dasar, Menurut teori kognitif piaget, usia anak sekolah dasar yang berkisar 7-11 tahun sudah masuk pada tahap pra-operasional konkret. Pada tahap ini anak sudah mulai dihadapkan pada permasalahan yang nyata. Berpikir logis dan sistematis mulai terlihat untuk mencapai pemecahan masalah yang dihadapinya. Hal itu menunjukkan bahwa pada usia sekolah dasar, anak cenderung kurang memahami apabila hanya dihadapkan dengan penjelasan tanpa ada contoh yang konkret (Jaarwis, 2021).Maka dari itu, untuk membangun pemahaman anak pada usia 7-11 tahun dibutuh media pembelajaran yang nyata dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peneliti mengembangkan media permainan Uno Scan dikarenakan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan/permasalahan di lapangan dan juga dianggap lebih seru jika dimainkan peserta didik. Permainan Uno Scan digunakan sebagai media yang efektif untuk pembelajaran, karena peserta didik dilibatkan langsung dalam proses instruksional sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar aktif, efektif, dan kolaboratif dengan teman kelompoknya. Pembacaan anotasi atau keterangan gambar secara berulang-ulang selama permainan membuat peserta didik mudah mengingatnya tanpa harus memaksa untuk menghafal materi pelajaran karena dalam kartu ada keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar. Permainan Uno Scan yang berupa kartu juga mempermudah peserta didik untuk membawa kartu ini kemanapun. *QR- code* yang ada dalam kartu Uno Scan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi daur hidup hewan, karena saat digunakan *QR- code* akan masuk pada vidio pembelajaran yang menjelaskan tentang materi tersebut.

METODE

Jenis Penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development*. *Research and Development* dengan menggunakan menggunakan model 4 - D Thiagragan yang meliputi tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Dessimate*). penelitian ini dilaksanakan di MI H. Hasan Al Hasyim Sambikerep Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subyek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV yang berjumlah 17 anak. Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah proses pengembangan media bermain kartu Uno Scan untuk meningkatkan literasi sains pada peserta didik di kelas IV MI Hasan Al Hasyim

Sambikerep Surabaya.



Gambar 1. Pendekatan 4D Thiagrajan (Satyosari, 2013)

Penelitian ini menggunakan empat tahapan dalam pengukurannya, (1) validasi media yang dilakukan oleh ahli media dan materi, Penggunaan lembar validasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang kualitas perangkat dan media pembelajaran sesuai dengan penilaian para ahli/pakar (Firdha, 2023). (2) Instrumen lembar pengamatan keterlaksanaan Modul Ajar meliputi aspek penilaian kegiatan pendahuluan, aspek penilaian kegiatan inti, dan aspek penilaian kegiatan penutup. (3) Lembar Penilaian (tes) Kemampuan Literasi Sains berupa soal tes pilihan ganda. lembar penilaian ini meliputi isian identitas peserta didik dan soal sesuai indikator kemampuan literasi sains. (4) Lembar Angket Peserta Didik, Untuk mengetahui respons peserta didik peneliti memberikan sebuah angket yang nantinya diminta untuk diisi dengan memberi tanda checklist pada tiap-tiap pertanyaan mengenai kriteria pada media permainan Uno Scan yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang relevan, akurat dan dapat dipakai sesuai dengan tujuan penelitian. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni: (1) data validitas, validasi merupakan suatu tindakan yang membuktikan bahwa proses mampu memberikan hasil yang konsisten sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. (Bungin, 2013) Validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. (2) data Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari data observasi atau pengamatan keterlaksanaan Modul Ajar dalam pembelajaran yang berlangsung. pelaksanaan pengamatan dilakukan oleh guru IPAS pada MI H. Hasan Al Hasyim. (3) Data Keefektifan diperoleh dari data tes kemampuan literasi sains dan angket respon peserta didik. Data tes kemampuan literasi sains dikumpulkan dengan cara pemberian pretest dan posttest. Tes yang diberikan sesuai dengan indikator dan tujuan yang dikembangkan peneliti (Bungin, 2013). Selanjutnya, data respon peserta didik diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

Analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah. (1) Analisis data validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. (Akbar, 2014) (2) Analisis Data Kepraktisan Pembelajaran, Kepraktisan media pembelajaran dinilai dari keterlaksanaan Modul Ajar selama pembelajaran. (3) Analisis Data Keefektifan Pembelajaran, Keefektifan media pembelajaran diperoleh dari data hasil tes kemampuan literasi sains peserta didik yaitu dengan menganalisis ketuntasan belajar peserta didik yang ditentukan oleh nilai KKM (kriteria ketercapaian

tujuan pembelajaran) dan peningkatan kemampuan literasi sains peserta didik. Analisis Angket Respon Peserta Didik, dilakukan guna mengetahui respons pada peserta didik terhadap pengembangan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan menjelaskan tahapan mengenai hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bermain kartu pada materi daur hidup hewan dengan TP sebagai berikut: mengidentifikasi daur hidup hewan dan membuat simulasi tentang daur hidup hewan. Hasil produk untuk penelitian dan pengembangan ini yaitu media kartu uno yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV di MI H. Hasan Al - Hasyim Sambikerep Surabaya. Media kartu Uno ini diberi nama “Uno Scan “ yang diharapkan bisa menjadi salah satu perantara meningkatkan literasi sains peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan.

A. Tahapan pengembangan

1. Tahap Pendefinisian

Pada tahap peneliti akan menganalisis kebutuhan yang akan diperlukan dalam penelitian. seperti analisis peserta didik, analisis konsep yakni materi yang akan digunakan dalam pembuatan media dan analisis tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan menghasilkan rancangan media pembelajaran Uno Scan. tahap perencanaan bertujuan untuk menghasilkan konsep rancangan media yang sesuai dengan kriteria dan materi pelajaran yang dipilih. Tahap ini menghasilkan 50 buah kartu Uno Scan yang dilengkapi oleh kartu soal dan kartu materi/jawaban

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran Uno Scan yang telah dibuat. pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan *QR – Code* menggunakan aplikasi *QR & Barcode Scan*, sebanyak 15 quick respon code yang berisi video pembelajaran dari youtube berupa penjelasan materi pembelajaran daur hidup hewan. Serta pembuatan kartu Uno Scan sebanyak 50 buah.

4. Tahap penyebaran

Pada tahap penyebaran, peneliti menguji cobakan media pada 17 peserta yang dibagi menjadi 2 kelompok. Masing - masing terdapat 8 dan 9 pemain dengan 1 juri disetiap kelompoknya (peneliti dan guru IPAS kelas IV). Uji coba dilakukan untuk mengetahui peningkatan literasi sains pada peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Uno Scan pada materi yang dikembangkan.

B. Hasil Validitas Media Bermain Kartu Uno Scan

1. Hasil Validitas Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing – masing aspek validasi. Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen PGMI, berikut adalah penyajian data kuantitatif hasil validasi materi oleh validator ahli materi

Tabel 1. Data Hasil Validasi Materi (Validasi Materi, 2023).

Aspek	Skor	Skor Max	Kategori
Isi Materi	34	35	Valid
Validasi Bahasa	10	10	Valid
Penyajian Pembelajaran	10	10	Valid
Jumlah	54	55	Valid

Berdasarkan tabel diatas, nilai validasi ahli materi mendapatkan jumlah skor total sebesar 54 dari 55 total skor maksimal. Presentase validitas sebesar 98 % pada beberapa aspek yang dinilai. Hal tersebut menunjukkan materi daur hidup hewan “ Sangat Valid “ dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing masing aspek validasi. Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen PGMI. berikut adalah penyajian data hasil validasi media oleh validator ahli media.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Media (Validasi Media, 2023).

Aspek	Skor	Skor Max	Kategori
Penulisan teks, kata atau bahasa	25	25	Valid
Desain	19	20	Valid
Grafis	8	10	Valid
Pewarnaan	10	10	
Jumlah	61	65	Valid

Nilai validasi ahli media mendapatkan jumlah skor total sebesar 61 dari 65 total skor maksimal dengan 13 kreteria yang ada. Presentase validitas sebesar 93 % pada beberapa aspek yang dinilai. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran Uno Scan “ Sangat Valid “ dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

C. Analisis Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Keterlaksanaan Modul Ajar merupakan pengelolaan kegiatan pembelajaran berupa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang sesuai dengan langkah - langkah dalam Modul Ajar. validasi kepraktisan modul ajar dilakukan oleh salah satu guru IPAS kelas IV MI H. Hasan Al - Hasyim Sambikerep Surabaya.

Pada bab ini, peneliti menjelaskan tahapan mengenai hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bermain kartu pada materi daur hidup hewan dengan TP : mengidentifikasi daur hidup hewan dan membuat simulasi tentang daur hidup hewan. Hasil produk untuk penelitian dan pengembangan ini yaitu media kartu uno yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV di MI H. Hasan Al - Hasyim Sambikerep Surabaya. Media kartu Uno ini diberi nama “Uno Scan “ yang diharapkan bisa menjadi salah satu perantara meningkatkan literasi sains peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan. Berikut paparan data kuantitatif tentang analisis kepraktisan media pembelajaran yang peneliti lampirkan pada halaman lampiran.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Modul Ajar (Validasi Modul Ajar, 2023)

Hasil Pengamatan Modul Ajar	Skor Max	Skor Perolehan	Kategori
Jumlah	126	136	Valid

Berdasarkan tabel diatas, nilai validasi kepraktisan media pembelajaran mendapatkan jumlah skor total sebesar 126 dari 136 total skor maksimal dengan 34 kreteria yang ada. Presentase validitas sebesar 3,70 dari 4,00 kreteria penilaian pada beberapa aspek yang dinilai. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Uno Scan yang dikembangkan “Sangat valid”.

D. Analisis Hasil Kefektifan Media Pembelajaran

Analisis Hasil Kefektifan Media Pembelajaran dihasilkan dari tes pada setiap peserta didik kelas IV. Tes peningkatan literasi sains diberikan pada peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan media dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Tes yang diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media disebut pre-test, tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi daur hidup pada hewan, hasil dari tes ini akan dibandingkan dengan pot-test. Post - test adalah tes yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media kartu Uno Scan, tes ini yang akan dijadikan pengukur apakah literasi sains peserta didik mengalami peningkatan atau sebaliknya. Peserta didik dikatakan berhasil apabila hasil belajar sama atau melebihi KKM (70) yang ditentukan di MI H. Hasan Al - Hasyim Sambikerep Surabaya. Analisis hasil data dipaparkan sebagai berikut :

Ketuntasan klasikal adalah ketuntasan atau penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang dipelajari, Menurut Depdikbud peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor minimal 75 dari skor ideal dan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% dari jumlah peserta didik yang tuntas belajar (Kustadiyono, 2023). digunakan untuk menentukan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada peserta didik Dari hasil ketuntasan belajar secara klasikal peserta didik mendapatkan nilai sebesar 82,35 % , Maka kreteria ketuntasan minimal pada peserta didik dikategorikan tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan 14 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran pada materi daur hidup hewan.

Hasil Peningkatan literasi sains pada peserta didik di dapatkan dari soal-soal pilihan ganda pada pre test dan post test sesuai dengan materi yang dimuat pada media kartu Uno Scan yaitu materi daur hidup hewan dalam buku ilmu pengetahuan alam dan sosial. Tes-tes tersebut diberikan kepada tujuh belas peserta didik, hasil test peningkatan literasi sains dihitung menggunakan N-Gain skor lalu dikategorikan. Berdasarkan hasil, (1) skor pre-test peserta didik mendapatkan skor 710 dengan rata-rata 41,7. Hal ini menunjukkan bahwa literasi sains peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran masih rendah. (2) Keseluruhan skor post-test peserta didik mendapatkan skor 1270 dengan rata-rata 74,7. Hal ini menunjukkan bahwa literasi sains peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran mengalami peningkatan. Analisis yang dilakukan menggunakan rumus N-Gain didapat 0,56 kategori sedang.

Angket respon peserta didik merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media kartu Uno Scan. Angket ini diberikan kepada 17 peserta didik kelas IV MI H. Hasan Al - Hasyim Sambikerep Surabaya. Berdasarkan data respon peserta didik diatas dapat diketahui bahwa terdapat 13 respon peserta didik mendapatkan kategori sangat menarik dari 17 respon, keseluruhan aspek respon mendapatkan

kategori sangat menarik sebesar 94 %. Hal ini menunjukkan media pembelajaran kartu Uno Scan efektif jika diterapkan terhadap proses pembelajaran. Pada uji lapangan dan uji respon peserta didik, terdapat data kualitatif berupa komentar dan saran dari peserta didik. Namun tidak semua peserta didik memberi komentar dan saran. beberapa peserta didik hanya mengisi angket respon saja. Komentar dan saran pada uji respon bertujuan untuk mendukung data kuantitatif dalam mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan

Revisi dilakukan ketika telah diberi masukan maupun kritik oleh validator. Setelah produk di validasi, peneliti akan melakukan perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan berdasarkan komentar dan saran baik tertulis maupun tidak tertulis Perbaikan media bertujuan untuk melihat kelemahan dan kekurangan dari suatu produk yang dirancang. (Detik.Com,2022) Adapun perbaikan produk yang telah dikembangkan pada media pembelajaran Uno Stacko Sains sebagai berikut: (1) ahli materi, revisi pada bahan bacaan yang akan digunakan pembelajaran yakni mendesain bahan bacaan menjadi lebih menarik serta melengkapi materi daur hidup sesuai saran validator. (2) ahli media, merevisi bagian materi yang kurang tepat dalam kartu Uno Scan. (3) komentar dan saran dari ahli praktisi, Saran dari Ahli Praktisi yaitu perlunya pemberian tutorial atau cara mengscan media tersebut sampai peserta didik benar – benar paham, sehingga dapat menambah antusias peserta didik ketika belajar menggunakan media Uno Scan tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pengembangan media pembelajaran bermain kartu Uno Scan untuk meningkatkan literasi sains pada peserta didik MI H. Hasan Al - Hasyim Sambikerep Surabaya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Pengembangan media pembelajaran Uno Scan dikembangkan menggunakan model 4 - D Thiagarajan dengan beberapa tingkatan yang terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi kepada validator yang ahli pada bidangnya. Hasil validasi menunjukkan 98 % pada validasi materi dan 93 % pada validasi media. Hal tersebut membuktikan bahwa media kartu Uno Scan memiliki kriteria valid serta layak untuk diujicobakan. (2) Hasil kepraktisan media kartu Uno Scan didapatkan dari keterlaksanaan modul ajar selama pembelajaran berlangsung. kepraktisan modul ajar mendapat presentase 3,70 dari 4,00 dengan kategori praktis. Hal tersebut berdasarkan pada pengelolaan kegiatan pembelajaran berupa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang sesuai dengan langkah langkah dalam Modul Ajar. (3) Hasil uji coba media pembelajaran Uno Scan pada peserta didik kelas IV MI H. HASAN Al Hasyim dinyatakan efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi sains. Hal tersebut dibuktikan dengan ketercapaian nilai KKM peserta didik yang tuntas sebesar 82,35 %. Serta peningkatan literasi sains pada peserta didik sebelum (pre- test) dan sesudah (post-test) penggunaan media pembelajaran Uno Scan, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 41,7 sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 74,7. Hasil uji N-Gain memperoleh rata-rata 0,56 kategori sedang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur penulis panjatkan kepada kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya dan Rosulallah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kedua Orang Tua penulis, Madrasah Ibtidaiyah H. Hasan Al - Hasyim yang telah membantu saya dalam proses penelitian, serta Para Dosen Institut Al Azhar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014.
- Adawiyah, Robiatul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Tematik Materi IPA Perubahan Wujud Benda Pada Peserta didik Kelas V MI Assa’adatuddawam.” Skripsi (UIN Syarif Hidayatulloh), 3.
- Agustin, Risky Maria Sibarani, dkk. “Pentingya Literasi Sains Bagi Peserta didik di Era Revolusi Industri 4.0,” *Volt.1, No.2 (2019)* : 217.
- Anwar, Sjaeful. *Four Steps Teaching Material Development (4STMD)* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023), 13 - 15.
- Abdurrohman, Hendri, 27 April 2023, <https://artikel.rumah123.com/daur-hidup-katak>
- Akbar, Sa’dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Bassam, Fajri. *Pembelajaran Literasi Sains : Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021.
- Benny A., Pribadi. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 286.
- Dwi Lestari, Novita, Yusuf Suryana, dan Elan, “Pengaruh Media Kartu Permainan Uno terhadap Hasil Belajar peserta didik pada Materi Membandingkan Pecahan Sederhana,” *Jurnal Imiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2018): 197.
- Firdha. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023.
- Faudi, Husnul, dkk. “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Literasi sains Pesert Didik,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Volt.5, No.2 (2020)* :109.
(Kustadiyono, 2023)
- Intan, Verina, 29 Agustus 2023, <https://www.popmama.com/amp/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-l/proses-daur-hidup-kecoak-yang-perlu-diketahui-anak>
- Jaarwis, Matt. *Psikologi Perkembangan-Kognitif: Seri Teori Psikologi*. Yogyakarta: Nusa Media, 2021.
- Jufri, Wahab. A. *Belajar dan Pembelajaran Sains (Modal Dasar Menjadi Guru Profesional)*. Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2017.
- Lestari, Hana. “Literasi Sains Peserta didik Melalui Penenrapan Model Pembelajaran Blended Learning,” *Volt.4, No.2 (2020)*: 598.
- Miftah, Mohammad. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: Fenix Muda Sejahtera, 2022.
- Ma’as, Ayu. Diakses 19 November 2023. <https://kids.grid.id/amp/473948436/siklus-dan->

- daur-hidup-hewan-unggas-ayam-materi-ipas-kelas-3-sd.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik,” Volt.3, No.1 (2018) :173.
- Pribadi, Data. “Hasil Observasi di kelas IV MI H Hasan Al Hasyim.” Sambikerep Surabaya, 09 Oktober 2023.
- Pribadi, Data. “Hasil Wawancara di kelas IV MI H Hasan Al Hasyim.” Sambikerep Surabaya, 16 Oktober 2023.
- Putri, Amelia Wulandari, dkk. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal On Education*, Volt.5, No.2 (2023) : 3929.
- Puspita Rini, Candra dkk,. “Analisis Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Kompetensi Mahapeserta didik Program Studi Pgsd Fkip Universitas Muhammadiyah Tangerang Pada Topik Kalor” 6, no. 2 (2021): 167–69
- Rendana,Fitri, “ Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/ MI,” Skripsi (UIN Raden Intan Lampung, 2018), 89.
- Sutarti, Tatik, Edi Irawan. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Sleman: Deepublish, 2017.
- Sari, Widiya. “Pengembangan Media Pembelajaran Uno Physics Card Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Fisika Peserta didik SMP,” Skripsi (UIN Raden Intan, Lampung, 2020) 2- 8.
- Sari,Yunita, dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Peserta didik.” *Universitas Islam Kalimantan* 33, no. 1 (2018): 37.
- Wahyudin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidioscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Tema 3 Subtema 3 Kelas III Sekolah Dasar.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Werdiningsih, Dyah. *Literasi Sains Dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021.