

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *UNO STACKO GAME*  
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS II SDN GESIKHARJO 01**

**Nada Kamaliyah Wildani<sup>1</sup>, Novialita Angga Wiratama<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>1</sup>[nadakamalia0911@gmail.com](mailto:nadakamalia0911@gmail.com), <sup>2</sup>[novialita3@gmail.com](mailto:novialita3@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *Uno Stacko game* yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media dikemas dalam bentuk permainan tiga dimensi yang dilengkapi dengan soal-soal latihan penjumlahan dan pengurangan matematika bentuk soal cerita yang cocok untuk siswa kelas II SD. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas II SDN Gesikharjo 01. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar tes siswa yang berisi soal *pretest* dan *posttest*, angket respon guru, lembar validasi dari ahli bahasa, media, dan materi. Pada tahap validasi bahasa memiliki hasil persentase 80% "valid" pada tahap validasi materi memiliki hasil persentase 95% "sangat valid" pada tahap validasi media memiliki hasil persentase 90% "sangat valid". Selain itu, hasil uji efektivitas dari angket respon guru dan siswa memiliki hasil persentase 98% dan 100% sehingga masuk dalam kategori sangat praktis. Ini menunjukkan bahwa media *Uno Stacko Game* dapat diandalkan, berguna, dan efisien untuk tujuan pendidikan.

**Kata Kunci:** Literasi Numerasi, Media Pembelajaran, *Uno stacko game*

**Article History**

Received: January 2025

Reviewed: January 2025

Published: January 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/SINDORO.v1i2.365

**Copyright: Author**

**Publish by: SINDORO**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Literasi numerasi menjadi salah satu hal terpenting dalam kemajuan suatu pendidikan. Data menunjukkan bahwa literasi numerasi di Indonesia masih tergolong rendah (Kemendikbudristek, 2023) Rendahnya kualitas literasi numerasi di Indonesia didasarkan pada hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2018 yang diterbitkan oleh OECD (Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan) yang menunjukkan bahwa 78 negara peserta, tingkat literasi siswa Indonesia berada di posisi ke-70 dengan persentase kurang lebih 25% siswa-siswi Indonesia memiliki kemampuan membaca dan hanya 24% siswa siswi yang memiliki kemampuan matematika (Fuadi dkk, 2020). Hal ini dapat dikatakan bahwa jika terdapat 1000 peserta didik maka hanya 250 peserta didik yang dapat membaca dengan lancar dan 240 yang dapat menghitung. Oleh sebab itu, literasi numerasi Indonesia seharusnya menjadi perhatian khusus yang perlu di tindak lanjuti oleh banyak pihak baik guru pengajar, kepala sekolah bahkan menteri pendidikan Indonesia.

Adapun cara untuk meningkatkan literasi numerasi siswa diantaranya dengan memodifikasi model dalam pembelajaran serta dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, kreatif, mengembirakan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin didapatkan oleh pengajar maupun pelajar (Kemendikbudristek, 2023). Cara lain untuk meningkatkan literasi numerasi yakni dengan melatih siswa dengan latihan soal berbasis numerasi. Menurut Munahefi (2023) Pemberian latihan soal numerasi dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan di dunia nyata. Berlatih soal juga dapat membuat siswa semakin memahami cara menyelesaikan soal numerasi dan memecahkan masalahnya (Zenius, 2021). Soal numerasi yang diberikan kepada siswa perlu dilatih secara rutin agar mampu memahami maksud soal dan cara penyelesaiannya (Kompasiana, 2022).

Media pembelajaran merupakan perwujudan suatu alat yang dipergunakan oleh pengajar yang berguna untuk menyampaikan pesan kepada siswa terkait dengan pembelajaran sehingga dengan mudah dapat dipahami (Junaidi, 2019). Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Wiratama (2021) bahwa memasukkan media pembelajaran ke dalam kelas dapat membantu memicu keingintahuan siswa, menumbuhkan minat mereka terhadap mata pelajaran baru, dan mendorong pembelajaran mereka (Larasati & Prihatnani, 2018). Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas II SDN Gesikharjo 1, didapatkan bahwa tingkat literasi numerasi siswa di kelas II SDN Gesikharjo 1 masih rendah. Pada saat proses pembelajaran matematika siswa terlihat mengalami kesulitan Ketertarikan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika masih kurang, dan terdapat siswa yang belum lancar dalam membaca. Selama proses observasi Peneliti melihat bahwa pembelajaran di dalam kelas kurang interaktif dan anak cenderung ramai sendiri karena belum adanya penerapan media pembelajaran selama proses pembelajaran. oleh sebab itu, peneliti akan membuat media *Uno Stacko Game* pada pelajaran matematika untuk mengatasi rendahnya tingkat literasi numerasi siswa serta untuk menunjang proses pembelajaran. Pemilihan media *Uno Stacko Game* didasarkan pada karakteristik anak kelas II SD yang pada umumnya sangat

aktif dengan adanya permainan. Media pembelajaran *Uno Stacko Game* sendiri adalah suatu media yang mengabungkan antara permainan dan latihan soal berbasis literasi numerasi.

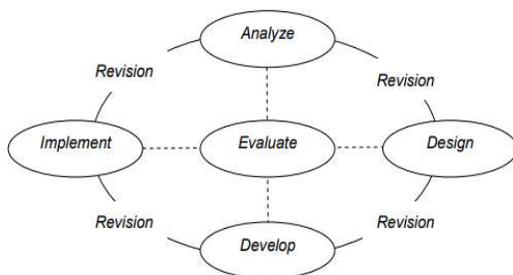
Media pembelajaran *Uno Stacko Game* memiliki banyak manfaat antara lain dapat melatih kemampuan berfikir dan mengontrol emosi siswa. Menurut Indriastuti & Abidin (2021) permainan uno dapat membantu siswa memperoleh rasa ingin tau yang dapat mempertinggi motivasi belajar serta memperkuat logika dan pemikiran kritis. Disamping itu kegiatan belajar sambil bermain dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan media *Uno stacko game* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti Larasati & Prihatnani (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung)”, Muhammad roziqin (2017) dengan judul “pengaruh permainan Uno Satcko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia di Griya Usila Santo Yosef Surabaya” dan Angelina & Hamdun (2019) dengan judul penelitian “Pembuatan Sumber Belajar Ta'bir Berbasis Uno Stacko untuk MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta” penelitian yang dikembangkan peneliti dengan penelitian sebelumnya memiliki beberapa perbedaan. Perbedaan terletak pada material bahan, isi materi dan cara memainkannya. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan material kayu untuk 51 balok uno stacko, spin untuk pengambilan nomernya. Selain itu, materi pada penelitian kali ini yakni materi penjumlahan dan pengurangan bilangan matematika pada kelas II dengan soal-soal berbentuk cerita yang bertujuan untuk meningkatkan literasi numerasi siswa.

Tujuan dikembangkannya media pembelajaran *uno stacko game* ini agar dapat memberikan solusi bagi guru dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi soal cerita penjumlahan dan pengurangan serta meningkatkan literasi numerasi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (A'yun dkk, 2022). Menurut Deni Murdiani & Muhamad Sobirin (2022) model ini cocok digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan produk media pembelajaran karena setiap tahapnya dilaksanakan dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE (A'yun et al. 2022)

Subjek penelitian yakni 20 orang siswa kelas II SDN Gesikharjo 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni dengan cara wawancara, observasi, dan pemberian *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain untuk menilai keefektifan media *Uno Stacko Game* dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

Tabel 1. Kriteria N- Gain Standar

Nilai Gain (g)	Keterangan
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
Nilai Gain (g)	Keterangan

Sumber: (Wulandari, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko*. Media pembelajaran *Uno Stacko Game* berisikan materi ajar dan latihan soal cerita materi penjumlahan dan pengurangan kelas II yang difokuskan untuk meningkatkan literasi numerasi mereka. Adapun kelengkapan dalam media pembelajaran ini yakni barcode materi, 51 balok soal, kartu petunjuk permainan, dan spin putar.



Gambar 2. Media Uno Stakco Game

### Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis 3 kriteria yakni kurikulum, materi ajar dan karakteristik siswa. Hasilnya diketahui bahwa Kurikulum yang digunakan kelas II SDN Gesikharjo 01 yakni kurikulum merdeka belajar. Pada analisis materi diketahui bahwa materi ajar yang kurang dipahami siswa terdapat pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan khususnya soal cerita, siswa siswi sudah dapat menghitung dengan baik namun mereka belum bisa menganalisis dan memecahkan masalah pada soal cerita. Selanjutnya, pada analisis karakteristik didapatkan bahwa masih terdapat siswi yang belum lancar dalam membaca, namun disini mereka mempunyai semangat belajar dan rasa ingin tau yang tinggi.

### Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain (*design*) peneliti mulai merancang, membuat, dan mengembangkan media Uno Stacko Game yang terdiri dari balok berjumlah 51 yang terbuat dari kayu dengan ukuran 7,5x2,5x1,5 yang kemudian di lapiasi dengan kertas warna-warni berisikan soal-soal dengan menggunakan spin putar sebagai alat untuk pengambilan baloknya. Tata cara permainan media Uno Stacko Game dirancang dengan menarik dan simple agar siswa dapat memainkannya dengan mudah. Semakin banyak pertanyaan yang diberikan dapat dijawab siswa maka semakin tinggi pula pemahaman siswa untuk memecahkan masalah dalam soal cerita, hal ini dapat membiasakan siswa untuk berlatih soal-soal cerita matematika yang akan dapat meningkatkan literasi numerasinya.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan meliputi pelaksanaan pengembangan media Uno Stacko Game yang telah dirancang pada tahap desain. Setelah pembuatan media Uno Stacko Game selesai, maka tahap selanjutnya peneliti melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dibuat untuk Permainan Uno Stacko. Selain itu, dengan adanya validasi akan didapatkan ide dan masukan untuk menyempurnakan media *Uno Stacko Game* dari para ahli agar lebih baik lagi dan lebih layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi yang dilakukan sebanyak tiga kali dan didapatkan hasil validasi bahasa sebesar 80% dengan kriteria "Valid". Validasi media 90% dengan kriteria "sangat valid", dan validasi oleh ahli materi, diperoleh persentase 95% dengan kategori "sangat valid".

### Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi (*implementation*) setelah produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan, maka peneliti melakukan uji coba pada 20 siswa kelas II SDN Gesikharjo 1 untuk mengetahui tingkat keefektifan media maka setelah proses penerapan media pembelajaran selesai, siswa diberikan lembar posttest. Hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* perlu dianalisis secara mendalam. Data yang tertera pada tabel berikut memberikan gambaran yang jelas tentang perubahan atau peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Uno Stacko Game*.

Tabel 2. Hasil Perhitungan *Pretest* dan *Posttes*

Nama	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>posttest- pretest</i>	skor ideal (100-Pre)	N- Gain	N gain Score
AAQ	65	90	25	35	0,714286	71,42857143
AY	50	80	30	50	0,6	60
AAH	45	90	45	55	0,818182	81,81818182
AM	50	95	45	50	0,9	90
AR	60	85	25	40	0,625	62,5
AZA	65	90	25	35	0,714286	71,42857143
ABA	65	85	20	35	0,571429	57,14285714

AZP	80	95	15	20	0,75	75
BCR	55	85	30	45	0,666667	66,66666667
BGS	60	80	20	40	0,5	50
DN	80	100	20	20	1	100
DB	40	70	30	60	0,5	50
GAA	60	85	25	40	0,625	62,5
HSR	65	100	35	35	1	100
KAH	85	100	15	15	1	100
KAA	85	90	5	15	0,333333	33,33333333
KRD	65	100	35	35	1	100
LQN	65	85	20	35	0,571429	57,14285714
PAN	40	85	45	60	0,75	75
ZBE	80	95	15	20	0,75	75
<b>Jumlah</b>	<b>63</b>	<b>89,25</b>	<b>26,25</b>	<b>37</b>	<b>0,719481</b>	<b>71,94805195</b>

Hasil perhitungan menggunakan rumus N-Gain menunjukkan bahwa skor yang diperoleh pada uji coba terhadap 20 siswa kelas II yaitu 0,719 dengan perolehan nilai rata-rata kelas 89,25 dan tergolong dalam kriteria tinggi. Kemudian perolehan persentase tingkat keefektifan produk dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Gain Standart} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

$$\text{Gain Standart} = \frac{89,25 - 63}{100 - 63} \times 100 = 70,9\% \text{ "Efektif"}$$

Kemudian, untuk mengetahui tingkat kepraktisan guru dan siswa di kelas diberikan kuesioner tanggapan dari produk *Uno Stacko Game* yang telah dikembangkan. Dari hasil kuisisioner tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Penampilan media pembelajaran <i>Uno Stacko Game</i> menarik.	5
2	Media <i>Uno Stacko Game</i> sesuai dengan Tujuan pembelajaran	4
3	Bahasa yang ada pada media <i>Uno Stacko Game</i> mudah dipahami siswa	5
4	Media Pembelajaran <i>Uno Stacko Game</i> menumbuhkan minat belajar siswa	5
5	Soal-soal yang ada menumbuhkan kemampuan literasi numerasi siswa	5

6	Media pembelajaran <i>Uno Stacko Game</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun berkelompok	5
7	Media pembelajaran <i>Uno Stacko Game</i> dapat melatih siswa dalam menjawab soal cerita matematika	5
8	Media <i>Uno Stacko Game</i> mampu menarik perhatian siswa	5
9	Media <i>Uno Stacko Game</i> mudah untuk dimainkan	5
10	Media <i>Uno Stacko Game</i> dapat memicu siswa untuk aktif belajar.	5
Jumlah skor yang diperoleh		49
Persentase skor %		98%
Kriteria Praktis		Sangat

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah siswa menjawab	
		Ya	Tidak
1	Apakah Kamu tertarik dengan <i>Uno Stakco Game</i> ?	20	0
2	Apakah media <i>Uno Stakco Game</i> mudah digunakan?	20	0
3	Apakah media <i>Uno Stakco Game</i> membuat kamu lebih semangat belajar?	20	0
4	Apakah media <i>Uno Stakco Game</i> membuat pembelajaran tidak membosankan?	20	0
5	Apakah media <i>Uno Stakco Game</i> membuatmu lebih memahami soal cerita penjumlahan dan pengurangan?	20	0
6	Apakah tulisan yang ada pada Media <i>Uno Stakco Game</i> mudah dibaca?	20	0
7	Apakah kamu merasa senang belajar menggunakan Media <i>Uno Stakco Game</i> ?	20	0
8	Apakah media <i>Uno Stakco Game</i> mudah dibawa dan disimpan?	20	0
Jumlah skor		160	0

Berdasarkan tabel hasil respon guru dan siswa di atas, menunjukkan bahwa persentase hasil Sebanyak 98% guru memberikan respon terhadap kuesioner tersebut. Sementara itu, 100% siswa memberikan respon terhadap kuesioner respon siswa. Berdasarkan informasi ini, dapat dikatakan bahwa materi pembelajaran untuk Permainan Uno Stacko telah diproduksi untuk memenuhi standar yang sangat tinggi dan praktis digunakan.

### Tahap evaluasi (*evaluate*)

Pada tahapan evaluasi dan telah dilaksanakan penilaian atas produk yang sudah digunakan. Pada tahapan ini, peneliti mengolah data kuantitatif yang diperoleh atas hasil tes siswa serta angket respon siswa juga guru. Media pembelajaran *Uno stacko Game* dianggap efektif apabila peserta didik mencapai rata-rata 70%. Angket respon siswa memperoleh nilai 100%, sementara angket respon guru mendapatkan hasil 98%. Kedua angket ini dinyatakan sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media pembelajaran *Uno stacko Game* efektif digunakan dalam pembelajaran.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitain yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa Media *Uno Stacko Game* dinyatakan sangat valid dengan nilai persentase kevalidan bahasa sebesar 80% dari kevalidan media 90%, dan kevalidan materi 95%. Sementara itu, respon kepraktisan mencapai 100% dari siswa dan 98% dari guru. Kemudian, untuk aspek keefektifan, media yang dikembangkan tergolong efektif digunakan dengan skor g adalah 0,7. Media permainan Uno Stacko dapat digunakan sebagai materi edukasi pendamping proses pembelajaran untuk guru dan siswa di SD Negeri Gesikharjo 01. Besar kemungkinan produk ini bisa diterapkan di sekolah sekolah dasar lainnya karena telah melewati uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

### DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, U. Q., Muharrami, L. K., Qomaria, N., & Wulandari, A. Y. R. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i3.13762>
- 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>
- Deni Murdiani, & Muhamad Sobirin. (2022). Perbandingan Metodologi Waterfall Dan Rad (Rapid Application Development) Dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 4(4), 302–306. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i4.2008>
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Indriastuti, A. N., & Abidin, Z. (2021). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 324–334. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review%: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

- Kemendikbudristek. (2023). *Apa itu Literasi dan Numerasi?*
- Kemendikbudristek. (2023). *cara meningkatkan literasi pada siswa.*  
<https://itjen.kemdikbud.go.id/web/cara-meningkatkan-literasi-pada-siswa/>
- Kompasiana. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar.*
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161.  
<https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>
- muhammad roziqin. (2017). pengaruh permainan Uno Satcko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia di Griya Usila Santo Yosef Surabaya. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7.
- Munahefi, D. N., Lestari, F. D., Mashuri, & Kharisudin, I. (2023). Pengembangan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Pembelajaran Tematik Terintegrasi Berbasis Proyek. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 663–669.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Wiratama, N. A. (2021). Pengembangan Media Flashcard Pada Siswa Kelas IV SDN Bendo 2 Kota Blitar Subtema Hewan Dan Tumbuhan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 509–516.
- Wulandari, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Tematik Tema 6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SDN 4 Bajur.*
- Zenius. (2021). *Cara Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa – Zenius untuk Guru.*  
<https://www.zenius.net/blog/kemampuan-numerasi>