

**PENGEMBANGAN *SIJI CARD* BERBASIS PERMAINAN *UNO* PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG**

FITRIA NADRA MAULIDA

2020143506

Abstrak

Minimnya penggunaan media sebagai sarana pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas yang dapat menyebabkan kejenuhan dan kurangnya perhatian siswa dalam belajar, hal ini yang melatar belakangi penelitian ini agar siswa dapat lebih mudah memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *siji card* berbasis permainan *uno* yang valid dan praktis. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*), model ADDIE menjadi salah satu model dalam mengembangkan suatu produk agar dapat digunakan pada proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menilai aspek kevalidan media, materi dan bahasa dengan memperoleh persentase sebesar **94,01%** yang menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dan hasil implementasi dari penelitian ini yang menggunakan uji coba *one to one evaluation* diperoleh hasil **92,05%** yang menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dan *small group evaluation* memperoleh hasil sebesar **91,45%** yang menunjukkan kriteria “Sangat Valid”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Siji Card* berbasis permainan *UNO* dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci : Kebutuhan Manusia, Media Siji Card, Pengembangan