PENGEMBANGAN PERMAINAN UNO CARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI SKI DI MTSN 4 PASAMAN BARAT

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperroleh Gelar Sarjana Pendidikan (S)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disusun Oleh:

Suci Handayani
NIM. 2121076

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

SJECH M. DJAMIL DJAMBEK

BUKITTINGGI

2025 M/1446 H

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suci Handayani

Nim : 2121076

Tempat/ tanggal lahir : Bukittinggi/ 05 September 2002

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : **"Pengembangan Permainan UNO CARD Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi SKI Di MtsN 4 Pasaman Barat"**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar asli karya penulis, apabila dikemudian Hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar keserjanaan penulis dapat dicabut sampai batas waktu yang tidak di tentukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Agustus 2025

Saya yang menyatakan,

Suci Handayani
NIM: 2121076

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi ini berjudul **"Pengembangan Permainan UNO CARD Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi SKI Di Mtsn 4 Pasaman Barat"**, yang ditulis oleh **Suci Handayani Nim : 2121076**, telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti Sidang Munaqasyah Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2025

Dosen Pembimbing

Siska Yulia Rahmi, M.Pd

NIP:198905212022032001

ABSTRAK

Suci Handayani, NIM 2121076, Judul Skripsi: Pengembangan Permainan Uno Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Ski Di MTsN 4 Pasaman Barat. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Tahun 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Permainan Uno Card sebagai media pembelajaran pada materi SKI di MTsN 4 Pasaman Barat. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap. development, Kartu UNO dinilai oleh para ahli yaitu Ahli Materi (Dosen UIN dan Guru), Ahli Media (Dosen UIN), Ahli Bahasa (Guru Bahasa MTsN 4 Pasaman Barat). Pada tahap implementasi dilakukan uji coba. Pengukuran Kepraktisan Media UNO Card pada 31 siswa kelas VII dan Guru mata pelajaran SKI MTsN 4 Pasaman Barat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui angket Validitas dan angket Pratikalitas. Data yang diperoleh dari angket deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukan Tingkat kevalidan pada media pembelajaran SKI ini dapat diukur dengan menggunakan rumus Aiken's V dengan didapatkan berdasarkan karakteristik media pembelajaran sudah layak digunakan dan dilakukan penilaian, hasil dari ketiga ahli penilaian, yang mana hasil dari hasil validasi aspek media dengan hasil 0,78, aspek materi 8,00, dan aspek kebahasaan 7,75**,** dengan kriteria penilaian <0, 60, maka dapat di kategorikan “Valid”. Pada uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan produk tersebut yang dengan memberikan penilaian berupa angket kepada tiga orang guru Pendidikan SKI dengan hasil 92,22% dan 31 siswa dengan hasil 81,29%, maka dapat di kategorikan “sangat baik”. Hal itu menunjukkan permainan UNO Card dapat menjadi media pembelajaran SKI yang layak digunakan.

Kata Kunci: *Permainan, Qr-Code, Media Pembelajaran*

KATA PENGANTAR

بِسْمِاللـهِالرَّحْمَنِالرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat penulis menyelesaikan skripsi ini. Kemudian shalawat beserta salam senantiasa kita mohonkan kepadanya agar selalu tercurah kepada junjungan kita, yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalahnya kepada kita sehingga menjadikan kita umat yang beradab dan berilmu pengetahuan.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat untuk menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul "**Pengembangan Permainan UNO Card Sebagai Media Pemeblajaran Pada Materi SKI di MTsN 4 Pasaman Barat**". Proposal ini ditulis untuk syarat penyelesaian studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Shalawat beserta salam senantiasa dihadiahkan kepada junjungan umat, imam diwaktu shalat, pemimpin diwaktu perang yaitu Nabi Muhammad SAW. Yang telah meninggalkan dan mewariskan dua pusaka yang bisa dijadikan pedoman dan tuntutan dalam kehidupan yaitu Alquran dan Sunnah.Proposal skripsi ini tidak terlepas dari segala bentuk hambatan dan rintangan,tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, kesulitan ini dapat teratasi.

Maka dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Silfia Hanani, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi beserta jajarannya.
2. Ibuk **Siska Yulia Rahmi**, yang telah menjadi pembimbing penulis serta telah memberikan arahan, bimbingan, saran, semangat serta memberikan motivasi kepada penulis dalam menyusun proposal skripsi.
3. Kedua orang tua dan saudara/i, serta keluarga yang selalu memberikan dukungandan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan namanya satu persatu. Mudah-mudahan Allah SWT melimpahkan kasih sayang-Nya serta lindungan-Nyakepada pihak-pihak yang terkait dan membalasnya dengan lebih bagus.

Penulis mengetahui kalau proposal skripsi ini terdapat kelemahan-kelemahan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun.Mudah-mudahan proposal skripsi ini berguna untuk seluruh pihak terkhususnya untuk penulis sendiri serta bagi masyarakat dan pihak pembaca.

Bukittinggi, 22 April 2025

(Suci Handayani)

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS i

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING i

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 10

C. Batasan Masalah 11

D. Rumusan Masalah 11

E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan 11

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan 11

G. Defenisi Istilah 12

H. Sistematika Penulisan 14

BAB II KAJIAN TEORI 15

A. Landasan Teori 15

1. Media Pembelajaran 15

2. Permainan UNO Card 23

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 34

4. Canva 34

5. QR-Code 34

B. Penelitian Yang Relevan 40

C. Kerangka Berfikir 42

BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN 44

A. Model Pengembangan 44

B. Prosedur Pengembangan 45

C. Desain Uji Coba 46

D. Subjek Uji Coba 47

E. Instrumen Penelitian 50

F. Teknik Analisis Data 56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 44

A. Deskripsi Hasil Pengembangan 44

B. Analisa Data Hasil Uji Coba 45

C. Kajian Produk Akhir 46

D. Pembahasan 47

BAB V PENUTUP 44

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi 44

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut 45

DAFTAR PUSTAKA 61

DAFTAR LAMPIRAN 61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1..... 11

Tabel 3.2..... 11

Tabel 3.3..... 11

Tabel 3.4..... 11

Tabel 3.5..... 12

Tabel 4.1..... 14

Tabel 4.2..... 15

Tabel 4.3..... 40

Tabel 4.4..... 42

Tabel 4.5..... 44

Tabel 4.6..... 45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 11

Gambar 3.2 11

Gambar 4.1 11

Gambar 4.2 11

Gambar 4.3 12

Gambar 4.4 14

Gambar 4.5 15

Gambar 4.6 40

Gambar 4.7 42

Gambar 4.8 44

Gambar 4.9 45

Gambar 4.10 46

Gambar 4.11 47

Gambar 4.12 50

Gambar 4.13 56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 11

Lampiran 2 11

Lampiran 3 11

Lampiran 4 11

Lampiran 5 12

Lampiran 6 14

Lampiran 7 15

Lampiran 8 40

Lampiran 9 42

Lampiran 10 44

Lampiran 11 45

Lampiran 12 46

Lampiran 13 47

Lampiran 14 50

Lampiran 15 56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir disemua aspek manusia, termasuk dalam pendidikan formal. Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia. Dalam pandangan Al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan Akhlak buruk dan menanamkan Akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah SWT dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.[1]

Pendidikan ialah sebuah proses yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengasah kemampuan peserta didik dengan kegiatan pembelajaran. Pendidikan mempunyai peran penting untuk memajukan potensi serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada kehidupan bermasyarakat. salah satu prasyarat mencapai tujuan Pendidikan ialah meningkatkan sumber daya manusia. Kunci kemajuan pendidikan adalah semakin baik kualitas suatu pendidikan yang diselenggarakan lembaga pendidik, maka kualitas generasi muda bangsa juga akan semakin baik.[2]

Undang-undang Sisdiknas RI No 20 tahun 2003 menjelaskan bahawa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

---

[1] Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidiakan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta-Alim* Vol. 17, No. 2 (2019). hlm 4

[2] Julhadi. *Hasil Belajar Peserta Didik:Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*.(Jawa Barat: Edu Publisher), 2021, hlm. 6-7

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.[3]

Tujuan pendidikan nasional sejalan dengan tujuan pendidikan agama Islam, dimana pusat kurikulum Depdiknas mengemukakan bahwa[4]: Pendidikan agama Islam di Indonesia adalah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik, pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang berkembangdalam hal keimanan, ketakwaannya kepada Allah SWT. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pembahasan tentang pendidikan di atas dapat di pahami bahwa tujuan pendidikan adalah perubahan prilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar. Pendidikan dapat dikatakan berhasil jika telah mencapai tujun pendidikan. Selain itu, pendidikan dikatakan berhasil bila prorses belajar mengajar dilaksanakan secara efesien dan efektif sehingga hasil belajar tercapai makasimal pelajaran, memperbaiki proses belajar mengajar.[5]

---

[3] Pasal 1 Ayat (1 dan 2) Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentangSistem Pendidikan Nasional.

[4] Tajuddin Noor, „Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun,20, 2018, 123–44.

[5] Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press, 2012), h. 2-3

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga dari media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam melakukan proses pembelajaran, namun perlu di pahami dalam penggunaan media pembelajaran sebagai seorang guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media yang di sesuaikan dengan kebutuhan maupun karakter siswa. Artinya seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran itu dia harus menyesuaikan media dengan materi yang di pakai agar materi tersebut tersampaikan dengan baik dan benar kepada peserta didik.

Adapun Media berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti "tengah" atau "pengantar".[6] Dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses penyampaian materi, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pemahaman peserta didik.

Bahkan media pembelajaran ini juga sudah di terapkan oleh Nabi Muhammad SAW. Yang mana terdapat pada hadist di bawa ini:

قَالَ صلى الله عَلَيْهِ وَسَلَّم : وَ آنَا كَافِلُ الْيَتِيمِ فِي الْجَنَّةِ هَكَذَا وَأَشَارَ بِالسَّبَابَةِ وَالْوُسْطَى وَفَرَّجَ بَيْنَهُمَا

"Bahwa aku dan orang-orang yang memelihara anak yatim dengan baik akan berada di surga, bagaikan dekatnya jari telunjuk dengan jari tengah, lalu Nabi mengangkat tangannya dan memperlihatkan jari telunjuk dan jari tengahnya, lalu ia renggangkan." (HR Bukhari)[7]

[6] Ameia putri wulandari, dkk, pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, *journal on education*, vol 05, no 02, (2023), h 3930

[7] H.R Bukhari

Dalam hadis ini, Nabi memberikan contoh bahwa proses pembelajaran tidak terbatas pada metode lisan semata, tetapi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam penyampaian materi. Dalam konteks ini, Nabi menggunakan jarinya yakni jari telunjuk dan jari tengah sebagai alat ilustrasi dalam menjelaskan suatu konsep kepada para sahabat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Kristanto pada kutipan Hari Sugiarto setyaedhi menyatakan manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.[8] Secara garis besar media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu membantu guru dalam bidang tugasnya, membantu para

Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam paltform tersebut.[9]

Begitulah pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Terkhususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebuayaan Islam (SKI). Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (leaning experience) yang dapat dilihat

[8] Hari Sugiarto setyaedhi, peranan media pembelajaran dalam kurikulum 2013, *(Educational Technology Journal),*vol 1, no 1, 2021, h 28.

[9] Sri Damayanti, L. Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Pendidikan Tinggi Pariwisata Di Bali Selama Pandemi Covid19. *Journey*, 2020, 2(2), 63–82.

dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehinggga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori "Cone Experience" yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran[10]

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Munif Chtib, Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi.[11]

Pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) merupakan salah satu mata pelajaran di Madrasah Tsanawiyah yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman sejarah Islam, keteladanan tokoh-tokoh Islam, serta nilai-nilai budaya Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran Ski sering kali masih menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga kurang menarik bagi siswa dan kurang mendorong mereka untuk termotivasi mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahami makna dan relevansinya dalam kehidupan modern.[12]

Bedasarkan tercapainya tujuan pembelajaran SKI yang telah di rumusakan guru hendaknya menggunakan berbagai media pembelajaran

---

[10] Jalinus, N. & Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran (Pertama)*.(Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 2

[11] Nurul Hidayat,'Teori Pembelajaran Al-Qur'an', Al-Furqan, vol 4, No. 1.Juni 2021

[12] Suharsimi Arikunto, *Strategi Pembelajaran Efektif Dalam Pendidikan Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2022), hlm. 45

yang tepat dan inovatif agar peserta didik dapat belajar secara optimal. Sehingga tercapailah tujuan pembelajaran SKI sesuai yang diharapkan.

Maka dari itu penulis ingin menggunakan media pembelajaran kartu UNO karena permainan kartu UNO ini mudah dimainkan oleh siswa. Implementasi media digunakan pada proses pembelajaran yang diperkirakan dapat mencapai Motivasi Belajar siswa. Tidak hanya untuk membantu memahamkan akan tetapi siswa lebih interaktif dan mampu berpikir secara kritis sebagaimana penelitian terdahulu (Rina Rahmawati, dkk 2022) menyatakan media kartu UNO efektif dapat mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa sebagai pengalamannya dengan hasil N-Gain 0.49.9 Media pembelajaran digunakan oleh semua pendidik untuk membantu menyampaikan isi materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk selalu terpaku dengan penjelasan guru. Berdasarkan Kurikulum Nasional, dalam proses pembelajaran siswa dituntut lebih aktif dari guru atau biasa disebut student center. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan memahami suatu materi yang akan disampaikan dan tidak terkesan membosankan adalah jenis permainan. Media permainan kartu dapat menambah kualitas belajar siswa dan penggunaan media permainan kartu mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk bermain sambil belajar.[13]

[13] Rina rahmawati, dkk, Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa, *" Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* , vol. 9, no. 2 (2019): hlm. 65

Permainan kartu UNO pada materi SKI diadaptasi dari kartu UNO yang dikenal oleh masyarakat luas. Sanjaya dalam Rina Rahmawati, menjelaskan bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah yang menantang agar pemain dapat mencari solusi masalahnya. Media pembelajaran permainan kartu UNO berisi kartu materi kartu soal, kartu simbol, dan kartu pengetahuan yang memiliki fungsi masing-masing dalam penggunaannya.[14]

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada 24 Februari 2025. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Maria, S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 04 Pasaman Barat, beliau mengatakan dalam menyampaikan materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam belum menggunakan Media Pembelajaran yang inovatif, dalam proses pembelajaran. Meskipun Proyektor sudah tersedia, namun penggunaan yang terbatas di karena Cuma ada satu di sekolah itu. Media yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah adalah buku pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Lembar Kerja Siawa

[14]Rina rahmawati, dkk, Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa, *" Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* , vol. 9, no. 2 (2019): hlm. 65

(LKS), dan Papan Tulis. Penggunaannya disesuaikan dengan materi yang akan akan di sampaikan.

Lalu pada waktu yang sama penulis juga melakukan riset awal bersama beberapa siswa yang dimana siswa menyatakan proses pembelajaran masih menggunakan metode caramah dan pemberian latihan atau PR, maka kami hanya berfokus kepada materi yang di ajarkan sesuai dengan metode pembelajaran ceramah dan diskusi di depan kelas. Dan juga Mewawancari siswa yang berprestasi, dari hasil wawancara dengan siswa yang bernama azka, ia mengatakan masih banyak di antara teman-teman nya di kelas kurang mengikuti untuk ikut pembelajaran SKI, dikarenakan pembelajaran sejarah kebudayaan islam membosankan menurut temannya.

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi di atas maka penulis melakukan penelitian untuk Pengembangan media pembelajaran berupa Kartu uno. Kartu uno ini merupakan permainan yang sedang banyak dimainakan anak-anak pada saat ini. Penulis dalam melakukan penelitian pengembangan terdadap media pembelajaran ini agar lebih efektif untuk mendorong siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga dapat memberikan pembelajaran yang efektif.

Dengan memodifikasi media permaian menjadi media pembelajaran, siswa dapat belajar smabil bermain dan media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, serta mendorong partisipasi aktif melalui interaksi langsung. Oleh karena itu penulis melakukan

penelitian untuk meneliti "**Pengembangan Permainan UNO CARD Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi SKI Di MtsN 4 Pasaman Barat**"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas maka dapat teridentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Penggunaan media pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam belum optimal karena guru hanya menggunakan media buku cetak dan lembaran kerja siswa (LKS)
2. Belum adanya media pembelajaran kartu UNO sejarah kebudayaan islam
3. Siswa selama proses pemebelajaran belangsung jenuh dan banyak bermain saat belajar

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti serta efektif dan efesiennya penelitian ini, maka penulis memfokuskan penelitian pada Pengembangan Permainan UNO Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi SKI, yang mana materi yang digunakan pada materi pembelajaran semester dua kelas VII mengenai "Perkembangan Peradapan Islam Masa Daulah Umayyah".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Rumusan masalah yang telah penulis kemukakan diatas, maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah

penelitian sebagai berikut: Bagaimana pengembangan media permainan Uno Card sebagai media pembelajaran pada materi SKI di MTsN 4 Pasaman Barat?

E. Tujuan Dan Kegunaan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media Permainan Uno Card sebagai media pembelajaran pada materi SKI di MTsN 4 Pasaman Barat.

F. Spesifikasi Produk Yang Di Hasilkan

Spesifikasi media permainan UNO Card sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa permainan UNO Card didesain memanfaatkan aplikasi Canva yang terdapat pada laptop atau *smartphone*.
2. Materi yang dimasukkan pada media permainan UNO Card yakni materi Sejarah Kebudayaan Islam semester II dengan judul Perkembangan peradapan islam masa daulah umayyah.
3. Media pembelajaran UNO Card diberi nama UNO SKI yang berukuran 6x9 cm. Perancangan media dilakukan dengan kolaborasi jenis *font*, warna serta ukuran proporsisi yang tepat.
4. Media UNO Card terdiri dari satu set kartu berjumlah 108 kartu yang memiliki 4 warna yaitu merah, kuning, biru, dan hijau, buku pedoman, petunjuk permainan, lembar soal dan jawaban dan box media UNO Card.
5. Rincian kartu:

a. 40 kartu angka 0-9 (10 karu merah, 10 kartu kuning, 10 kartu biru, dan 10 kartu hijau),
b. 36 kartu soal dan materi dengan rincian angka 2-9 setiap warnanya (27 soal dalam kartu merah, kuning dan hijau), dan (9 kartu materi dengan warna biru setiap kartu angka 1).
c. 24 kartu aksi dengan rincian (8 kartu skip dua per warna, 8 kartu reverse dua per warna, dan 8 kartu draw two dua per warna,)
d. Dan terdapat 8 kartu Wild dengan rincian (4 kartu wild dan 4 kartu wild draw four)

G. Defenisi Istilah

1. **Pengembangan:** Pengembangan adalah jenis studi yang mencoba membuat produk untuk mengevaluasi kegunaan dan validitasnya. Sebuah produk atau serangkaian tindakan yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan yang sudah ada dikenal sebagai penelitian dan pengembangan.
2. **Media Pembelajaran:** Media pembelajaran berarti bahan interaksi yang menolong peserta didik menerima informasi pembelajaran yang sudah dikemas pendidik kedalam sebuah media pembelajaran
3. **Permainan UNO Card:** Permainan kartu yang dimodifikasi dari permainan kartu UNO untuk media pembelajaran SKI.
4. **Belajar: Proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap atau upaya untuk mengubah tingkah laku yang dari tidak tahu menjadi tahu.**

5. **Materi SKI:** Salah satu mata pelajaran dimadrasah yang membahas sejarah kebudayaan Islam. Mata pelajaran SKI adalah mata pelajaran yang di ajarkan pada peserta didik dari jenjang pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah sampai perguruaan tinggi islam. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu komponen dari pendidikan agama islam.

H. Sistematika Penulisan

Dalam rangka memudahkan penulis, maka dalam penelitian ini dibagi dalam rangka beberapa bab sesuai dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, fokus penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.
2. BAB II Kajian Teori, berisi tentang landasan teori dan penelitian yang relevan.
3. BAB III Metodologi Penelitian, berisi tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data dan teknik analisis data.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang hasil pengembangan, analisa data hasil uji coba, kajian produk akhir dan pembahasan
5. BAB V Penutup, berisi tentang kajian produk yang telah di revisi, saran pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin "Medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah alat atau perantara, dalam hal pendidikan maka dapat diartikan sebagai alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan yang diperuntukkan kepada penerima pesan. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik visual maupun verbal.[15]

Sudjana menyatakan bahwa media yang diterapkan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran merupakan alat bantu dalam

[15] Sundayana,R. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 125.

mengajar. Untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang dilakukan oleh guru.[16] Sejalan dengan itu, Hamdayani mengatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruktual dilingkungan siswa, yang dapat meransang siswa untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran adalah media yang berupa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk instruksional serta mengandung istilah-istilah pengajaran.[17]

Media pembelajaran berarti bahan interaksi yang menolong peserta didik menerima informasi pembelajaran yang sudah dikemas pendidik kedalam sebuah media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran jika bagi peserta didik adalah eksperimen untuk bekerja menciptakan sebuah penalaran menjadi realitas dan dapat menciptakan siswa berpikir kritis. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi guru ialah menciptakan berpikir nalar siswa sehingga mampu membuat siswa berpikir kitis atau tingkat tinggi.[18]

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan pembelajaran yang mempunyai peranan yang sangat penting dalm proses belajar mengajar. Disamping juga dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran dapat juga menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas. Pada saat proses pembelajaran guru dapat menciptakan suasana belajar

[16]Nana Sudjiana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2012), hlm. 7

[17]Hamdayani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 243

[18]Purba. Yusnita Adelina dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," Jurnal Cendekia : Jurnal *Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 2 (2022): hlm. 1326–1327

yang menarik perhatian siswa dengan dengan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada peserta didik. Media pembelajaran ini memiliki peranan penting dalam mempercepat pemahaman siswa terhadap pelajaran, yang pada akhirnya akan membuat materi lebih berkesan dan lebih mudah dicerna oleh siswa, sesuai firman Allah Swt dalam Q.S Al-Baqarah ayat 31:[19]

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ

Artinny: *Dan dia ajarkan kepada nama-nama (benda) semuanya, kemuadian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, "sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!"*

Dalam tafsir Al-Misbah, ayat ini mengungkapkan bahwa Allah memberikan potensi kepada adam untuk memahami nama-nama benda atau kata-kata yang digunakan untuk mengenali fungsi benda-benda tersebut. Hal ini menjadi bukti bahwa manusia dianugerahi potensi untuk mengenal fungsi dan karakteristik benda-benda, seperti fungsi api dan angina, serta kemampuan untuk berbahasa. Bahkan dalam perkembangan bahasa manusia, misalnya pada anak-anak, pengajaran dimulai dengan mengenalkan nama-nama sederhana seperti "Papa, Mama, Mata, dan Pena," sebelum memahami kata kerja atau bentuk-bentuk bahasa lainnya.[20]

Dari ayat dan tafsir di atas yang menjelaskan dapat disimpulkan media-media yang disebutkan dalam Q.S Al-Baqarah ayat 31 tentunya

[19] Faiza Aswa, Cucu Suharman, Dkk, "Media Pembelajaran Perspektif Q.S Al-Baqarah Ayat 31 Serta Implikasinya Terhadap Pendidikan", *Jurnal Mu'alllim*, Vol. 7, No. 1, (2025), hlm. 74-90

[20] M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2005)

memiliki manfaat serta pengaruhnya tersendiri. Dengan media tersebut, lebih memudahkan siswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh gurunya.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran diterapkan berdasarkan ukuran dasar pemilihan media pembelajaran supaya media berguna sesuai dengan kebutuhan. Ukuran dasar memilih media umunya perlu dipertimbangkan sebagaimana berikut:[21]

1) Sasaran penggunaan media

Media pembelajaran harus sesuai dengan keadaan peseta didik seperti latar belakang sosial, karakteristik, motivasi dan minat belajarnya supaya media yang digunakan dapat diambil manfaatnya untuk siswa.

2) Karakteristik media

Diperhatikan karakteristik media seperti kekurangan dan kelebihan pada media yang dipilih agar jenis media yang dipilih dapat sesuai dengan kebutuhan siswa.

3) Tujuan penggunaan media

Perlu diperhatikan dari beberapa aspek seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta jenis stimulasi panca indera yang ditekankan. Semua aspek perlu dipertimbangkan agar mencapai tujuan penggunaan yang diinginkan.

[21]Tri Wulandari, dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Educatio,* vol. 5, no. 2 (2023): hlm. 3933-3934

4) Waktu

Perlu diperhatikan pada aspek waktu berapa lama media yang disajikan dalam proses pembelajaran.

5) Biaya

Dalam menggunakan media yang dipilih yakni bertujuan meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada pembelajaran. Namun faktor biaya harus dipertimbangkan.

6) Ketersediaan

Semua yang dibutuhkan pada proses pembelajaran bergantung pada ketersediaan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkanniat dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan stimulus dalam kegitan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.[22] Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untulk mempelancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efesien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:[23]

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

[22] Rusman, Dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.169

[23] Azhra Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 30

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran
8) Merubah peran guru kea rah yang lebih positif dan produktif.

Sejalan dengan Sudjana dan Riva'i mengemukakan tambahan manfaat media pemeblajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu: pembelajaran akan lebih mudah dimengerti maknanya dan variasi dalam metode pembelajaran akan lebih banyak.[24]

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran untuk meningkatkan dan mengarahkan pelatihan dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan interaksi antara guru dengan siswa menjadi aktif dan juga dapat memudahkan guru untuk memvariasikan proses pembelajaran.

2. Media Permainan UNO Card

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kesenangan semata. Permainan juga merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan kesenangan dan memiliki aturan tertentu. Dalam

[24] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)

hal ini, pendapat dari Sigmund Freud berdasarkan teori psikoanalitiknya dalam Uce menyatakan bahwa bermain berfungsi sebagai cara bagi anak-anak untuk mengungkapkan dorongan impulsif mereka sebagai upaya untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan.

a. Pengertian Kartu UNO

Kartu UNO adalah mainan berisi urutan angka dengan masing-masing symbol warna yang dimilik. Yang menjadi ciri khas Kartu UNO ini ialah persamaan warna dan angka. Permainan UNO banyak digemari semua kalangan, karena permainannya yang seru dan kompetitif. Namu permainan kartu UNO saat ini sudah banyak disesuiakan menjadi produk media pembelajaran yang dapat dimainkan peserta didik. Manfaat kartu UNO ini adalah untuk media pembelajaran yang alternative yang menyenangkan dan inovatif.[25]

Kartu UNO ialah sebuah permainan kartu yang memiliki empat warna yakni merah, kuning, hijau, dan biru dengan kartu dicetak khusus dapat dimainkan dengan persamaan angka dan warna yang ada didalam kartu tersebut. Maksud dari kata UNO dalam kamus Bahasa Indonesia sendiri ialah satu. Perbedaan antara kartu UNO dengan kartu lain yaitu mempunyai beberapa simbol yakni wild, reserve, draw, dan stop juga ketika kartu yang pemain miliki tersisa satu, maka pemain tersebut harus menyebutkan UNO. Permainan kartu UNO adalah sebuah permainan yang dapat memotivasi belajar peserta didik

[25] Tutiani, Novi, Dkk, "Pengembangan Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Positif," *Jurnal On Education,* Vol 5, No. 2.(2023). hlm. 5460-5472

karena media yang digunakan pada pembelajaran tersebut menarik dan kreatif.

b. Komponen

Secara umum Kartu UNO memiliki komponen utama yang harus diketahui sebagai berikut :[26]

1) Kartu Angka

Dimana kartu ini terdiri mulai dari angka 0 sampai 9 dengan masing warna yang beragam yang jumlahnya 4 yaitu merah, kuning, hijau, biru.

2) Kartu +2

Kartu ini tentu punya warna sama pada kartu angka yang memiliki ikon +2 di pojok atas bawah kartu. Ketika kartu +2 dimainkan maka pemain selanjutnya mengambil dua kartu dari tumpukan kartu

3) Kartu (↕) reverse

Kartu ini memiliki ikon ↕ yang warna dan angkanya sama. Jadi ketika kartu tersebut dimainkan, maka arah permainan menjadi berubah sebaliknya.

4) Kartu (Ø) lewati

Kartu ini memiliki ikon "Ø" di atasnya jadi ketika dimainkan, pemain berikutnya akan kehilangan giliran main dan dilewati

5) Kartu Bebas Warna

[26]Hadi. Suherman Nurul et.al " Analisis Kebutuhan Pengembangan Kartu HILO (History with UNO Cards) Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): hlm. 1341-1342.

Kartu ini berwarna hitam yang memiliki semua (merah, kuning, biru dan hijau). Jadi pada kartu aksi ini pemain dapat memilih warna terserah yang ingin mereka mainkan. Ketika kartu dimainkan, pemain yang memainkan harus menyatakan warna yang akan dipilih.

6) Kartu +4

Kartu ini berwarna hitam yang memiliki simbol +4 dimana artinya jika kartu ini dimainkan, pemain memilih warna baru seperti kartu liar biasa. Dan pemain berikutnya harus mengambil empat kartu dari tumpukan kartu.

Namun pada penerapan media ini dimodifikasi dengan dikaitkan materi sumber daya alam. Media kartu UNO berisi wadah media, satu set kartu UNO, buku pedoman materi, petunjuk permainan dan kunci jawaban. Setiap kartu berisikan kartu soal dan kartu aksi. Media kartu UNO adalah adabtasi dari kartu UNO pada umumnya yang di desain dengan kombinasi ukuran, warna dan jenis font menarik dengan proporsi yang tepat. Jika pada kartu UNO inti permainannya menyesuaikan warna atau angka kartu yang dimainkan saja, maka pada permainan kartu UNO yang diterapkan yakni menyesuaikan warna atau angka dan jawab soal yang terdapat pada kartu.

Terdapat soal serta kunci jawaban yang dimuat media pembelajaran kartu UNO dihubungkan materi yang terdapat pada buku SKI kelas VII MTsN.

Cara bermain kartu UNO yaitu dengan menyamakan angka, warna dan menjawab soal pada kartu soal. Permainan ini dapat dimainkan beregu 5-6 orang.

c. Kelebihan dan kekuranga kartu uno

Partisipasi aktif dalam permainan kartu UNO ini adalah salah satu kunci penciptaan pada kegiatan belajar. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik kartu UNO yang dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga mampu menstimulasi keaktifan siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu media pembelajaran kartu UNO ini sangat bagus untuk merangsang kegiatan otak supaya dapat fokus, perhatian dan konsentrasi. Berdasarkan pernyataan Harlin dan Arini menyatakan media pembelajaran kartu UNO memiliki kelebihan yakni kartu UNO dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.[27]Jadi kesimpulannya media pembelajaran kartu UNO berdampak baik pada proses belajar siswa.

Kekurangan Kartu UNO terletak pada waktu, karena permain kartu UNO ini memelerlukan waktu yang lumayan lama. Jadi, penulis menggunakan media pembelajaran kartu UNO semaksimal mungkin untuk bisa melaksakannya.

[27] Harlin, M et.al "Pengembangan Media Kartu UNO Pada Materi Satuan Berat Di Kelas IV Seolah Dasar, Jurnal Cedekia: *Jurnal Pendidikan Matematika* " vol. 7, no. 3 (2023):hlm. 3036-3037.

3. Pembelajaran SKI

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah berasal dari bahasa Arab yaitu berasal dari kata "syajarotu" yang artinya pohon. Dan jika diartikan dalam kata bahasa Indonesia berarti Silsilah, asal-usul (keturunan), dan kejadian peristiwa yang terjadi pada masa lampau.

Sejarah juga mempunyai arti yang sepadan dengan kata Tarikh atau sirah yang berarti ketentuan masa atau waktu. Secara terminologis, tarikh atau sirah adalah sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan benar-benar terjadi pada diri individu atau masyarakat sebagaimana yang terjadi pada kenyataan alam dan manusia.[28]

Sebuah kebudayaan yang menjangkau material dan spritual secara seimbang atau kebudayaan yang ditegakkan di atas dasar aqidah yang kuat membangun tata kehidupan manusia yang bermatabat dengan petunjuk AlQur'an dan Sunnah Rasul, merupakan sendi-sendi kebudayaa islam. Dengan pemaknaan yang demikian, maka bangunlah kebudayaan islam yang dapat ditelusuri lebih jauh dalam sejarah perjalanan umat islam dari generasi ke generasi. Penelusuran data-data sejarah baik beruapa peninggalan, teks maupun penutupan masyarakat menyangkut kebudayaan islam, dapat diperlakukan secara bijak,

[28] Anding Kusdiana, *Sejarah & Kebudayaan Islam Periode Pertengahan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), hlm 1.

karena akan memberi tahu kepada kita tentang kemajuan dan kemunduran yang pernah dicapai pada masa lalu.[29]

Kemudian berkaitan dengan pengertian di atas, Islam adalah agama yang datangnya dari Allah, baik didatangkan dengan perantaraan rasul-Nya yang pertama, maupun yang didatangkan dengan perantaraan rasul-Nya yang terahir (Muhammad SAW).

Dalam pengertian lain, Islam dengan akidah dan syariah yang pada hakikatnya sama dengan iman dan amal. Islam sebagai penyelamat bagi penganutnya tidak pernah berubah sejak dari rasul pertama sampai rasul penutup. Islam dalam ajaran dan syariatnya juga selalu berkembang dari rasul ke rasul hingga sampai pada syariat yang di bawa rasul terakhir yaitu Nabi Muhammad SAW, yang tidak berubah lagi kekal sampai akhir zaman karena Nabi Muhammad adalah khataman nabiyyin.

Dari pengertian diatas Kebudayaan Islam dapat di artikan sebagai penjelmaan kerja jiwa dan akal pikiran manusia yang didasari pencerminan ajaran Islam dalam arti seluas-luasnya, yaitu manifestasi keimanan dan kebaktian dari penganut Islam sejati.

Kemudian dalam peneliatian ini Sejarah Kebudayaan Islam juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam sejarah di masa lampau, mulai dari

[29] Khoiro Ummatin, *Sejarah Islam & Budaya Lokal*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hlm.

sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad SAW sampai masa Khulafaurrasyidin hingga masyarakat modern pada saat ini.[30]

Dalam mempelajari sejarah kebudayaan islam peneliti akan menggunakan Media Kartu UNO sebagai media pembantu pengoptimalan penyampaiannya dalam proses pembelajaran sehingga peserta siswa dapat lebih mudah untuk menangkap, mengingat dan menghayati pelajaran yang tujuannya dapat menjadi proses pembelajaran yang aktif dan memberikan pengaruh yang lebih baik untuk hasil belajar siswa.

b. Tujuan Dan Manfaat Pelajaran SKI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad Saw.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayan Islam memiliki tujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Sehingga mata Pelajaran

[30] Murodi, *Pendidikan Agama Islam, Sejarah Kebudayaan Islam*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 2009), hlm, 4.

Sejarah Kebudayaan Islam di MI dapat memberikan manfaat agar siswa memiliki kemampuankemampuan sebagai berikut:

1) Memililki pengetahuan tentang sejarah Agama Islam dan kebudayaan Islam pada masa Nabi Muhammad Saw.
2) Dapat mengambil ibrah/hikmah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
3) Memilliki penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk berdasarkan cematnya atas fakta sejarah yang ada.
4) Dapat bermanfaat untuk membekali siswa agar dapat membentuk kepribadiannya yang baik dan membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan normanorma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW.
5) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan
6) tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
7) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah

4. Canva

Canva yang merupakan salah satu Platform memberikan kemudahan untuk mendesain Uno Card yang menarik. Canva juga menawarkan

template-template yang menarik seperti, desain logo, poster, infografis, news latter, blog, invoice, thumbnail YouTube, serta desain kemasan.

Canva memiliki kelebihan dalam penggunaannya, Menurut Tanjung dan Faiza Kelebihan dari Canva, yaitu:

a. Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik
b. Dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang disediakan, serta memuat fitur drag dan drop.
c. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis
d. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media Canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan
e. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel
f. Dapat melakukan kolaborasi dalam proses desain media dan membuat tom canva untuk saling berbagi media pembelajaran

5. QR-Code

Quick Response Code (QR-Code) merupakan simbol dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave. Tujuan adanya QR-Code adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan juga mendapat tanggapan cepat. QR-Code adalah pengembangan dari barcode atau kode

batang yang hanya mampu menyimpan informasi sedikit baik secara horizontal maupun vertical.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan website untuk pembuatan *QR-Code* dalam media.

(https://me-qr.com/id/qr-code-generator/link?bannerid=2298732377&gclsrc=aw.ds&&utm_source=google&gad_source=1&gad_campaignid=20954525477&gclid=EAIaIQobChMIkqHP2JPOjQMVSLpLBR1cwxGoEAAYAiAAEgIPQvD_BwE)

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh atkhur Roji pada tahun 2018 yang berasal dari Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Malang. Dengan Judul "Pengembangan Media Kartu Uno Sejarah dalam Pembelajaran Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Siswa Kelas XIPS MAN Mojosari Mojokerto". Kesimpulan dari penelitian adalah media pembelajaran Kartu Uno sebagai pembelajaran sejarah untuk Kelas X IPS layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran berdasarkan dengan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan dari peserta didik.Pada penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti, yaitu menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Sedangkan sebagai pembedanya, yaitu pada pokok bahasan yang dikaji oleh peneliti.
2. Pada penelitian yang di lakukan Rahmawati, Rina, dkk, Tahun 2019 dengan judul "Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," Berdasarkan hasil penelitian pada kelas VIII-C SMP Al-Hasan Kota Bandung mengenai penggunaan media

pembelajaran permainan kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis yaitu Keterampilan berpikir kritis siswa meningkat saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia dengan kategori sedang. Sedangkan Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia yaitu bahwa siswa memberikan respon positif dengan kategori tinggi.

Perbedaan penelitian yang dilakukan rahmawati dkk dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah, penelitian rahmawati meneliti pada menggunakan penelitian *Pre-experiementm*, sedang penelitian pada Pengembangan permainan UNO Card sebagai media pembelajaran SKI di MTsN 4 Pasaman Barat ini menggunakan jenis penelitian (R&) Persamaan penelitian rahmawati dkk dengan penulis yaitu sama-sama meneliti tentang media pembelajaran kartu UNO.

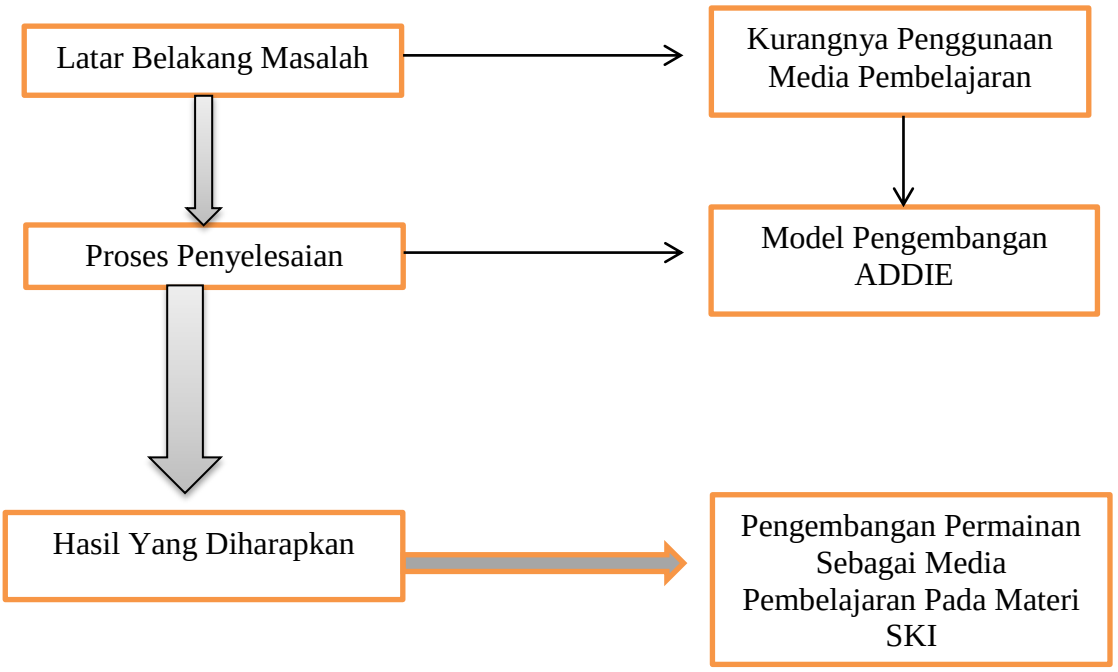
3. Judul skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Wates" oleh Latifah Larasati tahun 2018 yang berasal dari Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Kesimpulan dari penelitian adalah media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran berdasarkan dengan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan dari peserta didik. Pada penelitian ini

memiliki kesamaan dengan peneliti, yaitu menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Sedangkan sebagai pembedanya, yaitu pada pokok bahasan yang dikaji oleh peneliti. Peneliti sebelumnya hanya membahas mengenai alat evaluasi pelajaran ekonomi kelas X dengan menggunakan kartu Uno

C. Kerangka Berfikir

Sugioyono mengatakan bahwa, kerangka berfikir merupakan konsep tentang bagaimana teori saling berhubungan dengan berbagai factor yang telah di Identifikasi sebagai masalah yang penting.[31] Pengembangan media UNO CARD pada materi Perkembangan Kebudayaan Islam Masa Daulah Umayyah merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilakukan dengan mengembangkan media berbasis Augmented Reality untuk membantu proses belajar siswa

[31] Sugioyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 60


Latar Belakang Masalah
Kurangnya Penggunaan Media Pembelajaran
Proses Penyelesaian
Model Pengembangan ADDIE
Hasil Yang Diharapkan
Pengembangan Permainan Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi SKI

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian Pengembangan Permainan UNO Card sebagai Media Pembelajaran SKI ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan (RnD) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.[32]

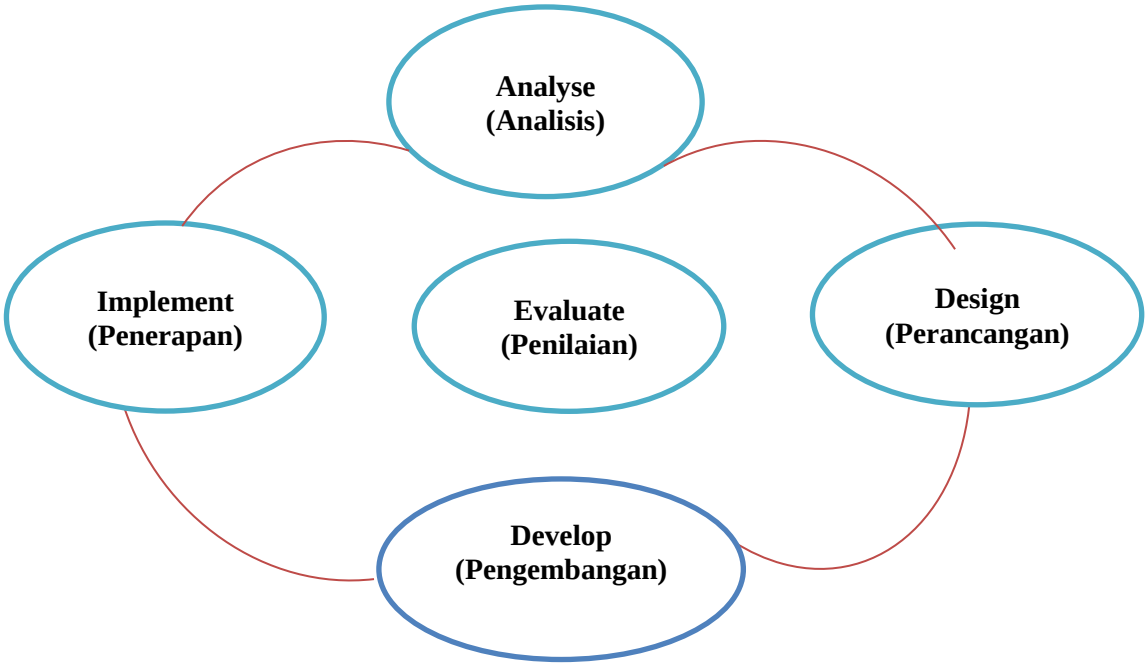
Penelitian ini juga memilih model ADDIE sebagai model yang akan digunakan dalam melakukan penelitian dan pengembangan (RnD) untuk media UNO Card. Setiap tahap dalam model ADDIE memberikan kerangka kerja yang jelas dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tahapan Analyze berfokus pada identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, Design merancang strategi pembelajaran serta desain media, Development menghasilkan produk awal dan melakukan uji coba, Implementation mengintegrasikan produk ke dalam pembelajaran, serta Evaluation melakukan penilaian terhadap efektivitas dan kualitas media yang dikembangkan. [33]

---

[32] Fayrus Abadi Slamet, M.Pd, Model Penelitian dan Pengembangan (RnD), Malang, Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, (2022), h 1

[33] Seira Alda Febriana et al., "Pengembangan Game Tat Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Dle Kelas X Titl Di Smkn 1 Driyorejo," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 11, no. 03 (2022): 379–88

Gambar 3.1 langkah model ADDIE



B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut penjelasan dari masing-masing tahap tersebut.

1. Analisis

   Sebelum tahap analisis, seorang pengembang media terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data terkait pemasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.[34]Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan pada tahap ini untuk mencari informasi yang relevan dengan pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Peneliti melakukan hal sebagai berikut :

   a. Analisis kebutuhan siswa yang meliputi permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang belum menerapkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain sehingga menyebabkan siswa bosan dan kurang termotivasi.
   b. Analisis kurikulum yang meliputi penyesuaian isi media dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center)

[34] Prof. Dr. Ravik Karsidi, M.S. *Media Pembelajaran Iovatif dan Pengembangannya*, (PT. Remaja Rosdakarya: Bandung 2018), h 128

c. Analisis kompetensi yang meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa yang akan dimuat di dalam media.

2. Desain

Selanjutnya adalah tahap desain, tahap ini merupakan salah satu tahap peneliti menyusun atau merancang media yang sudah dipikirkan. Pada tahap ini jika pengembang berencana melakukan pengembangan rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, maka pengembang perlu mendesain sesuai dengan apa yang diteliti.[35]

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi :

a. Perancangan desain media pembelajaran Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam Media Pembelajaran Kartu UNO SKI.

b. Penyusunan aturan main, soal, materi dan kunci jawaban Penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal dengan saat permainan berlangsung.

c. Pembuatan gambar, kartu dan cover produk. Pada tahap pembuatan gambar, kartu dan cover, peneliti akan

[35] Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori Dan Praktek*, (Lembaga Academik dan Research Institute: Pasuruan 2020), h 35.

menyesuaikan dengan materi yang disajikan, tujuannya agar terjadi kesesuaian yang baik. Pada pembuatan ini peneliti menggunakan aplikasi Canva.

3. Developmen

Selanjutnya adalah tahap develop (pengembangan) tahap ini merupakan tahap selanjutya setelah mendesain. Pengembangan yang di maksud dalam hal ini adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Jika rancangan pembelajaran dan ataupun pengajaran maka pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan bidang pengembanga itu sendiri. Namun jika yang dikembangkan berupa produk bahan ajar berupa buku ajar yang diinginkan oleh pengembang maka pengembang harus mengembangkan materi instruksional.[36]

Intruksional Menurut pendapat Suparman pada kutipan Prof. Dr. Ravik Karsidi, M.S. menyatakan desain Instruksional adalah suatu proses sitematis, efektif, dan efesien dalam menciptakan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian.[37]

4. Implementasi

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi merupakan salah satu tahap pelaksanaan media yang telah dikembangkan. Tahap

[36] Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori Dan Praktek*, (Lembaga Academik dan Research Institute: Pasuruan 2020), h 36.

[37] Prof. Dr. Ravik Karsidi, M.S. *Media Pembelajaran Iovatif dan Pengembangannya*, (PT. Remaja Rosdakarya: Bandung 2018), h 125.

implementasi adalah tahapan uji coba media pembelajaran pada target pengguna dan lingkungan belajarnya.[38]

5. Evaluasi

Selanjutnya adalah tahap akhir yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis respons pengguna terhadap media pembelajaran yang digunakan dan pengaruh penggunaan media pembelajaran tersebut.[39]

C. Desaian Uji Coba

Tujuan dari desain uji coba pada tahap ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan produk yang telah dikembangkan, yaitu media pembelajaran UNO Car. Media ini disusun berdasarkan rancangan yang diinginkan serta materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dan bagaimana respons dari pengguna terhadap produk tersebut. Setelah itu, uji coba akan diterapkan pada subjek uji coba yang telah ditentukan sebelumnya, dengan tujuan untuk memperoleh umpan balik yang komprehensif mengenai kelebihan dan kekurangan produk. Hasil dari uji coba ini akan digunakan untuk perbaikan lebih lanjut agar produk akhir dapat dioptimalkan untuk digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

---

[38] Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I, *Media Pembelajaran Efektif*, (Fatawa Publishing: Semarang 2020), h 59

[39] [39]Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I, *Media Pembelajaran Efektif*, (Fatawa Publishing: Semarang 2020), h 60.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini dalam pengembangan media permainan UNO Card pada materi SKI dengan materi "Perkembangan peradapan islam masa daulah umayyah". Uji coba diterapkan dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan. Subjek uji coba terdiri dari **peserta didik kelas VII di MTsN 4 Pasaman Barat.**

E. Instrumen Penelitian

Instrument menurut Arikunto dalam kutipan Ema Nurzainul Hakimah menyatakan Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Variasi jenis instrumen penelitian adalah, angket, checklist atau daftar centang, pedoman wawancara, pedoman pengamatan.

1. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan bahan-bahan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.[40] Observasi menurut Arikunto dalam kutipan Putri Adinda Pratiwi dkk, menyatakan Observasi adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan yang dilakukan secara langsung di lapangan.[41] Observasi merupakan suatu metode

[40] Lexy J. Meleong, Metedologi Penelitian Kualitatif, hlm. 112

[41] Putri Adinda Pratiwi, dkk, Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL, *Jurnal Mutiara*, Vol. 2, No. 1, (2024), h. 133.

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek, peristiwa, fenomena, atau perilaku secara langsung dan sistematis.

Observasi yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini melakukan pengamatan terhadap situasi pembelajaran, khususnya proses belajar mengajar mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di kelas VII MTsN Pasaman Barat dengan pendekatan yang terstruktur. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan pengamatan secara tidak terstruktur, yaitu pengamatan yang bersifat holistik untuk mengidentifikasi permasalahan serta potensi yang ada di MTsN Pasaman Barat yang pada gilirannya mengarah pada urgensi untuk mengkaji sejauh mana pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan interview yang melibatkan narasumber dan pewawancara. Wawancara adalah proses komunikasi antara dua pihak atau lebih untuk memperoleh informasi melalui tanya jawab. Metode ini dapat dilakukan secara langsung, melalui telepon, atau media digital. Dalam penelitian, wawancara digunakan untuk pengumpulan data, sementara dalam dunia kerja berfungsi menilai kualifikasi calon karyawan. Wawancara terdiri dari tiga jenis: terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur, yang berbeda dalam tingkat fleksibilitasnya.

Pada penelitian ini memakai wawancara semi terstruktur di MTsN Pasaman Barat. Yang mana peneliti bebas memberiksn pertanyaan terkiat sudut pandang, perilaku maupun aspek lain kepada responden dan

responden juga dibebaskan untuk menjawab. Akan tetapi sebelum wawancara, peneliti sudah mempersiapkan instrument pertnyaan kepada responden supaya wawancara sesuia tujuan yang diinginkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai proses sistematis dalam mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola informasi agar dapat diakses dan dipertanggungjawabkan di masa depan. data dengan mendokumentasikan tulisan, gambar, rekaman, atau media lainnya yang mencatat peristiwa dan keputusan penting.

Dokumentasi menurut Gottschalk dalam kutipan Natalina Nilamsari juga menyatakan bahwa dokumen (dokumentasi) dalam pengertian yang lebih luas berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis.[42]

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data dan informasi yang meliputi TP, ATP, Modul Ajar, Buku atau Bahan Ajar yang digunakan sebagai sumber belajar, daftar hadir peserta didik, serta catatan hasil pembelajaran SKI pada peserta didik kelas VII MTsN Pasaman Barat.

4. Angket

Angket adalah metode pengumpulan data berupa pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dengan diberi tanda

[42] Natalina Nilamsari, Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif, *Jurnal Wacana*, Vol. XIII, No. 2, (2014). h. 178.

centang/ ceklis. Sejalan dengan itu Suharsimi Arikunto pada kutipan Ika Ernawati dan Dessy Setiawaty menyatakan angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang dia ketahui.[43] Berikut angket yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Validitas

Pengujian yang dilakukan untuk mengahasilkan produk yang berkualitas lalu siap untuk diuji cobakan dan di ui validitas produk.

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket ahli materi

Aspek	Butir	No Pertanyaan
Kelayakan Materi	3	1, 2, 3
Akurasi Materi	3	4, 5, 6
Teknik Penyajian	2	7,8

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket ahli media

Aspek	Butir	No Pertanyaan
Rekayasa Media	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
Komunikasi Visual	6	7, 8, 9, 10, 11, 12
Kualitas Tampilan	4	13, 14, 15

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket ahli materi

Aspek	Butir	No Pertanyaan
Susunan Kalimat	5	1, 2, 3, 4, 5
Kesepadan Struktur	3	6, 7, 8

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

[43] Ika Ernawati dan Dessy Setiawaty, Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII D di SMP Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling,* Vol. 5, No. 2, (2021), h. 222.

b. Pratikalitas

Proses menilai apakah media yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta apakah produk yang dikembangkan sudah efektif dalam penyampaian materi

F. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah memperoleh dan mengumpulkan data adalah menganalisis data. Analisis data merupakan Serangkaian kegitan pengolahan data mentah yang diperoleh dari penelitian di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif.

1. Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa saran/ masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan angket praktikalitas Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif.

2. Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada dosen dan guru ahli materi, ahli media, angket praktis media. Pada data angket karena data yang diperoleh dari angket tersebut masih kualitatif, maka data tersebut kemudian dianalisis dengan langkah – langkah berikut :

1. Analisis data dari hasil uji validitas

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase hasil skor yang

diperoleh dari validator tim ahli. Skor yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi pembelajaran guru SKI akan dianalisis dengan mengubahnya ke bentuk persentase.

Penilaian dari uji validitas produk ini menggunakan rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut:[44]

$$\mathbf{V= \Sigma s/[n(c-1)]}$$

Keterangan :

S = r-lo

Lo = Angka penilitian validitas yang terendah

c = Angka penilitian validasi yang tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh seseorang penelitian

n = Jumlah penelitian

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validitas

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
<0, 60	Tidak Valid
0, 60-1, 00	Valid

2. Analisis data dari hasil uji pratikalitas

Menganalisis uji pratikalitas tanggapan peserta didik dan guru dikembangkan dengan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan

[44] Riri Okra Dan Sarwo Derta Tri Agusti Farma, "Pengembangan Aplikasi Pembayaran Spp Dan Didukung Oleh Pesan Wa Sebagai Notifikasi Pembayaran Di SMA Ins Kayutanam." Info Tekjar: *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan* Vol. 5, No. 1, (2020): hlm. 134

dalam bentuk persentase hasil skor yang diperoleh. Skor yang diperoleh dari peserta didik dianalisis dengan mengubahnya ke bentuk persentase.

Penilaian dari uji praktikalitas produk ini menggunakan rumus[45]

$$P = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Keterangan :

P = praktikalitas

Q = skor yang di peroleh

R = skor yang maksimal

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Praktikalitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
0 – 20	Tidak praktis

[45] Ratna idriasari, dkk, Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton Dan Penerapannya Kelas VIII SMP, no 6, vol 1, h 3497

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan UNO CARD sebagai media pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Analysis

Pada tahap awal pengembangan media pembelajaran berbasis model ADDIE, dilakukan proses **analisis (Analysis)** sebagai fondasi utama yang akan menentukan arah dan strategi dalam tahapan-tahapan selanjutnya. Tahap analisis mencakup serangkaian kegiatan sistematis yang bertujuan untuk memahami secara mendalam berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

a. Analisis kebutuhan

Setelah dilakukan observasi awal, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Peneliti mewawancari guru dan siswa untuk kebutuhan media yang dikembangkan. Hasil wawancara mengatakan

untuk media kartu UNO diberikan desain yang menarik dan masih ada unsur sejarah. Terletak di lampiran dokumentasi

b. Analisis kompetensi

Untuk mengetahui kesesuaian materi yang akan dikembangkan kedalam media pembelajaran UNO Card. Dengan mengkaji CP, TP Dan ATP serta bahan ajr yang digunkan guru. Peneiliti mendapatkan hasil wawancara bahwa guru menginginkan materi yang

c. Identifikasi terhadap sumber daya yang tersedia

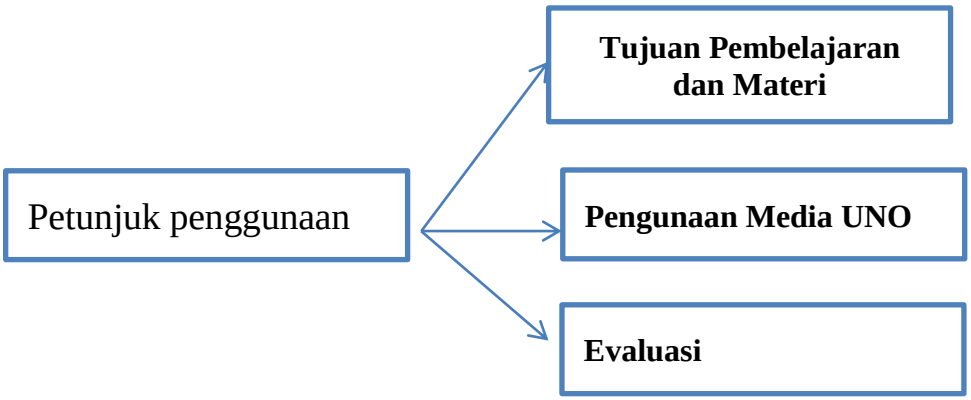
Berdasarkan hasil pengamatan, sekolah telah memiliki beberapa perangkat pendukung yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif, seperti proyektor, dan speker. Selain itu, guru-guru di sekolah ini menunjukkan sikap terbuka terhadap penggunaan media baru. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang yang besar untuk menggunakan media berbasis teknologi tentunya dengan memastikan bahwa pengguna maupun perangkat pendukung telah siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tahap analisis di atas, dapat dilihat seluruh tahapan analisis memberikan fondasi yang kuat, terstruktur, dan berbasis kebutuhan nyata, sehingga pengembangan media pembelajaran yang dirancang tidak hanya tepat sasaran, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

2. Design

a. Membuat flowchart

Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur kerja dan navigasi dari media pembelajaran Uno Card.



Gambar 4. 1 Flowcar Media

b. Menyusun produk awal

Setelah flowchart alur pembelajaran disusun, langkah selanjutnya dalam tahap desain adalah menyusun produk awal. Produk awal ini merupakan rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan, sebagai bentuk konkret dari ide-ide yang telah dianalisis sebelumnya. Penyusunan produk awal merupakan tahapan penting dalam proses desain, di mana peneliti mulai merancang bentuk awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penyusunan ini meliputi pemilihan materi, desain tampilan, serta fitur

interaktif yang akan digunakan.berikut tahapan penyusunan produk awal;

a) Menentukan materi

Yang mana menentukan materi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang kita gunakan bisa di pakai untuk materi tersebut. Setelah menentukan materi maka hal berikutnya adalah mengetahui KI dan KD yang di pakai pada materi tersebut. Dengan materi Perkembangan Peradapan Islam Masa Daulah Umayyah.

Tabel 4. 1 Rincian kartu materi dan soal

TP	Jumlah kartu materi	Jumlah kartu soal
Menganalisi Sejarah Berdirinya Daulah Umayyah	2 kartu materi	6 kartu soal
Menganalisis Khekhalifahan Daulah Umayyah	2 kartu materi	4 kartu soal
Menganalisis Perkembangan Peradapan Islam Masa Daulah Umayyah	3 kartu materi	11 kartu soal
Menganalisis Ilmuwan Muslim dan Perannya Masa Daulah Umayyah	2 kartu materi	7 kartu soal

b) Mendesain produk

Dalam mendesain produk ada beberapa tahap yang memang harus kita kerjakan mulai dari merancang flowchart

desain kartu sisi depan dan belakang, membuat materi dan soal dengan QR-code, ,desain petunjuk permainan, desain buku pedoman dan desain kunci jawaban. Desain dirancang sesuai keperluan dan keunikan siswa. Berikut rincian kartu yang akan di desain:

Tabel 4. 2 Rincian kartu yang akan di desain

Kartu	Fungsi Karu	Jumlah Kartu
Draw 2 Card	Ketika kartu ini digunakan, pemain berikutnya harus mengambil dua kartu. Agar dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan warna yang terdapat pada kartu yang dibagikan.	8 katu(2 per warna)
Reverse Card	Urutan permainan berganti arah (searah jarum jam menjadi berlawanan arah jarum jam, begitu pun sebaliknya)	8 kartu(2 perwana)
Skip Card	Ketika kartu skip dimainkan, giliran pemain berikutnya tidak akan terjadi. Agar dapat memainkan kartu skip, pemain harus mencocokkan warna yang terdapat pada kartu yang dibagikan.	8 kartu(2 perwana)
Wild Card	Pemain menyatakan warna berikutnya untuk dimainkan (dapat digunakan pada giliran apapun bahkan jika pemain memiliki warna yang cocok, warna saat	4 kartu

	ini dapat dipilih sebagai warna berikutnya yang akan dicocokan)	
Wild Draw Four Card	Pemain menyatakan warna berikutnya untuk dimainkan serta pemain berikutnya mengambil empat kartu dan kehilangan gilirannya. Dapat dimainkan secara sah hanya jika pemain tidak memiliki kartu dengan warna yang sedang dimainkan	4 kartu
Kartu Soal	Pemaian yang mendapat kartu soal di scand lalu di jawab oleh anggota kelompok	27 kartu
Kartu Materi	Pemaian yang mendapat kartu materi menyerah kepada kelompok di salin kedalam buku catatan	9 kartu
Kartu angka	untuk dimain pemain di awal	40 kartu
Jumlah Kartu	**108 Kartu**	

c) Menentukan format akhir produk

Setelah produk awal dirancang, langkah berikutnya adalah menentukan format akhir dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penentuan format akhir ini sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan format akhir

ini, media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan berdampak terhadap peningkatan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap Sejarah Kebudayaan islam. Berikut akhir dari produk:

Tabel 4.3 Rincian warna kartu

Keterangan	Warna
Latar belakang kartu	Colat tua dengan elemen tambahan
Tampak depan	Merah, biru, kuning, hijau
Angka	Sesuai warna kartu

3. Development

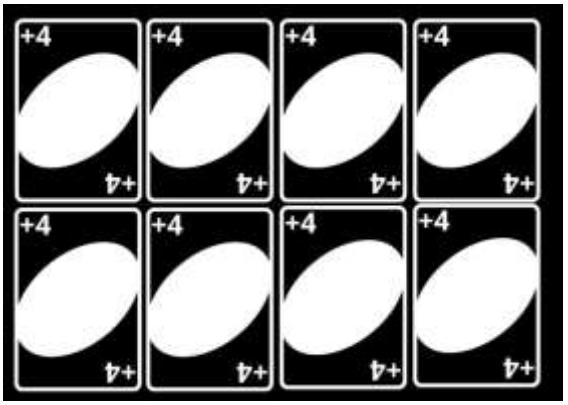
Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, tahap pengembangan media pembelajaran UNO Card yang mana sebelumya sudah di rancang, disini peneliti akan mulai mengerjakan pembuatan media pembelajaran UNO Card tersebut. Setelah menyusun materi pembelajaran yakni perkembangan peradapan islam masa daulah umayyah, yang mana materi tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah masuk kedalam media UNO Card untuk menentukan gambar yang akan di buat sesuai dengan materi yang telah direncanakan. Media UNO Card menjadi media utama yang digunakan untuk materi ini.

a. Tahap Pembuatan

Pada proses ini peneliti menyatukan rancangan pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Semua komponen yang dimuat dalam

media Kartu UNO SKI didesain menggunakan aplikasi Canva. Pada kartu didesain bebentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 6 cm. Selanjutnya peneliti membuat gambar pada setiap kartu yang berbeda-beda tujuannya agar lebih mudah dipahami pada saat dimainkan. Proses pembuatan gambar tersebut disesuaikan dengan tema/topik dari masing-masing materi. Terdapat 108 kartu yang masing-masing terdiri dari 40 kartu angka, 32 kartu aksi, 27 kartu soal dan 9 kartu materi. Kemudian peneliti juga membuat desain mengenai aturan permainan, panduan materi singkat dan cover produk.

Proses pembuatan produk setelah mendapatkan data analisis berlangsung satu bulan dari awal bulan Mei – Awal juni 2025. Setelah desain telah selesai. Setelah media uno card selesai didesain kemudian di cetak di percerkan. Untuk semua jenis kartu peneliti menggunakan kertas art carton dengan ukuran A3, satu lembar art carto mendapat 20 lembar kartu Uno dengan cetakan laser. Untuk buku aturan permainan, materi dan soal di cetak menggunakan HVS A4. Untuk pembuatan cover produk di cetak menggunakan kertas ivory 310 (finishing glossi)



Gambar 4.2 Desain Awal Kartu UNO



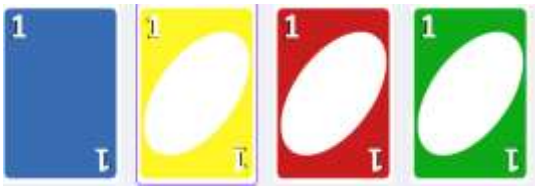
Gambar 4.3 desain awal tampak depan dan belakang



Gambar 4.4 Desain Awal Kartu Angka



Gambar 4.5 Desain Awal Kartu Aksi



Gambar 4.6 Desain Awal Kartu Soal Dan Materi



Gambar 4.7 Desain Awal Buku pedoman permainan

b. Validasi

Media UNO Card yang sudah dibuat maka dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan pada media UNO Card tersebut. Berdasarkan hasil validasi disini peneliti mendapat arahan mulai dari menambahkan dan merubah pada media.

1) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dua validator Bapak Ilian Ihksan, S.Hum., M.Pd, dan Ibuk Maria Susanti, S.Pd. Hasil Validasi Materi

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Dari Validator Materi

Butir	Penilai		S1	S2	Σs	N(C-1)	V	Ket
	I	II						
1	5	5	4	4	8	8	1,00	Valid
2	5	5	4	4	8	8	1,00	Valid
3	5	5	4	4	8	8	1,00	Valid
4	5	5	4	4	8	8	1,00	Valid
5	5	5	4	4	8	8	1,00	Valid
6	5	5	4	4	8	8	1,00	Valid
7	5	5	4	4	8	8	1,00	Valid
8	5	5	4	4	8	8	1,00	Valid
							8,00	**Valid**

Sumber: Data yang di olah

Uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan skor sebesar **8,00**. Hasil ini menunjukkan bahwa media berada dalam kategori **"Valid"**, yang berarti konten atau materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta nilai-nilai keislaman yang hendak disampaikan kepada peserta didik. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media UNO Card secara isi dan substansi telah memenuhi kelayakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN.

2) Ahli Media

Validasi materi dilakukan oleh dua validator Bapak Dr. Supratman Zakir dan Bapak Riri Okra Hasil Validasi Media.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Dari Validator Media

Butir	Penilai		S1	S2	Σs	N(C-1)	V	Ket
	I	II						
1	4	5	3	4	7	8	0,88	Valid
2	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid

3	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
4	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
5	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
6	4	3	3	2	5	8	0,63	Valid
7	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
8	4	5	3	4	7	8	0,88	Valid
9	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
10	4	5	3	4	7	8	0,88	Valid
11	4	5	3	4	7	8	0,88	Valid
12	4	5	3	4	7	8	0,88	Valid
13	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
14	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
15	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
16	4	5	3	4	7	8	0,88	Valid
							0,78	**Valid**

Sumber: Data yang di olah

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran UNO Card, diperoleh nilai sebesar **0,78.** Nilai ini berada pada kategori **"Valid"**, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan visual, desain interaktif, serta kesesuaian format media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penilaian ini juga memperlihatkan bahwa media UNO Card dinilai telah mampu mendukung pembelajaran secara visual dan interaktif, serta mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ini menjadi dasar bahwa secara visual, media sudah layak untuk digunakan dan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

3) Ahli Bahasa

Validasi materi dilakukan oleh dua validator Ibuk Dewi Pitra, S.Pd Dan Ibuk Lina Syariyenti, S.Pd Hasil Validasi Bahasa.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Dari Validator Bahasa

Butir	Penilai		S1	S2	Σs	N(C-1)	V	Ket
	I	II						
1	4	5	3	4	7	8	0,88	Valid
2	4	5	3	4	7	8	0,88	Valid
3	5	5	4	4	8	8	1	Valid
4	5	5	4	4	8	8	1	Valid
5	5	5	4	4	8	8	1	Valid
6	5	5	4	4	8	8	1	Valid
7	5	5	4	4	8	8	1	Valid
8	5	5	4	4	8	8	1	Valid
							7,75	**Valid**

Sumber: Data yang di olah

Sementara itu, hasil uji validitas dari ahli bahasa menunjukkan perolehan nilai sebesar **7,75**. Nilai ini termasuk dalam kategori **"Valid".** Penilaian ini mencakup aspek keterbacaan, kejelasan instruksi, serta ketepatan istilah yang digunakan dalam media. Dengan demikian, hasil validasi dari ahli bahasa mengonfirmasi bahwa media telah memenuhi standar kelayakan linguistik, dan bahasa yang digunakan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik tanpa mengalami kebingungan dalam mengikuti alur pembelajaran.

c. Saran dan Revisi Produk

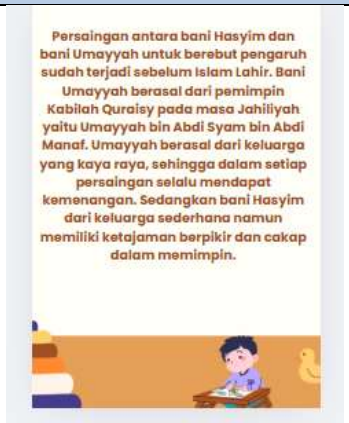
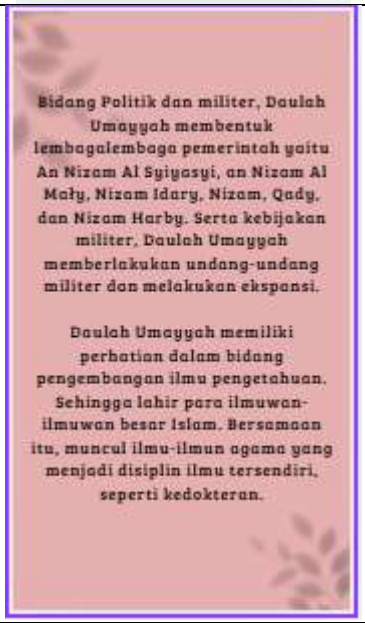
Tabel 4.6 Daftar Saran Ahli Materi

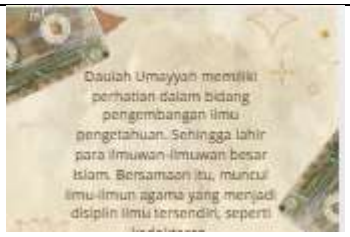
No	Validator	Saran
1.	Ilian Ihksan, S.Hum.,	Media layak digunakan

	M.Pd	
2.	Maria Susanti, S.Pd	Materi yang ada pada media kartu UNO sebaiknya diringkas kepada intinya. Dan tidak udah menggunakan QR-Code

Tabel 4.7 Perbaikan (Revisi) Media Pembelajaran

Berdasarkan Pendapat Materi

NO.	KETERANGAN	
	SEBELUM	SESUDAH
1.		
2.		

Tabel 4.8 Daftar Saran Ahli Media

No	Validator	Saran
1.	Dr. Supratman	Layout materi dalam media sesui dengan kisaran tertentu
2.	Riri Okra	Kartu QR-code sebaiknya dicetak

Tabel 4.9 Perbaikan (Revisi) Media Pembelajaran

Berdasarkan Ahli Media

NO.	KETERANGAN	
	SEBELUM	SESUDAH

1.		

Tabel 4.10 Daftar Saran Ahli Bahasa

No	Validator	Saran
1.	Dewi Pitra, S.Pd	Perlu perbaikan untuk kata depan
2.	Lina Syariyenti, S.Pd	Perlu perbaikan untuk kata depan

4. Implementasi

Setelah tahap pengembangan masuk pada tahap selanjutnya yakni implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap dimana media ini di aplikasikan secara langsung oleh peneliti. Maka sebelum melaksanakan implementasi perlu di persiapakan terlebih dahulu waktu yang tepat agar media bisa digunakan. Implementasi dilakukan dua kali dikarena sekolah tersebut mepunya kelas yang laki-laki dan perempuannya di pisah.

Implementasi Pertama (Rabu, 9 Juli 2025) waktu pelaksanaan 10.35-11.15 WIB, di uji cobakan pada perwakilan siswa laki-laki dan

siswi perempuan dengan jumlah 6 laki-laki dan 6 perempuan. Pada tahap implentasi awal ini peneliti menjelaskan symbol dan cara kerja media permainan UNO Card Pelaksanaan penelitian diawali dengan kegiatan pendahuluan kepada peserta didik. Pada implementasi awal ini peneliti kesulitan menggabungkan siswa dan siswi di karenakan system sekolah yang tidak campur didalam kelasnya sehingga ada ketercanggungan antara siswa dan siswa untuk saling bekerjasama dalam uji coba media yang dibuat peneliti. Implentasi awal kurang memadai, guru mengatur kembali untuk tahap implementasi Ke-2 yang akan dilakukan.

Implementasi Kedua, Setelah dilakukan kesepakatan antara guru dan peneliti maka media UNO Card ini di implementasikan di MTsN 4 Pasaman Barat kelas VII. 4 dengan jumlah 31 siswa dan 3 orang guru mata pelajaran SKI, tanggal 16 Juli 2025, waktu pelaksanaan pukul 08.15-9.50 WIB. Materi pembelajaran yang digunakan adalah "Perkembangan kebudayaan islam masa daulah umayyah".

Pelaksanaan penelitian diawali dengan kegiatan pendahuluan kepada peserta didik, guru menjelaskan materi kurang lebih 15 menit dalam evaluasi materi atau mengulas materi 2 minggu terakhir, karena materi yang di dalam media Uno card untuk 2-3 kali pertemuan. Setelah penjelasan materi dari guru, peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak dan menjelaskan permainan media kepada siswa.

Tabel 4. 11 Pembagian Kelompok Permainan Uno Card

Kel. 1	Kel. 2	Kel. 3	Kel. 4	Kel. 5
6 Siswa	5 Siswa	5 Siswa	5 Siswa	5 Siswa

Setelah itu siswa duduk berkelompok dan memilih satu perwakilan untuk jadi pemaian dan menjadi juri, jadi setiap kelompok mengutus satu pemaian dan satu juri, tugas pemaian untuk bermain kartu uno, tugas juri untuk menilai jawaban dari anggota kelompok. Setalah permainan selasai juri juga mendapatkan kartu untuk di pilih, kartu tersebut berisi pertanyaan yang akan di jawab, akhir pemeblajaran ada sisa waktu, guru mengulas materi hari ini.

Hasil dari implementasi kedua menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media terbukti memberikan dampak positif dalam membantu siswa memahami isi materi, karena mereka dapat mengikuti penjelasan dengan lebih baik melalui kombinasi visual. Guru pendamping juga memberikan tanggapan positif terhadap media yang telah disempurnakan, menyatakan bahwa media menjadi lebih komunikatif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media UNO CARD mampu membuat siswa ikut serta dalam proses belajar.

5. Evaluasi

Evaluasi menjadi tahap terkahir dalam model pengembangan ADDIE ini merupakan tahap akhir untuk mengetahui sejauh mana media yang digunkan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari tahap implementasi yang dilakukan.

Berikut merupakan hasil dari angket praktikalitas yang diperoleh dari siswa kelas VII MTsN 4 Pasaman Barat setelah menggunakan media pembelajaran UNO Card, berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba kedua, diperoleh rekapitulasi angket sebagai berikut :

Tabel 4.12 Hasil Uji Praktikalitas Dari Siswa

No	Nama siswa	Item										Jumlah	Nilai max
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AS	5	3	5	4	4	4	3	3	4	5	40	50
2.	AK	4	5	5	4	4	3	4	4	5	5	43	50
3.	NK	4	5	3	2	3	4	4	4	5	4	38	50
4.	GOS	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	50
5.	VAR	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5	37	50
6.	AF	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	45	50
7.	SN	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41	50
8.	JH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
9.	KN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
10.	DZI	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41	50
11.	ZPH	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	50
12.	KRP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	44	50
13.	AY	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36	50
14.	ZAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41	50
15.	AS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	50
16.	SAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	50
17.	SS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	50
18.	NZG	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	41	50
19.	ZHA	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	45	50
20.	ASA	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	48	50
21.	NNI	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43	50
22.	ZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	42	50
23.	AK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
24.	KDR	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	41	50
25.	PN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	50
26.	GF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	43	50
27.	AJ	4	5	5	3	3	3	4	5	4	4	40	50
28.	ZT	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	36	50
29.	HA	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	37	50
30.	HK	5	5	4	4	4	4	5	3	4	3	41	50
31.	WA	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	50
	Jumlah											**1.260**	**1.550**

Sumber: Siswa kelas VII MTsN 4 Pasaman Barat

Berikut merupakan hasil dari angket praktikalitas yang diperoleh dari guru SKI setelah menggunakan media pembelajaran UNO Card:

Tabel 4.14 Hasil Uji Praktikalitas Dari Guru

No	Nama	Item						Jumlah	Nilai max
		1	2	3	4	5	6		
1.	Maria Susanti, S.Pd	5	4	5	5	4	4	27	30
2.	Mesraini, S.Pd	4	4	5	5	4	5	27	30
3.	Nikmah Hayati, S.Pd	5	4	5	5	5	5	29	30
	Jumlah							**83**	**90**

Sumber: Guru Mata Pelajaran SKI kelas VII MTsN 4 Pasaman Barat

Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diperoleh dari siswa kelas VII MTsN 4 Pasaman Barat dengan skor sebesar 81,29%.berada pada kategori “sangat baik. Dan berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diisi oleh guru, diperoleh skor sebesar 92,22%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran UNO Card berada pada kategori “sangat baik” menurut pandangan pendidik.

Dapat dilihat dari skor penelian yang diberikan guru siswa dan guru media UNO Card yang dianggap telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kejelasan isi, daya tarik visual, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran serta bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh peserta didik. Artinya, media ini mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam

(SKI) secara lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil ini menunjukkan bahwa media UNO Card layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah menengah pertama, terutama dalam upaya menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada fase D.

Hasil ini semakin menguatkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang mendukung proses belajar di sekolah menengah pertama.

B. Analisa Data Hasil Uji Coba

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap data hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keterterapan media pembelajaran UNO Card yang telah dikembangkan untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada fase D di MTsN 4 Pasaman Barat. Uji coba ini dilaksanakan sebagai bagian dari tahap implementasi dalam model pengembangan ADDIE, yang menjadi salah satu tahapan penting untuk memperoleh data empirik langsung dari pengguna dan ahli terkait kualitas media yang dikembangkan.

Penilaian terhadap media dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu validasi oleh ahli dan uji praktikalitas oleh pengguna. Validasi dilakukan oleh tiga validator yang memiliki latar belakang keahlian berbeda, yaitu: ahli materi (PAI), ahli media, dan ahli bahasa, untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, kebahasaan, dan kesesuaian media dengan tujuan

pembelajaran. Setiap validator memberikan penilaian melalui instrumen angket dengan skala Likert lima poin, yang hasilnya kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase.

1. Analisis Uji Validitas

   Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran UNO Card yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses validasi ini dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setiap ahli diminta memberikan penilaian terhadap media melalui instrumen angket validasi, yang telah disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan aspek keahlian masing-masing. Penilaian diberikan menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari "sangat tidak sesuai" hingga "sangat sesuai". Berikut hasil validasi dari beberapa ahli:

   a. Ahli Media

      Validasi terhadap media pembelajaran diberikan oleh para ahli yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan teknologi informasi. Adapun validator dalam aspek ini adalah **bapak Dr. Supratman Zakir,** dan **bapak Riri Okra**. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas media pembelajaran telah sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media yang baik dan layak digunakan oleh peserta didik. Penilaian dilakukan melalui instrumen

angket yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator kelayakan media.

b. Ahli Materi

Validasi terhadap kelayakan isi materi dalam media pembelajaran ini telah dilakukan oleh para ahli yang memiliki latar belakang dan kompetensi dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI) dan guru mata pelajaran (SKI). Adapun validator dalam aspek materi adalah **Bapak Ilian Ikhsan, S.Hum., M.Pd.,** dan **Ibuk Maria Susanti, S.Pd.** Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa konten yang disampaikan melalui media benar-benar tepat, relevan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penilaian diberikan melalui instrumen angket dengan indikator yang telah dirancang secara sistematis.

Validasi aspek kebahasaan terhadap media pembelajaran dilakukan oleh para ahli yang memiliki latar belakang dalam bidang pendidikan dan linguistik. Para validator dalam aspek ini adalah **Ibu Dewi Pitra, S.Pd Dan Ibu Lina Syariyenti, S.Pd**. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran menggunakan bahasa yang tepat, komunikatif, serta mudah dipahami oleh siswa. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket berdasarkan indikator kebahasaan yang telah disusun sebelumnya.

Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan skor sebesar **8,00.**

dari ahli materi, nilai sebesar **0,78.** dari ahli media dan nilai sebesar **7,75.** di peroleh dari ahli bahasa. Dapat kita analisis bahwa hasil dari ketiga ahli yang setiap bidang teridiri dari 2 orang ahli untuk melakukan uji validitas terhadap Media yang dibuat peneliti dapat di kategorikan **"Valid".**

2. Analisis Uji Praktikalitas

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas untuk mengetahui keterterapan dan kemudahan penggunaan media secara langsung oleh pengguna akhir. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan dua orang mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VII MTsN 4 PASAMAN BARAT sebagai subjek uji coba, untuk menilai sejauh mana media pembelajaran UNO Card dapat digunakan dengan baik, menarik, dan membantu mereka dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Instrumen yang digunakan berupa angket praktikalitas berskala Likert lima poin, yang dibagikan setelah siswa menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji praktikalitas ini dianalisis untuk melihat tanggapan pengguna terhadap media yang telah divalidasi sebelumnya, sehingga dapat diketahui tingkat keterterapan media dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.

Hasil yang didapat dari angket Praktikalitas siswa diperoleh skor sebesar 81,29%. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

berbasis permainan UNO Card berada pada kategori “sangat baik, dan dari guru diperoleh skor sebesar 92,22%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran UNO Card berada pada kategori “sangat baik”.

C. Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran ini telah dikembangkan melalui tahapan sistematis berdasarkan model ADDIE dan telah melewati proses validasi dari para ahli serta uji coba langsung kepada guru dan siswa. Berdasarkan masukan dari para validator, produk ini telah mengalami penyempurnaan seperti perubahan layout dengan platform Canva guna mengatasi kendala teknis dalam proses penggunaan. Media UNO Card ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi dan uji praktikalitas yang menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori “sangat baik”.

Dengan demikian, produk akhir media pembelajaran permainan UNO Card ini telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat sekolah menengah pertama. Hal ini berdasarkan validasi ahli dan uji praktikalitas terlihat bahwa media ini tidak hanya efektif secara isi, tampilan, dan bahasa, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 4. 8 Tampilan Hasil Scand QR

D. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah media permainan UNO Card yang dikemas dalam satu set yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran UNO Card dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai pendukung saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembuatan media pembelajaran UNO Card dirancang dengan 5 tahap (ADDIE). Tujuan utama dari pembuatan media permainan UNO Card ini adalah untuk meningkatkan dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran didalam kelas. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya tentang salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan Motivasi Belajar siswa. penggunaan media pembelajaran yang baru dan bervariasi akan dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa. oleh sebab itu, media

pembelajaran akan menimbulkan ketertarikan pada siswa sehingga secara tidak langsung akan membuat siswa lebih semangat.[46]

Setelah produk media pembelajaran UNO Card ini selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan proses uji produk mengunakan angket yang telah peneliti buat dan sebarkan untuk mendapatkan hasil uji validitas, dan praktikalitas untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Uji Validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi dilakukan oleh ahli dari kalangan dosen UIN Bukittinggi dan guru disekolah tempat penelitian berlangsung. Seperti Ahli memiliki tugas yang berbeda, dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran UNO Card yang dimulai dari bentuk bagian luar media UNO Card sampai ke bagian dalam UNO Card. Tingkat kevalidan pada media pembelajaran Perkembangan peradapan islam masa daulah umayyah ini dapat diukur dengan menggunakan rumus Aiken's V dengan didapatkan berdasarkan karakteristik media pembelajaran sudah layak digunakan dan dilakukan penilaian, hasil dari ketiga kategori penilaian, yang mana hasil dari hasil validasi aspek media dengan hasil 0,78, aspek materi 8,00, dan aspek kebahasaan **7,75.**

Dari jumlah tersebut dapat dikategorikan bahwasanya jika nilai yang diperoleh rentan dari 0,60-1,00 maka dapat dikategorikan sangat valid jika rentan nilai yang diperoleh <0,6 maka dapat dikategorikan rendah. Dari

[46] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pemebelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group , 2012), hlm. 171

hasil uji coba yang didapatkan untuk validasi dari ketiga aspek penilaian maka diperoleh hasil sangat valid.

Selain pada uji coba validasi, juga dilakukan penilaian pada uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan produk tersebut yang dengan memberikan penilaian berupa angket kepada dua orang guru Pendidikan SKI dengan hasil 92,22% dan siswa dengan hasil 81,29%, maka dapat di kategorikan sangat baik.

Hal ini juga dikarenakan pada saat pemblajaran menggunakan UNO Card siswa menikmatinya, sehingga siswa merasa belajar sambil bermain itu menyenang dan proses pembelajaran tidak terlalu monoton, bosan, dan dapat menciptakan suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan. Sejalan dengan menurut Wardani bermain sambil belajar dimaksudkan untuk seluruh aktivitas kegiatan bermain diorientasikan dengan belajar.[47] Dengan begitu tujuan pembelajaran terwujud dengan pembelajaran dengan menggunakan permainan UNO Card sebagai media pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Kemudian dari hasil yang didapat juga ada beberapa factor keterbatasan yang di alami peneliti seperti:

1. Keterbatasan waktu dalam pengembangan media pembelajaran kartu uno.
2. Produk yang dikembangkan berbasis Qr-Code sehingga membutuhkan aplikasi bantuan dan jaringan internet untuk dapat mengakses materi

[47] Dani Wardani, Bermain Sambil Belajar, (Jakarta: Edukasia, 2009), hlm.

pembelajaran dengan memindai Qr-Code berisi penjelasan materi sistem respirasi dan jawaban dari soal yang terdaat pada kartu uno.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran UNO Card yang telah dikembangkan dalam penelitian ini mengalami beberapa revisi penting untuk meningkatkan kualitas dan kepraktisannya. Revisi dilakukan setelah media melalui tahap validasi dan uji coba terbatas kepada ahli dan peserta didik. Dari hasil tersebut, penulis memperbaiki beberapa aspek, terutama yang berkaitan dengan keterpahaman dan keterpraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudyaan Islam di kelas VII MTsN Pasaman Barat.

Perbaikan yang dilakukan difokuskan pada layout konten. Tampilan media disesuaikan agar lebih jelas, tidak membingungkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media juga dibuat lebih interaktif, seperti memberikan kemudahan dalam memperbesar dan memperkecil objek, serta memudahkan pengguna dalam menavigasi isi media. Revisi ini bertujuan untuk mempermudah siswa mengeksplorasi materi dengan nyaman dan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

Secara keseluruhan, produk akhir yang telah direvisi menunjukkan kualitas yang lebih baik dibanding versi awal. Media dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif, dengan cara yang menarik dan mudah digunakan. Revisi yang dilakukan menjadikan media ini lebih siap untuk digunakan secara nyata di dalam kelas dan memberikan

kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang berbasis digital dan interaktif.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menghasilkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri

b. Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan dengan sebaik-baiknya dengan terjaga saat memaikan nya.

2. Pengembangan Lebih lanjut

Berdasarkan hasil validasi, penerapan serta revisi, penelitian pengembangan ini mempunyai batas dan kelemahan. Maka dari itu, supaya lebih menciptakan produk yang baik, maka perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut. Seperti

a. Perlu adanya pengembangan dalam hal cakupan materi yang lebih banyak
b. Dalam pengembangan media dan meteri yang diberikan sebaiknya berubah sesuai perkembangan zaman.