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

Suci Handayani[1], Siska Yulia Rahmi[2], Yulia Rahman[3], Desti Sartini[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M Djamil Djambek Bukittinggi*

E-mail : [1]sucihandayani091192@gmail.com, [2]siskayularahmi@uinbukittinggi.ac.id, [3]yuliarahman@uinbukittinggi.ac.id, [4]destisartini@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

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. Pengukuran Kepraktisan Media UNO Card pada 31 siswa kelas VII dan Guru mata pelajaran SKI MTsN 4 Pasaman Barat. 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 90,83% dan 31 siswa dengan hasil 93, 70%maka dapat di kategorikan "sangat baik". Berdasarkan hasil tersebut, media permainan UNO *Card* dapat menjadi media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan alam proses pembelajaran SKI serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi SKI.

Kata Kunci : *Permainan UNO Card, Media Pembelajaran, SKI*

ABSTRACT

This study aims to develop the UNO Card Game media as a learning medium for SKI material at MTsN 4 Pasaman Barat. This study is a type of development research or Research and Development (R&D) using the ADDIE model. Measurement of the Practicality of UNO Card Media on 31 students of grade VII and SKI subject teachers at MTsN 4 Pasaman Barat. The results of this study indicate that the level of validity of this SKI learning media can be measured using the Aiken's V formula. Based on the characteristics of the learning media, it is suitable for use and assessments are carried out, the results of the three assessment experts, where the results of the validation of the media aspect with a result of 0.78, the material aspect 8.00, and the linguistic aspect 7.75, with assessment criteria <0.60, it can be categorized as "Valid". In the product trial to determine the practicality of the product by providing an assessment in the form of a questionnaire to three SKI Education teachers with a result of 90.83% and 31 students with a result of 93.70%, it can be categorized as "very good". Based on these results, the UNO Card game can be a suitable and practical learning medium for use in the SKI learning process and can increase students' interest and understanding of the SKI material.

Keywords : *UNO Card Game, Learning Media, SKI*

PENDAHULUAN

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 merupakan faktor utama dalam upaya pengembangan kecerdasan, penguasaan ilmu pengetahuan, dan pembentukan kepribadian manusia. Sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pembenahan pendidikan merupakan respon terhadap perkembangan global. Pembenahan pendidikan yang dimulai sejak tahun 1998 diarahkan kepada wawasan masa depan dengan memberikan jaminan bagi terwujudnya hak-hak asasi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya secara optimal guna kesejahteraan hidupnya dimasa depan.[2]

Tujuan pendidikan nasional sejalan dengan tujuan pendidikan agama Islam, dimana pusat kurikulum Depdiknas mengemukakan bahwa[3]: 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. 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.[4]

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.

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. Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu

[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] Silvia Marlina, Novia Serli, Iswantir, Pengaruh Kompetensi Tenaga Pendidikan Di Sumatra Barat, *Jurnal Manajemen*, Volume 4 No 1 March-September 2022

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

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

mempertimbangkan beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam paltform tersebut.

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:[5]

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.[6]

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 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[7]

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.[8] 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.[9] Bedasarkan tercapainya tujuan pembelajaran SKI yang telah di rumusakan guru hendaknya menggunakan berbagai media pembelajaran yang tepat dan inovatif agar peserta didik dapat belajar secara optimal. Sehingga tercapailah tujuan pembelajaran SKI sesuai yang diharapkan.

[5] 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

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

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

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

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

Adanya permasalahan di atas, salah satu langkah yang dapat dilakukan dengan 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.[10]

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.[11]

Kartu UNO adalah mainan berisi urutan angka dengan masing-masing simbol warna yang dimiliki. Yang menjadi ciri khas Kartu UNO ini adalah persamaan warna dan angka. Permainan UNO banyak digemari semua kalangan, karena permainannya yang seru dan kompetitif. Namun permainan Kartu UNO saat ini sudah banyak disesuaikan menjadi produk media pembelajaran yang dapat dimainkan peserta didik. Manfaat Kartu UNO ini adalah untuk media pembelajaran yang alternatif yang menyenangkan dan inovatif.[12]

Kartu UNO ialah sebuah permainan kartu yang memiliki 4 warna yakni merah, kuning, hijau dan biru dengan kartu dicetak khusus dapat dimainkan dengan persamaan angka dan warna yang ada di dalam kartu tersebut. Maksud dari kata Uno dalam kamus bahasa Indonesia sendiri ialah satu titik perbedaan antara Kartu UNO dengan kartu lain yaitu mempunyai beberapa simbol yakni wild, reserve, draw dan stop juga ketika kartu yang pemain memiliki tersisa satu, maka pemain tersebut harus menyebutkan Uno permainan. Kartu UNO adalah sebuah permainan yang

[10] 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

[11] 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

[12] 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

dapat memotivasi belajar peserta didik karena media yang digunakan pada pembelajaran tersebut menarik dan kreatif.

Secara umum Kartu UNO memiliki komponen utama yang harus diketahui sebagai berikut:[13]

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
   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 luar biasa. Dan pemain berikutnya harus mengambil empat kartu dari tumpukan kartu.

METODE

Metode penelitian Research and Development (RnD) dengan mengunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Peneltian ini dilaksanakan di MTsN 4 Pasaman Barat pada kelas VII semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek uji coba pada penelitian ini menggunakan Subjek Uji Validitas yang terdiri 2 ahli materi (dosen dan guru), 2 ahli media (dosen PTIK), 2 guru bahasa Indonesia, dan Subjek Uji Praktikalitas dilakukan uji 31 kepada peserta didik dan 3 guru mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasaman Barat.

Instrumen yang digunakan berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data penelitian meliputi analisis data dari hasil uji validatas menggunakan rumus Statistik Aiken's V:

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

dan analisis data dari hasil uji pratikalitas, menghitung persentase perolehan skor dan menentukan kisaran kriteria persentase, dengan rumus

[13] 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.

$$p = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kritarium}} X100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media UNO Card dilakukan melalui beberapa tahap:

1. Analisis

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

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 ajar yang digunakan guru. Oleh karena itu, materi ini dinilai tepat untuk dikembangkan melalui media yang interaktif dan visual, agar dapat membantu peserta didik memahami isi materi dengan lebih mudah dan menarik

c. Identifikasi terhadap sumber daya yang tersedia

Sekolah telah memiliki beberapa perangkat pendukung yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif, seperti proyektor, dan speker. 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. Desaign

a. Membuat flowchart

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



Gambar 1. Flowcard Media

b. Menyusun produk awal

Penyusunan produk awal merupakan tahapan penting dalam proses desain, Penyusunan ini meliputi pemilihan materi, desain tampilan, serta fitur interaktif yang digunakan.berikut tahapan penyusunan produk awal;

1) Menentukan materi

Setelah menentukan materi maka hal berikutnya adalah mengetahui mengkaji CP, TP Dan ATP yang di pakai pada materi tersebut. Dengan materi Perkembangan Peradapan Islam Masa Daulah Umayyah.

2) Mendesaian produk

Berikut rincian kartu yang akan di desain:

Tabel 1. Rincian Kartu yang di Desain

Jenis Kartu	Fungsi	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	4 kartu

Jenis Kartu	Fungsi	Jumlah Kartu
	dimainkan (dapat digunakan pada giliran apapun bahkan jika pemain memiliki warna yang cocok, warna saat 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 permainan	40 kartu
Jumlah Kartu	**108Kartu**	

3) Menentukan format akhir produk

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.

3. Development

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, masuk kedalam media UNO Card untuk menentukan gambar yang akan di buat sesuai dengan materi yang telah direncanakanTahap Pembuatan.

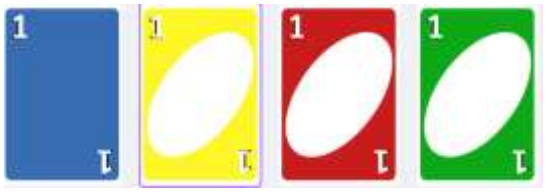
Pada kartu didesain bebentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 6 cm. Selanjutnya peneliti membuat gambar pada setiap kartu yang berbeda-beda tujuannya agar lebih mudah dipahami pada saat dimainkan. Proses pembuatan gambar tersebut disesuaikan dengan tema/topik dari masing-masing materi. Terdapat 108 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.



Gambar 2. Desain Awal Tampak Depan dan Belakang



Gambar 3. Desain Awal Kartu Aksi



Gambar 4. Desain Awal Kartu Soal Dan Materi

a. 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

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.

2) Ahli Media

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.

3) Ahli Bahasa

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.

Implementasi

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 Materi pembelajaran yang digunakan adalah "Perkembangan kebudayaan islam masa daulah umayyah".

Implementasi diawali dengan kegiatan pendahuluan kepada peserta didik, guru menjelaskan materi kurang lebih 15 menit dalam evaluasi materi atau mengulas materi, yang di dalam media UNO *Card* untuk 2-3 kali pertemuan. Setelah penjelasan materi dari guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak dan menjelaskan permainan media kepada siswa.

Tabel 2. Pembagian Kelompok Permainan UNO Card

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

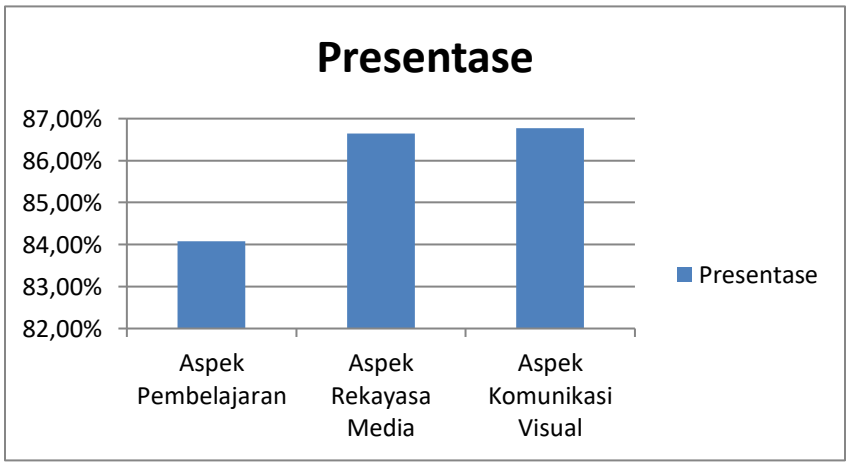
Evaluasi

Evaluasi menjadi tahap terkahir dalam model pengembangan ADDIE ini merupakan tahap akhir untuk mengetahui sejauh mana media yang digunakan 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*. Keseluruhan kriteria menunjukan kategori sangat baik, berdasarkan persentase rata-rata yang ditunjukkan **93, 70%.**

$$\text{p} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor tertinggi X Jumlah butir X Jumlah responden}} \text{X100\%}$$

Persentase kelayakan media $\frac{\mathbf{1.162}}{\mathbf{5\ X\ 8\ X31}}\mathbf{X\ 100\%} = \mathbf{93,\ 70\%}$



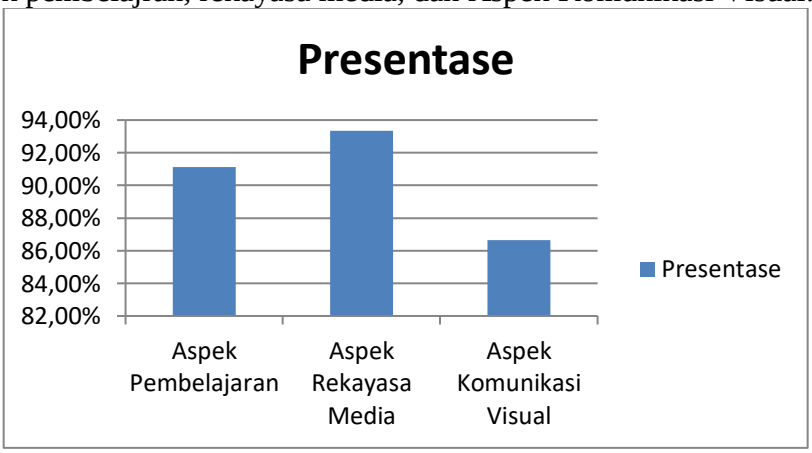
Gambar 5. Tingkat Persentase Angket Praktikalitas Siswa

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

$$p = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor tertinggi X Jumlah butir X Jumlah responden}} X100\%$$

Persentase kelayakan media $\frac{\mathbf{109}}{\mathbf{5\ X\ 8\ X\ 3}}\mathbf{X\ 100\%} = \mathbf{90{,}83\%}$

Menunjukan bahwa tiap kriteria sudah memenuhi kategori baik dan sangat baik. Hal tersebut terlihat dari persentase yang didapat pada angka **90,83%.** Aspek dengan kategori baik terdapat pada aspek pembelajran, rekayasa media, dan Aspek Komunikasi Visual.



Gambar 4. 11 Tingkat Persentase Angket Praktikalitas Guru

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.[14]

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 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.[15] Dengan begitu tujuan pembelajaran terwujud dengan pembelajaran dengan menggunakan permainan UNO *Card* sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan UNO Card dapat menjadi media pembelajaran yang layak digunakan dalam mata pelajaran SKI. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran SKI, baik dari segi materi, desain media, maupun kebahasaan. Selain itu, uji coba kepraktisan memperlihatkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, aktif, dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media berbasis permainan seperti UNO Card sejalan dengan teori **Cone of Experience** dari Edgar Dale, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Dengan bermain sambil belajar, siswa memperoleh pengalaman langsung yang lebih bermakna dibandingkan sekadar mendengarkan ceramah. Hal ini juga mendukung tujuan pendidikan Islam, yaitu menumbuhkan keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan relevan.

[14] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pemebelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group , 2012), hlm. 171
[15] Dani Wardani, Bermain Sambil Belajar, (Jakarta: Edukasia, 2009), hlm.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media UNO Card tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi SKI dengan lebih baik. Dengan demikian, UNO Card dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di madrasah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai **pengembangan permainan UNO Card** sebagai media pembelajaran pada materi SKI di MTsN 4 Pasaman Barat, dapat disimpulkan beberapa hal penting:

1. Media UNO Card yang dikembangkan melalui model **ADDIE** terbukti **valid** berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan skor Aiken's V masing-masing 0,78 (media), 8,00 (materi), dan 7,75 (bahasa).
2. Uji coba kepraktisan menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase 90,83% dari guru dan 93,70% dari siswa. Hal ini membuktikan bahwa media UNO Card layak digunakan dalam pembelajaran SKI.
3. Penggunaan UNO Card sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi SKI. Media ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.
4. Secara keseluruhan, UNO Card dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan agama Islam, khususnya dalam mata pelajaran SKI.

DAFTAR PUSTAKA

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

Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran (Pertama). Jakarta: Kencana

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

Mokh. Iman Firmansyah. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta-Alim* Vol. 17, No. 2

Ramli, Muhammad. (2012). Media Dan Teknologi Pembelajaran (Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press)

Hidayat, Nurul . (2021). Teori Pembelajaran Al-Qur'an', Al-Furqan, vol 4, No. 1.Juni

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

Sekretariat Negara Republik Indonesia Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2002 Tentang Sitem Pendidikan Indonesia

Silvia Marlina., Novia Serli., Iswantir. (2022). Pengaruh Kompetensi Tenaga Pendidikan Di Sumatra Barat. *Jurnal Manajemen*, Volume 4 No 1 March-September

Sri Damayanti, L. (2020). Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Pendidikan Tinggi Pariwisata Di Bali Selama Pandemi Covid19. Journey, 2(2)

Arikunto, Suharsimi. (2022). Strategi Pembelajaran Efektif Dalam Pendidikan Islam. (Jakarta: Prenada Media)

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