



<http://dx.doi.org/10.25157/ja.v11i1.13681>

Pengembangan Permainan *Uno Card* Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo

Nuri Muthi Lathifah¹, Valensy Rachmedita², Yustina Sri Ekwandari³

^{1,2,3} Universitas Lampung, Indonesia

E-mail Koresponden: muthimuthi679@gmail.com

Article history: Submit 2024-02-17, Accepted 2024-05-1, Published 2024-05-3

Abstrak

Media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar yang menyenangkan bagi siswa. Untuk itu, perlu diterapkannya media pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui proses pengembangan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif yang layak dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. Media pembelajaran interaktif permainan ini diberi nama *UnoChrono EduPlay*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian dari validasi ahli media mendapatkan persentase nilai 92% dalam kategori sangat valid, validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 95% termasuk dalam kategori sangat valid, dan praktisi pendidikan (guru sejarah) mendapatkan persentase nilai 98% termasuk dalam kategori sangat valid. Pada hasil belajar atau uji coba siswa diperoleh nilai rata-rata 71,66 dengan persentase 80,55%. Hal itu menunjukkan permainan *UnoChrono EduPlay* dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang layak digunakan.

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

Abstract

Game-based learning media is one of the learning media that supports a fun learning process for students. For this reason, it is necessary to apply learning media that is in accordance with the learning process. The purpose of this research is to find out the process of developing *Uno Card* games into feasible interactive learning media in the introduction of Lampung local historical figures Class XIF.4 at SMAN 1 Sukoharjo. This interactive learning media game is named *UnoChrono EduPlay*. This research uses the *Research and Development (R&D)* research and development method. This research uses the ADDIE development model with five stages, namely ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The results of research from media expert validation get a percentage value of 92% in a very valid category, material expert validation gets a percentage value of 95% including in a very valid category, and education practitioners (history teachers) get a percentage value of 98% including in a very valid category. On learning outcomes or student trials, the average score was 71.66 with a percentage of 80.55%. This shows that *UnoChrono EduPlay* game can be an interactive learning media that is feasible to use.

Keywords: Game, *Qr-Code*, Learning Media, Local History

PENDAHULUAN

Pengaruh kemajuan teknologi informasi berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru tentunya merupakan media untuk mencakup kebutuhan dan tujuan dalam pembelajaran. Proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, terkadang terjadi kegagalan dalam proses komunikasi. Maka dari itu, guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber ajar (Ainina, 2014). Salah satu media pembelajaran Sejarah yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar ialah media pembelajaran menggunakan permainan. Sanjaya (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan permainan merupakan bentuk pembelajaran interaktif untuk memproses materi atau mencari serta menemukan jawaban melalui permainan interaktif. Pembelajaran menggunakan permainan ini juga tentunya dapat memotivasi siswa dalam hal belajar dan memberi esensi bentuk penampilan permainan tidak hanya bermain, akan tetapi sambil belajar. Pembelajaran menggunakan permainan dalam hal ini menggunakan *Uno Card*. Pembelajaran menggunakan Permainan Uno Card menjadi salah satu media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat digunakan pada mata Pelajaran Sejarah. Pembelajaran

Sejarah, terutama pada pembelajaran Sejarah lokal dalam kurikulum merdeka tidak memiliki batasan ruang pada materi di sekolah. Hal ini tentunya mengacu pada (Kepala Badan Standar, Kurikulum, 2022) memaparkan bahwa pembelajaran sejarah lokal di SMA terdapat pada Kelas XIF.4, hal ini sesuai dengan capaian pembelajaran pada

kurikulum merdeka. Pembelajaran sejarah lokal di SMA tidak memiliki batasan ruang oleh peneliti sejarah dalam materi di sekolah, karena pembelajaran sejarah di SMA berfokus terhadap kesadaran sejarah (*Historical Consciousness*) pada fase F kurikulum merdeka.

Pembelajaran sejarah lokal dapat membantu siswa untuk sadar bahwa mereka memiliki masa lalu di lingkungan sekitar. Datangnya sejarah lokal dalam pembelajaran di kelas, dapat memberikan stimulus langsung terhadap siswa akan saksi, pelaku, atau peninggalan sejarah. Tujuannya agar siswa dapat menghargai nilai serta jiwa kepemimpinan para tokoh pejuangnya (Syahputra et al., 2020). (Mahoney, 1981) menjelaskan bahwa dalam riset beliau ada dua sisi positif dalam pelaksanaan sejarah lokal, yaitu siswa dapat mengetahui situasi yang nyata di lingkungannya sehingga menjadikan siswa kenal dengan lingkungan di sekitarnya. Kedua, sejarah lokal memberikan contoh dan pengalaman dari setiap peristiwa yang berkembang dalam lingkungan masyarakat. Namun, melihat kondisi di Lapangan dalam pengimplementasian pembelajaran Sejarah lokal masih sangat kurang, media hanya membahas mengenai sejarah secara global dan

sejarah nasional Indonesia (Saputra & Kuswono, 2020).

Berdasarkan wawancara guru Sejarah SMAN 1 Sukoharjo, Bapak Dedi Supriadi, S.Pd., pembelajaran Sejarah lokal di SMAN 1 Sukoharjo belum maksimal dimanfaatkan karena adanya beberapa faktor, yaitu karena terbatasnya informasi serta media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan tokoh Sejarah lokal Lampung tersebut (Supriadi, 2023). Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif yang layak dalam pengenalan tokoh Sejarah lokal Lampung kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). (Sugiyono, 2011) juga menjelaskan bahwa penelitian pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan melihat keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian pengembangan (R&D) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan dan validasi produk tertentu, serta melihat efektivitasnya.

Desain dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian mengikuti model ADDIE. Menurut (Rusdi, 2018) ADDIE merupakan kerangka terstruktur dan sistematis untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan dalam penelitian. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Selanjutnya untuk melanjutkan penelitian guna memperoleh data yang akurat diperlukan teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti wawancara bebas dengan guru mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Skoharjo, tersedianya fasilitas dan observasi untuk mengamati keadaan.

Angket diisi oleh ahli (ahli media, ahli materi, guru) dengan menggunakan skala likert 5 poin. Angket ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian media yang diuji. Terakhir, tes dijalankan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba media tersebut. Pengujian tidak mempengaruhi kesesuaian media.

Dua teknik analisis data juga digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

Pengolahan dari angket validasi dari ahli diolah menggunakan skala likert dengan kriteria kelayakan menurut (Fitri, A. Z., & Haryanti, 2020) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

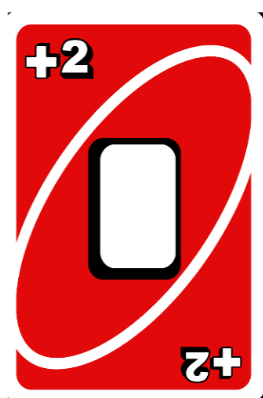
No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	81% - 100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	61% - 80%	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	41% - 60%	Kurang Valid (disarankan tidak dipergunakan perlu revisi)
4	21% - 40%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

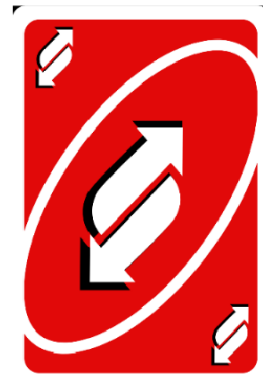
Penelitian ini menghasilkan produk media *UnoChrono EduPlay* yang sudah divalidasi dan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah kelas XIF.4 SMAN 1 Sukoharjo, khususnya pada materi pengenalan tokoh Sejarah lokal Lampung. Media pembelajaran *UnoChrono EduPlay* terdiri dari 4 warna dan 6 jenis kartu aksi. Keunikan dari *UnoChrono EduPlay* ini menggunakan *QR-Code* untuk mengenalkan materi yang akan dipelajari. Media *UnoChrono EduPlay* yang dihasilkan seperti gambar berikut ini.



Gambar 1. Contoh Kartu Angka 0-9



Gambar 2. Contoh Draw 2 Card



Gambar 3. Contoh Reverse Card



Gambar 4. Contoh Skip Card



Gambar 5. Contoh Wild Card



Gambar 6. Contoh Wild Draw Four Card



Gambar 7. Tampilan Belakang UnoChrono EduPlay



Gambar 8. Contoh Salah Satu Tampilan Materi Scan QR-Code

Setelah dilakukan validasi serta penilaian terhadap media *UnoChrono EduPlay* dari ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Uji Ahli 1

Hasil Validasi	Persentase	Kriteria
Ahli Media	79%	Valid
Ahli Materi	80%	Valid
Guru Sejarah	98%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2 diatas, media pembelajaran *UnoChrono EduPlay* mendapatkan kriteria valid dari ahli media dan ahli materi. Valid yang berarti dapat digunakan dengan revisi kecil. Adapun perbaikan dari ahli media sebagai berikut.

1. Ukuran tulisan pada deskripsi lebih diperbesar karena penggunaan media dengan *handphone*
2. Aturan permainan disesuaikan

Adapun perbaikan dari ahli materi sebagai berikut.

1. Tambahkan referensi untuk mendukung materi pada pengenalan tokoh Sejarah lokal Lampung dengan menggunakan manajemen referensi *Mendeley*.

Hasil validasi ahli selanjutnya setelah dilakukan revisi oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Uji Ahli 2

Hasil Validasi	Persentase	Kriteria
Ahli Media	90%	Sangat Valid
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Guru Sejarah	98%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 diatas, media *UnoChrono EduPlay* mendapatkan presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak yang diberikan ahli media,

selain itu mendapatkan presentase 95% dengan kriteria sangat layak yang diberikan oleh ahli materi, serta presentase 98% dengan kriteria sangat layak yang diberikan oleh guru Sejarah. Dari penilaian tersebut, media *UnoChrono EduPlay* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Sukoharjo pada pengenalan tokoh Sejarah lokal Lampung.

Permainan *UnoChrono EduPlay* sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini didasari pada karakteristik media pembelajaran interaktif oleh (Andrizal & Arif, 2017) dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Pada karakteristik media pembelajaran interaktif memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Permainan *UnoChrono EduPlay* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki unsur gabungan antara audio dan visual, seperti pada *UnoChrono EduPlay* yang audionya berupa penjelasan pemaparan isi dalam kartu dengan bahasa yang komunikatif serta mudah dipahami dan visualnya melihat dari tampilan permainan kartu serta tampilan dalam website.
2. Bersifat interaktif, dalam artian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon peserta didik. Permainan *UnoChrono EduPlay* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk peserta didik aktif di dalam kelas. Pada proses bermainnya, peserta didik juga harus mengenalkan kepada pemain lainnya mengenai tokoh sejarah lokal

Lampung yang ada pada dalam kartu tersebut.

3. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Permainan *UnoChrono EduPlay* bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan tanpa bimbingan guru, karena dalam kartu permainannya sudah dilengkapi kartu petunjuk permainan. Selain itu, peserta didik juga dapat berinteraksi dan berdiskusi satu sama lain terkait materi dalam *UnoChrono EduPlay*.

Maka dari itu, berkaitan dengan karakteristik, adapun aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran interaktif yang digunakan merujuk pada karakteristik media pembelajaran interaktif mencakup aspek dan kriteria penilaian sebagai berikut:

1. Aspek kepraktisan penggunaan
2. Aspek tampilan media
3. Aspek isi (materi)
4. Aspek kemanfaatan media

Peneliti melakukan uji coba permainan *UnoChrono EduPlay* kepada siswa kelas XIF.4 SMAN 1 Sukoharjo dengan tabel hasil nilai yang diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebagai berikut.

Tabel 4. Tabel Uji Coba Siswa

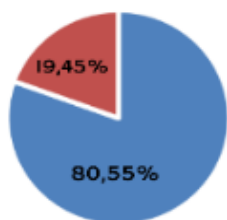
No	Keterangan KKM	Jumlah
1	Tuntas	29
2	Belum Tuntas	7

Berdasarkan tabel diatas, data yang diperoleh dari uji siswa permainan *UnoChrono EduPlay* menjadi media

pembelajaran interaktif mendapatkan hasil ketuntasan, yaitu siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa. Peneliti menyatakan hasil uji coba kepada siswa bahwa pengembangan permainan Uno Card menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo pada Kelas XIF.4 efektif digunakan untuk mengenalkan tokoh sejarah lokal Lampung. Hal ini dapat dilihat dengan uji coba berupa tes dengan nilai rata-rata 71,66. Media pembelajaran interaktif berupa permainan ini dianggap hal yang baru diterapkan. Tidak hanya itu, antusias siswa pada kegiatan penelitian sangat membantu proses berjalannya uji coba permainan *UnoChrono EduPlay* untuk pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung.

Hambatan yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis permainan *UnoChrono EduPlay*, yaitu internet pada masing-masing ponsel siswa yang kadang tidak stabil. Hal ini dapat divisualisasikan dalam grafik sebagai berikut.

Diagram Uji Coba Siswa



■ Tuntas ■ Belum Tuntas

Gambar 9. Diagram Uji Coba Siswa

Peserta didik yang berhasil sampai pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimum

(KKM) mencapai jumlah sebanyak 29 siswa, sementara 7 siswa lainnya tidak berhasil sampai pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam uji coba. Kendala yang dihadapi oleh siswa yang tidak berhasil menuntaskan, tampaknya berkaitan dengan kurangnya memperhatikan dalam proses pembelajaran dan rendahnya tingkat literasi dalam membaca. Hal ini menyebabkan ketidakmampuan siswa tersebut mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dalam uji coba media pembelajaran *UnoChrono EduPlay*.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *UnoChrono EduPlay* menjadi media pembelajaran interaktif yang memperkenalkan tokoh sejarah lokal Lampung dengan menggunakan model pengembangan ADDIE berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Permainan kartu Uno menjadi media pembelajaran interaktif yang memperkenalkan tokoh sejarah lokal Lampung yang diberi nama *UnoChrono EduPlay*. Karena karakteristik media pembelajaran interaktif, maka dinilai layak digunakan jika sudah di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru sejarah.

1. Pada penilaian ahli media memperoleh total skor 90 poin pada seluruh aspek dengan rata-rata skor 4,5 termasuk dalam kategori sangat baik yang dicapai ketika proporsi media mencapai skor 90 poin. Hal ini

menunjukkan bahwa media berdasarkan aspek keseluruhan (%) berada pada kategori sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

2. Penilaian ahli materi ini menghasilkan skor keseluruhan sebesar 95 untuk seluruh aspek dan skor rata-rata sebesar 4,75 sehingga masuk dalam kategori Sangat Baik, dengan skor sebesar 95 untuk komponen media. Hal ini menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek keseluruhan (%), media ini sangat tepat untuk pembelajaran sejarah.
3. Dan pada penilaian seluruh aspek oleh para ahli praktisi pendidikan (guru sejarah) memperoleh skor keseluruhan sebesar 98 poin dengan rata-rata 4,9 poin, sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat efektif secara keseluruhan (%) untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.
4. Uji Coba Siswa dengan menggunakan tes dilakukan untuk kelas XIF. Ujian siswa berupa Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung di SMAN 1 Sukoharjo oleh 36 siswa memperoleh nilai rata-rata 71,66 poin atau setara dengan 80,55%.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *UnoChrono EduPlay* telah berkembang menjadi media pembelajaran interaktif untuk digunakan di kelas yang dikemas dengan menarik dan menambah wawasan baru mengenai tokoh lokal Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesiam Journal of History Education*, 3(1), 40–45.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani Media.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. menengah pada kurikulum merdeka. (2022). *Keputusan nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka*. Kemendikbud.
- Mahoney, J. (1981). *Local history: a guide for research and writing*. National Education Association.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Saputra, H. A., & Kuswono, K. (2020). Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Pejuang Lampung Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Android. *Swarnadwipa*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24127/sd.v4i1.2009>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriadi, D. (2023). *Wawancara Guru SMAN 1 Sukoharjo Tentang*

Lathifah, N.M., Rachmedita, V., Ekwandari, Y.S. (2024). Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 11 (1), 129-138

*Pembelajaran Sejarah di SMAN 1
Sukoharjo.*

Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>

Lathifah, N.M., Rachmedita, V., Ekwandari, Y.S. (2024). Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 11 (1), 129-138