

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *UNO CARD* SEJARAH PADA MATERI
JENIS-JENIS MANUSIA PURBA DI INDONESIA KELAS
X.3 SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

Okta Rahma¹, Putut Wisnu Kurniawan², Ozi Hendratama³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

oktarahma587@gmail.com¹, pututbukan@gmail.com², hendratama_oz@yahoo.co.id³

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sekaligus menilai kelayakan media belajar berbasis permainan kartu UNO dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya topik jenis-jenis manusia purba di Indonesia. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung, dengan menggunakan metode Research and Development atau R&D melalui model ADDIE yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Hasil dari penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran UNO Card Sejarah memperoleh penilaian sangat valid dari ahli media dengan persentase 83% dan dari ahli materi sebesar 97%. Uji coba yang melibatkan guru dan peserta didik juga memberikan respon positif, masing-masing 97% dari guru dan 91% dari siswa, yang menegaskan bahwa media ini sesuai digunakan dalam proses belajar mengajar. Modifikasi kartu UNO dengan penggunaan warna, gambar, serta elemen interaktif menjadikan pengalaman belajar lebih menarik sekaligus efektif. Dengan demikian, UNO Card Sejarah dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SMA YP UNILA Bandar Lampung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, UNO Card Sejarah, ADDIE, Jenis-Jenis Manusia Purba.

Abstract: This study aims to develop and assess the feasibility of a UNO card game-based learning media to improve students' understanding of history, specifically the topic of prehistoric humans in Indonesia. The subjects were 10th-grade students at SMA YP UNILA Bandar Lampung, using a research and development (R&D) method through the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the UNO Card History learning media received a very valid rating from media experts (83%) and from material experts (97%). Trials involving teachers and students also yielded positive responses, with 97% and 91% of teachers, respectively, confirming the media's suitability for use in the learning process. Modifications to the UNO cards with the use of color, images, and interactive elements make the learning experience more engaging and effective. Therefore, UNO Card History can be used as an innovative alternative to improve the quality of history learning at SMA YP UNILA Bandar Lampung.

Keywords: Learning Media, UNO Card History, ADDIE, Prehistoric Human Types.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian terpenting yang tidak bisa lepas dari manusia, masyarakat, maupun negara. Dalam konteks negara berkembang seperti Indonesia, kebutuhan akan sumber daya manusia berkualitas sangat mendesak. Salah satu cara yang efektif untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi adalah melalui pendidikan. Sekolah, sebagai institusi resmi, memiliki tanggung jawab yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan. Di dalamnya, media pembelajaran berperan besar, misalnya penggunaan UNO Card

yang terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa. Media ini dirancang dengan sistematis dan menarik, meliputi penyajian materi, evaluasi, serta permainan yang supaya digunakan dengan mandiri oleh siswa.

Media ini bukan hanya sebagai Permainan semata, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara interaktif. Dengan memasukkan materi sejarah pada media Permainan Kartu *uno* ini diharapkan peserta didik bisa belajar lebih menarik dan efektif. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran di kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung,

yang meskipun telah menghasilkan lulusan yang kompeten, masih menghadapi tantangan dalam penggunaan media pembelajaran yang memadai.

Observasi yang dilakukan di kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung pada tanggal 11 Oktober 2024, ditambah hasil wawancara dengan guru sejarah, memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran di kelas tersebut masih belum berjalan optimal. Hambatan utama terletak pada keterbatasan waktu guru dalam merancang media yang sejalan dengan materi yang kompleks. Akibatnya, sebagian besar media yang digunakan hanya diambil dari internet tanpa penyesuaian yang memadai terhadap kebutuhan siswa maupun kondisi setempat. Melalui pengembangan media pembelajaran, diharapkan proses belajar menjadi lebih berkualitas dan pengalaman belajar siswa agar lebih diperkaya.

Dalam dunia pendidikan, penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) adalah suatu pendekatan yang dilakukan secara terencana melalui tujuan menciptakan produk baru atau memperbaiki hasil yang sudah nyata supaya bisa dimanfaatkan secara lebih efisien dan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Sugiyono (2018: 407) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menggunakan produk tertentu dan menguji efektivitas. Oleh karena itu, penelitian pengembangan (R&D) dapat dikategorikan sebagai jenis penelitian untuk membuat produk baru melalui tahapan pengembangan, validasi, dan evaluasi efektivitas produk yang telah dibuat.

Menurut Kurniawan. (dalam Hamzah, 2020:1), penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji validitas produk baru maupun produk yang telah ada, sekaligus dapat dimanfaatkan

untuk memperoleh pengetahuan atau solusi atas suatu persoalan.

Dalam penelitian pengembangan pendidikan, media pembelajaran menjadi salah satu produk utama yang berperan penting. Fungsinya adalah menyeimbangkan keterampilan serta kemampuan siswa, sekaligus mendukung keberlangsungan pembelajaran (Astini, 2020). Media pembelajaran dipandang sebagai sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi inti kepada peserta didik (Kuisstandi & Darmawan, 2020).

Isnaeni dan Hidayah dalam Rahmawati (2023) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat macam, yaitu visual, audio, audiovisual, dan multimedia. Secara umum, media pengajaran dapat didefinisikan sebagai perangkat fisik yang menjadi saluran informasi dan mampu merangsang aktivitas belajar siswa. Media ini juga merupakan sarana komunikasi yang dapat berbentuk cetak maupun audio-visual. Menurut Azhar Arsyad (2015), bahan ajar berbasis kartu, seperti *Uno Card*, dikategorikan sebagai bahan ajar cetak.

Kartu *Uno* merupakan kartu yang berisi angka 1 sampai 9 yang dapat dimainkan lebih dari dua pemain (Maryam, 2021). Tinsman berpendapat (2008), kartu uno merupakan kartu pertama yang dibuat tahun 1971 di Reading, Ohio. Permainan kartu *UNO* merupakan benda besar, seperti kertas, dengan bentuk persegi panjang, dimainkan oleh beberapa orang atau kelompok dan dengan aturan sederhana, dan digunakan untuk bermain selama usia di atas tujuh tahun. Cara bermain kartu *Uno* yang merupakan permainan kartu populer di dunia. Kartu *Uno* bisa digunakan 2 hingga 10 peserta.

Pendapat Arif S.Sadiman. (2016:75), permainan adalah suatu kegiatan kompetitif yang melibatkan interaksi antar pemain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan. Hakim (2015:06) menambahkan bahwa dalam permainan Uno, setiap pemain dibagikan tujuh

kartu di awal. Kemudian, sebuah kartu diambil dari tumpukan dan berfungsi sebagai kartu awal permainan. Hanya pemain yang mendapat giliran dapat menurunkan kartu yang sesuai dengan warna atau angka pada kartu pertama mereka. Jika pemain tidak memiliki kartu yang sesuai, pemain harus mengambil satu kartu dari tumpukan sebagai penalti.

Di media kartu Uno ini dapat ditemukan banyak kartu aksi yang dapat digunakan. Kartu-kartu yang dimaksud adalah:

- 1) *Draw Two Card*
- 2) *Revers Card*
- 3) *Skip Card*
- 4) *Wild Draw*
- 5) *Wild Draw 4 Card*

Beda media kartu Uno dengan yang lainnya adalah kartu Uno mempunyai warna, bentuk serta simbol untuk dimainkan. Kartu simbol pada kartu *Uno* antara lain *reverse*, *draw*, *wild* serta *skip*, masing-masing kartu mempunyai fungsinya masing-masing. Peneliti boleh membuat serta mengkreasikan kartu Uno berdasarkan kebutuhan dalam penelitian. Oleh karenanya diciptakanlah kartu Uno yang berfungsi untuk alat Belajar pada saat proses pembelajaran.

Proses pengembangan media Kartu UNO Sejarah mengacu pada model ADDIE, yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis Kebutuhan

Pada langkah ini peneliti menelaah permasalahan yang dihadapi siswa serta mencari solusi yang tepat. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan media pembelajaran.

2. Desain Media

Tahap berikutnya adalah merancang media yang meliputi desain visual, penyusunan aturan permainan, hingga pembuatan kartu dan sampul.

3. Pengembangan Media

Rancangan yang telah dibuat kemudian diwujudkan menjadi produk nyata. Apabila ditemukan kekurangan, produk diperbaiki dan disempurnakan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Implementasi

Media yang sudah selesai digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan implementasi menuntut persiapan matang, seperti penjadwalan, penyediaan fasilitas, hingga menyiapkan kondisi siswa baik secara fisik maupun mental.

5. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan dengan formatif dan sumatif. Evaluasi formatif digunakan untuk menilai kualitas media melalui diskusi, sedangkan evaluasi sumatif bertujuan mengetahui sejauh mana siswa menguasai kompetensi melalui tes.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2018:407) menjelaskan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitas produk tersebut. Validasi produk dimaknai sebagai upaya menilai produk yang telah ada, sementara pengembangan produk dapat mencakup perbaikan terhadap produk lama agar lebih praktis, efisien, dan efektif, maupun penciptaan produk baru yang belum pernah dibuat sebelumnya. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran **UNO Card** pada materi *Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia* untuk kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE

dianggap sebagai pendekatan komprehensif untuk mengembangkan materi pelajaran dan produk pembelajaran lainnya. Tahapan-tahapan ini bertujuan untuk menyatakan modul yang dikembangkan tidak hanya relevan secara kurikulum, tetapi praktis dan efektif untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Langkah awal dari pengembangan ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik Kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung. Selanjutnya, tahap desain berfokus pada pengembangan awal struktur dan konten *UNO Card*. Pada tahap pengembangan, *UNO Card* ini divalidasi oleh ahli untuk memastikan kualitas materi, bahasa, dan media. Setelah media *UNO Card* diterapkan dalam kelas, dilakukan evaluasi untuk menilai kepraktisan dan efektivitasnya melalui respon siswa dan guru yang diperoleh.

Lokasi dalam penelitian yaitu di SMA YP UNILA Bandar Lampung dengan subjek penelitian kelas X.3. Dalam kelas tersebut terdiri dari 36 siswa.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya bahwa, model penelitian dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa.

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan, tahap analisis kebutuhan ini dilakukan guna menentukan media

yang perlu dikembangkan agar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa dalam menumbuhkan keterampilan dan berpikir kritis. Dalam hal ini pula guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran *UNO Card* yang memiliki manfaat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar yang bersifat mandiri dan adanya timbal balik terutama dalam mata pelajaran sejarah. Maka dapat disimpulkan di kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung sangat dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran terlebih pada materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia yaitu media *UNO Card* Sejarah.

Berdasarkan hal tersebut, analisis kebutuhan berupa Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia Kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung, analisis ini dipergunakan untuk menyesuaikan dengan media pembelajaran *UNO Card* Sejarah yang akan dikembangkan, sehingga pengembangan media pembelajaran *UNO Card* Sejarah ini bisa dilakukan secara maksimal dan dapat memfasilitasi proses pembelajaran siswa dengan atau tanpa kehadiran guru.

Kurikulum yang diterapkan di kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung adalah Kurikulum Merdeka. Pada materi *Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia*, capaian pembelajaran (CP) menekankan bahwa setelah mempelajari topik ini, peserta didik diharapkan mampu: memahami konsep dasar mengenai asal-usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi isu tersebut dalam lingkup lokal, nasional, maupun global; meninjau dari perspektif masa lalu, masa kini, dan masa depan; serta mengkaji pola perkembangan, perubahan, kesinambungan, dan pengulangan secara kronologis (diakronis) maupun perbandingan (sinkronis).

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dirancang agar siswa dapat memahami teori-teori tentang asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, mengenali manusia purba yang pernah hidup di Nusantara beserta hasil budaya praaksara maupun aksara, serta menjelaskan konsep jalur rempah dan peninggalannya sejak masa praaksara hingga aksara.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran sejarah siswa menunjukkan partisipasi yang rendah karena cenderung merasa bosan dengan metode penyampaian guru yang bersifat satu arah. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa tidak optimal. Guru pun belum menghadirkan media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan kemandirian, meningkatkan keterampilan, serta mendorong adanya interaksi dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Kehadiran media *UNO Card Sejarah* menawarkan inovasi yang dapat menarik minat siswa, sebab penggunaannya melibatkan siswa secara langsung. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana serta penambahan elemen visual dan warna yang menarik mampu membuat materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Dalam melewati tahap analisis, maka dilanjutkan dengan tahap perancangan. Produk dapat dikembangkan berupa Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia Kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung. Pada tahap perancangan, penulis menyiapkan dan mengumpulkan gambar, elemen-elemen, dan *background* yang menarik dengan disesuaikan pada materi yang akan dibahas pada Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia. Selain itu pada tahap ini pula dirancang instrumen penelitian berupa angket validasi materi, angket

validasi media, serta angket dari respon guru serta angket siswa terkait Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia yang dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

a. Validasi Ahli Media

Dari hasil validasi yang dilakukan, aspek efisiensi media mendapat skor 88%, aspek penggunaan 77%, dan aspek tampilan 84%. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut adalah 83%, sehingga produk dikategorikan “Sangat Valid”. Adapun revisi yang diajukan validator adalah memperbesar ukuran barcode agar lebih mudah dimanfaatkan oleh pengguna. Secara keseluruhan, ahli media menilai *Media Pembelajaran UNO Card Sejarah* pada topik jenis-jenis manusia purba dengan persentase 83% yang berada dalam kategori “Sangat Valid”. Penilaian positif ini didasarkan pada efisiensi, kepraktisan, serta kualitas tampilan media yang membuatnya lebih menarik sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

b. Validasi ahli materi

Validasi materi menunjukkan hasil yang konsisten, di mana aspek materi, kebahasaan, dan kelayakan isi masing-masing memperoleh persentase 97%. Rata-rata total yang diperoleh adalah 97% sehingga masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Revisi yang diajukan validator adalah agar setiap bagian materi dilengkapi dengan ilustrasi berupa gambar ciri-ciri manusia purba untuk memudahkan pemahaman. Dengan hasil tersebut, *Media Pembelajaran UNO Card Sejarah* pada materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan, dengan rata-rata validasi 97% yang mencakup kejelasan materi, ketepatan bahasa, serta kelayakan isi.

4. Implementation

Setelah melakukan beberapa tahap penelitian pengembangan, produk, yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, diberikan kepada pendidik dan siswa. Pada langkah ini, Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia akan di uji cobakan kepada Ibu Rina Afrilia S.Pd, selaku guru mata pelajaran sejarah kelas X.3 dan kepada 36 siswa kelas X.3 di Sma Yp Unila Bandar Lampung. Adapun hasil respon guru dan siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia yang diketahui melalui angket yang disebarakan peneliti.

Berikut hasil angket yang telah didapat melalui respon guru dan respon siswa:

a) Hasil Respon Guru

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran *UNO Card* Sejarah Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia. Hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran *UNO Card* Sejarah Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia mendapatkan nilai 97% dengan kriteria “Sangat Valid” digunakan sebagai media pembelajaran *UNO Card* Sejarah Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia.

b) Hasil Respon Siswa

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap keefektifan media pembelajaran *UNO Card* Sejarah Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia. Angket yang di berikan pada siswa mendapatkan nilai sebesar 91%. Bisa diambil kesimpulan respon siswa terhadap media pembelajaran *UNO Card* Sejarah Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia adalah “Sangat Valid” digunakan sebagai media pembelajaran *UNO Card* Sejarah Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi terhadap produk sesuai dengan masukan yang diberikan oleh tim validator pada tahap pengembangan sebelumnya. Evaluasi ini bertujuan untuk menyempurnakan Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah pada materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia agar menjadi lebih layak digunakan oleh siswa kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung, baik dalam kegiatan belajar bersama guru maupun secaramandiri.

Hasil penerapan dan evaluasi media menunjukkan adanya beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pengembangan. Revisi yang dilakukan antara lain penyempurnaan tampilan kartu supaya lebih menarik, penyesuaian kontras warna agar keterbacaan lebih baik, serta penambahan gambar pendukung yang relevan agar pemahaman materi semakin kuat. Berikut dipaparkan revisi yang diajukan oleh para ahli terhadap media pembelajaran *UNO Card* Sejarah.

a. Revisi dari Ahli Media

| No | Saran | Tindak Lanjut |
|----|---|-------------------|
| 1 | Tampilan barcode dalam media pembelajaran <i>UNO card</i> sebaiknya memiliki ukuran yang lebih besar supaya penggunaanya dapat lebih mudah. | Sudah di perbaiki |

b. visi Ahli Materi

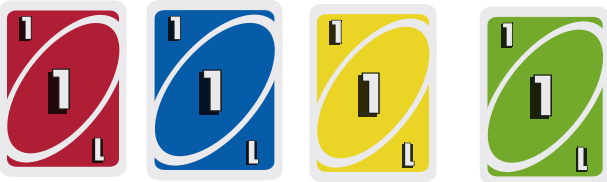
| No | Saran | Tindak Lanjut |
|----|---|------------------|
| 1 | Sebaiknya setiap materi diberikan gambar ciri-ciri manusia purba supaya dapat lebih mudah dipahami. | Sudah diperbaiki |

Istoria:

Setelah dilakukan perbaikan, maka didapatkan Produk akhir yaitu hasil Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia. Media ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Berikut kajian produk media pembelajaran permasalahan sejarah:

a) Tampilan Angka Card

Tampilan angka pada *UNO card* digunakan dalam permainan pembelajaran, yang mana terdapat angka 1 hingga angka 9 pada setiap warna *UNO card* yang di sediakan.



b) Tampilan Qr-Code

Pada *UNO card* terdapat barcode yang mana berisi materi sejarah mengenai jenis-jenis manusia purba yang ada di indonesia.



c) Kartu Bebas Pilih

Kartu bebas pilih berisikan perintah dalam permainan yang mana terdapat dua perintah disetiap warna yaitu, berikan 1 kartu kepada temanmu dan ambil 1 kartu milik temanmu.



d) Kartu +2, Reverse, dan Skip

Kartu ini merupakan kartu permainan *UNO* yang mana terdapat disemua warna *UNO card* yaitu warna biru, merah, kuning, dan hijau.



e) Kartu +4 dan Bebas Pilih

Kartu ini merupakan kartu yang dimainkan dalam permainan *UNO* dimana pemilik kartu dapat menghukum lawan dengan mengambil kartu 4x, dan kartu bebas untuk dapat memilih warna.



f) Tampilan Belakang UNO Card



g) Kartu Petunjuk Permainan

Kartu ini merupakan kartu yang berisikan petunjuk penggunaan permainan, dan juga arti dari setiap simbol yang ada pada kartu.



h) Kemasan *UNO Card* Sejarah



D. SIMPULAN

1. Dalam pengembangan media pembelajaran UNO Card pada materi *Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia* di kelas X.3 SMA YP UNILA menggunakan model ADDIE. Tahapan yang dilalui meliputi analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan kartu berisi informasi, implementasi dalam pembelajaran yang menyenangkan, serta evaluasi untuk menilai efektivitas dan melakukan perbaikan. Hasil penelitian menunjukkan media ini efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
2. Validasi ahli menunjukkan bahwa UNO Card Sejarah memperoleh skor 83% dari ahli media dan 97% dari ahli materi. Nilai tersebut termasuk kategori “Sangat Valid,” sehingga media dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi jenis-jenis manusia purba
3. Dari sisi praktis dan kemenarikan, media ini juga memperoleh penilaian positif. Guru memberikan skor kepraktisan 97% (Sangat Valid), sedangkan siswa memberikan skor keefektifan 91% (Sangat Valid). Dengan demikian, UNO Card Sejarah layak

digunakan sebagai media pendukung kegiatan belajar di kelas X.3 SMA YP UNILA.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. (2016). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astini, N. K. S. (2020). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19*. *Lampuhyang*, 11(2), 13-25.
- Kurniawan, R., Ratnawuri, T., & Ningrum, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Pendapat Nasional Kelas Xi Di SMA Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022*. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 195-202.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Maryam Leni Nur. (2021). *Permainan Kartu Uno Modifikasi dalm Proses Pembelajaran Tentang Konsep Bilangan Anak Usia Dini*, *Jurnal Antologi PGPAUD*, Volume 4, Nomor 2.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit. Alfabeta. Bandung
- Tinsman, Brian. (2008). *The Game Inventor's Guide Book*. New York. Morgan.