Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

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

Okta Rahma[1], Putut Wisnu Kurniawan[2], Ozi Hendratama[3]
[123]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: oktarahma587@gmail.com[1], pututbukan@gmail.com[2], hendratama_ozi@yahoo.co.id[3]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis permainan kartu *UNO* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya jenis-jenis manusia purba di Indonesia. Penelitian ini dilakukan di kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development/R&D)* model *ADDIE* yang mencakup tahap *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu *UNO* Sejarah mendapatkan validasi yang sangat valid dari ahli media dan ahli materi dengan persentase validasi sebesar 83% dari ahli mdia dan 97% presentase dari ahli materi. Uji coba terhadap guru dan peserta didik menunjukkan respon positif, dengan nilai 97% dari guru dan 91% dari siswa, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan warna, gambar, dan elemen interaktif dalam kartu *UNO* yang dimodifikasi sesuai dengan materi sejarah memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam 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 analyze the feasibility of card-based UNO learning media to enhance students' understanding of historical material, specifically the types of ancient humans in Indonesia. The research was conducted in class X.3 at SMA YP UNILA Bandar Lampung using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results show that the development of UNO History learning media received highly valid validation from media and material experts, with a validation percentage of 83% from media experts and 97% from material experts. Trials conducted with teachers and students showed positive responses, with a score of 97% from teachers and 91% from students, indicating that this media is highly feasible for use in learning. The use of colors, images, and interactive elements in the modified UNO cards, tailored to historical material, provides a more engaging and effective learning experience. Thus, this learning media can be an innovative alternative to improving the quality of history learning at SMA YP UNILA Bandar Lampung.*
Keywords: *Learning Media, UNO Card, History, ADDIE, Types of Early Humans.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, masyarakat dan negara. Sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Berfokus pada penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai peranan sangat penting dalam tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran seperti *UNO Card* menjadi salah satu

media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, karena media dirancang secara sistematis dan menarik, mencakup materi, evaluasi, dan permainan yang dapat digunakan secara mandiri.

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 siswa dapat 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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA YP UNILA Bandar Lampung kelas X.3 tanggal 11 Oktober 2024 dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru sejarah ditemukan bahwa penggunaan dan pengembangan media pembelajaran di kelas tersebut masih kurang optimal dikarnakan keterbatasan waktu dalam menyiapkan media yang sesuai dengan materi yang kompleks. Sebagian besar media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diambil dari sumber-sumber umum di internet tanpa ada penyesuaian yang relevan dengan konteks lokal atau kebutuhan peserta didik. Dengan pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memperkaya pengalaman belajar yang lebih baik.

Penelitian dan pengembangan *(Research and Development* atau R&D) dalam pendidikan merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat digunakan dengan lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2018: 407) metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian, penelitian pengembangan (R&D) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan dan validasi produk tertentu, serta melihat efektivitasnya.

Menurut Kurniawan dkk (dalam Hamzah 2020:1) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan. Sedangkan pembangunan adalah kegiatan pengembangan dengan penambahan, perbaikan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif terhadap suatu kegiatan atau suatu benda yang ditransformasikan menjadi suatu kegiatan (Rabiah, 2015).

Media pembelajaran menjadi salah satu produk utama dalam penelitian pengembangan pendidikan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan dan mendorong proses pembelajaran (Astini, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk proses pemberian materi pokok pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran didasarkan pada (Kusstandi

& Darmawan, 2020). Menurut Isnaeni dan Hidayah dalam (Rahmawati, 2023), media pembelajaran dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu: media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia.

Media pengajaran Pada dasarnya merupakan alat fisik yang dapat menyediakan saluran pesan informatif dan merangsang belajar siswa. Media pembelajaran merupakan media komunikasi yang berbentuk baik cetak maupun audio visual. Dalam klasifikasi bahan ajar (Azhar Arsyad 2015), bahan ajar dengan kartu *Uno* termasuk dalam kategori bahan ajar cetak.

Kartu *Uno* merupakan kartu yang berisi angka 1 sampai 9 yang dapat dimainkan lebih dari dua pemain (Maryam, 2021). Menurut Tinsman (2008), kartu uno merupakan kartu pertama yang dibuat pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Jadi, permainan kartu *UNO* adalah benda besar, seperti kertas, dengan bentuk persegi panjang yang sama, 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* dapat dimainkan oleh 2 hingga 10 orang.

Menurut Arif S. Sadiman dkk (2016:75) permainan adalah sesuatu kompetisi antara pemain yang berinteraksi satu sama lain mengikuti aturan permainan untuk mencapai tujuan permainan. Menurut Hakim (2015:06), aturan permainan kartu Uno adalah pada awal permainan pemain menerima 7 kartu. Pada awal permainan, salah satu kartu diambil dari tumpukan kartu dan kartu tersebut berfungsi sebagai kartu pembagian. Untuk dapat memainkan kartu ini harus mendapat giliran pemain sesuai dengan nomor atau warna kartu distribusi. Jika ternyata tidak ada kartu yang cocok di antara kartu-kartu yang dibagikan, pemain harus mengambil salah satu kartu dari tumpukan sebagai penalti.

Di dalam kartu Uno terdapat banyak kartu aksi yang juga dapat dimainkan. Kartu-kartu tersebut adalah sebagai berikut:

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

Perbedaan permainan kartu Uno dengan kartu lainnya adalah kartu Uno mempunyai warna, bentuk dan simbol untuk dimainkan. Kartu simbol pada kartu *Uno* antara lain *Reverse, Draw, Wild* dan *Skip*, masing-masing kartu mempunyai fungsinya masing-masing. Dalam hal ini Peneliti membuat dan memodifikasi kartu Uno berdasarkan kebutuhan penelitian. Oleh karena itu diciptakanlah kartu Uno sebagai alat untuk Belajar pada saat proses pembelajaran.

Prosedur pada pengembangan Media Pembelajaran Kartu *UNO* Sejarah, mengadopsi model pengembangan *ADDIE* yang meliputi *analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

1) Analisis Kebutuhan

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 *UNO Card* sejarah.

2) Disain Media

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

Perancangan disain media pembelajaran, penyusunan aturan main, pembuatan gambar, kartu dan *cover*.

3) Pengembangan Media

Langkah pengembangan berupa Pembuatan media Kartu Uno dan memproduksi atau membuat atau mewujudkan spesifikasi pembelajaran yang telah ditentukan pada tahap desain. Jika pada tahap desain ditentukan bahwa terdapat kekurangan dalam tahap ini diharapkan lebih bisa dikembangkan.

4) Implementasi

Setelah paket pembelajaran dikembangkan pada tahap 3 (tiga), langkah berikutnya adalah memanfaatkan atau menggunakan atau melaksanakan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang perlu dipersiapkan antara lain jadwal, penyiapan ruang kelas, alat dan media, menyiapkan siswa secara fisik maupun mental.

5) Evaluasi

Evaluasi disini meliputi internal dan external evaluation. Evaluasi internal (evaluasi formatif) dilaksanakan untuk mengetahui efektifitas dan kualitas pembelajaran berdasarkan Diskusi. Hasil evaluasi internal digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Evaluasi eksternal (evaluasi sumatif) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan Berdasarkan dari test soal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018: 407) metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *UNO Card* Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia Kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dikenal sebagai pendekatan yang komprehensif dalam mengembangkan bahan ajar dan produk pembelajaran lainnya. Tahapan-tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa modul yang dihasilkan tidak hanya relevan secara kurikulum, tetapi juga praktis dan efektif untuk diterapkan 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.

Tempat penelitian ini adalah di SMA YP UNILA Bandar Lampung dengan subjek penelitian kelas X.3. Dalam kelas tersebut terdiri dari 36 siswa.

HASIL 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.

b) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum, pada kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung kurikulum yang digunakan yaitu sudah menggunakan kurikulum merdeka. Berdasarkan materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia yang telah ditentukan di atas Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Capaian Pembelajaran (CP) adalah Setelah mempelajari bab ini, Peserta didik juga dapat memahami konsep dasar asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dalam ruang lingkup lokal, nasional, serta global; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dalam dimensi masa lalu, masa kini, serta masa depan; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah secara diakronis (kronologi)

dan/atau sinkronis. Alur tujuan pembelajaran dalam analisis ini ialah, Siswa diharapkan mampu memahami teori-teori asal-usul nenek moyang bangsa indonesia, Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi manusia awal yang menghuni nusantara dan hasil-hasil budaya masa praaksara serta aksara, Siswa diharapkan mampu menjelaskan konsep dan keberadaan jalur rempah serta peninggalanya mulai masa praaksara dan masa aksara.

c) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran sejarah siswa kurang aktif karena cenderung jenuh dalam mendengarkan penjelasan yang searah dari guru saja sehingga kurangnya semangat belajar siswa dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran pun siswa kurang mendapat motivasi belajar yang dapat meningkatkan rasa semangat siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini pula guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memiliki manfaat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar yang bersifat mandiri dan adanya timbal balik terutama dalam mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran *UNO Card* Sejarah juga merupakan media yang dapat memberikan inovasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan siswa secara langsung. Penggunaan tata bahasa yang ada dalam media interaktif ini dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, selain itu penambahan elemen serta warna yang menarik dapat menarik perhatian siswa sehinnga siswa dapat menangka pengetahuan dengan lebih mudah.

2. *Design* (Desain)

Setelah melewati tahap analisis, maka selanjutnya adalah tahap perancangan. Produk yang dikembangkan berupa Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada 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 ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa terkait Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia yang dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Media pembelajaran yang telah didesain kemudian divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi.

a) Validasi Ahli Media

Dapat diketahui berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek efisiensi media diperoleh dengan presentase 88%, pada aspek penggunaan media yang digunakan memperoleh presentase 77%, dan pada aspek tampilan media memperoleh presentase 84%. Berdasarkan hasil presentase dari indikator diatas maka total rata-rata presentase validasi media adalah 83%. Hal ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid" Revisi dari ahli media yaitu, Tampilan barcode dalam media pembelajaran *UNO card* sebaiknya

memiliki ukuran yang lebih besar supaya penggunaanya dapat lebih mudah.

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli media yang menyatakan bahwa produk Media Pembelajaran *Uno Card* Sejarah pada materi jenis-jenis manusia purba yang dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 83% dengan kriteria interpretasi penilaian "Sangat Valid" hal ini dibuktikan dengan aspek efisiensi media, penggunaan media, dan tampilan media. Hal ini membuat Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia menjadi menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

b) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek materi pembelajaran didapatkan hasil presentase 97%, aspek kebahasaan mendapatkan hasil 97%, dan aspek kelayakan isi memperoleh hasil presentase 97%. Berdasarkan hasil presentase dari indikator diatas maka total rata-rata presentase validasi materi adalah 97%. Hal ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid" digunakan. Revisi dari ahli materi yaitu, Sebaiknya setiap materi diberikan gambar ciri-ciri manusia purba supaya dapat lebih mudah dipahami.

Hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa produk Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia yang dikembangkan memperoleh nilai presentase 97% dengan kriteria interpretasi penilaian "Sangat Valid" hal ini dibuktikan dengan aspek materi pembelajaran, kebahasaan, dan kelayakan isi.

4. Implementation

Setelah melakukan beberapa tahap penelitian pengembangan, produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya diimplementasikan kepada guru dan siswa. Pada tahap 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 disebarkan 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%. Dapat disimpulkan bahwa 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 ini dilakukan perbaikan ulang atau revisi sesuai saran dan arahan yang telah diberikan oleh tim validator pada tahap *devolepment* atau pengembangan sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk pengembangan berupa Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah Pada Materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia Pada siswa Kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung agar dapat menjadi media pembelajaran yang lebih layak dan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan atau tidak adanya guru.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis kartu UNO Sejarah dan pelaksanaan evaluasi, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk mengoptimalkan pengembangan pada media pembelajaran. Perbaikan ini mencakup penyempurnaan desain kartu agar lebih menarik secara visual, seperti penyesuaian warna dan kontras agar informasi lebih mudah dibaca, serta penambahan ilustrasi yang relevan untuk memperkuat pemahaman materi. Berikut ini revisi dari beberapa ahli dalam pengembangan media pembelajaran *UNO Card* sejarah:

a. Revisi Ahli Media

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Tampilan barcode dalam media pembelajaran *UNO*	Sudah di perbaiki
	card sebaiknya memiliki ukuran yang lebih besar supaya penggunaanya dapat lebih mudah.	

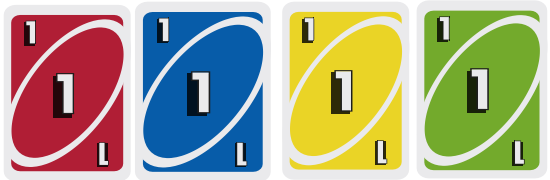
b. Revisi Ahli Materi

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

Setelah dilakukan perbaikan, maka didapatlah 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, yangmana terdapat angka 1 hingga angka 9 pada setiap warna *UNO card* yang di sediakan.



b) Tampilan *Qr-Code*

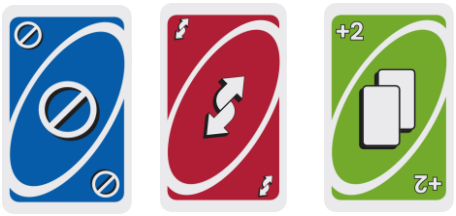
Pada *UNO card* terdapat barcode yang mana berisi materi sejarah mengenai jenis-jenis manusia purba yang ada di indonesia.

c) Kartu Bebas Pilih

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

d) Kartu +2, *Revearse,* dan *Skip*

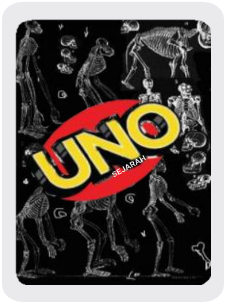
Kartu ini merupakan kartu permainan *UNO* yang mana terdapat disemua warna *UNO card* yaitu warna biru, merah, kuning, dan hijau.



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

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian danpengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *UNO Card* pada materi "Jenis-jenis Manusia Purba di Indonesia" di kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung mengikuti model ADDIE. Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan siswa, perancangan media yang interaktif, pengembangan kartu berisi informasi manusia purba, serta uji coba untuk memastikan kelayakan. Implementasi dilakukan secara menyenangkan, mendorong pembelajaran aktif melalui permainan. Evaluasi akhir mengukur efektivitas media, mengumpulkan umpan balik, dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Hasilnya, media *UNO Card* terbukti efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah manusia purba secara interaktif.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli, Media Pembelajaran *UNO Card* Sejarah pada materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia telah diuji validitasnya oleh ahli media dan materi. Hasil validasi menunjukkan skor 83% dari ahli media dan 97% dari ahli materi, keduanya masuk dalam kategori “Sangat Valid.” Dengan demikian, media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung, khususnya pada materi jenis-jenis manusia purba.
3. Pengembangan Media Pembelajaran UNO Card Sejarah pada materi Jenis-Jenis Manusia Purba di Indonesia mendapat respon positif, dengan kepraktisan dinilai “Sangat Valid” oleh guru (97%) dan keefektifan dinilai “Sangat Valid” oleh siswa (91%). Dengan hasil ini, media tersebut dinyatakan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas X.3 SMA YP UNILA Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Arif S. Sadiman, dkk. (2016). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.* Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad Azhar. (2014). *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 Pendapatan 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 Masyrakat.* 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.

Rabiah, S. (2015). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi* (Makalah telah dipresentasikan dalam Seminar Nasional dan Launching Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (ADOBSI) yang

diselenggarakan oleh Asosiasi Dos. April 2015, 1–7. https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D,* penerbit. Alfabeta. Bandung.

Tinsman, Brian. (2008). *The Game Inventor's Guide Book*. New York. Morgan.