

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERMAINAN *UNO CARD* MENJADI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENGENALAN TOKOH SEJARAH LOKAL LAMPUNG KELAS XIF.4 DI SMAN 1 SUKOHARJO

Oleh

Nuri Muthi Lathifah

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

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF UNO CARD GAME INTO INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN INTRODUCTION LOCAL HISTORICAL FIGURES OF LAMPUNG CLASS XIF.4 OF SMAN 1 SUKOHARJO

By

Nuri Muthi Lathifah

Game-based learning media is one of the learning media that supports the 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 study is to know the process of developing the Uno Card game into an interactive learning medium that is worthy of introducing local historical figures from Lampung Class XIF.4 at SMAN 1 Sukoharjo. The game's interactive learning media is called UnoChrono EduPlay. This research uses Research and Development (R&D) research and development methods. 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 of 92% marks in the very valid category, material expert validation gets a percentage of 95% marks included in the very valid category, and education practitioners (history teachers) get a percentage of 98% marks included in the very valid category. In the learning outcomes or trials of students, an average score of 71.66 was obtained with a percentage of 80.55%. This shows that the UnoChrono EduPlay game can be an interactive learning medium that is worth using.

Keywords: Games, Qr-Code, Learning Media