

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

(Skripsi)

Oleh

**NURI MUTHI LATHIFAH
NPM 2053033003**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

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

**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

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2024

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

Nama Mahasiswa : **Nuri Muthi Lathifah**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2053033003**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

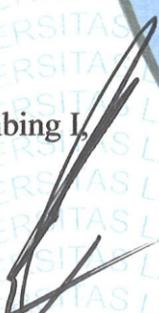
Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

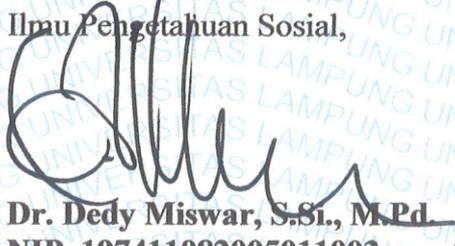

Drs. Maskun, M.H.
NIP. 195912281985031005


Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd.
NIK. 231804920930201

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah,


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003


Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19700913008122002

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua : Drs. Maskun, M.H.



Sekretaris : Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NID. 19651230 199111 1001**

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 19 Januari 2024

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Nuri Muthi Lathifah
NPM : 2053033003
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP
Alamat : Jalan Bukit Kemiling Permai Raya, Gang Persada II,
Nomor 69, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar
Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 29 Januari 2024



Nuri Muthi Lathifah

NPM. 2053033003

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Pringsewu pada tanggal 26 Februari 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Juyono dan Ibu Suliyem. Pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Muttaqin (2007-2008), Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Sumberejo Bandar Lampung (2008-2014), Pendidikan Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Daarul ‘Ilmi Bandar Lampung (2014-2017) dan kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu (SMAIT) Daarul ‘Ilmi Bandar Lampung (2017-2020). Pada tahun 2020, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN Barat (Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada Semester V penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Gunung Sangkaran, Kecamatan Blambangan Umpu, Way Kanan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sabilul Hidayah yang terletak di Kampung Gunung Sangkaran, Kecamatan Blambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan antara lain BEM FKIP Universitas Lampung sebagai anggota bidang PSDM (2021), Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) sebagai Sekretaris Bidang Media Center (2022), Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah sebagai Sekretaris Umum (2023). Selain itu, penulis pernah memperoleh Penghargaan Mental Health Promoter oleh Lingkar Psikologi (2020), Juara 2 lomba Essay Nasional di Universitas Lampung (2021), *Best Presentation* Sekolah Menulis Unit Kegiatan Mahasiswa Penelitian (2021).

MOTTO

**“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, keberhasilan adalah
kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha.”**

(B.J. Habibie)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, saya persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Juyono dan Ibu Suliyem yang telah melahirkan saya ke dunia ini dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, kesabaran, selalu memberi motivasi, membimbingku tanpa lelah dan tanpa henti serta senantiasa selalu mendoakan saya dan berjuang selalu untuk saya agar tercapai semua segala cita-cita saya. Teruntuk adikku tersayang, Fachri Irham Juyanda, terima kasih karena selalu mendoakan saya agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi.

Untuk Almamater Tercinta
“Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Amin.

Penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Permainan *Uno Card* Menjadi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo”** sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albert Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus Pembahas Skripsi penulis, terima kasih Ibu atas segala

saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Maskun, M.H. sebagai Pembimbing 1 Skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Ibu Valensy Rachmedita, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II skripsi penulis sekaligus dosen Pembimbing Akademik, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah dan Staf Administrasi terima kasih atas ilmu dan bantuan dalam bentuk apapun, serta dukungan, motivasi, dan pengalaman yang diberikan selama proses belajar baik di dalam kampus maupun di luar kampus.
10. Bapak Jahara Siregar, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu yang telah memberikan arahan dan motivasinya pada saat melakukan penelitian di sekolah yang telah banyak membantu saya selama melaksanakan penelitian.
11. Bapak Dedi Supriadi, S.Pd. sebagai guru sejarah yang telah membantu peneliti selama penelitian. Terima kasih Bapak atas bantuan selama penulis melakukan penelitian di SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu.
12. Bapak Didi Santoso, S.Pd., dan Bapak Waluyo, S.Pd. I., terima kasih atas bantuan selama penulis melakukan penelitian di SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu.
13. Mbah Kakung, Mbah Putri, dan Mbah Sumi terima kasih untuk dukungan dan doa yang diberikan.
14. Om Wawan, Om Veri, Pakde Tanto, Bulek Neng, Bude Kiyem, Tante Weli, Bude Indah, Pakde Tukino, Bude Narti, dan Bude Ponirah terima kasih untuk dukungan dan doa yang diberikan.
15. Sepupuku tersayang, Alifia, Adam, Tika, Arga, Mbak Dila, Mbak Difa, Mbak Mesy terima kasih untuk dukungan dan doa yang diberikan.

16. Kak Ratih, Kak Vany, Kak Winda, Kak Dewi dan Kak Nadira, terima kasih telah bersedia membantu dan memberikan informasi terkait penyusunan skripsi.
17. Teman-teman pejuang akhir semester (Yanah, Faiza, Yulia, Afaf, Murni, Irma, Iskandar, Ara, Kristian, Nofa, dan lain sebagainya) terima kasih telah menjadi teman dalam penulis menyusun skripsi.
18. Teman-teman pembimbing akademik, terima kasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini.
19. Teman-teman Kampus Mengajar Angkatan 5, Maya Sari, Khoirunnisa Briliani, Zahra Hana Fadhillah, Ilham Moenir, terima kasih telah memberikan inspirasi kepada peneliti dalam pemilihan topik skripsi.
20. Sahabatku, Ananda Maharani Kurnianingsih dan Siti Aisyah Ramadhani, terima kasih telah menemani perjuangan penulis dari bangku SMP hingga sekarang dan sampai seterusnya.
21. Sahabatku, Alda Nathania, Mutia Andini, Michelia Alba Aldira, Rachmat Nugraha Indra, Dandi Setiawan, Teguh Wibowo dan Alief Abdurrahman, terimakasih sudah menjadi partner yang baik.
22. Alifian Faridz Ramadhan, terima kasih telah menjadi partner dan juga memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
23. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2020 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, cinta, dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 21 Oktober 2023

Nuri Muthi Lathifah
2053033003

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Kerangka Pikir Penelitian.....	7
1.6. Paradigma Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.1.1. Media Pembelajaran Interaktif.....	9
2.1.2. Permainan <i>Uno Card</i>	12
2.1.3. Pembelajaran Sejarah	18
2.2. Penelitian yang Relevan	22
III. METODE PENELITIAN	25
3.1. Ruang Lingkup Penelitian	25
3.1.1. Objek Penelitian	25
3.1.2. Subjek Penelitian.....	25
3.1.3. Tempat Penelitian.....	25
3.1.4. Waktu Penelitian	25
3.2. Metode Penelitian.....	25
3.3. Desain Penelitian	26
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5. Instrumen Penelitian	30
3.6. Teknik Analisis Data	32
3.6.1. Teknik Analisis Data Kualitatif	32
3.6.2. Teknik Analisis Data Kuantitatif	33

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
4.1.1. Sejarah SMAN 1 Sukoharjo.....	36
4.1.2. Letak Geografis Sekolah	37
4.1.3. Visi dan Misi SMAN 1 Sukoharjo	38
4.1.4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	39
4.1.5. Sarana dan Prasarana.....	41
4.2. Hasil Penelitian.....	42
4.2.1. Pengembangan Media Pembelajaran	42
4.3. Pembahasan	74
V. KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel	
1. <i>Action Uno Card</i>	14
2. Tokoh Terkemuka Lampung	20
3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media	30
4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	31
5. Kisi-Kisi Angket Praktisi Pendidikan	31
6. Kriteria Interpretasi Kelayakan	34
7. Nama Kepala Sekolah SMAN 1 Sukoharjo	37
8. Daftar Tenaga Pendidik SMAN 1 Sukoharjo	39
9. Daftar Tenaga Kependidikan SMAN 1 Sukoharjo	41
10. Daftar Sarana dan Prasarana	41
11. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1	56
12. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2	59
13. Hasil Penilaian Ahli Media Perindikator	60
14. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1	62
15. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2	64
16. Hasil Penilaian Ahli Materi Perindikator	66
17. Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan Sejarah (Guru Sejarah)	68
18. Hasil Penilaian Guru Sejarah Perindikator	69
19. Hasil Uji Coba Siswa	71
20. Hasil Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Media	75
21. Hasil Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Materi	76
22. Hasil Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Praktisi Pembelajaran	77
23. Tabel Uji Coba Siswa	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	8
2. Model Pengembangan ADDIE	27
3. Teknik Analisis Data Spiral	32
4. Kerucut Pengalaman Belajar Menurut Edgar Dale.....	44
5. Contoh Kartu Angka 0-9.....	50
6. Contoh <i>Draw 2 Card</i>	50
7. Contoh <i>Reservase Card</i>	50
8. Contoh <i>Skip Card</i>	51
9. Contoh <i>Wild Card</i>	51
10. Contoh <i>Wild Draw Four Card</i>	51
11. Tampilan Belakang <i>UnoChrono EduPlay</i>	52
12. Tampilan Materi <i>Scan QR-Code</i>	52
13. Tampilan <i>Games Scan UnoChrono EduPlay</i>	53
14. Aturan Permainan <i>UnoChrono EduPlay</i>	54
15. Desain <i>Packaging</i> Depan dan Belakang	54
16. Desain <i>Packaging</i> Samping Kanan dan Kiri	55
17. Hasil Perbaikan Ukuran Tulisan Deskripsi di Salah Satu Media.....	58
18. Penyesuaian Aturan Permainan	58
19. Perbaikan Penambahan Referensi	64
20. Grafik Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Media	75
21. Grafik Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Materi	76
22. Grafik Rata-Rata Perindikator Uji Praktisi Pembelajaran	77
23. Diagram Uji Coba Siswa	80

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi didedikasikan untuk mencakup seluruh aspek aktivitas personal dan sosial dalam meningkatkan pelestarian kehidupan spiritual dan moral. Kemajuan teknologi juga dianggap ampuh untuk membantu dalam memenuhi kebutuhan pendidikan. Populasi manusia yang beragam, teknologi mampu menawarkan beberapa opsi untuk menyesuaikan pendidikan bagi penggunanya (Herlod, 2016). Adanya kemajuan teknologi membawa dampak perubahan dalam sistem pendidikan. Sistem pendidikan yang terbiasa digunakan pada masyarakat Indonesia menggunakan sistem konvensional, kini diharuskan untuk beradaptasi menggunakan teknologi dalam perkembangannya.

Perkembangan penggunaan teknologi dapat di rasakan dalam pembelajaran di sekolah, tidak hanya siswa yang harus adaptif dalam menggunakan teknologi, akan tetapi di sekolah juga guru dituntut untuk adaptif dan aktif dalam penggunaan teknologi. Teknologi pendidikan muncul sebagai hasil dari tantangan yang dihadapi dalam sistem pendidikan. Saat ini, tantangan pendidikan meliputi kesenjangan kesempatan dalam akses pendidikan, relevansi kurikulum, efisiensi proses pembelajaran, dan peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini tentunya menjadi masalah baru dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah.

Menurut Akbar dan Noviani (2019) Proses pembelajaran menggunakan teknologi bukan hal yang asing lagi dalam era globalisasi sekarang. Adanya teknologi, terutama internet, memberikan dampak positif untuk individu lebih mudah belajar di mana saja dan kapan saja. Akan tetapi, belum meratanya teknologi dalam bidang pendidikan ini menjadi permasalahan awal karena penerapan penggunaan teknologi dalam pendidikan cenderung belum merata dan hanya sebagian daerah tertentu saja yang mendapatkan akses. Masalah baru selanjutnya, yaitu dari sumber daya

manusia yang masih tertinggal dalam mengikuti arus perkembangan teknologi yang melaju semakin cepat dalam menghadapi tantangan global.

Pengaruh kemajuan teknologi informasi menurut Wina dalam Ainina (2014) menjelaskan bahwa 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.

Perkembangan teknologi yang melaju semakin cepat, guru perlu untuk memiliki dan mengakses media pembelajaran yang inovatif, karena media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah dalam proses belajar. Proses pembelajaran menggunakan media belajar, dapat membantu guru dalam menjelaskan materi ke siswa dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran menggunakan permainan kartu merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif, keunggulan dalam media pembelajaran menggunakan permainan kartu ini secara umum mudah dibuat, harga lebih terjangkau, mudah untuk dibawa, dan dapat menarik minat siswa (Dony dkk., 2018).

Sanjaya (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan permainan merupakan bentuk pembelajaran interaktif untuk memproses materi atau mencari dan menemukan jawaban melalui prosedur permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. 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.

Menurut Kochar (2008) pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mempelajari mengenai perilaku manusia secara keseluruhan di masa lalu. Secara perkembangannya, pembelajaran sejarah mengajarkan untuk berpikir kronologi dan menanamkan sikap semangat kebangsaan serta cinta tanah air. Pada pembelajaran sejarah, lingkungan dan orang sekitar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Lingkungan sebagai media dan sumber belajar siswa dalam penjelasan Sudjana dan Rivai (2011) dapat dioptimalkan dalam proses pengajaran untuk memperkaya bahan dan kegiatan siswa. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah akan muncul karena aktif dalam memaknai sejarah dengan tujuan agar pada lingkungannya siswa terdorong dan mampu menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini tentunya hasil yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta memahami tentang nilai keteladanan yang dicontohkan oleh generasi terdahulunya. Pada pembelajaran sejarah sendiri lingkungan menjadi salah satu media pembelajaran bagi siswa yang dimana siswa akan melihat langsung bagaimana perjuangan tokoh sejarah yang terjadi di masa lampau. Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan perjuangan tokoh yang ada di sekitar siswa merupakan salah satu bagian dari pembelajaran sejarah dengan pendekatan sejarah lokal.

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 dkk., 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 dan Kuswono, 2020).

Sejarah lokal memiliki beberapa tema yang dapat dimasukkan dalam materi pembelajaran. Salah satu tema sejarah lokal yang dapat dikenalkan kepada peserta didik, yaitu biografi tokoh sejarah lokal (Kuntowijoyo, 2003). Biografi tokoh sejarah lokal dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menanamkan nilai moral tokoh pada peserta didik dan sebagai model yang diajarkan ke siswa (Yuliana, 2016). Pengenalan tokoh sejarah lokal melalui biografi untuk mengetahui perjuangan tokoh sejarah lokal dalam memperjuangkan daerah masih belum dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran sejarah seperti perjuangan tokoh lokal daerah, terutama pada daerah Lampung.

Menurut Saputra dan Kuswono (2020) Sejarah lokal dianggap penting dan belum memiliki media sendiri khususnya sejarah lokal Lampung. Belum banyak media yang tersedia berdampak pada kurangnya pemahaman sejarah lokal dan rendahnya pengetahuan peserta didik mengenai tokoh atau pejuang dari Lampung sehingga berdampak pada rendahnya nilai-nilai karakter peserta didik. Lampung memiliki beberapa tokoh sejarah lokal yang penting dan bisa dijadikan contoh bagi siswa untuk menjaga semangat tokoh sejarah lokal tersebut, seperti K.H. Gholib, Abdul Moeloek, Kapten Abdul Haq, Gele Harun Nasution, dan lain sebagainya. Kemendikbud (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.

Tokoh daerah atau tokoh sejarah lokal dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran, hal ini karena pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia di Kelas XIF.4 membahas mengenai materi pokok tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan. Guru dapat melakukan kunjungan ke perpustakaan daerah untuk melihat bagaimana perjuangan tokoh sejarah lokal setempat. Siswa juga dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran untuk lebih mengenai perjuangan tokoh sejarah lokal setempat. Hal ini akan membuat siswa lebih paham dan mengenal tokoh sejarah lokal setempat melalui

sebuah proses pembelajaran sejarah. Akan tetapi pemanfaatan materi pokok tokoh-tokoh sejarah lokal nasional dan daerah, terutama pada daerah Lampung masih jarang dilakukan oleh guru, dimana guru lebih terpaku menggunakan materi yang ada di buku ajar dan menggunakan *power point* dan media pembelajaran permainan *Uno Card* masih belum digunakan untuk pembelajaran sejarah. Salah satu sekolah di Lampung yang masih jarang mengenalkan tokoh sejarah lokal Lampung pada pembelajaran sejarah untuk peserta didik adalah SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu.

Berdasarkan wawancara oleh Bapak Dedi Supriadi, S.Pd. (Rabu, 17 Mei 2023) yang merupakan guru sejarah Indonesia Kelas XIF.4 SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu Lampung mengatakan bahwa pembelajaran sejarah lokal terutama pada pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung melalui perpustakaan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kepada siswa agar lebih paham mengenai perjuangan tokoh sejarah lokal tersebut. Akan tetapi, sampai sekarang pembelajaran tersebut masih belum maksimal karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka dengan itu nilai siswa Kelas XIF.4 SMAN 1 Sukoharjo dalam pembelajaran sejarah lokal belum maksimal. Pada saat proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media pembelajaran *power point* atau video pembelajaran untuk memaparkan dan menjelaskan materi. Untuk itu, dibutuhkan usaha pengembangan media pembelajaran yang sesuai di lingkungan sekitar siswa dengan memanfaatkan pembelajaran sejarah lokal lampung terutama dalam perjuangan tokoh sejarah lokal sebagai sumber belajar sejarah yang menyenangkan, salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Uno Card*.

Selain kendala yang dihadapi guru dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung, peserta didik juga masih belum mengetahui siapa saja tokoh sejarah lokal Lampung dan perannya dari tokoh tersebut. Dari hasil wawancara dengan Radit Hidayatullah (Rabu, 17 Mei 2023) yang merupakan siswa Kelas XIF.4 IPS 1 SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu mengatakan bahwa media pembelajaran Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo masih sangat minim sehingga membuat peserta didik di kelas hanya belajar dengan menggunakan buku dan penjelasan dari guru mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. Pengembangan media berbasis permainan ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap perjuangan tokoh sejarah lokal daerah Lampung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibuat rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu bagaimanakah proses pengembangan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif yang layak dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo?

1.3. Tujuan Penelitian

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.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan manfaat pengetahuan mengenai pengembangan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung untuk siswa.
 - b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti khususnya dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi terutama mengenai pengembangan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah Lokal Lampung.
 - c. Salah satu referensi bagi peneliti-peneliti yang lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, yaitu penelitian ini dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa untuk mengenal tokoh sejarah lokal yang ada di Lampung dalam menghargai jasa para pahlawan daerah.
- b. Bagi guru, yaitu penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menerapkan media pembelajaran dengan permainan dalam proses pembelajaran sejarah.
- c. Bagi sekolah, yaitu penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar untuk mengenalkan tokoh sejarah lokal Lampung.
- d. Bagi peneliti, yaitu penelitian ini dapat memberikan pengalaman mengajar dengan menggunakan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif pada pembelajaran sejarah di kelas.

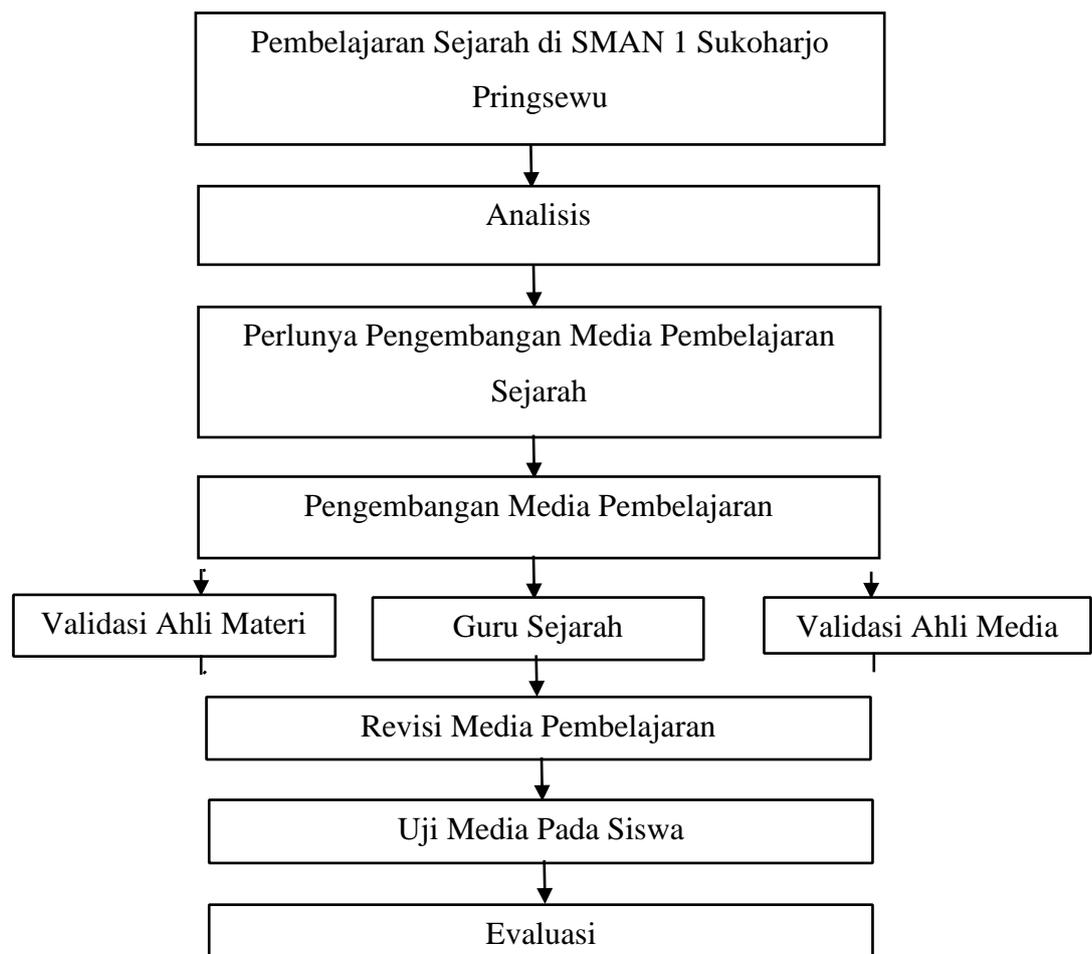
1.5. Kerangka Pikir Penelitian

Pemanfaatan kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dilakukan dengan inovasi pada media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sebagian besar sering dihadapkan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti *Android*. Siswa sebagian besar memiliki *Android* maka makin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan.

Mata pelajaran sejarah Indonesia dalam kurikulum membebaskan guru untuk memilih materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang dituju. Tokoh sejarah lokal penting untuk dikaji agar siswa sadar bahwa mereka memiliki perjuangan dari daerah asal untuk dikenalkan. Pada proses pembelajaran, salah satu hal yang dapat mengenalkan kepada siswa, yaitu dengan mengajak siswa dalam mengenal leluhur yang memperjuangkan daerah Lampung untuk siswa paham arti nilai perjuangan dan tetap menjaga bumi Lampung. Melalui media pembelajaran di kelas, siswa bisa mengenalinya dengan mudah.

Salah satu media yang dapat mengenalkan tokoh sejarah lokal Lampung kepada siswa, yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif permainan *Uno Card*. Permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran berbasis kartu, sehingga dalam proses bermainnya membutuhkan *Android*. Permainan kartu ini dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dimana dalam media pembelajaran *UnoChrono EduPlay* dikemas dengan menarik dan interaktif dengan menggunakan kartu. Ketertarikan peserta didik dalam belajar sejarah dengan memanfaatkan media pembelajaran *UnoChrono EduPlay* tentunya diharapkan bisa mengenal tokoh lokal daerahnya dan menjadi referensi guru sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah.

1.6. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Media Pembelajaran Interaktif

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media dalam konteks pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kesuksesan proses belajar mengajar. Kehadirannya memiliki dampak langsung yang memberikan pengaruh yang unik terhadap peserta didik. Istilah "media pembelajaran" berasal dari bahasa Latin "medium", yang secara harfiah berarti "tengah", sebagai perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013).

Gagne yang dikutip oleh Sadiman (2011) menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang proses belajar. Sementara itu, Briggs dalam Sadiman (2011) mendefinisikan media pembelajaran sebagai berbagai alat fisik atau kasat mata yang digunakan untuk mengirimkan pesan dan merangsang peserta didik dalam belajar. Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media dalam pendidikan dapat dilihat dari perannya yang membantu dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa, dan penggunaannya memiliki peran yang sangat penting bagi guru dalam menjalankan proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga menjadi alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada para pembelajar dengan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media visual.

Selain itu, Media pembelajaran interaktif yang merupakan media pembelajaran memiliki kemampuan diulang-ulang, namun beberapa media sering kali dimainkan satu kali saja oleh *audiens* atau peserta didik karena merasa sudah cukup. Agar

media memiliki nilai pengulangan yang tinggi (dalam arti siswa tidak cepat bosan), maka perlu ditambahkan kreativitas dalam menyampaikan materi dan visualisasi yang beragam (Sujono & Santoso, 2017).

Rob Philips dalam Ali (2009) menjelaskan makna interaktif sebagai proses pemberdayaan siswa untuk mengontrol lingkungan pembelajaran. Klasifikasi interaktif dalam lingkup media pembelajaran tidak semata pada sistem perangkat keras, melainkan lebih pada karakteristik respons siswa terhadap stimulus yang diberikan kepada siswa. Menurut Munir (2012) Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia dan komputer. Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif tersebut, multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh pembuat, agar tampilannya menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (user). Pengertian ahli di atas, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa.

2.1.1.2. Karakteristik dan Kriteria Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Andrizal dan Arif (2017) karakteristik media pembelajaran interaktif, yaitu:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
2. Bersifat Interaktif, dalam artian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
3. Bersifat mandiri, dalam artian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain

Maka dari itu, karakteristik pada media pembelajaran interaktif menurut Andi dan Arif (2017) memberikan respon kepada penggunanya, baik respon berupa jawaban, pilihan keputusan, dan lain-lain. Media pembelajaran yang interaktif memberikan tantangan-tantangan tersendiri kepada peserta didik seperti berupa materi untuk mendorong siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, kriteria untuk menilai media interaktif, yaitu:

1. Kemudahan navigasi, dimana sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik mudah menggunakannya
2. Kandungan Koginis
3. Pengetahuan dan presentasi informasi untuk menilai isi dari media itu sendiri, apakah media telah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik atau belum
4. Integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek keterampilan yang harus dipelajari
5. Estetika, untuk menarik minat peserta didik media harus mempunyai tampilan yang artistic
6. Fungsi secara keseluruhan media dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik, sehingga pada waktu peserta didik selesai menggunakan media akan merasa telah belajar sesuatu

Pada sisi grafis, media interaktif yang baik hendaknya menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran. Perancangan media pembelajaran interaktif perlu diperhatikan beberapa kriteria antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna.

2.1.1.3 Komponen Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Munir (2012) media pembelajaran interaktif atau multimedia dalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif yang tergabung menjadi satu media. Berikut penjelasan mengenai komponen multimedia atau media pembelajaran interaktif :

- a. Teks
Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.
- b. Grafik
Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (visual oriented).
- c. Gambar (Images atau visual diam)
Menurut Agnew dan Kellerman (1996) dalam Munir, gambar adalah gambar dalam bentuk garis (line drawing), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif.

- d. Video (visual gerak)
Video pada dasarnya merupakan media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi langsung, menarik dan efektif.
- e. Animasi
Animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, gambar, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada layer.
- f. Audio (suara)
Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat, dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
- g. Interaktivitas
Elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan PCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Aspek interaktif dapat berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan.

Berdasarkan pemaparan diatas media pembelajaran interaktif terdiri dari beberapa komponen yang tergabung, yaitu berupa teks, suara, grafik, animasi, dan video yang dikemas menjadi satu kesatuan dan dipakai dalam proses pembelajaran karena efektif untuk digunakan oleh guru kepada peserta didik.

1.1.2. Permainan *Uno Card*

1.1.2.1. Awal Mula *Uno Card*

Menurut Tinsman (2008), kartu *Uno* pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio oleh Marle Robbins. Adalah seorang penggemar kartu. Awalnya, Merle Robbins memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses pengembangan kartu *Uno*, Merle Robbins dibantu oleh istri bernama Marie, putranya bernama Ray, serta menantu perempuannya yang bernama Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins mulai menjual hak ciptanya, sehingga kartu *Uno* mulai dikenal secara luas berkat International Game Inc. Saat ini, International Game Inc menjadi bagian dari keluarga Mattel sejak tahun 1992 dan memiliki hak cipta atas kartu *Uno*.

1.1.2.2. Permainan *Uno Card*

Pendapat yang disampaikan oleh Santrock dalam Mashar (2011) permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kesenangan semata. Permainan juga merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan kesenangan dan memiliki aturan tertentu. Dalam hal ini, pendapat dari Sigmund Freud berdasarkan teori psikoanalitiknya dalam Uce (2021) menyatakan bahwa bermain berfungsi sebagai cara bagi anak-anak untuk mengungkapkan dorongan impulsif mereka sebagai upaya untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan. Bentuk bermain yang ditunjukkan adalah bermain fantasi dan imajinasi. Permainan juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Selain itu, hal ini selaras bahwa permainan bisa digunakan dalam proses pembelajaran menurut Dryden & Vos dalam Sholihah (2017), pembelajaran akan menjadi efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, yang dikenal sebagai "*joyful learning*". Dalam konteks ini, terdapat empat komponen utama dalam permainan, yaitu pemain, lingkungan interaktif, aturan-aturan permainan, dan tujuan yang ingin dicapai.

Setelah keempat komponen tersebut terpenuhi, permainan dapat dimulai. Larassati (2018) juga memaparkan beberapa kelebihan dan kekurangan permainan sebagai media pembelajaran, adapun kelebihan dari permainan sebagai berikut:

- a. Permainan memberikan kesenangan dan hiburan saat dilakukan. Keberhasilan permainan menarik minat karena melibatkan kompetisi dan ketidakpastian hasil.
- b. Permainan memungkinkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dengan sukacita.
- c. Permainan memungkinkan penerapan konsep dan peran dalam situasi nyata dan peran dalam masyarakat.
- d. Permainan memberikan umpan balik langsung, yang membuat proses pembelajaran menjadi aktif.
- e. Permainan memiliki fleksibilitas yang dapat dimodifikasi sedikit demi mencapai tujuan pendidikan, seperti mengubah peralatan, aturan permainan, atau persoalan yang ada. Permainan dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, praktik membaca dan berhitung, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan lain sebagainya.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan direproduksi.

Selain itu, adapun kekurangan dari permainan sebagai berikut:

- a. Dalam mensimulasikan situasi sosial, permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya, yang dapat menyebabkan peserta didik memperoleh pemahaman yang salah.
- b. Sebagian besar permainan hanya melibatkan beberapa peserta didik saja, sementara keterlibatan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting agar efektif dan efisien.
- c. Terkadang aturan teknis permainan sering dilanggar.

Pada permainan kartu *Uno*, terdapat 108 kartu, pembagiannya yaitu empat kartu *wild*, empat kartu *wild draw 4*, seratus kartu yang terbagi atas 4 warna (merah, kuning, hijau biru) yang pada masing-masing kartunya terdiri atas:

- 1 kartu angka 0
- 2 kartu masing-masing angka 1 sampai 9
- 2 kartu *skip*
- 2 kartu *Reverse*
- 2 kartu *Draw 2*

Pada permainan kartu *Uno* terdapat 76 kartu biasa yang bisa digunakan sebagai kartu pembelajaran dan 32 kartu aksi. Berikut permainan kartu *Uno* juga terdapat *action card* sebagai berikut:

Tabel 1. Action Uno Card

No	Nama Action Card UNO	Fungsi
1	<i>Draw 2 Card</i>	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.
2	<i>Reverse Card</i>	Urutan permainan berganti arah (searah jarum jam menjadi berlawanan arah jarum jam, begitu pun sebaliknya)
3	<i>Skip Card</i>	Ketika kartu skip dimainkan, giliran pemain berikutnya tidak akan terjadi. Agar dapat memainkan kartu <i>skip</i> , pemain harus mencocokkan warna yang terdapat pada kartu yang dibagikan.
4	<i>Wild Card</i>	Pemain menyatakan warna berikutnya untuk dimainkan (dapat digunakan pada giliran apapun bahkan jika pemain memiliki warna

		yang cocok, warna saat ini dapat dipilih sebagai warna berikutnya yang akan dicocokkan)
5	<i>Wild Draw Four Card</i>	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

Sumber: *Action Uno Card* Hakim (2010)

Action Uno Card adalah komponen integral dari permainan kartu *Uno*. Kartu-kartu ini memiliki efek khusus yang mempengaruhi perkembangan permainan. Kartu aksi *Uno* merupakan aturan yang penting dalam permainan ini. Oleh karena itu, peran kartu aksi dalam permainan sangat signifikan karena mengandung beberapa simbol yang mempengaruhi jalannya permainan.

1.1.2.3. Cara Memainkan Kartu *Uno*

Kartu *Uno* merupakan permainan kartu populer di dunia. Permainan kartu *Uno* ini dimainkan oleh 2 sampai 7 orang dengan cara bermain yang bermacam-macam. Akan tetapi, secara umum aturan permainan kartu *Uno* menurut Hakim (2010) dapat dimainkan sebagai berikut:

- a. Pada awal bermain, masing-masing pemain mendapatkan 7 kartu
- b. Pada awal permainan, salah satu kartu diambil dari *pile card* dan kartu ini berperan sebagai *deal card*.
- c. Untuk dapat memainkan kartu ini, giliran seorang pemain harus menyamakan angka atau warna dari *deal card* tersebut. Apabila ternyata tidak dapat kartu yang cocok dari *deal card*, maka pemain tersebut harus mengambil salah satu kartu yang ada pada *pile card* sebagai hukumannya.

Ketika seorang pemain ingin memainkan dua kartu terakhir yang tersisa di tangannya, pemain tersebut harus mengucapkan "*Uno*". Jika pemain tersebut lupa mengucapkan "*Uno*", pemain lain dapat mengucapkan "*Catch*" sebelum pemain lainnya memainkan kartunya. Jika seorang pemain lupa mengucapkan "*Uno*", pemain tersebut akan dikenai hukuman dan harus mengambil satu kartu dari tumpukan kartu yang di belakangnya ada *QR-Code* yang berisi tentang pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung. Pemenang dapat ditentukan ketika seorang pemain berhasil menghabiskan semua kartu yang ada di tangannya.

Selain itu, dalam kartu *Uno* ada 25 *games* di kartunya. Untuk memainkannya, pemain yang mengambil kartu dari *pile card* dan men-*scan* setelah itu mendapatkan *games* dari kartu tersebut, bisa menanyakan kepada para pemain siapakah nama tokoh yang didapat. Jika para pemain tidak dapat menjawab, pemain yang mengambil kartu *pile card* men-*scroll* jawabannya dan memperkenalkan tokoh tersebut kepada para pemain.

Melalui penggunaan kartu *Uno* ini, diharapkan para peserta didik akan menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mempelajari tokoh sejarah lokal Lampung. Kartu Simbol digunakan untuk menambah, menghentikan, atau mengubah arah permainan. Kartu Master berisi informasi tentang tokoh sejarah lokal Lampung dan permainan yang akan dimainkan. Pemenang dari permainan ini adalah yang mendapatkan poin paling banyak dan yang dapat menghabiskan kartu dalam permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, kartu *Uno* sebagai pengenalan tokoh sejarah Lokal Lampung merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan kartu *Uno* pada umumnya. Modifikasi dari kartu *Uno* sendiri terdapat pada kartu *Uno* yang menggunakan *QR-Code* pada kartu masternya agar pembelajaran lebih menarik.

1.1.2.4. Canva

Upaya Canva yang merupakan salah satu *Platform* memberikan kemudahan untuk mendesain *Uno Card* yang menarik. Canva juga menawarkan template-template yang menarik seperti, desain logo, poster, infografis, *news latter*, blog, invoice, *thumbnail* YouTube, serta desain kemasan. Menurut Tanjung dan Faiza (2019) Kelebihan dari Canva, yaitu:

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik
2. Dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*.
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis
4. Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media Canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan

5. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel
6. Dapat melakukan kolaborasi dalam proses desain media dan membuat *tom canva* untuk saling berbagi media pembelajaran

Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai macam fitur, seperti pembuatan *QR-Code* dan *Website* (Alfina, dkk., 2022). Peran Canva sebagai aplikasi penunjang dalam bidang desain, Canva bisa digunakan sebagai salah satu aplikasi untuk mendesain produk kartu *Uno* yang akan digunakan dalam pembelajaran Sejarah. Hal tersebut dapat mempermudah peneliti menggunakan Aplikasi Canva dalam penunjang desain, pembuatan *QR-Code*, dan *Website* untuk pembuatan Permainan Kartu *UnoChrono EduPlay* sebagai pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung.

1.1.2.5. *QR-Code*

Quick Response Code (QR-Code) merupakan simbol dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave. Tujuan adanya *QR-Code* adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan juga mendapat tanggapan cepat. *QR-Code* adalah pengembangan dari *barcode* atau kode batang yang hanya mampu menyimpan informasi sedikit baik secara horizontal maupun vertikal (Nugraha & Munir, 2011). Menurut Denso dalam Rubiati dan Harahap (2019) *QR-Code* memiliki kemampuan untuk menghasilkan 40 versi yang berbeda, mulai dari versi 1 dengan ukuran 21 x 21 modul hingga versi 40 dengan ukuran 177 x 177 modul. Tingkatan Versi *QR-Code* 1 dan 2 memiliki perbedaan sebesar 4 modul yang berlaku hingga versi 40. Penggunaan *QR-Code* dalam penelitian Widayanti (2017) menjelaskan penggunaan *QR-Code* tidak memerlukan perangkat pemindai khusus, melainkan hanya cukup menggunakan ponsel cerdas yang dilengkapi dengan kamera dan perangkat lunak khusus untuk membaca kode QR. Ketika kode tersebut dipindai atau dibaca menggunakan iPhone, Android, atau ponsel cerdas lainnya yang memiliki kamera, berbagai fungsi yang berbeda dapat diaktifkan. Dalam media pembelajaran permainan kartu *Uno*, *QR-Code* berperan sebagai fasilitator siswa untuk *men-scan* pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung.

1.1.3. Pembelajaran Sejarah

1.1.3.1. Pembelajaran Sejarah Lokal

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah suatu proses interaktif antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar yang berlangsung di lingkungan pembelajaran. Pembelajaran dianggap sebagai proses interaktif nasional yang mencakup komponen utama peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung di lingkungan belajar (Maskun & Rachmedita, 2018).

Implementasi pembelajaran sejarah lokal di sekolah menengah atas (SMA) sangatlah penting karena melalui pembelajaran ini, kita dapat mempelajari dan meningkatkan kesadaran serta rasa ingin tahu kita tentang perkembangan kehidupan masa lampau. Sejarah lokal merupakan aspek yang mencerminkan jati diri dan identitas seseorang (Kusnoto dan Minandar, 2017). Menurut Romadi dan Kurniawan (2017), sejarah lokal dapat diartikan sebagai sejarah suatu tempat atau lokalitas yang batasnya ditentukan oleh perjanjian yang dibuat oleh penulis sejarah. Penanaman nilai-nilai pembelajaran sejarah lokal umumnya bersifat doktrin. Dalam jenis pembelajaran ini, tidak ada ruang untuk sikap kritis, tetapi lebih berfokus pada penumbuhan fakta sejarah yang bersifat spesifik.

Menurut Hamid Hasan dalam Romadi dan Kurniawan (2017), materi sejarah lokal ini menjadi dasar untuk mengembangkan jati diri pribadi, budaya, dan sosial peserta didik. Dapat dilihat bahwa peserta didik lebih dulu mengenal budaya di sekitarnya daripada yang berada di wilayah yang jauh. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan yang dimulai dari hal-hal lokal untuk menciptakan kebanggaan terhadap lingkungan sekitar.

Dalam konteks pendidikan di sekolah, sejarah lokal sebenarnya tidak terbatas hanya pada aspek administratif ruang belajar. Di sini, penulis sejarah memperluas cakupan untuk mencakup lingkungan sekitar dan mempelajari masyarakat dalam semua aspek kehidupan. Tema-tema dalam sejarah lokal juga melibatkan dimensi sosial, agama, budaya, ekonomi, politik, dan lain-lain yang dianalisis dalam kaitannya dengan tindakan individu maupun kelompok (Mustakim, 2023).

Dalam konteks pendidikan di sekolah, pengajaran sejarah lokal disesuaikan dengan kurikulum yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pembelajaran sejarah lokal ditempatkan pada tingkat pencapaian pembelajaran Kelas XIF.4. Posisinya tertuang dalam kurikulum yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam pengembangan capaian pembelajaran, materi pembelajaran sejarah lokal ditempatkan pada fase F dalam kurikulum Kelas XIF.4 yang berfokus pada Kesadaran Sejarah (*Historical Consciousness*) (Kemendikbud, 2022).

Pada pembelajaran sejarah lokal tidak hanya membahas mengenai peristiwa apa yang terjadi pada daerah tersebut. Akan tetapi, menurut Kuntowijoyo (2003) Sejarah lokal memiliki beberapa tema yang dapat dimasukkan dalam materi pembelajaran. Salah satu tema sejarah lokal yang dapat dikenalkan kepada peserta didik, yaitu biografi tokoh sejarah lokal. Dalam hal ini, pengenalan tokoh sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah lokal penting untuk dikenalkan, karena bisa berkaitan dengan rasa semangat untuk belajar dan juga rasa keingintahuan. Dengan semangat tersebut, siswa dapat mengenali jati diri daerahnya. Maka dari itu, pengenalan tokoh sejarah lokal daerah terutama pada daerah Lampung sangat penting untuk dikenalkan kepada peserta didik. Dalam wawancara peneliti dengan salah satu murid Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu, tokoh sejarah lokal daerah Lampung belum dikenalkan oleh sekolah dan masih banyak siswa yang belum tahu. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengenalkan tokoh sejarah lokal Lampung sebagai materi dalam media pembelajaran permainan kartu Uno.

1.1.3.2. Tokoh sejarah lokal Lampung

Tokoh sejarah Lokal Lampung penting untuk dijadikan salah satu pembelajaran di sekolah. Banyak tokoh yang berasal dari Lampung, tentunya hadir dengan perjuangan yang dapat menjadikan Lampung sebagai salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Tidak hanya itu, ada beberapa tokoh juga yang memperkenalkan Lampung kepada kalangan Nasional maupun Internasional baik dengan karya ataupun hasil perkebunan Lampung. Maka dari itu, beberapa tokoh sejarah Lampung sebagai materi yang akan dikenalkan kepada siswa melalui permainan kartu *Uno QR-Code* sebagai berikut:

Tabel 2. Tokoh Terkemuka Lampung

No.	Nama Tokoh	Peran
1.	Abdoel Moloek	Dokter yang memberikan perawatan bersama dengan paramedis di RS Tanjung Karang kepada korban lawan dan tidak melihat apakah itu dari Indonesia atau Belanda
2.	Kapten Abdul Haq	Tokoh yang mempunyai pasukan bernama pasukan Abdul Haq dan permanen mengusir penjajah Belanda dari Lampung
3.	Achmad Bakrie	Tokoh yang membangkitkan bidang perekonomian di Lampung pasca kemerdekaan dengan perdagangan hasil bumi di Teluk Betung
4.	Sulaiman Rasyid	Tokoh Lampung sebagai penyusun fikih pertama di Indonesia
5.	K.H. Gholib	Pendiri pesantren dan bersama santri melawan penjajahan Belanda
6.	Gele Harun Nasution	Membantu dalam penyerangan melawan Belanda pada Agresi Militer Belanda 2
7.	Darius Silitonga	Tokoh yang melawan invansi militer Belanda di Lampung
8.	Tang Seng Beng	Tokoh yang berjasa dalam penyedia kebutuhan para pejuang seperti makanan, obat-obatan, senjata, dan lain sebagainya
9.	Zainal Abidin Pagar Alam	Tokoh Lampung yang bersahaja dalam kepemimpinannya dan gubernur kedua provinsi Lampung
10.	Raden M. Mangoenprojo	Residen pertama Lampung dan peran beliau menangani kasus beras di Lampung dan Keresidenan Lampung menjadi <i>Daerah Swatantra Tingkat I</i>
11.	Mussanif Ryacudu	Membantu dalam mempertahankan kemerdekaan dari invansi militer Belanda
12.	Noerdin Pandji	Seorang pejuang kemerdekaan pada masa revolusi fisik di Lampung tahun 1945-1949
13.	Raden Aria Taher Tindarbumi	Jurnalis yang berasal dari Lampung dan salah satu intelektual Indonesia yang ikut serta dalam polemik kebudayaan pada tahun 1930-an
14.	Marjoeni Warganegara	Orang pertama yang menjadi ahli baja di Indonesia dan tokoh dari Lampung yang mendirikan usaha dibidang peternakan
15.	K.H. Ahmad Sodiq	Tokoh yang mempunyai jamaah santri cukup banyak sehingga membantu dalam kesulitan

		yang dialami oleh lingkungan Nahdatul Ulama
16.	Aisyah Yaqub	Seniman yang melestarikan kain tapis khas Lampung
17.	Alamsyah Ratuprawiranegara	Tokoh yang memberikan perlawanan terhadap Jepang dan sebagai pelatih dalam siasat dan strategi perang
18.	Andreas Hendrisoesanto	Tokoh yang mengembangkan agama katolik pertama di Lampung pada tahun 1939
19.	Hari Widiyanto Jayaningrat	Seorang seniman yang menciptakan berbagai tarian, seperti Sendratari, Sendratari Raden Intan, Tari Massal Pembukaan Lampung Barat, dan lain sebagainya
20.	Masnuna	Seorang pembuat karya sastra terkenal yaitu dadi yang merupakan jenis sastra lisan Lampung
21.	Isbedy Stiawan ZS.	Sastrawan Lampung pada era 80-an yang mengembangkan jenis sastra di Lampung
22.	Iwan Nurdaya Djafar	Sastrawan Lampung pada era 80-an yang mengembangkan syair di Lampung
23.	M. Arief Mahya	Pendakwah pada masa penjajahan Jepang di Lampung
24.	Rais Latief	Beliau tokoh dalam bidang agama yang bersama Sulaiman Rasyid mendirikan sekolah di Lampung bernama Talangparis
25.	Raja Akum Ginting	Tokoh yang membesarkan kopi khas Lampung hingga Internasional dan jasanya dalam perkebunan di Lampung
26.	Saodah Batin Akuan Sjahruddin	Seorang perempuan asal Lampung yang berprestasi sehingga pada masa presiden Soeharto beliau di jadikan Biro Personalia Deplu
27.	Solfian Akhmad	Tokoh yang memajukan pers di Lampung
28.	Yasir Hadibroto	Beliau gubernur keempat Provinsi Lampung dan juga beliau menumpas komplotan PKI (Partai Komunis Indonesia)
29.	Zulkifli Warganegara	Beliau merupakan pemimpin bumi hangus untuk melawan Belanda di Lampung
30.	Raden Intan II	Memberikan perlawanan terhadap Belanda yang ingin menjajah bumi Lampung
31.	Pangeran Dalom Merah	Sultan Sekala Brak tahun 1869-1909 dan salah satu tokoh yang menyebarkan agama Islam di Lampung
32.	Pangeran Maulana Balyan	Sultan Sekala Brak tahun 1949-1989 dan perwira tempur yang melawan Belanda dan Jepang

33.	Pangeran Purba Jaya	Sultan Sekala Brak tahun 1789-1869 dan menjadi tokoh yang berjasa dalam menyelamatkan masyarakat Lampung Barat pada pertempuran dengan Belanda
-----	---------------------	--

Sumber: 100 Tokoh Terkemuka Lampung Heri Wardoyo (2008) dengan modifikasi

1.2. Penelitian yang Relevan

Dalam proses penelitian ini, tentunya peneliti memperoleh penelitian yang relevan untuk dijadikan referensi sebagai berikut:

1. Judul skripsi “Pengembangan Media Kartu Uno Sejarah dalam Pembelajaran Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Siswa Kelas X IPS MAN Mojosari Mojokerto” oleh Fatkhur Roji tahun 2018 yang berasal dari Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Malang. Kesimpulan dari penelitian adalah media pembelajaran Kartu *Uno* sebagai pembelajaran sejarah untuk Kelas X IPS layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran berdasarkan dengan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan dari peserta didik. Pada penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti, yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Sedangkan sebagai pembedanya, yaitu pada pokok bahasan yang dikaji oleh peneliti. Peneliti sebelumnya hanya membahas mengenai pembelajaran sejarah dengan materi proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia dengan menggunakan kartu *Uno* dan juga pada jenis penelitian menggunakan modifikasi pengembangan Sugiyono dengan tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi design, revisi desain, uji coba produk, revisi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Sementara itu, Penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang adalah mengenalkan tokoh sejarah lokal Lampung menggunakan kartu *Uno* dengan *QR-Code* dan menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

2. Judul skripsi “Pengembangan Permainan Kartu *Uno* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman” oleh Pungky Sam Susilowati tahun 2016 yang berasal dari Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran akuntansi pada materi akuntansi utang untuk siswa Kelas XIF.4 SMK YPKK 2 Sleman yang menggunakan pengembangan alat evaluasi dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan layak digunakan. Dalam hal ini, respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran kartu *Uno* melalui sebaran angket memperoleh skor yang layak digunakan. Dan juga pengembangan alat evaluasi ini sudah melalui tahap validasi ahli evaluasi, ahli materi, dan sudah diuji cobakan melalui dua tahap, yaitu uji coba soal dan lapangan. Pada penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti, yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Sedangkan sebagai pembedanya, yaitu pada pokok bahasan yang dikaji oleh peneliti. Peneliti sebelumnya hanya membahas mengenai pengembangan pada alat evaluasi melalui kartu *Uno*. Sementara itu, Penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang adalah mengenalkan tokoh sejarah Lokal Lampung sebagai salah satu pembelajaran sejarah lokal dengan permainan kartu *Uno QR-Code* bagi peserta didik SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu.

3. Judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu *Uno* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Wates” oleh Latifah Larasati tahun 2018 yang berasal dari Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Kesimpulan dari penelitian adalah media pembelajaran Kartu *Uno* sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran berdasarkan dengan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan dari peserta didik. Pada penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti, yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Sedangkan sebagai pembedanya, yaitu pada pokok bahasan yang dikaji oleh peneliti. Peneliti sebelumnya hanya membahas mengenai alat evaluasi pelajaran ekonomi kelas X dengan menggunakan kartu *Uno*. Sementara itu, Penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang adalah mengenalkan tokoh sejarah Lokal Lampung sebagai salah satu pembelajaran sejarah lokal dengan permainan kartu *Uno QR-Code* bagi peserta didik SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

3.1.1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung.

3.1.2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan ahli media, ahli materi, guru sejarah, dan siswa Kelas XIF.4 SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu.

3.1.3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMAN 1 Sukoharjo, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu.

3.1.4. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

3.2. Metode Penelitian

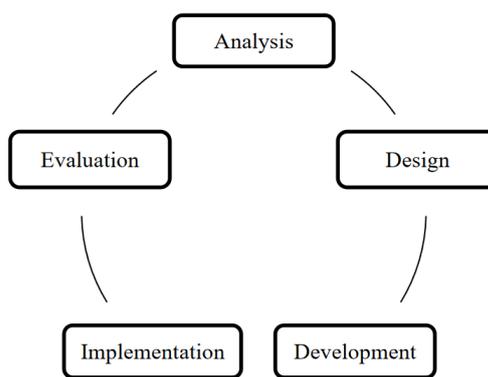
Metode penelitian adalah suatu pendekatan untuk mencapai kebenaran yang didasarkan pada pertimbangan logis, dengan tujuan memperoleh hubungan yang sistematis antara fakta-fakta dalam rangka menjelaskan, menemukan, dan memvalidasi kebenaran terkait suatu permasalahan. Dengan menggunakan metode penelitian, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk mencari pengetahuan atau kebenaran dapat dijawab dengan lebih mudah (Fitri dan Haryanti, 2020). Menurut

Husaini dan Purnomo (2009), metode penelitian merupakan prosedur atau cara yang sistematis untuk memperoleh pemahaman tentang sesuatu, sedangkan metodologi merupakan kajian mengenai aturan-aturan yang terkait dengan suatu metode. Oleh karena itu, metodologi pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau menyusun suatu konsep, program, produk, yang merujuk pada pendekatan atau proses sistematis.

Berdasarkan pemahaman tersebut, dalam penelitian ini digunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) untuk mempermudah proses penelitian. Menurut Borg dan Gall dalam Fitri dan Haryanti (2020), penelitian pengembangan (R&D) adalah desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu dengan tujuan menghasilkan dan melihat keefektifan produk tersebut agar bermanfaat bagi peserta didik dan guru. Sugiyono (2011) juga menjelaskan bahwa penelitian pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan melihat 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.

3.3. Desain Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian yang mengikuti model ADDIE. Menurut Rusdi (2018), ADDIE adalah kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis untuk mengorganisir serangkaian kegiatan dalam penelitian pengembangan. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE (Rusdi, 2018)

Berikut adalah langkah-langkah model penelitian pengembangan ADDIE:

1. Tahap Analisis: Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data terkait dengan masalah yang terjadi dalam pembelajaran, serta mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini, ada empat analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tujuan, dan analisis kebutuhan sistem.
2. Tahap Desain: Pada tahap ini, dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Kegiatan ini melibatkan proses sistematis yang dimulai dengan penyusunan standar test, perencanaan desain media pembelajaran, penyusunan materi dan aturan main, dan produksi media.
3. Tahap Pengembangan: Pada tahap ini, dilakukan pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran dan melibatkan pengujian validasi ahli materi, ahli media, dan guru sejarah.
4. Tahap Implementasi: Menguji coba media pada siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda untuk melihat kelayakan penggunaan media pada siswa.
5. Tahap Evaluasi: Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dengan menganalisis dan memperbaiki kesalahan serta mengukur tercapainya tujuan.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat, maka dibutuhkan teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, teknik pengumpulan data yang digunakan, antara lain:

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses komunikasi atau interaksi yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui pertanyaan dan jawaban antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dalam era teknologi informasi seperti sekarang, wawancara dapat dilakukan secara non-face-to-face melalui media telekomunikasi. Secara substansial, wawancara merupakan kegiatan yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai isu atau tema yang sedang diteliti. Selain itu, wawancara juga dapat berfungsi sebagai alat untuk memverifikasi informasi atau keterangan yang telah diperoleh sebelumnya melalui teknik lain (Rahardjo, 2021). Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan wawancara bebas dengan guru Mata Pelajaran Sejarah.

2. Observasi

Metode observasi merupakan salah satu opsi yang sangat kuat secara metodologis dalam pengumpulan data. Observasi bukan hanya sekadar proses pengamatan dan pencatatan, tetapi juga memberikan kemampuan kita untuk memperoleh informasi tentang dunia sekitar. Observasi ilmiah memiliki perbedaan dengan observasi biasa, terletak pada penggunaan prosedur dan prinsip-prinsip ilmiah yang harus diikuti dalam pelaksanaan observasi (Hasanah, 2017). Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011) bahwa penggunaan teknik pengumpulan data melalui observasi cocok digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, serta gejala-gejala alam. Selain itu, metode ini juga cocok digunakan ketika jumlah responden yang diamati tidak terlalu besar.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti akan melakukan observasi di sekolah dengan tujuan untuk mengamati fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut agar dapat disesuaikan dengan media yang akan dikembangkan. Selain itu, observasi

juga dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Penting untuk dicatat bahwa dalam konteks ini, pembelajaran dilaksanakan secara luring, yang berarti tatap muka langsung antara guru dan peserta didik terjadi di dalam kelas.

3. Angket

Menurut Fitri dan Nik (2020), angket merupakan sebuah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data primer dalam bentuk survei untuk mendapatkan pendapat responden. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi seperti sikap, pendapat, harapan, dan keinginan responden (Pujiastuti, 2010).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan adalah kuesioner tertutup. Instrumen ini digunakan untuk mengukur variabel penelitian dengan menggunakan skala Likert lima poin yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran melalui angket.

4. Tes

Menurut Sudaryono (2013) tes dapat digambarkan sebagai alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur kemampuan pengetahuan, kecerdasan, bakat, atau keterampilan peserta didik melalui serangkaian pertanyaan. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan yaitu dengan menggunakan tes pilihan ganda pada uji media siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hasil penerapan dari penggunaan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif pada pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung. Untuk kelayakan media hanya dilihat dari angket ahli media, ahli materi, dan guru. Tes tidak mempengaruhi media tersebut layak atau tidaknya.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data melalui pengukuran. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan data yang objektif yang diperlukan untuk mencapai kesimpulan penelitian yang juga objektif (Firdaos, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Skala Likert lima poin digunakan dalam angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli media, ahli materi, dan guru, guna mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
Aspek Rekayasa Media						
1.	Mudah untuk disimpan dan dikelola					
2.	Mudah untuk digunakan					
3.	Ketepatan memilih aplikasi (Canva) untuk pengembangan					
4.	Kejelasan dalam penggunaan petunjuk produk					
5.	Dapat digunakan kembali					
6.	Tingkat keawetan media					
7.	Kemudahan Penggunaan Media					
Aspek Komunikasi Visual						
1.	Menggunakan bahasa komunikatif					
2.	Kreatif dalam penggunaan media					
3.	Menarik untuk digunakan					
4.	Tampilan sederhana					
5.	Keterbacaan teks dalam <i>website</i>					
6.	Keseimbangan proposi gambar <i>QR-Code</i> pada kartu					
7.	<i>Games</i> yang menarik					
8.	Penggunaan huruf mudah dibaca					
Aspek Kualitas Tampilan						
1.	Keserasian warna dan jenis huruf					
2.	Kerapihan desain					
3.	Kemenarikan desain					
4.	Kualitas Gambar					
5.	Ukuran Huruf					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi dan Andi dalam Larassati (2018) dengan modifikasi.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
Aspek Materi Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4.	Kesesuaian kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik					
5.	Kelengkapan materi dalam bahan belajar					
6.	Mudah dipahami					
7.	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan					
Aspek Kebahasaan						
1.	Kejelasan materi dalam bahan belajar					
2.	Kesesuaian materi dengan kaidah Bahasa Indonesia					
3.	Pokok materi tidak menggunakan bahasa setempat					
4.	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
5.	Materi dalam media pembelajaran dipaparkan dengan jelas					
6.	Materi menggunakan bahasa komunikatif					
7.	Tidak menimbulkan penafsiran ganda					
Aspek Kelayakan Isi						
1.	Memberi informasi baru					
2.	Materi disajikan secara mendalam					
3.	Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari					
4.	Menumbuhkan rasa ingin tahu					
5.	Memotivasi Siswa Belajar					
6.	Kejelasan materi dalam media					

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi dan Andi dalam Larassati (2018) dengan modifikasi.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Praktisi Pendidikan (Guru)

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
Aspek Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3.	Kebenaran definisi materi					
4.	Materi menggunakan bahasa komunikatif					
5.	Kecocokan materi dengan kebutuhan peserta didik					
Aspek Rekayasa Media						
1.	Media mudah dikelola					
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
3.	Media mudah disimpan					

Aspek Kemudahan Penggunaan					
1.	Kemudahan penggunaan media				
2.	Kepraktisan dalam menggunakan media				
3.	Penyajian materi memungkinkan siswa belajar mandiri				
Aspek Komunikasi Visual					
1.	Komunikatif dalam penggunaan bahasa				
2.	Kreatif dalam penggunaan media				
3.	Keterbacaan teks pada media				
4.	Bentuk dan tata letak huruf mudah dipahami				
5.	Kesesuaian dengan materi				
6.	Komposisi pada warna				
7.	Keserasian dalam pemilihan warna				
8.	Kerapihan dalam desain				
9.	Kemenarikan desain				

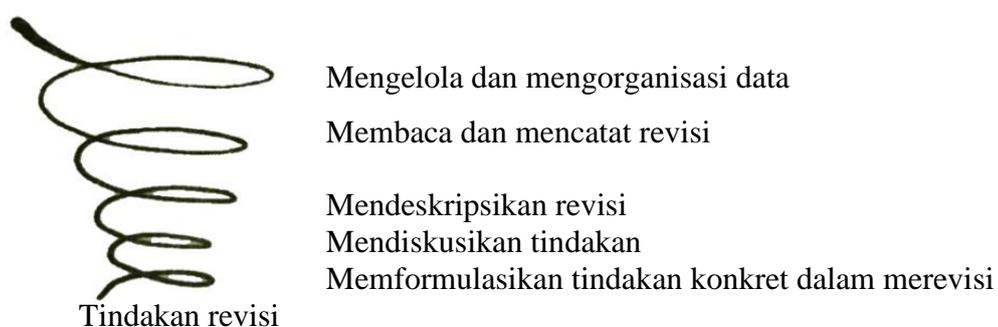
Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Romi dan Andi dalam Larassati (2018) dengan modifikasi.

3.6. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif, adapun teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

3.6.1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan menganalisis kebutuhan serta validasi ahli materi, ahli media, guru, dan juga siswa. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah teknik analisis data model spiral menurut Creswell dan Poth yang dikembangkan oleh Rusdi, teknik analisis data dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. Teknik Analisis Data Spiral (Rusdi, 2018)

3.6.2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah diberikan untuk validasi ahli media, ahli materi, dan guru. Selain itu juga, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pada uji media siswa. Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif. Menurut Sugiyono (2011), statistika deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara mendeskriptifkan dan menggambarkan objek yang diteliti melalui data sampel dan populasi. Adapun cara rumus untuk menghitung data kualitatif dari angket dan tes yang diperoleh sebagai berikut:

a. Menghitung Nilai Akhir Angket

Nilai akhir butir yang diperoleh merupakan nilai rata-rata per indikator angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru. Untuk mengetahui peringkat nilai akhir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyak responden yang menjawab angket tersebut.

Dengan demikian, untuk menghitung nilai rata-rata per indikatornya digunakan rumus sebagai berikut:

$$\underline{x} = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

\underline{x} : Nilai rata-rata per indikator

Σx : Jumlah total nilai jawaban dari responden

N : Banyak responden

- b. Menghitung Angket Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Praktisi Pembelajaran menggunakan persentase

Dari data penghitungan skor masing-masing pertanyaan, dicari persentase jawaban keseluruhan responden. Rumus untuk mengelola data yang berupa deskriptif persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

Σx : Jumlah jawaban responden dalam satu item

Σxi : Jumlah nilai ideal

Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. 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 digunakan perlu revisi)
4.	21% - 40%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

Sumber: Fitri dan Nik (2020)

Untuk menentukan validitas media, media tersebut harus memenuhi persentase antara 81% hingga 100% dari semua elemen yang terdapat dalam angket penilaian validasi materi, ahli media, dan guru. Oleh karena itu, jika persentase tersebut belum terpenuhi, maka perlu dilakukan revisi agar media tersebut dapat dianggap valid atau layak.

c. Perhitungan Tes

Produk yang sudah layak menurut ahli materi, ahli media, dan guru akan dilakukan uji coba produk media kepada siswa untuk melihat apakah media tersebut layak dilihat dari hasil belajar dengan tes penggunaan produk. Menurut Rusdi (2018) salah satu kegiatan uji media pada siswa dalam penggunaan produk dengan melakukan uji tes kepada peserta didik. Maka dari itu, tidak perlu dianalisis dengan uji beda inferensial (seperti uji-t). Adapun perhitungan tes dalam pengujian produk media pada siswa sebagai berikut:

$$\underline{x} = \frac{\sum \chi^i}{n}$$

Keterangan:

\underline{x} : Rata-rata nilai tes

$\sum \chi^i$: Jumlah nilai tes dari seluruh siswa peserta tes

n : Banyak siswa yang mengikuti tes

Nilai dari hasil perhitungan tes sebagai konfirmasi dari hasil ahli media, ahli materi, dan guru untuk melihat kelayakan penerapan penggunaan media. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran sejarah Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo sebagai yang berlaku di Kelas XIF.4, yaitu 70. Nilai siswa yang mencapai ≥ 70 dinyatakan tuntas. Kemudian akan dihitung persentase ketuntasan siswa (P) dalam kelas tersebut. Dari persentase ketuntasan tes kepada siswa, akan digunakan untuk melihat keefektifan dalam pembelajaran. Menurut Hosnan dalam Ardika (2016) jika persentase jumlah siswa yang tuntas lebih dari 75%, maka permainan *UnoChrono EduPlay* dapat dilihat sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan. Untuk kelayakan pada media pembelajaran hanya pada uji ahli media, ahli materi, dan guru.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan:

1. Pengembangan permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
2. Permainan *Uno Card* menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung diberi nama *UnoChrono EduPlay* dan berdasarkan karakteristik media pembelajaran interaktif sudah layak digunakan dan dilakukan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pendidikan (guru sejarah). Pada penilaian ahli media, keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 90 dengan rata-rata 4,5 sehingga masuk pada kategori sangat layak dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai 90. Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran sejarah. Pada penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 95 dengan rata-rata 4,75 sehingga masuk pada kategori sangat layak dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai 95. Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran sejarah. Dan pada penilaian ahli praktisi pendidikan (guru sejarah) dari keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 98 dengan rata-rata 4,9 sehingga masuk pada kategori sangat layak dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai 98.

Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran sejarah.

3. Uji coba dilakukan di Kelas XIF.4. SMAN 1 Sukoharjo oleh 36 siswa dan uji coba siswa berupa tes pada pengenalan sejarah lokal Lampung memperoleh nilai rata-rata 71,66 atau setara dengan 80,55%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *UnoChrono EduPlay* menjadi media pembelajaran interaktif Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo dikemas dengan menarik dan menambah wawasan baru terkait pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung dan memberikan suasana baru dalam pembelajaran sejarah di kelas.

5.2. Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti: Media pembelajaran interaktif berbasis permainan *UnoChrono EduPlay* perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu capaian pembelajaran saja, namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas dan *UnoChrono EduPlay* bagi pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung perlu diuji coba kan tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun diuji coba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.
2. Bagi Sekolah: Media pembelajaran interaktif berbasis permainan *UnoChrono EduPlay* dalam menggunakannya diperlukan akses internet yang memadai sehingga sekolah dapat memfasilitasi akses internet untuk siswa dan support dalam penggunaan *android*, sehingga sekolah juga diharapkan dapat mengizinkan serta memastikan siswa memiliki *android* agar media pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian journal of history education*, 3(1), 40-45.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Alfina, O., Siregar, E. T., & Angelina, A. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Website Toko Online Dan Landing Page Menggunakan Canva Di Smk Tritech Indonesia. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Methabdi*, 2(1), 32-37.
- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal edukasi elektro*, 5(1), 11-18.
- 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.
- Ardika, Y. (2016). Efektivitas Metode Mnemonik Ditinjau dari Daya Ingat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X TPA SMK N 2 Depok Sleman. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(1), 66-73.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dony, N., Nuriah, N., Jurniah, J., & Karina, K. (2018). Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Kartu. *Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 392-400.
- Fakhtur, R. (2018). Pengembangan Media Kartu Uno Sejarah dalam Pembelajaran Proklamasi kemerdekaan Bangsa Indonesia Siswa Kelas XI IPS MAN Mojosari Mojokerto. *Thesis Universitas Negeri Malang*.
- Firdaos, R. (2016). Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(2), 377-398.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani Media:Malang. 296 hlm.
- Hakim, E. P. (2010). *Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).

- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Herold, B. (2016). *Technology in education: An overview*. *Education Week*, 20(7), 129-141.
- Husaini, U., S. A. & Purnomo. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, K. (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*.
- Kochar. (2008). *Pembelajaran Sejarah: Teaching Of History*. Jakarta: Grasindo.
- Kuntowijoyo. (2003). *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.
- Kusnoto, Y., & Minandar, F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1), 125-137.
- Larassati, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA N 1 Wates. *Universitas Negeri Yogyakarta, Skripsi*.
- Mahoney, J. (1981). *Local history: a guide for research and writing*. Washington DC: National Education Association.
- Mashar, R. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Maskun & Rachmedita, V. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Graha Ilmu. Yogyakarta. 125 hlm.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabate.
- Mustakim, S. S. (2023). *Pedoman Pengembangan Kurikulum Terintegrasi (Sejarah Lokal Dan Nasional): Jenjang SMA/SMK Kabupaten Bangkalan*. Inspirasi Pustaka Media.
- Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan Aplikasi QR-Code Generator Dan QR-Code Reader Di Data Berbentuk Image. *Konferensi Nasional Informatika – KNIF*, 148–155.
- Pujiastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56.
- Rahardjo, M. (2011). Metode pengumpulan data penelitian kualitatif.

- Romadi, R., & Kurniawan, G. F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore Untuk Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Siswa. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 11(1), 79-94.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99.
- Rubiati, N., & Harahap, S. W. (2019). Aplikasi absensi siswa menggunakan QR code dengan bahasa pemrograman Php di SMKIT Zunurain Aqila Zahra di Pelitung. *Informatika*, 11(1), 62-70.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Rajawali Pers:Depok. 315 hlm.
- Sadiman, A, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, H. A., & Kuswono, K. (2020). Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Pejuang Lampung Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Android. *Swarnadwipa*, 4(1), 1-14.
- Sari, P. (2019). Analisi Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58-78.
- Sholihah, R. F. (2017). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Permainan Ular Tangga Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Harmonik* (Bachelor's thesis).
- Sihkabuden, dkk. (1992). *Evaluasi Media Instruksional*. Malang: IKIP Malang.
- Sudaryano. (2013). *Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung. 464 hlm.
- Sujono, S., & Santoso, H. B. (2017). Analisis Kualitas E-Learning dalam Pemanfaatan Web Conference dengan Metode Webqual (Studi Kasus: Universitas KH. A. Wahab Hasbullah). *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 6(1), 69-77.
- 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.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Tinsman, B. (2008). *The Game Inventon's Guide Book*. New York:Morgan James Publishing (online). <https://books.google.co.id>.
- Uce, L. (2021). Urgensi Pemilihan Alat Permainan Anak Usia Dini sebagai Perangsang Perkembangan Otak Anak. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(4), 738-750.
- Wardoyo, H., dkk. (2008). *100 Tokoh Terkemuka Lampung, 100 Tahun Kebangkitan Nasional*. Bandar Lampung: Lampung Post.
- Wawancara dengan Bapak Dedi Supriadi, S.Pd. Selaku Guru Sejarah Indonesia Kelas XIF.4 Sukoharjo Pringsewu pada tanggal 17 Mei 2023.
- Wawancara dengan Radit Hidayatullah Selaku Murid Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo Pringsewu pada tanggal 17 Mei 2023.
- Weni R.A. (2014). Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XIF.4 IPS SMA. *Skripsi. FE UNY*.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2020). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211-219.
- Yuliana, A. (2016). Pembelajaran Sejarah Lokal, Nilai-Nilai dan Aplikasi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Sejarah se-Indonesia: Kajian Muatan dan Posisi Mata Pelajaran Sejarah di Kurikulum 2013* (p. 32).