

# Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Khadijah<sup>1</sup>, Rilci Kurnia Illahi<sup>2</sup>, Faisal<sup>3</sup>

<sup>1</sup> UIN Imam Bonjol Padang; khadijahmpd@uinib.ac.id

<sup>2</sup> UIN Imam Bonjol Padang; rilci.kurnia@gmail.com

<sup>3</sup> UIN Imam Bonjol Padang; faisal77288@gmail.com

---

## INFO ARTIKEL

### *Kata Kunci:*

Media Pembelajaran;  
Pengembangan;  
Uno Stacko.

---

## ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah pengembangan media yang bervariasi dalam pembelajaran, pengembangan media pembelajaran yang menarik menimbulkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran permainan edukasi uno stacko terhadap semangat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan validitas, praktikalitas dan efektifitas dari media. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau (research and development) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap yaitu Analysis, Design, taap Develop, Implementation dan Evaluation. Instrumen yang digunakan adalah lembaran penilaian oleh validator/ para ahli. Lembaran penilaian diberikan kepada 3 orang validator/ para ahli yaitu ahli materi, media dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Materi Sumber Hukum Islam. dari segi materi 91,11, media 96,47, bahasa 90 (sangat valid). Kepraktisan produk oleh pendidik yaitu 93,33 dan oleh peserta didik skala kecil 89,05 dan dalam skala besar 86,90 (sangat praktis). Berdasarkan hasil analisis data, maka media pembelajaran sudah valid serta praktis.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

### Corresponding Author:

Khadijah

UIN Imam Bonjol Padang; khadijahmpd@uinib.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidik memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan manusia seutuhnya, yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal tersebut tentunya terjadi dalam proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2010), belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Belajar

adalah proses yang dilakukan oleh seseorang yang dapat mengubah tingkah laku pada diri seseorang. Perubahan itu terjadi baik dalam kehidupan maupun tingkah laku, pengetahuan, sikap, keterampilan, pola atau daya pikir seseorang.

Menurut Nizar (2010) bahwa dalam proses penyelenggaraan pendidikan tentu melibatkan pendidik dan peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Secara umum tugas pendidik adalah mendidik. Dalam operasionalnya, mendidik merupakan rangkaian proses mengajar, memberikan dorongan, memuji, menghukum, memberikan contoh, membiasakan dan lain sebagainya. Di samping itu, pendidik juga bertugas sebagai motivator dan fasilitator dalam proses belajar mengajar, sehingga seluruh potensi peserta didik dapat teraktualisasi secara baik dan dinamis.

Berdasarkan hasil wawancara tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam bahwa mereka kurang bersemangat dan kurangnya minat belajar pada saat pembelajaran berlangsung dan kesusahan dalam menghafal ayat alquran serta pembagian sumber hukum Islam dan juga penggunaan media pembelajaran yang belum membuat semua siswa aktif. Permasalahan inilah yang sering dijumpai dalam pengajaran di sekolah, khususnya pengajaran agama Islam adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada peserta didik secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien. Metodologi pengajaran agama Islam ikut memberikan distribusi pengetahuan terhadap peserta didik sebagai calon pendidik atau pendidik yang diharapkan. Di samping masalah lainnya yang juga sering didapati adalah kurangnya perhatian pendidik agama terhadap variasi penggunaan metode dan media mengajar dalam upaya peningkatan mutu pengajaran secara baik yang diperoleh dengan memahami metodologi pengajaran Pendidikan Agama Islam (Asnawir & Usman, 2002).

Proses belajar mengajar yang diselenggarakan di sekolah sebagai pusat pendidikan formal sebagai upaya untuk mengarahkan perubahan pada diri individu secara terencana baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik dalam interaksi belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa komponen antara lain adalah pendidik, peserta didik, materi pelajaran, media pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan, dan beberapa komponen lain yang mendukung dalam proses pembelajaran serta berbagai usaha yang harus dilakukan untuk menumbuhkan daya tarik dan semangat belajar bagi peserta didik. Perkembangan mental peserta didik di sekolah antara lain, meliputi kemampuan untuk bekerja secara abstrak menuju konseptual. Implikasinya pada pembelajaran harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan media yang efektif dan bervariasi. Proses pembelajaran juga harus memperhatikan minat dan kemampuan peserta didik. belajar merupakan suatu usaha untuk mendapatkan pengetahuan baru, dengan menggunakan suatu media tertentu, dalam rangka mengubah perilaku orang yang bersangkutan. Proses belajar biasa berjalan sempurna dengan menerapkan beberapa media belajar. Ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh seorang pendidik dalam mengajar yaitu: perkembangan di era globalisasi menuntut tenaga pendidik agar mampu menciptakan sistem pendidikan yang lebih komprehensif dan fleksibel sehingga lulusan dapat berfungsi secara efektif, selain itu pengembangan wawasan intelektual yang kreatif dan dinamis yang terintegrasi dengan Islam agar menghasilkan lulusan yang memiliki kepribadian beragama yang baik (Hidayat, 2015).

Maka dalam mengantisipasi tantangan tersebut maka seorang pendidik harus bisa mengaplikasikan media belajar yang kreatif dan bisa digunakan dengan praktis agar tercapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu pendukung proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah saat ini masih belum terlaksana secara efektif serta penggunaan media yang masih terbatas. Media-media yang digunakan pun sangat sederhana, seperti peta konsep, gambar dan media lain yang mendukung pembelajaran. Sehingga peserta didik akan merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran (Danim, 2013).

Pada pengajaran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup pembinaan keterampilan, kognitif, dan afektif bagian afektif inilah yang amat rumit, ini menyangkut tentang rasa iman, dan rasa beragama (Tafsir, 1991). Berdasarkan hal tersebut, maka dalam pembelajaran

Pendidikan Agama Islam harus didukung dengan media pembelajaran. Salah satu media sederhana yang sering digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran adalah media cetak yang menyebabkan proses pembelajaran membosankan bagi peserta didik. Namun disini peneliti akan menerapkan media yang berbeda dari media sebelumnya yaitu media pembelajaran permainan edukasi. Di mana media ini merupakan salah satu media yang bisa merangsang otak dan motorik peserta didik. Permainan edukasi adalah media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan supaya dapat menarik perhatian peserta didik. Permainan edukasi juga dapat menambah minat belajar pada peserta didik, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberi. Sehingga menjadikan suasana belajar dalam kelas pun terasa menyenangkan (Sulistioningsih & Al Irsyadi, 2018).

Media pembelajaran permainan edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya gerakan motorik dan sensorik yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga peserta didik dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Penggunaan media pembelajaran permainan edukasi dalam menjalankan pembelajaran yang dilakukan akan sangat mendukung dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media permainan edukasi yang dapat diterapkan berupa permainan Uno Stacko, karena dengan Uno Stacko pendidik mampu memberi informasi lebih efisien dan rinci. Penggunaan permainan uno dalam pembelajaran akan menimbulkan semangat dan minat belajar pada diri peserta didik. Karena penggunaan media yang monoton akan menimbulkan kebosanan pada peserta didik. Karena peserta didik akan tertarik pada sesuatu yang baru, oleh sebab itu media pembelajaran permainan edukasi salah satu variasi media yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 (ganjil) di SMAN 5 Padang Kelas X Tahun Pelajaran 2021/2022.

Prosedur Pengembangan meliputi 1) analisis (analysis) terdiri dari analisis kebutuhan, peninjauan media pembelajaran, peninjauan kompetensi; 2) perancangan (design) terdiri dari perancangan media dan penyusunan aturan permainan; 3) pengembangan (development) terdiri dari pembuatan produk, validasi, revisi; 4) implementasi (implementation) terdiri dari uji coba kelompok kecil, uji coba laangan; 5) evaluasi (evaluation) terdiri dari mengukur keefektifan media pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran permainan Uno Stacko ini menggunakan dua jenis wawancara dan kuesioner (angket). Sedangkan analisis dan pengolahan data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

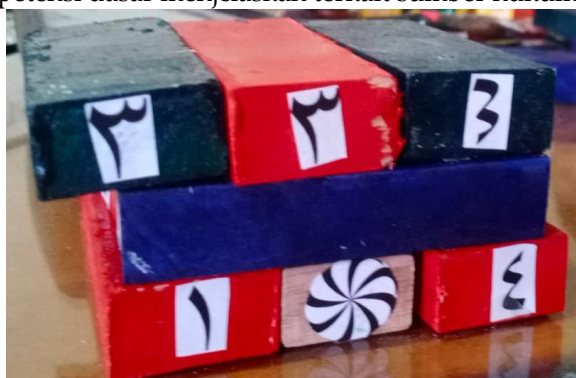
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Adapun langkah-langkah dalam tahap analisis yaitu a) menganalisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama dalam bagian materi sumber hukum islam masih banyak materi yang belum mereka pahami, karena kesulitan dalam menghafal yang mengakibatkan mereka kurang berminat dalam belajar; b) meninjau media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Berdasarkan hasil wawancara bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 5 Padang sudah hampir maksimal dilakukan. Penggunaan media yang dilakukan pada saat pembelajaran oleh pendidik digunakan sesuai dengan materi yang ada, seperti menggunakan media gambar, ataupun media power point. Namun media permainan belum ada diterapkan oleh pendidik; dan c) meninjau kompetensi yang meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk menentukan indikator-indikator yang hendak dicapai.

### 3.2. Tahap Perencanaan (Design)

Tahap desain atau perencanaan dirancang untuk membuat produk melalui tahapan yaitu a) perancangan desain media pembelajaran. Konsep awal dari media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terinspirasi dari permainan Uno Stacko yang dikenal pada umumnya sebagaimana gambar 1. Namun, pada media pembelajaran permainan Uno Stacko dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat komponen kata kunci yang terdapat di balok Uno Stacko terkait dengan materi yang sedang dipelajari; dan b) penyusunan aturan permainan. Penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal pada saat permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi dasar menjelaskan terkait sumber hukum Islam.



Gambar 1. Tampilan Uno Stacko

### 3.3. Tahap Pengembangan (Development)

#### 1. Pembuatan produk

Pada tahap ini peneliti menyatukan rancangan pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Media pembelajaran Uno Stacko dibuat dengan kayu berbentuk balok yang berukuran 7.5 cm x 2.5 cm X 2.5 cm, yang mana balok tersebut terdapat angka ٤-١ dan beberapa simbol lainnya, dan juga balok Uno Stacko terdapat beberapa warna seperti merah, kuning, biru, dan coklat. Setelah media dibuat dengan balok maka setelah itu dibuatlah materi pembelajaran dengan kertas dan ditempel disisi lain Uno Stacko.

#### 2. Validasi

Pada tahap ini media awal divalidasi oleh ahli bahasa (Abdul Basit), ahli media (Zulvia Trinova), ahli materi (Ilman Nasution) dan pengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Nashiruddin) pendidik di SMA Negeri 5 Padang. hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang akan dikembangkan..

##### a. Validasi Angket Validitas

Data kuantitatif berasal dari hasil angket yang diisi oleh 1 orang validator. Hasil validasi angket validitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi angket validitas

No.	Pernyataan	Skor Total	Skor Max	Nilai	Kategori
1.	Petunjuk pengisian angket validitas sudah di buat dengan tepat	5	5	100	Sangat valid
2.	Petunjuk penilaian angket validitas di sajikan dengan benar dan jelas	5	5	100	Sangat valid
3.	Petunjuk penilaian angket validitas di sajikan dengan jelas	4	5	80	Valid

4.	Aspek-aspek penilaian untuk komponen kelengkapan media pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	5	5	100	Sangat valid
5.	Aspek-aspek penilaian untuk komponen isi/materi pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	5	5	100	Sangat valid
6.	Aspek-aspek penilaian untuk komponen kebahasaan pada angket validitas sudah dibuat dengan benar	4	5	80	Valid
7.	Urutan pertanyaan dalam angket validitas sudah sesuai dengan komponen media pembelajaran permainan	5	5	100	Sangat valid
8.	Angket validitas media pembelajaran permainan sudah dengan bahasa yang baik	4	5	80	Valid
9.	Angket validitas media permainan sudah menggunakan kalimat yang mudah di pahami	4	5	80	Valid
10.	Angket validitas media pembelajaran permainan sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	5	80	Valid
Rata-rata				90	Sangat valid

Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata skor penilaian validasi angket validitas yang diperoleh dari 10 pertanyaan yaitu 90 dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam.

b. Validasi Angket Praktikalitas

Data yang diperoleh dari validasi angket praktikalitas dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi angket praktikalitas pendidik

No	Pernyataan	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Petunjuk pengisian angket praktikalitas sudah di buat dengan tepat	5	5	100	Sangat valid
2.	Petunjuk penilaian angket praktikalitas di sajikan dengan benar	5	5	100	Sangat valid
3.	Petunjuk penilaian angket praktikalitas di sajikan dengan jelas	4	5	80	Valid
4.	Untuk pernyataan dalam angket praktikalitas sudah sesuai dengan komponen praktikalitas media pembelajaran permainan	5	5	100	Sangat valid
5.	Angket praktikalitas media pembelajaran permainan menggunakan bahasa Indonesia yang baik	5	5	100	Sangat valid
6.	Angket praktikalitas media pembelajaran permainan menggunakan bahasa Indonesia yang benar	5	5	100	Sangat valid

7.	Angket praktikalitas media pembelajaran sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	4	5	80	Valid
8.	Angket praktikalitas media pembelajaran sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	5	100	Sangat valid
Rata-rata				95	Sangat valid

Tabel 2 menunjukkan keseluruhan nilai rata-rata skor penilaian validasi angket praktikalitas pendidik yang diperoleh dari 8 pertanyaan yaitu 95 dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk mengukur praktikalitas media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam.

Tabel 3. Hasil validasi angket praktikalitas peserta didik

No.	Pernyataan	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Petunjuk pengisian angket praktikalitas sudah di buat dengan tepat	5	5	100	Sangat valid
2.	Petunjuk penilaian angket praktikalitas di sajikan dengan benar	5	5	100	Sangat valid
3.	Petunjuk penilaian angket praktikalitas di sajikan dengan jelas	4	5	80	Valid
4.	Untuk pernyataan dalam angket praktikalitas sudah sesuai dengan komponen praktikalitas media pembelajaran permainan	5	5	100	Sangat valid
5.	Angket praktikalitas media pembelajaran permainan menggunakan bahasa Indonesia yang baik	5	5	100	Sangat valid
6.	Angket praktikalitas media pembelajaran permainan menggunakan bahasa Indonesia yang benar	5	5	100	Sangat valid
7.	Angket praktikalitas media pembelajaran audio visual sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami	4	5	80	Valid
8.	Angket praktikalitas media pembelajaran audio visual sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	5	100	Sangat valid
Rata-rata				95	Sangat valid

Tabel 3 menunjukkan keseluruhan Nilai rata-rata skor penilaian validasi angket praktikalitas peserta didik yang diperoleh dari 8 pertanyaan yaitu 95 dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk mengukur praktikalitas media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam.

c. Validasi Angket Validitas

1) Validitas Kelayakan Materi

Indikator kelayakan materi pada media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Data kuantitatif hasil uji validitas dari aspek materi

No.	Pernyataan	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Konsep yang disajikan sudah tepat	5	5	100	Sangat valid
2.	Konsep sudah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)	4	5	80	Valid
3.	Konsep sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	5	80	Valid
4.	Konsistensi terhadap indikator pembelajaran	4	5	80	Valid
5.	Konsistensi terhadap tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat valid
6.	Konsistensi terhadap materi ajar	5	5	100	Sangat valid
7.	Konsistensi terhadap evaluasi pembelajaran	5	5	100	Sangat valid
8.	Materi dalam media sudah runtut dan sistematis	4	5	80	Valid
9.	Materi dalam media sudah sistematis	4	5	80	Valid
10.	Materi pelajaran dalam media sudah jelas	5	5	100	Sangat valid
11.	Materi dalam media sudah memberi manfaat bagi peserta didik.	5	5	100	Sangat valid
12.	Materi yang disajikan sudah sesuai untuk kelas X	5	5	100	Sangat valid
13.	Materi pelajaran dalam media sudah mencapai tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid
14.	Materi pelajaran dalam media sudah mencapai kebenaran pembelajaran	4	5	80	Valid
15.	Materi pelajaran dalam media sudah mencapai keterkinian materi.	5	5	100	Sangat valid
16.	Materi pelajaran dalam media sudah mencapai kedalaman pembelajaran	4	5	80	Valid
17.	Kemenarikan materi dalam media sudah tepat	5	5	100	Sangat valid
18.	Materi pelajaran dalam media sudah mudah untuk dipahami.	5	5	100	sangat valid
Rata-rata				90,90	sangat valid

Tabel 4 pada indikator kelayakan materi dalam media permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam. Memperoleh nilai 90,90 dengan kategori sangat valid.

2) Validasi Kelayakan Media

Indikator kelayakan media pada media pembelajaran edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data kuantitatif hasil uji validitas dari aspek media

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Isi Uno Stacko sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat valid
2.	Uno Stacko sesuai dengan fungsi uno	5	5	100	Sangat valid

3.	Uno Stacko terdiri dari balok – balok yang disusun secara rapi	4	5	80	Valid
4.	Tidak mengandung unsur suku	5	5	100	Sangat valid
5.	Tidak mengandung unsur agama	5	5	100	Sangat valid
6.	Tidak mengandung unsur ras	4	5	80	Valid
7.	Tidak mengandung unsur antargolongan	5	5	100	Sangat valid
8.	Tidak mengandung unsur pornografi	5	5	100	Sangat valid
9.	Tidak mengandung unsur radikalisme	5	5	100	Sangat valid
10.	Tidak mengandung unsur kekerasan	5	5	100	Sangat valid
11.	Tidak mengandung unsur bias <i>gender</i>	4	5	80	Valid
12.	Mudah dimainkan	5	5	100	Sangat valid
13.	Menarik	5	5	100	Sangat valid
14.	Isi media permainan Uno Stacko sudah lengkap	5	5	100	Sangat valid
15.	Isi media permainan Uno Stacko Mudah dipahami	5	5	100	Sangat valid
16.	Isi media permainan Uno Stacko sesuai dengan isi permainan	5	5	100	Sangat valid
17.	Media yang akan ditayangkan mudah digunakan.	5	5	100	Sangat valid
Rata-Rata				96.47	Sangat valid

Tabel 5 pada indikator kelayakan media dalam media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam memperoleh nilai 96.47 dengan kategori Valid.

3) Validasi Kelayakan Bahasa

Indikator kelayakan bahasa pada media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Data kuantitatif hasil uji validitas dari aspek bahasa

No.	Pernyataan	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Bentuk tulisan yang digunakan sudah tepat	5	5	100	Sangat valid
2.	Ukuran tulisan yang digunakan sudah tepat	4	5	80	Valid
3.	Penggunaan tanda baca dalam tulisan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	4	5	80	Valid
4.	Penulisan istilah-istilah dalam media pembelajaran sudah tepat	4	5	80	Valid
5.	Kalimat sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan bahasa Indonesia (PUEBI)	4	5	80	Valid
6.	Ketetapan istilah sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik	5	5	100	Sangat valid



7.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik	5	5	100	Sangat valid
8.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah mudah dipahami dan mudah dimengerti	5	5	100	Sangat valid
Rata-rata				90	Sangat valid

Tabel 6 pada indikator kelayakan bahasa dalam media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam memperoleh nilai 90 dengan kategori sangat valid.

4) Hasil kelayakan uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik

Berikut merupakan indikator hasil uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 5 Padang kelas X yaitu Bapak Nashiruddin:

Tabel 7. Data kuantitatif hasil uji coba praktikalitas oleh pendidik

No.	Pernyataan	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Media pembelajaran permainan dapat menghemat waktu pendidik dalam proses pembelajaran	4	5	80	Praktis
2.	Biaya yang digunakan dalam penyebarluasan media pembelajaran lebih hemat	5	5	100	Sangat praktis
3.	Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran	5	5	100	Sangat praktis
4.	Penyampaian pembelajaran dengan media tidak membutuhkan waktu yang lama	4	5	80	Praktis
5.	Media Pembelajaran membantu pendidik mendorong peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran	5	5	100	Sangat praktis
6.	Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik	5	5	100	Sangat praktis
Rata-rata				93.33	Sangat praktis

Tabel 7 merupakan indikator hasil kelayakan uji praktikalitas oleh pendidik terhadap media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam memperoleh nilai 93.33 dengan kategori sangat praktis.

d. Revisi

Media yang sudah divalidasi selanjutnya masuk dalam tahap revisi. Revisi terhadap pengembangan media dilakukan berdasarkan masukan/saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi. Revisi yang diberikan oleh validator ahli media, materi dan bahasa. Berikut adalah tabel produk sebelum dan setelah direvisi.

Tabel 8. Media sebelum dan setelah direvisi

No	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
Memperbesar ukuran tulisan		
1.		
Memilih font yang menarik		
2.		
Memilih font yang menarik		
3.		

Berdasarkan hasil tanggapan pendidik dan peserta didik didapatkan saran terhadap media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko dapat diaplikasikan pada saat proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran, karena membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko ini sangat praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran didapat dari hasil validasi produk oleh peserta didik.

**3.4. Tahap Implementasi (Implementation)**

Tahap ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kepada pendidik dan peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X dengan tujuan untuk menghasilkan penilaian instrument dari

media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko. Pada tahap ini dilakukan uji coba praktikalitas oleh peserta didik kelas X oleh enam orang peserta didik dalam kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh dua belas orang peserta didik. Tahap uji coba efektifitas dilakukan oleh delapan belas peserta didik.

1. Hasil kelayakan uji coba praktikalitas oleh peserta didik dalam skala kecil

Berikut merupakan indikator hasil uji coba kelayakan praktikalitas oleh enam orang peserta didik dalam skala kecil terhadap media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam.

Tabel 9. Data kuantitatif hasil uji coba praktikalitas oleh peserta didik dalam skala kecil

No.	Pernyataan	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Media pembelajaran permainan Uno Stacko membuat saya lebih antusias dalam belajar	26	30	86.67	Sangat praktis
2.	Media pembelajaran permainan Uno Stacko dapat membangkitkan aktifitas	27	30	90	Sangat praktis
3.	Media pembelajaran permainan Uno Stacko dapat membangkitkan motivasi	27	30	90	Sangat praktis
4.	Media Pembelajaran permainan Uno Stacko dapat saya gunakan berulang kali sesuai kebutuhan	28	30	93.33	Sangat praktis
5.	Media Pembelajaran permainan Uno Stacko membuat saya tertarik dalam proses pembelajaran	28	30	93.33	Sangat praktis
6.	Media Pembelajaran permainan uno membuat saya lebih memahami materi	24	30	80	Praktis
7.	Media Pembelajaran permainan uno dapat saya pelajari dimana saja, bukan hanya disekolah	27	30	90	Sangat praktis
Rata-Rata				89.05	Sangat praktis

Tabel 9 merupakan indikator hasil kelayakan uji coba praktikalitas oleh peserta didik dalam skala kecil terhadap media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam, memperoleh nilai 89.05 dengan kategori sangat praktis.

2. Hasil kelayakan uji coba praktikalitas oleh peserta didik dalam skala besar

Berikut merupakan hasil kelayakan uji coba praktikalitas oleh dua belas orang peserta didik dalam skala besar terhadap media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam.

Tabel 10. Data Kuantitatif Uji Coba Praktikalitas oleh Peserta Didik dalam Skala Besar

No.	Pernyataan	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Media pembelajaran permainan Uno Stacko membuat saya lebih antusias dalam belajar	52	60	86.67	Sangat praktis
2.	Media pembelajaran permainan Uno Stacko dapat membangkitkan aktifitas	56	60	93.33	Sangat praktis
3.	Media pembelajaran permainan Uno Stacko dapat membangkitkan motivasi	54	60	90	Sangat praktis

4.	Media Pembelajaran permainan Uno Stacko dapat saya gunakan berulang kali sesuai kebutuhan	47	60	78.33	Praktis
5.	Media Pembelajaran permainan Uno Stacko membuat saya tertarik dalam proses pembelajaran	55	60	91.67	Sangat praktis
6.	Media Pembelajaran permainan uno membuat saya lebih memahami materi	49	60	81.67	Praktis
7.	Media Pembelajaran permainan uno dapat saya pelajari dimana saja, bukan hanya disekolah	52	60	86.67	Sangat praktis
	Rata-Rata			86.90	Sangat praktis

Tabel 10 merupakan hasil kelayakan uji coba praktikalitas oleh sepuluh orang peserta didik dalam skala besar terhadap media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam memperoleh nilai 86.90 dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X materi Sumber Hukum Islam, sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali menggunakan media yang konvensional mengakibatkan peserta didik akan merasa bosan. Dengan adanya media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko akan lebih menarik karena menggunakan media yang membuat aktif peserta didik. Media permainan edukasi Uno Stacko sesuai dengan KI, KD dan indikator, terlihat didalam media pembelajaran adanya alur berdasarkan silabus dan RPP. Prosedur pengembangan yang diterapkan sudah sesuai dengan model penelitian ADDIE. Pada produk yang dikembangkan ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, model penelitian tersebut adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis kebutuhan dan analisis kerja), *design* (desain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar), dan *evaluation* (mengevaluasi produk). Selain tahapan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, terdapat tahapan lain yang bisa gunakan dalam penelitian pengembangan, seperti yang dilakukan oleh Handoko (2017) dengan penelitian media pembelajaran modul berbasis discovery learning yang menggunakan tahapan Borg & Gall yang terdiri dari 7 sampai 10 tahapan. Dilihat dari tahapan tersebut, tahapan ADDIE lebih urut dan jelas sehingga peneliti memilih menggunakan model tersebut di dalam penelitian dan pengembangan ini.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil analisis uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli materi memperoleh nilai 91,11 dengan kategori sangat valid. Hasil analisis oleh validator ahli media memperoleh nilai 96.47 dengan kategori sangat valid. Hasil analisis oleh validator ahli bahasa memperoleh nilai 90 dengan kategori sangat valid. Hasil analisis uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Hasil uji oleh pendidik memperoleh nilai 93,33 dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis praktikalitas oleh peserta didik dalam skala kecil memperoleh nilai 89.05 dengan kategori sangat praktis. Dan hasil analisis uji praktikalitas oleh peserta didik dalam skala besar memperoleh nilai 86,90 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Uno Stacko pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Materi Sumber Hukum Islam sudah valid, praktis dan efektif serta layak untuk digunakan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, B. U., & Usman, M. B. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Danim, S. (2013). *Media Komunikasi Pendidikan Pengembangan Profesi Guru*. Bumi Aksara.
- Handoko, A., Sajidan, S., & Maridi, M. (2017). Pengembangan Modul Biologi Berbasis Discovery Learning (Part of Inquiry Spectrum Learning-Wenning. *Pada Materi Bioteknologi Kelas Xii Ipa Di Sma Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2014/2015*. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 5(3), 144–154. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v5i3.9460>
- Hidayat, N. (2015). Peran Dan Tantangan Pendidikan Agama Islam Di Era Global. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 61–74. <https://doi.org/10.14421/jpai.2015.121-05>
- Ramayulis, & Nizar, S. (2010). *Filsafat Pendidikan Islam: Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya*. Kalam Mulia.
- Sulistioningsih, S., & Al Irsyadi, Y. (2018). Game Edukasi Pengenalan Flora Dan Fauna Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini 3-5 Tahun. *JMP Online*, 2(3), 292–301.
- Tafsir, A. (1991). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Remaja Rosdakarya.