

ABSTRAK

Suci Handayani, NIM 2121076, Judul Skripsi: Pengembangan Permainan Uno Card sebagai Media Pembelajaran pada Materi SKI di MTsN 4 Pasaman Barat. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Tahun 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Permainan UNO Card sebagai media pembelajaran pada materi SKI di MTsN 4 Pasaman Barat. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE.

Pada tahap *development*, Kartu UNO dinilai oleh para ahli yaitu Ahli Materi (Dosen UIN dan Guru), Ahli Media (Dosen UIN), Ahli Bahasa (Guru Bahasa MTsN 4 Pasaman Barat). Pada tahap implementasi dilakukan uji coba. Pengukuran Kepraktisan Media UNO Card pada 31 siswa kelas VII dan Guru mata pelajaran SKI MTsN 4 Pasaman Barat.

Hasil penelitian ini menunjukkan Tingkat kevalidan pada media pembelajaran SKI ini dapat diukur dengan menggunakan rumus Aiken's V dengan didapatkan berdasarkan karakteristik media pembelajaran sudah layak digunakan dan dilakukan penilaian, hasil dari ketiga ahli penilaian, yang mana hasil dari hasil validasi aspek media dengan hasil 0,78, aspek materi 8,00, dan aspek kebahasaan 7,75, dengan kriteria penilaian $<0,60$, maka dapat di kategorikan "Valid". Pada uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan produk tersebut yang dengan memberikan penilaian berupa angket kepada tiga orang guru Pendidikan SKI dengan hasil 90,83% dan 31 siswa dengan hasil 93,70% maka dapat di kategorikan "sangat baik".

Berdasarkan hasil tersebut, media permainan UNO Card dapat menjadi media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran SKI serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi SKI.

Kata Kunci: Permainan UNO Card, Media Pembelajaran, SKI

خلاصة

الرّسالة العلميّة سُجّي حَنَدَايَانِي، رقم التسجيل 2121076، الموضوع: "تطوير لعبة *UNO Card* كوسيلة تعليمية في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية 4 بَسَمَان بَارَات". قسم تعليم الدين الإسلامي، كَلْيَة التَّربِيَة والعلوم التَّعليمِيّة، جامعة الشَّيْخ مُحَمَّد جميل جمبيك الإسلاميّة الحكوميّة بوكيت تينجي عام 2025م.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة لعبة *UNO Card* كوسيلة تعليمية في مادة مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية 4 بَسَمَان بَارَات. هذه الدراسة هي نوع من أبحاث التطوير (*R&D*) باستخدام نموذج *ADDIE*.

في مرحلة التطوير، تم تقييم بطاقة *UNO* من قبل الخبراء، وهم خبير المادة (أستاذ من الجامعة الإسلامية الحكومية ومعلم)، خبير الوسائل (أستاذ من الجامعة الإسلامية الحكومية)، وخبير اللغة (معلم لغة في بَسَمَان بَارَات). في مرحلة التنفيذ، تم إجراء تجربة. تم قياس فعالية وسيلة بطاقة *UNO* على 31 طالبًا من الصف السابع ومعلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية 4 بَسَمَان بَارَات.

أظهرت نتائج هذه الدراسة أن مستوى صلاحية وسيلة التعليم في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية يمكن قياسه باستخدام معادلة *Aiken's V* حيث تم الحصول على نتائج بناءً على خصائص وسيلة التعليم التي تعتبر مناسبة للاستخدام. وقد تم إجراء تقييم من قبل ثلاثة خبراء، حيث كانت نتائج التحقق من صلاحية جوانب الوسيلة كالتالي: جانب الوسيلة 0.78، جانب المادة 8.00، وجانب اللغة 7.75، مع معايير التقييم $0.60 <$ ، مما يعني أنها يمكن تصنيفها على أنها "صالحة". في تجربة المنتج لمعرفة فعالية المنتج، تم تقديم تقييم على شكل استبيان لثلاثة معلمين لمادة الدراسات الإسلامية، وكانت النتيجة 90.83%، ولـ 31 طالبًا كانت النتيجة 93.70%، مما يعني أنها يمكن تصنيفها على أنها "جيدة جدًا".

استنادًا إلى النتائج المذكورة، يمكن أن تصبح وسيلة لعبة بطاقة *UNO* وسيلة تعليمية مناسبة وفعالة للاستخدام في عملية تعليم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، كما أنها قادرة على زيادة اهتمام وفهم الطلاب تجاه مادة تاريخ الثقافة الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: لعبة *UNO Card*، وسيلة التعليميّة، تاريخ الثقافة الإسلاميّة

ABSTRACT

Suci Handayani, NIM 2121076, Title: *Development of Uno Card Game as a Learning Media for SKI Material at MTsN 4 Pasaman Barat. Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sjech M. Djamil Djambek State Islamic University Bukittinggi, Year 2025*

This research aims to develop the Uno Card Game as a learning media for SKI material at MTsN 4 Pasaman Barat. This research is a type of Research and Development (R&D) using the ADDIE model. In the development stage, the UNO Card was assessed by experts, namely Material Experts (Lecturers and Teachers), Media Experts (Lecturers), and Language Experts (MTsN 4 Pasaman Barat Language Teachers). In the implementation stage, a trial was conducted to measure the practicality of the UNO Card Media among 31 seventh-grade students and SKI subject teachers at MTsN 4 Pasaman Barat.

The results of this research show that the validity level of the SKI learning media can be measured using Aiken's V formula, which indicates that the media is feasible to use based on the assessment of the three experts. The results of the media aspect validation were 0.78, the material aspect was 8.00, and the linguistic aspect was 7.75, with a assessment criteria of <0.60 , which can be categorized as "Valid". In the product trial, the practicality of the product was assessed by three SKI teachers with a result of 90.83% and 31 students with a result of 93, 70%, which can be categorized as "very good".

Based on these results, the UNO Card game can be a feasible and practical learning media used in the SKI learning process and can increase students' interest and understanding of SKI material

Keywords: *Game, Qr-Code, Learning Media*