

Media Card UNO Modification Sebagai Inovasi Pembelajaran Sejarah: Studi Penelitian Tindakan Kelas di MAN 19 Jakarta

Muhamad Mauluddin

Madrasah Aliyah Negeri 19 Jakarta, Indonesia

Email: muhamadmauluddin7@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Peradaban Kuno Dunia, masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh dominasi metode pembelajaran konvensional dan keterbatasan penggunaan media yang interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media Card Uno Modification yang mengintegrasikan unsur permainan (game-based learning) dengan konten edukatif sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan desain model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS MAN 19 Jakarta. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket minat belajar, wawancara singkat, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan setelah penerapan media Card Uno Modification. Skor rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 56% pada kondisi awal menjadi 71% pada siklus I dan mencapai 88% pada siklus II, dengan peningkatan total sebesar 32%. Media permainan kartu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta mendorong partisipasi dan kepercayaan diri siswa dalam memahami materi sejarah. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media Card Uno Modification efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Peradaban Kuno Dunia. Disarankan agar guru sejarah mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis permainan kartu sebagai alternatif strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah.

Abstract: History learning, particularly on the topic of Ancient World Civilizations, still faces challenges related to students' low learning interest caused by the dominance of conventional teaching methods and the limited use of interactive learning media. This condition leads to low student engagement during the learning process. This study aims to enhance students' learning interest through the implementation of Card Uno Modification, which integrates game-based learning elements with historical educational content. The research employed a Classroom Action Research design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were eleventh-grade social science students at MAN 19 Jakarta. Data were collected through observation, learning interest questionnaires, short interviews, and documentation. Data analysis was carried out using descriptive quantitative and qualitative approaches. The results indicate a significant improvement in students' learning interest after the implementation of Card Uno Modification. The average learning interest score increased from 56% in the initial condition to 71% in Cycle I and reached 88% in Cycle II, with a total increase of 32%. The card-based game learning media successfully created a more active, interactive, and enjoyable learning

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 20 Januari 2026

Disetujui pada: 6 Februari 2026

Dipublikasikan pada: 1 Maret 2026

Kata kunci: Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah, Peradaban Kuno Dunia, Media Kartu, Card Uno Modification

environment, while also encouraging student participation and confidence in understanding historical content. In conclusion, Card Uno Modification is effective in increasing students' learning interest in the topic of Ancient World Civilizations. It is recommended that history teachers adopt and further develop card-based game learning media as an innovative instructional strategy to improve the quality of history learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah pada jenjang pendidikan menengah saat ini menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik dan dinamika perkembangan pendidikan global. Sejarah tidak lagi cukup dipahami sebagai mata pelajaran yang berorientasi pada penyampaian fakta, kronologi, dan peristiwa masa lalu, melainkan dituntut untuk mampu membangun pemahaman yang bermakna, keterlibatan aktif, serta pengalaman belajar yang relevan dengan konteks kehidupan peserta didik. Dalam konteks ini, pembelajaran sejarah perlu diarahkan pada pengembangan strategi pedagogis yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa akan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menantang secara kognitif.

Secara global, terjadi pergeseran paradigma pembelajaran menuju pemanfaatan permainan edukatif sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran formal. Integrasi permainan dalam pembelajaran sejarah dipandang sebagai respons terhadap menurunnya minat belajar siswa serta keterbatasan metode konvensional dalam membangun partisipasi aktif. Lai & Hu (2025) menegaskan bahwa revolusi permainan dalam pendidikan sejarah bukan sekadar fenomena sementara, melainkan sebuah kebutuhan untuk mengintegrasikan Game-Based Learning ke dalam sistem pendidikan formal agar pembelajaran mampu menjawab tuntutan zaman. Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses berpikir, pengambilan keputusan, dan interaksi sosial selama pembelajaran berlangsung.

Permainan kartu sebagai salah satu bentuk permainan edukatif memiliki karakteristik yang relatif sederhana, fleksibel, dan mudah diadaptasi ke dalam berbagai konteks pembelajaran. Rafiq et al. (2025) mengemukakan bahwa permainan kartu terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar (engagement) dan retensi informasi, bahkan pada konteks pembelajaran yang memiliki tingkat kompleksitas materi yang tinggi. Mekanisme permainan kartu yang menuntut strategi, konsentrasi, dan interaksi antarpemain memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara aktif sekaligus menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran sejarah, permainan kartu berpotensi membantu siswa memahami materi yang luas dan abstrak melalui potongan informasi yang lebih terstruktur dan mudah diingat.

Di Indonesia, inovasi pembelajaran pada mata pelajaran ilmu sosial terus dikembangkan sebagai upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. (Hardina (2024) menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis kartu mampu meningkatkan minat belajar IPS secara signifikan karena menghadirkan suasana kompetisi yang positif serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dalam suasana menyenangkan dan menantang secara intelektual dinilai lebih efektif dalam menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi sejarah, yang selama ini kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang berat dan monoton.

Meskipun demikian, praktik pembelajaran sejarah di sekolah masih menunjukkan adanya keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Sejarah sering kali disajikan melalui pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dan didominasi oleh penggunaan teks naratif, sehingga ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif menjadi terbatas. Kondisi ini berpotensi menurunkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Rahmania & Alrianingrum (2020) menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran seperti History Card sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah tingkat menengah untuk mengurangi kebosanan serta

membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak. Sejalan dengan hal tersebut, Saiful Anwar & Jasiah (2024) mengungkapkan bahwa rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan sering kali berkaitan dengan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu membangkitkan antusiasme belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu telah mencoba menghadirkan inovasi media pembelajaran sejarah, namun sebagian besar masih berfokus pada pengembangan media digital yang cenderung bersifat individual dan kurang menekankan interaksi sosial langsung di dalam kelas. Rahma et al. (2024) mengembangkan media Timeline sebagai alternatif pembelajaran sejarah, namun dalam praktiknya media tersebut masih berpotensi bersifat searah. Di sisi lain, permainan kartu non-digital yang telah akrab dengan kehidupan siswa, seperti UNO, belum banyak dieksplorasi secara mendalam dalam konteks pembelajaran sejarah, khususnya pada materi yang memiliki cakupan luas seperti Peradaban Kuno Dunia. Padahal, berdasarkan Puspasari et al. (2023) integrasi permainan kartu UNO ke dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan History Learning with UNO Cards dinilai relevan dengan kebutuhan siswa karena menggabungkan unsur strategi permainan, kompetisi, dan tantangan akademik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis modifikasi kartu UNO menunjukkan potensi inovatif yang signifikan. Lathifah et al. (2024) membuktikan bahwa modifikasi kartu UNO sebagai media interaktif untuk pengenalan tokoh sejarah mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi. Inovasi serupa juga ditunjukkan oleh Rudianto & Al Kamilah (2024) melalui pengembangan kartu UNO dengan fitur pemindaian (scan) untuk meningkatkan literasi, yang semakin menguatkan fleksibilitas media kartu dalam pembelajaran. Lebih lanjut, Mahardika et al. (2024) menegaskan bahwa game card efektif diterapkan pada materi sejarah dengan cakupan luas karena mampu menyederhanakan kompleksitas materi menjadi unit informasi yang lebih mudah dipahami dan diingat melalui mekanisme permainan.

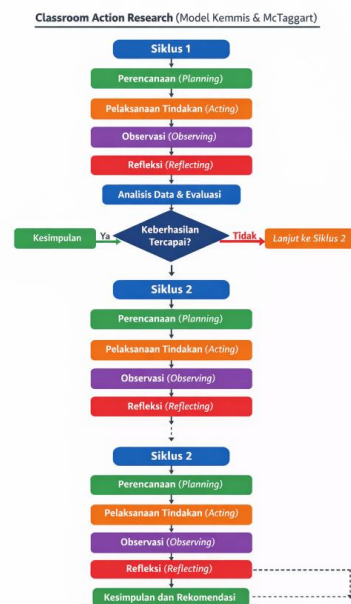
Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan dan penerapan Media Card UNO Modification dipandang memiliki relevansi akademik dan pedagogis dalam pembelajaran sejarah. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna, sekaligus mendukung peningkatan minat belajar siswa terhadap materi sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji penerapan Media Card UNO Modification dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI di MAN 19 Jakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Classroom Action Research (CAR) sebagai desain metodologis untuk mengkaji efektivitas inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pemilihan desain ini didasarkan pada karakteristik penelitian yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan melalui penerapan tindakan yang terencana, teramati, dan terevaluasi. Fokus utama penelitian ini adalah peningkatan minat belajar siswa terhadap materi Peradaban Kuno Dunia melalui pemanfaatan media Card UNO Modification sebagai strategi pembelajaran inovatif. Desain penelitian mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang fleksibel dan reflektif dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran, sekaligus memungkinkan penyesuaian strategi berdasarkan hasil evaluasi pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan di MAN 19 Jakarta, yang berlokasi di Jalan H. Jaelani III, Petukangan Utara, Kecamatan Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI E IPS yang berjumlah 36 orang, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 19 siswa

perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah, khususnya pada materi Peradaban Kuno Dunia. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu penggunaan media Card UNO Modification sebagai variabel independen dan minat belajar siswa sebagai variabel dependen.

Tahap perencanaan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan media permainan kartu, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengembangan media Card UNO Modification, serta penyusunan instrumen penelitian. Media kartu dimodifikasi dengan memuat pertanyaan, ilustrasi, dan informasi singkat yang berkaitan dengan peradaban Mesir, Mesopotamia, India, Tiongkok, dan Yunani. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan kartu, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok dan terlibat aktif dalam proses belajar melalui mekanisme permainan yang telah ditetapkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran dan memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tahap observasi dilakukan secara sistematis untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada aspek antusiasme, frekuensi partisipasi, kerja sama antarsiswa, serta respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Data hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah diterapkan dan merumuskan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, angket minat belajar, wawancara singkat, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan tindakan, kemudian dianalisis dengan menghitung persentase peningkatan skor rata-rata. Sementara itu, data kualitatif yang berasal dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan apabila minimal 75% siswa menunjukkan minat belajar pada kategori tinggi serta terjadi peningkatan skor rata-rata minat belajar sebesar minimal 20% dibandingkan kondisi awal sebelum tindakan. Secara ringkas, alur pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada flowchart berikut:



Gambar 1. Flowchart Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah, khususnya pada materi Peradaban Kuno Dunia, pada kondisi awal masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Berdasarkan hasil observasi awal dan pengisian angket sebelum penerapan media pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejarah masih dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan, sulit dipahami, dan identik dengan aktivitas menghafal fakta serta kronologi peristiwa. Persepsi tersebut berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga proses belajar cenderung berlangsung secara satu arah dan berpusat pada guru.

Kondisi awal ini tercermin dari berbagai indikator perilaku belajar siswa di kelas. Partisipasi siswa dalam diskusi tergolong rendah, respons terhadap pertanyaan guru minim, serta hanya sedikit siswa yang secara sukarela mengemukakan pendapat atau bertanya terkait materi yang disampaikan. Sebagian besar siswa cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar selama pembelajaran berlangsung. Dari 32 siswa yang terlibat dalam penelitian, hanya sekitar sepertiga yang menunjukkan minat belajar pada kategori tinggi, sedangkan mayoritas lainnya berada pada kategori rendah hingga sedang. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah pada kondisi awal belum mampu membangkitkan minat belajar siswa secara optimal.

Rendahnya minat belajar siswa pada kondisi awal dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Salah satu faktor utama adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, sehingga siswa memiliki sedikit kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan materi maupun dengan teman sekelas. Selain itu, variasi media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, sehingga pembelajaran kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menantang bagi siswa. Karakteristik materi sejarah yang dianggap menuntut kemampuan menghafal juga memperkuat persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran ini. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan media pembelajaran Card Uno Modification pada siklus pertama. Media ini merupakan hasil modifikasi dari permainan kartu UNO yang sudah dikenal oleh siswa, sehingga diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Konten kartu dirancang dengan memuat fakta, istilah, tokoh, serta pertanyaan singkat yang berkaitan dengan peradaban Mesir, Mesopotamia, dan India. Pembelajaran dilaksanakan melalui aktivitas bermain sambil belajar dalam kelompok kecil, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I menunjukkan adanya perubahan awal dalam dinamika kelas. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran sejarah melalui aktivitas permainan kartu. Interaksi antarsiswa dalam kelompok meningkat, dan sebagian siswa mulai berani menjawab pertanyaan serta menyampaikan pendapat terkait materi yang dipelajari. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan kondisi awal, meskipun keterlibatan siswa belum sepenuhnya merata. Aktivitas bermain sambil belajar memberikan pengalaman baru bagi siswa, sehingga pembelajaran sejarah tidak lagi sepenuhnya dipersepsikan sebagai aktivitas yang monoton.

Meskipun demikian, hasil siklus I menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa masih berada pada tahap awal. Beberapa siswa masih terlihat pasif dan kurang percaya diri, terutama ketika menghadapi pertanyaan yang menuntut pemahaman lebih mendalam atau penalaran. Hasil angket menunjukkan bahwa skor rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 56% pada kondisi awal menjadi 71% pada

akhir siklus I. Peningkatan sebesar 15% ini menunjukkan bahwa media Card Uno Modification mulai memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, namun efektivitasnya belum optimal dan masih memerlukan penyempurnaan dalam penerapannya.

Refleksi terhadap pelaksanaan siklus I mengidentifikasi beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Aturan permainan masih dirasakan kurang sederhana, sehingga sebagian siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami mekanisme permainan. Selain itu, variasi tingkat kesulitan kartu belum sepenuhnya mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa, sehingga siswa dengan pemahaman awal yang baik merasa kurang tertantang. Temuan ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan media serta strategi pembelajaran pada siklus II.

Pada siklus II, dilakukan penyempurnaan terhadap media Card Uno Modification dan mekanisme pembelajaran. Media kartu dikembangkan dengan menambahkan unsur visual berupa gambar peradaban dan artefak, sehingga membantu siswa memvisualisasikan materi sejarah yang bersifat abstrak. Selain itu, ditambahkan pertanyaan analisis singkat yang mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan tidak sekadar menghafal informasi. Aturan permainan juga disederhanakan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien, serta memberikan kesempatan yang lebih merata bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi.

Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih siap dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran karena telah memahami mekanisme permainan. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam permainan dan diskusi kelompok. Interaksi antarsiswa berlangsung lebih intens, dan siswa terlihat lebih antusias dalam menjawab pertanyaan serta berdiskusi mengenai materi peradaban kuno. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan kompetitif secara positif, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran.

Hasil angket pada siklus II menunjukkan bahwa skor rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 71% pada siklus I menjadi 88%. Peningkatan sebesar 17% ini menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Sebagian besar siswa telah mencapai kategori minat belajar tinggi, sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat dinyatakan tercapai. Data ini menunjukkan bahwa penyempurnaan media dan strategi pembelajaran pada siklus II berhasil meningkatkan efektivitas penggunaan media Card Uno Modification.

Secara keseluruhan, peningkatan minat belajar siswa dari kondisi awal hingga akhir siklus II mencapai 32%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Card Uno Modification secara konsisten mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Peradaban Kuno Dunia. Media permainan kartu ini membantu mengubah pembelajaran sejarah yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial melalui interaksi dalam permainan.

Tabel 1. Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Setiap Tahap

Tahap	Rata- rata Skor Minat	Peningkatan %	Kategori Minat
Pra Tindakan	56%	-	Rendah
Siklus I	71%	15%	Sedang
Siklus II	88%	17%	Tinggi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media permainan dalam pembelajaran sejarah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan minat belajar siswa. Aktivitas bermain sambil belajar menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan mendorong siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, serta saling berbagi pemahaman. Pengalaman belajar yang menyenangkan membuat siswa

lebih terbuka terhadap materi sejarah dan memandangnya sebagai pelajaran yang menarik dan menantang, bukan sekadar hafalan.

Dengan demikian, media Card Uno Modification tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar sejarah yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Penerapan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Peradaban Kuno Dunia dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah secara lebih optimal.

Pembahasan

Pada bagian hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media Card Uno Modification secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi Peradaban Kuno Dunia di MAN 19 Jakarta. Transformasi minat belajar siswa dari kondisi awal dengan skor rata-rata sebesar 56% menjadi 88% pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan (*game-based learning*) dengan konten edukatif memiliki peran strategis dalam mengatasi stagnasi pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung bersifat konvensional. Peningkatan tersebut bukan hanya menunjukkan keberhasilan dari sisi kuantitatif, tetapi juga mencerminkan perubahan mendasar dalam dinamika pembelajaran dan persepsi siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ismail et al. (2025) yang mengembangkan media Educard (*Education Uno Card*), di mana penggunaan media permainan yang akrab dengan keseharian siswa terbukti mempermudah proses internalisasi konsep dan nilai pembelajaran yang sebelumnya dianggap berat dan sulit dipahami. Kesamaan karakteristik antara Educard dan Card Uno Modification terletak pada pemanfaatan struktur permainan yang sudah dikenal siswa, sehingga hambatan awal dalam memahami media dapat diminimalkan dan perhatian siswa dapat langsung difokuskan pada substansi materi pembelajaran.

Kondisi awal siswa yang cenderung pasif dan memandang sejarah sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan merupakan tantangan yang umum ditemukan pada jenjang pendidikan menengah. Persepsi ini berdampak langsung pada rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pemanfaatan kartu UNO sebagai media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan, mengingat fleksibilitasnya dalam mengakomodasi berbagai jenis konten pembelajaran. Lathifah et al. (2024) menegaskan bahwa kartu UNO dapat dimodifikasi untuk memuat beragam materi sejarah, mulai dari pengenalan tokoh sejarah lokal hingga konsep-konsep abstrak yang membutuhkan pemahaman mendalam.

Peningkatan minat belajar sebesar 15% pada Siklus I menunjukkan bahwa pergeseran pendekatan pembelajaran dari metode ceramah ke aktivitas bermain sambil belajar mulai memberikan dampak positif terhadap antusiasme siswa. Aktivitas permainan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, berdiskusi, serta berani mengemukakan pendapat. Fenomena ini sejalan dengan temuan (Nuhari et al., 2025; Sarwinda, 2023) yang menegaskan bahwa media permainan kartu mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan efektif, terutama pada mata pelajaran dengan tingkat kompleksitas materi yang tinggi. Dalam konteks penelitian ini, sejarah tidak lagi dipandang sebagai kumpulan fakta yang harus dihafal, melainkan sebagai tantangan intelektual yang dapat diselesaikan melalui strategi permainan.

Efektivitas media *Card Uno Modification* terletak pada kemampuannya menyederhanakan materi sejarah yang luas menjadi kepingan informasi yang lebih

terstruktur dan menantang. Jumaroh et al. (2022) menjelaskan bahwa permainan kartu memiliki potensi untuk mereduksi kecemasan belajar siswa terhadap materi yang dianggap sulit, karena mekanisme permainan memungkinkan siswa belajar secara bertahap dan kolaboratif. Di MAN 19 Jakarta, keberhasilan Siklus I yang kemudian disempurnakan pada Siklus II dengan penambahan unsur visual berupa gambar artefak dan peradaban memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual bagi siswa.

Pendekatan visual dalam pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami peristiwa dan peradaban yang bersifat abstrak. Nugraha et al. (2022) mencatat bahwa penggunaan media berbasis kartu yang memadukan unsur visual seperti linimasa dan gambar mampu memberikan pengaruh psikologis yang positif terhadap ketertarikan siswa dalam mempelajari sejarah. Dalam penelitian ini, penambahan gambar pada kartu di Siklus II terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, karena siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mengaitkan informasi dengan representasi visual yang lebih mudah dipahami dan diingat.

Inovasi modifikasi kartu dalam penelitian ini tidak hanya terletak pada mekanisme permainan dan konten visual, tetapi juga pada penguatan interaksi sosial antarsiswa. Ariani et al. (2025); Handayani et al. (2022) menekankan bahwa keterlibatan emosional siswa yang muncul melalui interaksi dengan teman sebaya saat menggunakan media permainan merupakan faktor kunci dalam meningkatkan minat belajar. Hal ini tercermin secara nyata pada Siklus II di MAN 19 Jakarta, di mana interaksi antarsiswa berlangsung lebih intens, diskusi kelompok menjadi lebih hidup, dan kompetisi yang tercipta bersifat sehat serta konstruktif.

Strategi pembelajaran berbasis permainan kartu ini juga terbukti efektif diterapkan dalam konteks Madrasah. Hardyanti Safirah Amran et al. (2025) menyatakan bahwa media kartu mampu mengubah suasana belajar yang kaku menjadi lebih partisipatif, tanpa menghilangkan nilai-nilai akademik dan karakter yang ingin ditanamkan. Dalam penelitian ini, siswa MAN 19 Jakarta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan keberanian dalam menyampaikan pendapat, yang sebelumnya jarang terlihat pada pembelajaran sejarah konvensional.

Peningkatan total minat belajar sebesar 32% hingga akhir Siklus II menunjukkan bahwa konsistensi penggunaan media kartu mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran sejarah secara berkelanjutan. Siswa yang pada awalnya ragu dan pasif mulai menunjukkan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan analisis dan berdiskusi mengenai peradaban kuno. Keberhasilan integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media kartu ini diperkuat oleh temuan Sapriani et al. (2022) serta Muttaqin et al. (2022), yang menunjukkan bahwa media kartu mendorong siswa untuk menguasai materi secara mandiri melalui kompetisi dan kerja sama kelompok.

Bahkan pada materi keagamaan dan sejarah Islam yang memiliki karakteristik serupa dengan materi Peradaban Kuno Dunia, penggunaan kartu modifikasi tetap menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keaktifan siswa Muttaqin et al. (2022). Hal ini menunjukkan bahwa media kartu bersifat adaptif dan dapat diterapkan pada berbagai jenis materi sejarah dengan karakteristik yang berbeda.

Lebih lanjut, aspek kognitif siswa dalam menganalisis peradaban dunia juga terasah melalui pertanyaan-pertanyaan kritis yang disematkan dalam kartu modifikasi pada Siklus II. Basyarah et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media kartu

dalam model pembelajaran berbasis masalah sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya diminta mengingat fakta sejarah, tetapi juga memahami hubungan sebab-akibat dan makna dari setiap peradaban yang dipelajari.

Motivasi belajar siswa yang meningkat juga tidak terlepas dari suasana belajar yang menyenangkan. Nova et al. (2020) menjelaskan bahwa konsep fun learning mampu mengurangi beban psikologis siswa dalam belajar, sehingga aktivitas menghafal tidak lagi dirasakan sebagai paksaan. Gemini (2019) menambahkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah meningkat secara signifikan ketika guru berani meninggalkan metode tradisional dan mengadopsi media permainan sebagai strategi pembelajaran utama.

Penerapan media Card Uno Modification juga berdampak pada penguasaan terminologi sejarah. Materi Peradaban Kuno Dunia yang kaya akan istilah asing menjadi lebih mudah diingat karena adanya pengulangan penggunaan istilah dalam permainan. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Beddu & Taib (2023) mengenai penguasaan kosakata melalui kartu, serta Nurhalimah & Ahmad (2023) yang menemukan korelasi positif antara penggunaan kartu UNO dan pemahaman konsep. Selain itu, penelitian Khamimah & Khodriyah (2025) menunjukkan bahwa kartu edukatif berfungsi sebagai alat bantu memori (mnemonic) yang efektif, khususnya bagi siswa Madrasah Aliyah.

Berbagai penelitian tentang penggunaan media kartu kreatif, seperti Card Edu Spin dan kartu kuartet, juga menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis kartu berada pada jalur yang tepat (Lestari & Arsyad, 2020; Ngadi et al., 2025). Dalam konteks ini, Card Uno Modification memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara eksploratif dan aktif. Keberhasilan pembelajaran ini tidak terlepas dari peran media dalam memfasilitasi interaksi dua arah. Kholipah et al. (2022) menjelaskan bahwa media kartu pertanyaan memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk berkontribusi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, integrasi hasil penelitian di MAN 19 Jakarta dengan berbagai rujukan jurnal menunjukkan bahwa Media Card Uno Modification merupakan strategi pembelajaran yang valid secara akademik dan efektif secara praktis. Peningkatan minat belajar dari 56% menjadi 88% bukan sekadar pencapaian numerik, melainkan representasi dari terciptanya ekosistem pembelajaran sejarah yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini berhasil meruntuhkan stigma bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan, serta menggantinya dengan pengalaman belajar yang menantang, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, sehingga tujuan pembelajaran materi Peradaban Kuno Dunia dapat tercapai secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan rangkaian penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Card Uno Modification merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah, khususnya materi Peradaban Kuno Dunia. Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat belajar siswa yang ditandai oleh persepsi negatif terhadap pembelajaran sejarah, keterlibatan siswa yang minim, serta dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang memberikan ruang partisipasi aktif. Kondisi awal tersebut menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna. Penerapan media Card Uno Modification yang mengintegrasikan unsur permainan dengan konten

edukatif terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial. Media ini mendorong siswa untuk berinteraksi, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak lagi dipersepsikan sebagai aktivitas menghafal semata, melainkan sebagai pengalaman belajar yang menantang dan partisipatif. Dari sisi metodologis, penerapan tindakan pembelajaran secara bertahap memungkinkan dilakukannya refleksi dan perbaikan berkelanjutan terhadap desain media dan strategi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara konsisten dari kondisi awal hingga akhir tindakan. Skor rata-rata minat belajar siswa yang semula berada pada angka 56% meningkat menjadi 71% pada tahap awal penerapan media, dan selanjutnya mencapai 88% setelah dilakukan penyempurnaan media dan strategi pembelajaran. Peningkatan total sebesar 32% ini menunjukkan bahwa media Card Uno Modification tidak hanya efektif secara jangka pendek, tetapi juga mampu memberikan dampak yang berkelanjutan terhadap minat belajar siswa.

Hasil dan pembahasan penelitian juga menegaskan bahwa keberhasilan media Card Uno Modification tidak terlepas dari karakteristiknya yang fleksibel, visual, dan berbasis interaksi sosial. Penambahan unsur visual dan pertanyaan analitis dalam media kartu terbukti mampu membantu siswa memahami materi sejarah yang kompleks secara lebih konkret. Selain itu, mekanisme permainan yang kompetitif secara sehat memberikan stimulus motivasi yang kuat, sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Media ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa serta mengubah persepsi mereka terhadap mata pelajaran sejarah secara positif. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media Card Uno Modification merupakan alternatif media pembelajaran yang relevan dan aplikatif untuk pembelajaran sejarah di jenjang menengah, khususnya pada materi Peradaban Kuno Dunia. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu merekonstruksi pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kartu direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran sejarah guna meningkatkan minat belajar dan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, Hasbi, & Bustanul Iman Rn. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTS Yayasan Al-Hidayah Malili. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.58230/ijer.v2i1.221>
- Basyarah, T. S. A., Harfani, F., & Halim, A. F. (2024). Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 357. <https://doi.org/10.25157/jwp.v11i2.15271>
- Beddu, N., & Taib, S. (2023). Penggunaan Media Kartu Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Kelas X IPA 1 MAN 2 Halut. *EDUKASI*, 21(2), 422–430. <https://doi.org/10.33387/i.edu.v21i2.6303>
- Gemini, G. E. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik (Studi kasus pada Kelas X-TKJ SMK Wahdatul Jannah Majalengka). *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.31540/sdq.v1i2.232>
- Handayani, T., Hamzah, A., & Saskia, D. (2021). DEVELOPMENT OF MODIFIED DOMINO CARD LEARNING MEDIA IN SOCIAL SCIENCE SUBJECTS ON THE MATERIAL TYPES OF WORK FOR GRADE III STUDENTS OF

- MADRASAH IBTIDAIYAH. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(2), 367–382. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i2.693>
- Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(2), 67–76. <https://doi.org/10.61650/jptk.v2i2.260>
- Hardyanti Safirah Amran, M. Zuhri Abu Nawas, & Mubassyrarah Bakri. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kartu UNO Siswa Madrasah Tsanawiyah Opu Daeng Risaju Palopo. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 145–154. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v2i2.103>
- Ismail, A., Pomalingo, S., & Nurainun, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCARD (EDUCATION UNO CARD) PADA PEMBELAJARAN PKN DI SDN 13 TILAMUTA, GORONTALO. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1517–1528. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1045>
- Jumaroh, J., Surachman, S. P., & Yaroh, Y. (2022). Development of UNO Game Media in Mathematics Learning Integer Operations. *International Journal of Technology and Modeling*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.63876/ijtm.v1i1.5>
- Khamimah & Khodriyah. (2025). Improving Students' Learning Motivation in Memorizing Hadith through the Use of Hadith Card Media at MI Ma'arif Pucungbedug. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 2(1), 38–50. <https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i1.475>
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>
- Lai, C.-H., & Hu, P.-Y. (2025). The Gaming Revolution in History Education: The Practice and Challenges of Integrating Game-Based Learning into Formal Education. *Information*, 16(6), 490. <https://doi.org/10.3390/info16060490>
- Lathifah, N. M., Rachmedita, V., & Ekwandari, Y. S. (2024). Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 11(1), 129. <https://doi.org/10.25157/ja.v11i1.13681>
- Lestari, I., & Arsyad, M. N. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET PERISTIWA DAN TOKOH SEJARAH MATERI SEJARAH KONTEMPORER PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH DAN SOSIOLOGI DI IKIP BUDI UTOMO MALANG. *Khazanah Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.30595/jkp.v14i1.8467>
- Mahardika, P. A., Khairinnisa, R., Aji, A. P., & Shavab, O. A. K. (2024). *Efektifitas Media Pembelajaran Game Card Terhadap Materi Sejarah Australia di Kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya*.
- Muttaqin, N. M., Anwar, S., Jasirawati, J., Indah, H., Nafi'ah, I., & Nafis, S. (2022). Application of Magic Card Media to Improve Student Learning Outcomes in Tarekh Islam Subject Class 1 KMI Modern Islamic Institution Darussalam Gontor. *Educan: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 248. <https://doi.org/10.21111/educan.v6i2.8383>
- Ngadi, N. F., Cuga, C., Nurdianti, A., Husain, R. I., & Nurainun, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA CARD EDU SPIN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 157–165. <https://doi.org/10.51878/teaching.v5i2.5750>
- Nova, F., Suprpto, P., Universitas Siliwangi, Indonesia, Hernawati, D., & Universitas Siliwangi, Indonesia. (2020). Implementasi Kartu Uno dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 8(3), 84–90. <https://doi.org/10.23960/jbt.v8i3.21683>

- Nugraha, Yoga Tri, Kusnafizal, T., & Kamza, M. (2022). Pengaruh Media Linimasa Sejarah Card Game terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Kota Binjai Sumatera Utara. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 313–318. <https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22279>
- Nuhari, I., Rahmi, R., Adiska, D. N., Hasja, Y., & Melissa, M. (2025). The Use of Uno Card Game to Improve Learning Outcomes of Grade X Students on The Topic of Atomic Structure at SMAN 12 Banda Aceh City. *Proceedings of International Conference on Education*, 3(1), 187–190. <https://doi.org/10.32672/pice.v3i1.3473>
- Nurhalimah, S., & Ahmad, H. (2023). The Use of UNO Card Game in Learning Arabic and Its Influence on Students' Ability in fahm al-Maqrû'. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 30–40. <https://doi.org/10.15575/ta.v2i1.24894>
- Puspasari, I. L., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Kartu HILO (History Learning with UNO Cards) pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1339–1347. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5127>
- Rafiq, R., Matthews, H., Abedalreza, D., Yahya, F., & Jones, M. A. (2025). Card games are effective tools to enhance foundation year health and safety inductions. *FEBS Open Bio*, 15(12), 2080–2095. <https://doi.org/10.1002/2211-5463.70140>
- Rahma, E., Subagja, R. A., & Nurholis, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Timeline untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa di SMAN 3 Ciamis. *Jurnal Artefak*, 11(2), 281. <https://doi.org/10.25157/ja.v11i2.16401>
- Rahmania, Y. A., & Alrianingrum, S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU HISTORY CARD PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA. 10(1).
- Rudianto, R., & Al Kamilah, S. K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN KARTU UNO SCAN DALAM MENINGKATKAN LITERASI SAINS PADA PESERTA DIDIK. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 8(1), 90. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v8i1.8452>
- Saiful Anwar & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Sapriani, H., Sulastry, T., & Ramdani, R. (2022). Pengaruh Media Uno Card dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Polewali Mandar (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon). *ChemEdu*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.35580/chemedu.v3i1.32494>
- Sarwinda, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Kota Jambi. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.33087/sjee.v7i2.146>