Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora
Vol. 10 No. 3 Juni 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet DOI: 10.36526/js.v3i2.6361

Research Article e-ISSN: 2541-6130 p-ISSN: 2541-2523

DEVELOPMENT OF HISTORICAL UNO CARD LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION ON THE MATERIAL OF COLONIALISM AND INDONESIAN RESISTANCE FOR CLASS XI SMAIT AL FITYAH PEKANBARU

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sejarah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kolonialisme Dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI SMAIT Al Fityah Pekanbaru

[1a]Nur Khoryah Sari, [2b]Isjoni Ishaq, [3a]Asril

[123]Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Riau

[a]nur.khoryah0846@student.unri.ac.id
[b]isjoni@lecturer.unri.ac.id
[c] asril@lecturer.unri.ac.id

[(*)]Coresspodencing Author
nur.khoryah0846@student.unri.ac.id

How to Cite: Nur Khoryah Sari. (2026). Development Of Historical Uno Card Learning Media To Increase Students' Learning Motivation On The Material Of Colonialism And Indonesian Resistance For Class XI SMAIT Al Fityah Pekanbaru

Received : 12-10-2025
Revised : 09-01-2026
Accepted : 13-03-2026

Keyword:
Research and Development, Uno cards,ADDIE, motivation

Abstract
Learning media is vital for school education, yet history lessons often suffer from low student motivation due to traditional narrative methods. An innovative solution is the development of modified History Uno cards, featuring clear text on relevant topics, evaluation questions, and engaging illustrations to boost interactivity and motivation. This media was created using the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), ensuring a systematic process aligned with student needs and learning goals. The primary aims are to enhance history learning motivation, offer an interactive alternative via Uno cards, and facilitate easier comprehension for students at SMAIT Al Fityah Pekanbaru. Expert validation yielded 86% approval from media specialists and 92% from material experts.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan direncanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Berdasarkan undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan mendefinisikan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara (Kholidin, et al 2017).

Media pembelajaran adalah komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Media ini merupakan bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Enstein et al., 2022). Ketika pembelajaran tidak melibatkan media yang lebih variatif dan menarik, pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan berbagai media dalam proses belajar agar siswa dapat lebih terlibat dan memahami dengan baik

Dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAIT Al Fityah banyak siswa merasa kurang antusias dan cenderung pasif saat mengikuti pelajaran, terutama ketika metode pengajaran yang digunakan bersifat konvensional. Ketidaktifan ini mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi

Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora
Vol. 10 No. 3 Juni 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet DOI: 10.36526/js.v3i2.6361
Research Article e-ISSN: 2541-6130 p-ISSN: 2541-2523

yang diajarkan, khususnya pada topik yang kompleks seperti kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk menggali lebih dalam penyebab dari rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah agar solusi yang tepat dapat diterapkan.

Solusi efektif untuk masalah ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif seperti modifikasi kartu Uno Sejarah. Media ini menghadirkan pendekatan belajar sambil bermain yang memuat materi tentang kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia melalui kartu-kartu bergambar tokoh pejuang, garis waktu peristiwa penting, serta fakta-fakta historis. Kelebihan utama media ini terletak pada kemampuannya mentransformasi materi kompleks menjadi format permainan yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif melalui mekanisme permainan kompetitif, memfasilitasi pemahaman visual dengan ilustrasi-informasi pada setiap kartu, dan tidak memerlukan infrastruktur khusus sehingga mudah diaplikasikan di berbagai proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2017: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan *(Research and Development*) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan suatu produk, serta dapat diuji keefektifannya dan produk tersebut dapat berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan masyarakat tertentu.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran kartu Uno sejarah karena model ADDIE merupakan model yang terstruktur, jelas, dan sistematis. Model ini juga mencakup tahap evaluasi, yang dalam penelitian ini digunakan untuk menilai pengembangan media pembelajaran kartu Uno Sejarah guna meningkatkan motivasi belajar siswa.Model ADDIE merupakan kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, terdiri dari lima tahap utama yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah untuk memahami kendala serta kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan dapat tepat sasaran dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

Pada tahap design dan development, media pembelajaran kartu UNO sejarah dirancang dan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan pembuatan materi yang menarik dan interaktif. Media tersebut kemudian diimplementasikan melalui uji coba pada kelompok kecil dan besar siswa untuk menguji efektivitasnya dalam pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket validasi dari ahli materi dan media, angket respon siswa, dan angket motivasi peserta didik.

Pendekatan ini memastikan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Pada analisis kuantitatif diambil dari angket validasi ahli dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 skala peniliaian sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

No.	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Baik (SB)
2.	4	Baik (B)
3.	3	Cukup Baik (CB)
4.	2	Kurang Baik (KB)
5.	1	Sangat Kurang Baik (SK)

Setelah hasil angket diperoleh maka akan dihitung menggunakan rumus presentasi sebagai berikut.

Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora
Vol. 10 No. 3 Juni 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet DOI: 10.36526/js.v3i2.6361
Research Article e-ISSN: 2541-6130 p-ISSN: 2541-2523

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

Keterangan :

P : Presentase kelayakan

Σx : Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

Σxi : Jumlah total skor jawaban tertinggi

100% : Konstanta

Pedoman dalam menentukan kesimpulan dari analisis data digunakan skala kualifikasi yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Hasil Kelayakan	Skor	Kategori
81 % ≤ P ≥ 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61 % ≤ P ≥ 81 %	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41 % ≤ P ≥ 61 %	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
20 % ≤ P ≥ 41 %	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
0 % ≤ P ≥ 21 %	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvis

Sumber: (Arikunto, 2014)

Berdasarkan tabel yang telah disajikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa untuk menentukan kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti menetapkan kriteria minimal penilaian yang masuk dalam kategori "sangat baik" dengan rentang skor kelayakan antara 81% hingga 100%. Apabila media pembelajaran memperoleh skor kelayakan dalam rentang tersebut, maka media tersebut dianggap layak untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut tanpa memerlukan revisi. Dengan kata lain, skor kelayakan di atas 81% menunjukkan bahwa produk media pembelajaran telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan siap diterapkan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Sejarah

Pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMAIT Al Fityah Pekanbaru, rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa disebabkan oleh metode pengajaran konvensional dan media yang terbatas, sehingga siswa kesulitan memahami materi terutama topik kompleks seperti kolonialisme. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melakukan tahap Analyze dalam model ADDIE dengan mengumpulkan data dari guru dan siswa melalui angket sebagai dasar pengembangan media pembelajaran Kartu Uno Sejarah yang dirancang lebih interaktif, menarik, dan mampu menumbuhkan kreativitas siswa sekaligus mengurangi ketergantungan pada smartphone guna meningkatkan partisipasi dan suasana belajar yang aktif.

Pada tahap *Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* dalam model ADDIE, peneliti menyusun dan mengembangkan 78 kartu pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, lengkap dengan aturan permainan yang interaktif untuk mendorong keterlibatan siswa. Media ini diterapkan pada kelompok kecil (8 siswa) dan besar (24 siswa) untuk melihat dampaknya terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Evaluasi dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara guna menilai respons siswa dan dampak media, yang kemudian digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berikut ini disajikan tabel yang memuat hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran Kartu Uno Sejarah yang telah dikembangkan.

Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora
Vol. 10 No. 3 Juni 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet DOI: 10.36526/js.v3i2.6361
Research Article e-ISSN: 2541-6130 p-ISSN: 2541-2523

Tabel 3. Hasil Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kesesuaian Materi	14
2.	Keakuratan Materi	13
3.	Penyajian Materi	19
Jumlah		**46**
Persentase		**92%**
Kategori		**Sangat Layak**

Untuk menghitung persentase dari hasil penilaian Validasi materi diatas adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:
P : Persentase kelayakan
$\sum x$: Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)
$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi
a. Jumlah indikator : 10
b. Jumlah skor maksimal yang diperoleh
c. (Pedoman skor maksimal x Jumlah indikator) : (5 x 10 = 50)
d. Jumlah skor yang diperoleh :
e. Menentukan nilai persentase yang diperoleh :

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

$$p = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$p = 92\%$$

Berdasarkan hasil diatas, total nilai yang diberikan oleh ahli materi terhadap Kartu Uno Sejarah mencapai 46 dengan persentase 92%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat validasi ini, termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sementara itu, pada pertemuan pertama, validasi dari ahli media menghasilkan sejumlah saran dan masukan perbaikan guna menyempurnakan desain dan fungsionalitas media. Pada pertemuan kedua, penilaian ulang oleh ahli media terhadap Kartu Uno Sejarah dilakukan, dengan rincian hasil yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Tampilan media	18
2.	Penyajian media	13
3.	Isi Media	4
4.	Penggunaan Media	8
Jumlah		**43**
Persentase		**86%**
Kategori		**Sangat Layak**

Untuk menghitung persentase dari hasil penilaian validasi materi diatas adalah menggunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora
Vol. 10 No. 3 Juni 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet DOI: 10.36526/js.v3i2.6361
Research Article e-ISSN: 2541-6130 p-ISSN: 2541-2523

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

Keterangan:
P : Persentase kelayakan
$\sum x$: Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)
$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi
f. Jumlah indikator : 10
g. Jumlah skor maksimal yang diperoleh
h. (Pedoman skor maksimal x Jumlah indikator) : (5 x 10 = 50)
i. Jumlah skor yang diperoleh :
j. Menentukan nilai persentase yang diperoleh :

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

$$p = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$p = 86\%$$

Berdasarkan penjelasan tersebut, jumlah nilai validasi dari ahli materi mencapai 43 dengan persentase 86%, yang sesuai **Tabel 4** dikategorikan "Sangat Layak" untuk diuji coba di lapangan, sehingga validasi keseluruhan dari ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil "Sangat Layak" sebagai media pembelajaran kartu Uno sejarah. Tahap implementasi dilaksanakan melalui dua uji coba, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar, di mana sebelum menggunakan media peneliti membagikan angket respons siswa tanpa media, kemudian proses pembelajaran dilakukan dengan media kartu Uno sejarah, dan di akhir diberikan angket respons siswa sesudah menggunakan media kartu uno sejarah.

Tabel 5. Hasil angket respon media pada uji coba kelompok kecil

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Tampilan media	106
2.	Penyajian Materi	139
3.	Manfaat Media	107
Jumlah		**352**
Persentase		**88%**
Kategori		**Sangat Layak**

Bisa dilihat dari hasil angket yang diisi oleh para siswa pada uji kelompok kecil yang diisi oleh 8 responden dan mendapatkan hasil 352 dari total skor maksimal 400 serta mendapatkan persentase sebesar 88 % dan dapat digolongkan pada kategori "Sangat layak".

Tabel 6. Hasil angket respon media pada uji coba kelompok besar

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Tampilan media	317
2.	Penyajian Materi	425
3.	Manfaat Media	335
Jumlah		**1.077**
Persentase		**90%**
Kategori		**Sangat Layak**

Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora
Vol. 10 No. 3 Juni 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet DOI: 10.36526/js.v3i2.6361
Research Article e-ISSN: 2541-6130 p-ISSN: 2541-2523

Bisa dilihat dari hasil angket yang diisi oleh para siswa pada uji kelompok kecil yang diisi oleh 24 responden dan mendapatkan hasil 1.077 dari total skor maksimal 1.200 serta mendapatkan persentase sebesar 90 % dan dapat digolongkan pada kategori "Sangat layak".

Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Sejarah Pada Proses Pembelajaran di Kelas XI IPS SMAIT Al Fityah Pekanbaru

Kelayakan media pembelajaran kartu UNO Sejarah pada siswa Kelas XI di SMAIT Al Fityah dinilai melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, serta penilaian dari siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebagai pengguna. Rata-rata skor yang diperoleh didapatkan hasil kelayakan pada masing-masing penilaian sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Tahap Penilaian	Skor Perolehan	Persentase	Keterangan
1.	Ahli Materi	46	92%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	43	86%	Sangat Layak
3.	Uji Coba Kelompok Kecil	352	88%	Sangat Layak
4.	Uji Coba kelompok Besar	1.077	90%	Sangat Layak
	Kategori			**Sangat Layak**

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Kartu Uno Sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah di kelas XI SMIT Al Fityah Pekanbaru "Sangat Valid" dengan berdasarkan tahap penilaian ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 92% dan ahli media yang sebesar 86% yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Sedangkan penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 88% dan kelompok besar yang memperoleh 90% dengan kategori "Sangat Valid". Dari penilaian tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Kartu Uno Sejarah "Sangat Valid / Sangat Layak" untuk digunakan.

Dampak Produk Media Pembelajaran Kartu UNO Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah di Kelas XI SMAIT Al Fityah Pekanbaru

Untuk mengetahui media pembelajaran kartu UNO Sejarah dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI di SMA IT Al Fityah, penilaian dilakukan menggunakan angket motivasi belajar siswa. Peneliti melaksanakan penelitian secara langsung di SMA IT Al Fityah yang berlokasi di Kota Pekanbaru. Berikut dampak peningkatan motivasi sebelum dan sesudah menggunakan media. Berdasarkan **Tabel 8**, dampak dari media yang telah saya kembangkan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Awalnya, kategori penilaian media tersebut berada pada tingkat cukup baik, namun setelah penggunaan media ini, kategorinya meningkat menjadi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan dan memberikan kontribusi positif dalam proses belajar mengajar

Tabel 8 Hasil Dampak Motivasi Angket

No.	Indikator Penilaian	Sebelum	Sesudah
1.	Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	58%	81%
2.	Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar	59%	81%
3.	Adanya Harapan dan Cita Cita Masa Depan	63%	83%
4.	Adanya Penghargaan Dalam Belajar	62%	82%
5.	Adanya Kegiatan Yang Menarik Dalam Belajar	61%	82%
6.	Adanya Lingkungan Belajar Yang Kondusif Sehingga Memungkinkan Seorang Siswa Dapat Belajar Dengan Baik	59%	85%
	Kategori	**Cukup Baik**	**Sangat Baik**

.

Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora
Vol. 10 No. 3 Juni 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet DOI: 10.36526/js.v3i2.6361
Research Article e-ISSN: 2541-6130 p-ISSN: 2541-2523

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimulai dengan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan angket siswa di kelas XI IPS SMAIT Al Fityah Pekanbaru untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil analisis, dikembangkan media pembelajaran berbasis kartu Uno yang mengintegrasikan materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia dengan mekanisme permainan guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Tahap perencanaan meliputi penyusunan desain, materi, aturan permainan, serta pembuatan sketsa dan produk menggunakan aplikasi Canva dengan bahan berkualitas untuk memastikan kepraktisan dan daya tahan media. Media ini kemudian diuji coba dalam kelompok kecil dan besar, dengan hasil penilaian dari siswa menunjukkan kategori “Sangat Layak/Sangat Valid.” Evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik mengonfirmasi bahwa media pembelajaran kartu Uno ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah di kelas XI SMAIT Al Fityah Pekanbaru.

Untuk menilai kelayakan media pembelajaran kartu Uno di SMAIT Al Fityah Pekanbaru terhadap pembelajaran sejarah kelas XI, penilaian dilakukan oleh ahli materi (86%) dan ahli media (92%), yang keduanya menyimpulkan media ini sangat layak digunakan. Uji coba melibatkan kelompok kecil (8 siswa) dengan respon 88% dan kelompok besar (24 siswa) dengan 90%, menunjukkan respon positif dari peserta didik, sehingga media ini dinilai sangat layak untuk materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran kartu Uno, enam indikator motivasi belajar sejarah di kelas XI SMAIT Al Fityah Pekanbaru dinilai dalam kategori "Sangat Baik", menunjukkan dampak positif peningkatan motivasi secara keseluruhan. Indikator pertama, adanya hasrat dan keinginan berhasil, terlihat dari inisiatif siswa bertanya, keseriusan mengikuti pelajaran, dan ketekunan menghadapi kesulitan, yang sejalan dengan teori Syachtiyani & Trisnawati (2021) bahwa motivasi tinggi mendorong semangat belajar. Indikator kedua, dorongan dan kebutuhan belajar, tercermin dari usaha menjawab pertanyaan, bertanya kepada teman, dan belajar giat tanpa ujian, sesuai dengan Naniek (2022) yang menekankan kebutuhan informasi untuk keberhasilan belajar. Indikator ketiga, harapan dan cita-cita masa depan, ditunjukkan oleh upaya maksimal mencapai tujuan dan prestasi, sebagaimana dijelaskan Nita dkk. (2020) bahwa motivasi tinggi menghasilkan prestasi memuaskan.

Indikator keempat, adanya penghargaan dalam belajar, terbukti dari pemahaman materi yang mendapat pujian guru dan keaktifan untuk nilai tinggi, yang mendukung pendapat Anjani (2019) bahwa reward membangkitkan motivasi berkelanjutan. Indikator kelima, kegiatan menarik dalam belajar, muncul dari semangat menggunakan media game, ketertarikan pada kartu Uno, dan kemudahan mengingat materi ringkas, selaras dengan Ruci Sri Wahyuni & Hera Hastuti (2020) bahwa media menarik memotivasi pemahaman. Indikator keenam, lingkungan belajar kondusif, terlihat dari kelas bersih rapi dan pembelajaran tertib tapi menyenangkan, yang sesuai dengan Siregar dan Nara (dalam Ananda & Hayati, 2020) bahwa kondisi aman nyaman meningkatkan motivasi. Secara keseluruhan, penggunaan media ini berdampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan semua indikator mencapai tingkat sangat baik.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran kartu Uno sejarah di kelas XI SMAIT Al Fityah Pekanbaru menggunakan model ADDIE terbukti sangat layak dan valid berdasarkan penilaian ahli materi (92%) dan ahli media (86%), serta respon positif dari siswa pada uji coba kelompok kecil (88%) dan besar (90%). Media ini dirancang interaktif dan menarik, mampu mengintegrasikan materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia dengan mekanisme permainan yang memudahkan pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Dampak penggunaan media kartu Uno sejarah menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan pada enam indikator utama, yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan

yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Semua indikator tersebut memperoleh kategori "Sangat Baik," yang menegaskan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa di kelas XI SMAIT Al Fityah Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

Alamer, A., & Lee, J. (2021). Effects of Motivation on Academic Achievement. *Frontiers in Psychology.* DOI: 10.3389/fpsyg.2021.670913.

All, A., Castellar, E. P., & Van Looy, J. (2021). Assessing the Effectiveness of Digital Game-Based Learning. *Computers & Education.* DOI: 10.1016/j.compedu.2021.104321.

Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. Medan: CV Pusdikra MJ.

Anjani, F. K. (2019). Hubungan Pemberian Reward dan Punishment Guru dengan Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Kediri. Skripsi. Mataram: Universitas Mataram.

Chapman, A. (2021). Historical Literacy and History Education. DOI: 10.14324/HERJ.19.1.07.

Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2020). From Expectancy-Value Theory to Situated Expectancy-Value Theory. *Contemporary Educational Psychology.* DOI: 10.1016/j.cedpsych.2020.101859.

Fitria, N., & Sari, D. (2024). Development of UNO Card Learning Media to Improve Student Motivation and Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Indonesia.* DOI: 10.23887/jpi-undiksha.v13i1.71846.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). Does Gamification Work?.DOI: 10.1109/HICSS.2014.377.

Howard, J. L., et al. (2021). Student Motivation and Associated Outcomes. *Educational Psychology Review.* DOI: 10.1007/s10648-021-09600-x.

Klock, A. C. T., et al. (2020). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Computers in Human Behavior.* DOI: 10.1016/j.chb.2020.106392.

Lévesque, S. (2020). Historical Thinking and Digital Literacy. DOI: 10.1016/j.jssr.2020.05.002.

Nita, C. I. R, dkk. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa IV Pada Pembelajaran Tematik Pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri 5 Jatiguwi. In Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama (4) 1, 340-346.

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). Handbook of Game-Based Learning. DOI: 10.7551/mitpress/9429.001.0001.

Pratiwi, D., & Mulyani, S. (2021). Game-Based Learning Using UNO Cards for Student Engagement. *Journal of Education and Learning.* DOI: 10.11591/edulearn.v15i4.20493.

Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and Social Cognitive Theory. *Contemporary Educational Psychology.* DOI: 10.1016/j.cedpsych.2020.101832.

Rahayu, A., & Kurniawan, M. (2023). Educational UNO Card Game as Learning Media in Secondary Education. *International Journal of Instruction.* DOI: 10.29333/iji.2023.16218a.

Rahmawati, Y., et al. (2024). Implementation of Educational Card Games to Improve Learning Motivation. *Journal of Educational Research.* DOI: 10.1080/00220671.2024.2294157.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective. *Contemporary Educational Psychology.* DOI: 10.1016/j.cedpsych.2020.101860.

Sari, W., et al. (2022). Development of UNO Card-Based Educational Game in Social Science Learning. *Pegem Journal of Education and Instruction.* DOI: 10.47750/pegegog.12.04.12.

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan (2) 1, 90-101.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2021). Gamified Learning in Higher Education. *Computers in Human Behavior.* DOI: 10.1016/j.chb.2020.106755.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.

Wineburg, S. (2020). Why Learn History (When It's Already on Your Phone?. DOI: 10.7208/chicago/9780226357358.001.0001.