

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik secara sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok dalam rangka pendewasaan manusia melalui proses pengajaran dan pelatihan.¹ Untuk itu, pendidikan dinilai sangat penting, bahkan dari perspektif agama Islam sendiri. Makna *deriatif* Islam dengan kata *sullam* yang berarti tangga mengisyaratkan pentingnya pendidikan, karena dianggap setara dengan makna “peningkatan kualitas” sumber daya insani seperti tangga yang terus meningkat naik.² Sebagaimana yang dianjurkan Islam dalam al-Qur’an, yakni peserta didik sebaiknya selalu mencari jalan dan media terbaik dalam menerima ilmu. Hal tersebut tertuang dalam surat Al-Maidah ayat 35 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

¹ Teguh Triyanto, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 23.

² Lis Yulianti Syafrida Siregar, Pendidikan dalam Konsep Islam”, *Jurnal Fitrah*, Vol. 08 No. 1 Januari-Juni 20, h. 135

Indonesia sendiri memandang pendidikan sebagai hal yang penting, karena bersesuaian dengan tujuan negara Indonesia, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan UUD tahun 1945 alinea keempat. Tujuan tersebut juga diperkuat dengan pasal 31 ayat 1 dalam batang tubuh yang berbunyi: “Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”.

Berbagai upaya dilakukan pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Upaya yang dilakukan pemerintah diantaranya adalah melakukan perbaikan kurikulum, menambah sarana dan prasarana pendidikan, meningkatkan kualitas guru, serta berupaya mengefektifkan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang tepat. Di samping itu, berbagai program dan ilmu pengetahuan semakin dikembangkan oleh pemerintah agar semakin maksimal dalam upaya mencapai tujuan pendidikan.

Keberhasilan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran, yang mana di dalamnya terdapat proses belajar dan mengajar. Pembelajaran tidak dapat dinilai berdasarkan angka atau huruf semata, tetapi juga berdasarkan proses pembelajaran yang dapat menghasilkan makna belajar sehingga hasil belajar bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan. Ketika siswa dapat mengalami apa yang mereka pelajari dan mendapatkan pengetahuan, maka pembelajaran itu akan terasa lebih bermakna.

Menurut Muiz, kecerdasan siswa didapatkan dari hasil proses dan model pembelajaran yang bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena

itu, tenaga pendidik terus berusaha melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Selain itu, dalam proses transfer ilmu dibutuhkan komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Proses komunikasi dapat dilihat dari model pembelajaran yang dipilih guru, yaitu dari segi media dan metode dalam proses pembelajaran.³

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di tingkat madrasah aliyah adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang mana mata pelajaran ini tentunya berkaitan erat dengan sejarah. Pembelajaran sejarah sendiri harus dilakukan dengan kondisi kelas yang menyenangkan agar siswa dapat mengambil hikmah dan menganalisis nilai-nilai yang terdapat pada peristiwa masa lalu kemudian dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Terdapat beberapa problematika yang sering dihadapi guru dalam mengajarkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sering kali perhatian siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang. Siswa cenderung sulit berkonsentrasi, karena sikap siswa yang kurang menyenangkan pelajaran SKI. Faktor lainnya yang mempengaruhi ketertarikan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah perspektif bahwa mata pelajaran yang berhubungan dengan sejarah menuntut siswa untuk selalu menghafal. Di samping itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dinilai

³ Mitchella Sinta Larasati and Erlina Prihatnani, "Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung)," *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (December 31, 2018): 34, <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>.

kurang sehingga dapat menyebabkan terhambatnya pencapaian tujuan materi pembelajaran tersebut.⁴

Banyak inovasi yang dilakukan oleh guru, salah satunya adalah dalam pemilihan asesmen. Berbagai inovasi ini ditujukan untuk merangsang minat belajar siswa sehingga asesmen yang digunakan adalah asesmen pembelajaran yang dikemas secara menarik dan tepat. Penggunaan asesmen pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tertarik dan dapat fokus pada materi yang diberikan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dalam menunjang asesmen adalah Uno Stacko.

Berdasarkan observasi awal di MAN Insan Cendekia Tanah Laut, sebagian besar peserta didik, khususnya di kelas X-C dan X-D sudah familiar dengan penggunaan Uno Stacko. Selain itu, mereka telah beradaptasi terhadap pembelajaran selama satu semester lamanya. Dalam kegiatan pembelajaran, mereka cenderung menyukai pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan sehingga mata pelajaran SKI tidak terasa monoton.

Asesmen pembelajaran menggunakan Uno Stacko dinilai relevan dengan pembelajaran SKI. Uno Stacko dapat dimanfaatkan sebagai asesmen yang berpotensi dapat mengemas penilaian pembelajaran menjadi menarik. Melalui Uno Stacko, siswa dapat menjawab pertanyaan, mengulas materi, serta menjadi tolak ukur guru dalam mengukur keberhasilan dari penyampaian materi kepada siswa. Pemanfaatan Uno

⁴ Ibnu Fajar, "Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam Di Indonesia Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020" (Tasikmalaya, Universitas Siliwangi, 2020), 27.

Stacko berpotensi dapat mengubah paradigma siswa mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang monoton dan dipenuhi hapalan.

Uno Stacko dinilai relevan dengan karakteristik pembelajaran SKI. Hal ini dikarenakan kompetensi inti pada ranah sikap spiritual, sosial, pengetahuan, maupun keterampilan dapat diukur dengan menerapkan asesmen ini. Asesmen menggunakan Uno Stacko mengharuskan siswa belajar bersama dalam satu kelompok, sehingga di dalam kelompok tersebut muncul interaksi dan kerjasama antar siswa. Selain itu, bank soal yang terdapat di kartu menuntut siswa untuk berpikir dan menganalisis pengetahuannya secara faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Kesabaran, ketekunan, serta kehati-hatian siswa saat menyusun Uno Stacko dapat menjadi tolak ukur keterampilan siswa. Demikian pula sikap spiritual seperti kejujuran, perilaku syukur, serta toleransi dapat diukur melalui observasi saat pembelajaran.

Uno Stacko juga digunakan sebagai evaluasi setelah satu materi pokok pembelajaran selesai. Ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hanafi, yaitu salah satu karakteristik pembelajaran SKI adalah bersifat kronologis.⁵ Kronologis yang dimaksud disini adalah didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah, sehingga soal yang digunakan disusun berdasarkan satu pokok materi pembahasan sejarah agar runtut.

Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah Saw Periode Madinah pada kelas X semester genap adalah salah satu materi yang penting untuk dipelajari siswa, karena

⁵ Asmi Faiqatul Himmah, *Pembelajaran SKI Di Madrasah* (Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021), 2.

di dalamnya mengandung banyak peristiwa penting. Siswa harus memahami materi mengenai Kebudayaan dan Kondisi Masyarakat Madinah Sebelum Islam serta Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Melihat dari banyaknya materi yang harus disampaikan kepada siswa, maka diperlukan asesmen yang tepat dan dapat menarik minat siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Penggunaan Uno Stacko Pada Asesmen Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Kabupaten Tanah Laut**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditentukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Implementasi Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MAN Insan Cendekia Tanah Laut.
2. Faktor pendukung dan penghambat implementasi Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Kabupaten Tanah Laut.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan implementasi Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MAN Insan Cendekia Tanah Laut.
2. Mendeskripsikan Bagaimana Faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan uno stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Kabupaten Tanah Laut.

D. Definisi Operasional

1. Implementasi

Implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti pelaksanaan atau penerapan.⁶ Adapun definisi implementasi yang dikemukakan oleh Mulyadi adalah tindakan yang mengubah keputusan-keputusan menjadi pola operasional untuk mencapai perubahan setelah program dilaksanakan.⁷ Untuk menganalisis sebab implementasi pembelajaran dibutuhkan sebuah alat yang digunakan dalam perencanaan strategi, yaitu dengan menggunakan kerangka dari kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan. Sebagian ilmiah teori ini dikenal oleh para ahli dengan analisis SWOT.

Analisis SWOT ini merupakan sebuah alat yang digunakan dalam perencanaan strategi, yaitu dengan menggunakan kerangka dari kekuatan, kelemahan, peluang dan

⁶ "Implementasi" KBBI, diakses pada 4 Oktober, 2023. <http://kbbi.web.id/implementasi.html>.

⁷ Deddy Muluadi, *Study Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 12.

ancaman dari luar menyediakan sebuah cara dalam menafsirkan dan melaksanakan sebuah strategi, dengan melakukan rancangan dan pertimbangan.⁸

Berdasarkan hal tersebut, maka implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerapan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan faktor pendukung dan penghambatnya yang dianalisis melalui teori analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, and Threats*).

2. Uno Stacko

Uno Stacko adalah media pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam proses belajar yang dimainkan dengan cara menyusun balok-balok, yang disusun sedemikian rupa menyerupai menara dengan warna yang berbeda-beda yang bisa dimainkan oleh banyak orang.⁹ Augustyn mendefinisikan uno stacko sebagai permainan kombinasi antara kartu uno dan jenga, karena dapat dimainkan oleh 2 sampai 10 orang dengan usia minimal 7 tahun keatas dengan cara mengambil balok lalu meletakkannya ke susunan paling atas tanpa meruntuhkan 3 tumpuk balok.¹⁰ Permainan Uno Stacko yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Uno Stacko sebagai asesmen yang dilakukan secara berkelompok dengan cara menyusun balok-balok yang

⁸ Hening Widi Oetomo dan Lilis Ardini, "SWOT Analysis In Strategic Management: A Case Study At Purabaya Bus Station", *Journal Of Economics, Business, And Accountancy Ventura* Vol. 15, No.2, (Agustus 2012), 174.

⁹ Mutiara Angelina, "Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018), 58.

¹⁰ Frederick J Augustyn, *Dictionary of Toys and Games in American Popular Culture* (New York: Routledge, 2012), 117.

memiliki warna dan simbol tertentu, kemudian menjawab kartu uno berisi soal untuk mendapatkan poin setiap meletakkan balok di atas menara.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.¹¹ Sedangkan kata kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu *Buddhayah* dengan asal kata *Buddhi* yang berarti budi atau akal.¹² Islam sendiri secara garis besar mengandung makna penyerahan diri kepada Allah SWT dengan sikap taat, tunduk, dan patuh atas ketentuan-Nya. Berdasarkan ketiga kata tersebut, maka Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat diartikan sebagai peristiwa masa lampau berupa karya, karsa, dan cipta dari umat Islam yang berdasar pada nilai-nilai Islam.¹³

Menurut Muhaimin, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah suatu mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya menanamkan pengetahuan, pemahaman dan pengahyatan tentang sejarah dan kebudayaan islam dengan tujuan membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya melalui imitsi terhadap tokoh-tokoh yang teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur¹⁴. Sejarah Kebudayaan Islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di MAN Insan Cendekia Tanah Laut, khususnya di kelas X pada semester genap dan

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan Ke Delapan Belas Edisi IV* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 67.

¹² Muhaimin, *Islam Dalam Bingkai Budaya Lokal Potret Dari Cirebon* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), 153.

¹³ Tim Penulis UINSA, *Pengantar Studi Islam* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2017), 9.

¹⁴ Muhaimin, *Kawasan Dan Wawasan Studi Islam*, 4th ed. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), 27.

dibatasi pada materi Kebudayaan dan Kondisi Masyarakat Madinah Sebelum Islam serta Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah.

4. Siswa

Siswa menurut KBBI diartikan sebagai seorang anak yang sedang belajar dan bersekolah serta merupakan salah satu komponen penting dalam pengajaran di samping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran. Menurut Djamarah, siswa adalah subjek utama dalam mendidik, dimana dalam proses belajar siswa tidak harus selalu mengalami interaksi edukatif, tetapi juga mampu mandiri menerima pelajaran.¹⁵

Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-C dan X-D yang sudah familiar terhadap Uno Stacko dan telah beradaptasi dengan pembelajaran selama kurang lebih satu semester di MAN Insan Cendekia Tanah Laut.

Jadi, yang dimaksud dengan Penggunaan Uno Stacko Pada Asesmen Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendekia Kabupaten Tanah Laut adalah penerapan Uno Stacko pada siswa kelas X-C dan X-D mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam asesmen pembelajaran serta faktor pendukung dan penghambat.

E. Alasan Memilih Judul

Alasan peneliti memilih judul ini adalah atas dasar perlunya inovasi dalam asesmen pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, materi Kebudayaan dan

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 42.

Kondisi Masyarakat Madinah Sebelum Islam serta Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah pada kelas X semester genap adalah salah satu materi yang cukup padat, sehingga memerlukan asesmen yang menarik, salah satunya adalah menggunakan *uno stacko*. Pada observasi awal, permainan ini sudah familiar di mata siswa, karena sering digunakan oleh siswa MAN Insan Cendekia Tanah Laut. Selain itu, siswa sudah beradaptasi dengan baik terhadap pembelajaran selama satu semester.

F. Signifikasi Penelitian

Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk seluruh kalangan. Beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran terkait penggunaan Uno Stacko pada asesmen mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian yang serupa dan berkaitan di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam mengimplementasikan pengetahuan peneliti sehingga dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada materi Kebudayaan dan Kondisi Masyarakat Madinah Sebelum Islam serta Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan telaah terlebih dahulu menggunakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil dari telaah penelitian terdahulu yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Dina Ainis Syifa' dan Parastuti, 2020. *Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.*¹⁶

¹⁶ Dina Ainis Syifa, "Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar," *Jurnal Hikari* 4, no. 1 (2020): 23.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Uno Stacko memiliki kelebihan yang dapat memberikan manfaat terhadap proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan Uno Stacko dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, yang mana penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Perbedaan lainnya terdapat pada objek pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, yaitu pembelajaran bahasa jepang level dasar.

2. Asmara Ramadhona Ihdinash Dwi Purnaningtyas, 2020. *Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Unos Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Geritan Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.¹⁷

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media Unos (Uno Stacko) pada siswa kelas IV SDN Geritan tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan terpenuhinya indikator peningkatan hasil belajar pada ranah sikap siklus I sebesar 77%, ranah keterampilan di siklus I sebesar 67%, ranah pengetahuan pada siklus I muatan Bahasa Indonesia 74% dan muatan PPKn sebesar 74%.

¹⁷ Ramadhona Ihdinash Dwi Purnaningtyas, Irfai Fathurohman, and Moh Syaffruddin Kuryanto, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Unos Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Borneo* 2, no. 2 (2020): 43, <https://doi.org/10.35334/judikdas%20borneo.v2i2.1479>.

Persamaan penelitian ini adalah penggunaan Uno Stacko dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis metode penelitian, yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, pemilihan subjek dan objek penelitian juga berbeda.

3. Ibnu Fajar, 2020. *Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam Di Indonesia Kelas X Mipa 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi.¹⁸

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media permainan Uno Stacko memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan permainan Uno Stacko. Sedangkan perbedaannya terdapat pada pemilihan mata pelajaran, yaitu Sejarah Indonesia. Selain itu, penelitian ini memiliki metode penelitian dan teknik analisis data yang berbeda, yaitu menggunakan *Pre-Experimental Design yang dianalisis menggunakan Software Statistical Package for Social Sciences (SPSS)*.

¹⁸ Ibnu Fajar, *Pengaruh Media Permainan...*, 34.

H. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam penyampaian dan penjelasan pada isi bahasan, maka penelitian ini ditulis menjadi lima bab yang masing-masing bab memiliki sub tertentu, yaitu dijabarkan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan. Bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, fokus penulisan, tujuan penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Teori dan kerangka pikir. Pada bab ini berisi tentang teori mengenai penggunaan Uno Stacko pada bagian asesmen mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Kabupaten Tanah Laut.

BAB III: Metode Penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, serta analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : Laporan Hasil Penelitian, mencakup gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data yang berasal dari analisis data, serta pembahasan.

BAB V : Penutup memiliki isi berupa simpulan dan saran-saran. Simpulan dari hasil penelitian mencakup kesimpulan yang telah didapatkan, sedangkan saran adalah saran-saran yang bersifat membangun.