

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN Insan Cendekia Tanah Laut**

Pendirian Insan Cendekia berawal atas kebutuhan sumber daya manusia yang memiliki kualifikasi tinggi akan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang sejalan dengan keimanan maupun ketaqwaan. Maka dari itu, Prof. Dr. Ing. B. J. Habibie menginisiasi melalui BPPT (Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi) membentuk STEP (*Science and Technology Equity Program*). Kemudian dibuatlah rancangan model pendidikan STEP yang mengadopsi filosofi Magnet School, sehingga diharapkan dapat menarik sekolah sekitarnya untuk terpacu dalam prestasi dan menyiapkan calon pemimpin masa depan bangsa.

Sejarah lahirnya MAN Insan Cendekia Tanah Laut Kalimantan Selatan diinisiasi dan disepakati oleh para pihak di masa itu, di antaranya Menteri Agama RI, H. Lukman Hakim Saifuddin, Direktur Jenderal Pendidikan Islam, H.Kamaruddin Amin, Direktur Madrasah, H.M. Nur Kholis Setiawan, Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Kalimantan, H. Abdul Halim H. Ahmad, Kepala Kantor Kementerian Agama kabupaten Tanah Laut, H.Muhammad Tambrin, dan dukungan Bupati Tanah Laut H. Adriansyah yang menghibahkan tanah pemerintah daerah seluas

10 hektar pada tahun 2013 untuk pembangunan kampus MAN Insan Cendekia Tanah Laut.

Pembangunan gedung dimulai dari tahun 2014 hingga Madrasah Aliyah Negeri Insan Tanah Laut mulai dioperasikan pada tanggal 16 Juli 2016, di-*launching* oleh Direktur Madrasah Ditjen Pendis Kemenag RI, H. M. Nur Kholis Setiawan pada acara Stadium General dan sambut siswa generasi pertama tahun pelajaran 2016/2017. Sedangkan peresmian secara nasional pada tanggal 23 Agustus 2016, bertepatan dengan 20 Syawal 1436 H. Momen tanggal 23 Agustus 2016 diambil sebagai hari lahir MAN Insan Cendekia Tanah Laut karena pada waktu itu merupakan saat MAN Insan Cendekia diresmikan Menteri Agama Republik Indonesia bapak Lukman Hakim Saifuddin pada ajang Kompetisi Sains Madrasah (KSM) Tingkat Nasional di Pontianak, Kalimantan Barat. Peresmian tersebut disusul dengan terbitnya Keputusan Menteri Agama RI nomor 744 tahun 2017 tentang Pendirian Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendekia.

MAN Insan Cendekia Tanah Laut secara sadar dibangun karena dorongan kebutuhan ideal untuk menghasilkan lulusan pendidikan tingkat menengah berbasis keislaman yang kuat di bidang Iman dan Takwa (IMTAK), akhlak mulia, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dan seni budaya, untuk menjawab tantangan yang dihadapi masyarakat dewasa ini. Upaya menuju keseimbangan yang unggul, perpaduan antara kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial adalah cita-cita yang hendak dicapai melalui program pendidikan MAN Insan Cendekia dengan model berasrama (*Boarding School*).

## **2. Visi**

Visi MAN Insan Cendekia adalah terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dalam keimanan dan ketakwaan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, mampu berkomunikasi dalam bahasa internasional serta mampu mengaktualisasikannya dalam masyarakat.

## **3. Misi**

- a. Menyiapkan calon pemimpin masa depan yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, mempunyai daya juang tinggi, kreatif, inovatif, proaktif dan mempunyai landasan iman dan takwa yang kuat.
- b. Menumbuh-kembangkan minat, bakat, dan potensi peserta didik untuk meraih prestasi pada tingkat nasional sampai internasional.
- c. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan profesional pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia kependidikan.
- d. Menjadikan MAN Insan Cendekia sebagai lembaga pendidikan yang bertata kelola baik dan mandiri.
- e. Menjadikan MAN Insan Cendekia sebagai model dalam pengembangan pembelajaran iptek
- f. dan imtak bagi lembaga pendidikan lainnya.

## **B. Penyajian Data**

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah data-data yang didapatkan dari analisis data pada bagian asesmen berdasarkan modul ajar tentang implementasi Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut. Data-data yang disajikan dalam penelitian ini merupakan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan di lapangan. Fokus penelitian yang terdapat pada BAB I digunakan dalam mengelompokkan data yang disajikan dalam penelitian ini.

Peneliti mendeskripsikan data-data secara kualitatif dan deskriptif mengenai Implementasi Permainan Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut. Data disajikan dalam bentuk deskriptif, yaitu berbentuk penjabaran secara uraian yang runtut dan mudah dipahami. Demi keteraturan dalam penulisan data, maka peneliti menjabarkan data berdasarkan dua bagian yang berlandaskan pada fokus penelitian.

### **1. Data Implementasi Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut.**

#### **a. Langkah-langkah Asesmen Menggunakan Uno Stacko**

Dalam menerapkan asesmen menggunakan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, guru merancang terlebih dahulu Uno Stacko yang akan digunakan, yaitu bahan untuk *power point* dan Uno Stacko. Desain Uno Stacko pada asesmen mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disesuaikan dengan Uno Stacko

pada umumnya. Bahan-bahan yang diperlukan guru adalah satu menara Uno Stacko, satu set kartu Uno, *sticky notes*, dan dua bank soal materi Substansi dan Strategi dakwah Rasulullah di Madinah.

Tahap pembuatan media pembelajaran Uno Stacko dilakukan guru dengan menyediakan Uno Stacko dan kartu Uno, membuat soal, mengklasifikasikan soal, serta menyiapkan kartu soal. Merangkai komponen materi dilakukan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menentukan pokok-pokok materi yang akan dimasukkan dalam proses pembelajaran. Hasil dari materi tersebut kemudian dijadikan acuan dalam membuat bank soal.

Soal yang guru buat berdasarkan keperluan tiap jenis tingkatan soal, yaitu *easy*, *medium*, *hard*, dan *expert*. Selanjutnya, soal diklasifikasikan berdasarkan warna kartu. Kartu dibuat dengan menempelkan *sticky notes* pada kartu uno, kemudian soal yang sudah diprint dengan diwarnai berdasarkan warna balok ditempelkan kepada *sticky notes* tersebut. Hal ini dilakukan untuk memudahkan guru dalam memanfaatkan kembali media yang ada dengan mengganti soal dengan soal-soal baru tanpa merusak kartu yang ada.

#### **b. Menentukan Aturan Permainan**

Guru mengadopsi sebagian besar aturan dari Uno Stacko pada umumnya dan melakukan beberapa inovasi agar sesuai dengan kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Uno Stacko pada dasarnya dapat dimainkan oleh 5-12 orang, sehingga dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini guru membagi siswa ke dalam 2 kelompok dengan jumlah maksimal 12 orang untuk setiap kelompoknya.

Kedua kelompok tersebut akan bermain secara bergantian, yaitu sebagai tim pemain dan tim pengawas.

Cara menggunakan Uno Stacko pada asesmen mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan dengan mengambil balok sesuai warna atau angka yang diambil pemain sebelumnya. Balok tersebut harus diletakkan ke atas menara tanpa merobohkan menara Uno Stacko. Selanjutnya, siswa wajib menjawab soal berdasarkan warna balok yang ia ambil. Siswa yang mendapat giliran main wajib membacakan soal yang ia dapat dengan nyaring kemudian menjawabnya. Kebenaran jawaban akan divalidasi oleh perwakilan tim pengawas yang memegang kunci jawaban. Dalam hal ini tim pengawas bertugas mengawasi sekaligus menghitung poin tim pemain. Apabila siswa salah dalam menjawab, maka guru akan memberikan jawaban yang benar beserta penjelasannya secara singkat. Kelompok dengan jumlah poin yang lebih tinggi akan dinyatakan sebagai pemenang diakhir permainan. Guru memberikan *reward* kepada tim yang menang.

### **c. Menentukan Fungsi Simbol dan Warna**

Berdasarkan observasi, guru mengikuti aturan fungsi sebagaimana penggunaan Uno Stacko pada umumnya. Dalam penggunaan Uno Stacko pada asesmen mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, guru mengadopsi berbagai simbol Uno Stacko seperti *draw two*, *reverse*, *skip*, dan *wild*.

Simbol *draw two* difungsikan sebagai balok yang menyebabkan pemain selanjutnya harus mengambil dua balok dengan warna yang sama. Simbol *reverse* digunakan sebagai balok yang dapat mengubah urutan permainan dengan diputar balik.

Normalnya, permainan Uno Stacko dimainkan oleh pemain secara berurutan searah jarum jam, tetapi jika mengambil balok *reverse* maka arah urutan main akan berputar sebaliknya. Kemudian, simbol *skip* dalam permainan ini berarti pemain selanjutnya tidak mendapatkan giliran untuk menarik balok. Simbol *wild* pada permainan ini mendapatkan sedikit modifikasi kegunaan dari guru, yaitu pemain yang menariknya tidak perlu mendapatkan soal, tetapi dapat menentukan warna yang harus diambil pemain setelahnya.

Uno Stacko pada umumnya memiliki balok dengan warna utama, yaitu merah, kuning, hijau, dan biru dengan beragam angka. Pada permainan ini, guru Sejarah Kebudayaan Islam melakukan inovasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Setiap warna balok tersebut memiliki arti tersendiri, dimana balok warna merah memiliki soal dengan tingkatan *expert*, kuning berisi soal *hard*, hijau memiliki soal-soal dengan tingkatan yang *medium*, sedangkan biru berisi soal yang *easy*. Tingkat kesulitan soal tersebut juga berarti perolehan poin yang berbeda-beda untuk setiap warna.

#### **d. Menentukan Penilaian Poin Uno Stacko**

Berdasarkan data observasi, guru menerapkan aturan poin yang berbeda-beda untuk setiap warna balok. Kartu soal berwarna merah memiliki soal yang berbentuk Essay dengan tingkatan *High Order Thinking Skill* (HOTS) sehingga mendapatkan 10 poin apabila benar dijawab. Kartu soal dengan warna kuning berisi soal berbentuk isian singkat, sehingga mendapatkan 9 poin apabila benar dijawab. Kartu soal berwarna hijau akan mendapatkan 8 poin, karena berisi soal dengan tingkatan HOTS berbentuk

pilihan ganda. Sedangkan kartu soal yang berwarna biru akan mendapatkan 7 poin apabila benar menjawab, karena soalnya memiliki tingkatan *Lower Order Thinking Skill* (LOTS) berbentuk pilihan ganda. Selain itu apabila siswa salah menjawab, maka akan mendapatkan 5 poin asalkan tidak merobohkan menara. Apabila menara Uno Stacko roboh, maka siswa tidak mendapatkan poin sama sekali.

#### **e. Pertemuan Pertama di Kelas X-C<sup>1</sup>**

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 Oktober 2023 di kelas X-C, pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada modul yang telah dibuat oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam. Materi yang diajarkan adalah Kebudayaan dan Kondisi Masyarakat Madinah Sebelum Islam serta Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Adapun pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan permainan Uno Stacko.

Kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu, guru melakukan absensi sekaligus menanyakan kabar peserta didik. Berikutnya guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pembelajaran di pertemuan sebelumnya kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari serta

---

<sup>1</sup> Observasi di Kelas X-C MAN Insan Cendekia Tanah Laut, 17 Oktober 2023



memberikan motivasi kepada peserta didik. Terakhir, guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menanyakan kesiapan peserta didik dalam memasuki pembelajaran dengan menanyakan beberapa pertanyaan pembuka untuk asesmen diagnostik.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran akan menggunakan permainan Uno Stacko nantinya, sehingga peserta didik dihimbau untuk menyimak materi dengan baik. Setelah itu, guru mempresentasikan *power point* yang telah disiapkan dengan menampilkannya di *smart tv*. Guru menjelaskan materi pada sub bab bagian A dan B, yaitu Kebudayaan dan Kondisi Masyarakat Madinah Sebelum Islam serta Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah berdasarkan poin-poin yang ada di *power point*. Dalam menjelaskan, guru sesekali juga memberikan pertanyaan secara terbuka kepada peserta didik, sehingga interaksi antara guru dan siswa berjalan secara interaktif. Beberapa kali guru juga terlihat menjelaskan materi dengan memberikan analogi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Setelah materi selesai dipaparkan oleh guru, selanjutnya guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Pembagian kelompok ini dilakukan dengan cara berhitung. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk per kelompok. Guru meminta dua orang siswa untuk memindahkan satu meja ke tengah kelas dan meletakkan permainan Uno Stacko di atasnya. Guru lalu menjelaskan cara memainkan Uno Stacko sekaligus aturan-aturan dalam permainan tersebut.

Guru mempraktekkan cara mengambil balok dan menaruhnya ke atas menara Uno Stacko. Ia juga menuliskan aturan poin di papan tulis untuk memudahkan

penjelasan. Agar memudahkan siswa memahami, guru mempersilakan peserta didik agar maju melingkari meja permainan. Guru juga mempersilakan peserta didik yang ingin mencoba terlebih dahulu cara menarik balok. Sebelum permainan benar-benar dimulai, guru menanyakan terlebih dahulu apakah peserta didik sudah benar-benar memahami peraturan main. Beberapa peserta didik menanyakan lebih lanjut aturan permainan yang belum dipahaminya. Permainan segera dimulai setelah tidak ada lagi pertanyaan dari siswa.

Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk melakukan suit, kelompok yang menang akan menjadi tim pemain terlebih dahulu, sedangkan yang kalah akan jadi tim pengawas. Kedua kelompok ini akan bermain bergantian dengan bank soal yang berbeda. Tim pemain bertugas memainkan Uno Stacko dengan menarik balok dan menjawab soal sebanyak mungkin dalam jangka waktu 30 menit. Tim pengawas bertugas mengawasi tim pemain agar satu sama lain tidak ada yang membantu temannya ketika menjawab soal sekaligus menghitung poin. Terdapat dua orang perwakilan dari tim pengawas yang diberikan kunci jawaban oleh guru sehingga dapat mengoreksi kebenaran dari jawaban dari tim pemain sekaligus mencatat poin setiap pemain di kertas.

Giliran para pemain berlangsung searah putaran jarum jam, sebanyak 12 orang peserta didik bergantian menarik balok. Setiap menarik balok, peserta didik harus menjawab soal berdasarkan warna balok yang dijawabnya. Saat menarik balok, beberapa peserta didik masih terlihat gugup karena takut menjatuhkan menara. Selama permainan berlangsung, guru mengawasi peserta didik sembari menilai pada catatan.

Sesekali guru juga memberikan pengarahan jika ada peserta didik yang kurang memahami aturan main.

Ketika waktu kelompok pertama habis, tim pengawas menghitung jumlah poin yang diperoleh tim pemain, sehingga dapat diketahui *score*. Menara Uno Stacko kembali disusun ulang dan kartu soal diganti dengan kartu soal baru oleh guru. Tim selanjutnya memulai permainan dengan diawasi oleh tim pengawas. Pada kelompok kali ini, terdapat satu siswa yang masih bingung harus menarik balok berwarna apa. Oleh sebab itu, guru menjelaskan kembali secara singkat aturan pengambilan balok yang berdasarkan pada warna atau angka yang diambil pemain sebelumnya. Setelah itu, permainan kembali berjalan dengan lancar.

Pada pertemuan pertama ini, masih terdapat sedikit kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan Uno Stacko. Kendala pertama adalah terdapat satu orang peserta didik yang belum berani menjawab soal berkartu merah, yaitu soal berbentuk essay dengan tingkatan soal tersulit dibandingkan soal lainnya. Kemudian sebagian kecil siswa terlihat mencari aman dengan hanya menarik balok berwarna ungu yang tidak memerlukan menjawab soal. Kendati demikian, peserta didik terlihat antusias selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari peserta didik yang saling mensupport satu sama lain, yaitu menyemangati temannya saat menarik balok. Selain itu, peserta didik juga memperlihatkan kepedulian satu sama lain dengan membantu mengarahkan temannya untuk mengambil balok yang lebih mudah untuk ditarik.

Pada pertemuan pertama di kelas X-C ini peserta didik terlihat antusias dalam belajar menggunakan permainan Uno Stacko. Mereka bahkan meminta tambahan waktu lagi untuk melanjutkan permainan. Guru kemudian menerangkan bahwa pertemuan selanjutnya akan menggunakan permainan Uno Stacko untuk sub materi selanjutnya.

Kegiatan penutup guru lakukan dengan meminta siswa untuk membantu merapikan alat permainan dan kembali ke tempat duduk masing-masing. Setelah itu, guru menanyakan hal apa yang belum dipahami siswa dan memberikan simpulan mengenai materi yang dipelajari hari ini. Terakhir, guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.

#### **f. Pertemuan Kedua di Kelas X-C<sup>2</sup>**

Penelitian pada pertemuan kedua dilaksanakan di kelas X-C pada hari Selasa tanggal 24 Oktober 2023. Adapun pelaksanaan pembelajaran kedua tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan pertama. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sebagaimana pertemuan pertama. Pembelajaran kembali memadukan metode ceramah dengan *game based learning*.

Pada kegiatan awal, guru membuka kelas dengan mengucap salam dan bismillah serta membaca doa bersama. Guru mengabsen siswa serta menanyakan apakah peserta didik masih mengingat materi pada pelajaran sebelumnya. Guru

---

<sup>2</sup> Observasi di Kelas X-C MAN Insan Cendekia Tanah Laut, 24 Oktober 2023

kemudian mengaitkan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada siswa yang diikuti dengan penyampaian tujuan pembelajaran.

Sebagaimana pertemuan pertama, guru kembali menjelaskan materi, tetapi kali ini dengan sub materi berbeda. Guru menjelaskan sub materi bagian C, yaitu Peristiwa-Peristiwa Penting Dalam Dakwah Rasulullah Saw Periode Madinah. Pada pertemuan kedua ini, guru menjelaskan materi lebih cepat daripada sebelumnya, karena hanya membahas satu sub bab materi. Guru juga tetap menggunakan *power point* dalam menjelaskan materi.

Kegiatan inti pada pertemuan kali ini lebih difokuskan pada evaluasi pengambilan nilai menggunakan permainan Uno Stacko. Jika pada pertemuan sebelumnya permainan Uno Stacko dijadikan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa mengingat materi pembelajaran, maka pada pertemuan ini digunakan sebagai alat pengambilan nilai. Oleh karena itu, waktu permainan Uno Stacko yang sebelumnya hanya berlangsung 30 menit ditambahkan *extra time* 10 menit agar kesempatan peserta didik menjawab soal lebih banyak.

Sebelum memulai permainan Uno Stacko, guru terlebih dahulu menerangkan aturan permainan Uno Stacko. Pada pertemuan kedua ini, guru melakukan sedikit perubahan pada aturan main. Perubahan tersebut adalah kelompok pemain dan pengawas tidak lagi melingkari meja ketika permainan berlangsung, tetapi duduk di tempat duduk masing-masing. Pemain yang mendapatkan gilirannya harus maju ke depan dan menarik balok lalu menjawab soal dengan nyaring. Pada pertemuan kedua

ini, peserta didik tidak terlalu banyak menanyakan aturan permainan Uno Stacko karena sudah pernah memainkannya sebelumnya.

Pada pertemuan kedua, guru membagi kelompok berdasarkan gender, yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Kelompok laki-laki menempati tempat duduk di sisi kiri kelas, sedangkan kelompok perempuan di sisi kanan kelas. Guru juga menerangkan bahwa kelompok dengan poin terbanyak akan mendapatkan *reward* berupa tambahan nilai, sehingga masing-masing kelompok perlu menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Adanya *reward* ini membuat para peserta didik lebih antusias dan semangat daripada sebelumnya.

Perubahan aturan permainan membuat masing-masing kelompok mendiskusikan strategi mereka sebelum pemain yang mendapatkan giliran maju. Kelompok laki-laki terlihat lebih antusias menyusun strategi dibandingkan kelompok perempuan. Hal tersebut kemudian terlihat pada pelaksanaan permainan, dimana kelompok laki-laki lebih banyak mengambil balok berwarna merah agar mendapatkan poin tinggi. Selain itu, kebanyakan siswa di kelompok laki-laki mengambil simbol *draw two* yang mengakibatkan pemain setelahnya harus mengambil dua balok. Hal tersebut membuat kelompok laki-laki mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk menjawab soal dalam satu giliran main.

Masalah yang terjadi pada pertemuan kedua ini adalah kendala pada aturan pengambilan simbol *draw two*. Terdapat dua siswa yang mengambil simbol *draw two* dua kali berturut-turut, sehingga pada pemain ketiga terjadi penumpukan pengambilan balok. Banyaknya balok yang harus diambil pemain ketiga menyebabkannya harus

menjawab lebih banyak soal dalam satu waktu. Menindaklanjuti hal tersebut, guru memberikan arahan mengenai aturan permainan dengan merubah sedikit peraturan *draw two* agar tidak memberatkan siswa.

Sebelum menutup pembelajaran, guru mengumumkan kelompok dengan poin terbanyak, yaitu kelompok laki-laki. Guru kemudian memberikan *reward* kepada kelompok yang menang berupa pulpen, sedangkan kepada kelompok yang kalah guru memberikan *punishment* dengan meminta mereka menyenandungkan sholawat secara bersama-sama di depan kelas.

Pelaksanaan permainan Uno Stacko pada pertemuan kedua ini mengalami beberapa peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari catatan observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mahir dalam menarik balok. Mereka tidak menghabiskan terlalu banyak waktu lagi saat menarik balok sebagaimana pertemuan berikutnya dan terlihat lebih percaya diri saat menarik balok. Pada pertemuan ini, peserta didik tidak terlihat menghindari menjawab soal dengan mengambil balok berwarna ungu. Melainkan sebagian besar peserta didik memilih balok dengan tingkatan soal berwarna kuning ataupun merah agar mendapatkan poin yang lebih tinggi.

#### **g. Pertemuan Pertama di Kelas X-D<sup>3</sup>**

Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Oktober 2023 di kelas X-D, pembelajaran

---

<sup>3</sup> Observasi di Kelas X-D MAN Insan Cendekia Tanah Laut, 19 Oktober 2023

dilaksanakan dengan menggunakan pedoman sebagaimana yang tertera pada modul yang dibuat oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam. Materi yang diajarkan adalah sub bab bagian A dan B, yaitu Kebudayaan dan Kondisi Masyarakat Madinah Sebelum Islam serta Strategi dan Substansi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Adapun pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan Uno Stacko.

Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu, guru melakukan absensi sekaligus menanyakan kabar peserta didik. Guru juga melakukan apersepsi sekaligus memotivasi peserta didik. Selain itu, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan menerangkan bahwa mereka akan melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan Uno Stacko.

Kegiatan inti dilakukan oleh guru dengan menjelaskan materi menggunakan media *power point*. Dalam hal ini guru meminta kepada siswa untuk memperhatikan dengan baik, karena materi yang disampaikan akan dijadikan soal dalam permainan Uno Stacko. Oleh karena itu, siswa terlihat fokus ketika guru menjelaskan. Guru beberapa kali juga melempar pertanyaan yang berkaitan dengan materi kepada siswa, sehingga terjadi dialog interaktif dengan siswa.

Setelah materi selesai dipaparkan oleh guru, selanjutnya guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Pembagian kelompok ini dilakukan dengan cara berhitung. Guru meminta siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya, kelompok satu di sisi



kiri meja permainan, sedangkan kelompok lainnya berada di sisi kanan meja permainan. Guru lalu menjelaskan aturan permainan Uno Stacko sekaligus mempraktekkan cara memainkannya. Guru memberikan waktu 5 menit pada peserta didik yang ingin mencoba menarik balok. Aturan mengenai poin dituliskan di papan tulis untuk memudahkan tim pengawas menilai. Permainan dimulai setelah tidak ada lagi peserta didik yang bertanya mengenai aturan permainan.

Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk melakukan suit. Kelompok yang menang dipersilakan memainkan permainan lebih dulu, sedangkan kelompok pengawas diberikan kunci jawaban dan kertas untuk mencatat poin. Kedua kelompok ini bermain bergantian dengan bank soal yang berbeda selama 30 menit per kelompok. Tim pengawas diarahkan untuk *one by one* mengawasi para pemain. Oleh sebab itu, 12 orang yang sedang bermain diawasi oleh 12 orang tim pengawas.

Setiap menarik balok, peserta didik harus menjawab soal berdasarkan warna balok yang dijawabnya. Terlihat beberapa peserta didik masih terlihat gugup karena takut menjatuhkan menara. Ada pula peserta didik lainnya yang dapat menarik balok dengan sangat cepat. Pada pertemuan pertama ini, beberapa siswa masih ada yang salah menjawab kartu, tetapi hanya sebagian kecil dari siswa yang salah menjawab. Siswa yang salah menjawab akan diberitahukan jawaban yang benar oleh tim pengawas dan mendapatkan penjelasan singkat dari guru, sehingga semua siswa dapat mengetahuinya. Kebanyakan siswa dapat menjawab soal dengan lancar, bahkan dapat menjawab soal essay dengan baik.

Ketika kelompok kedua hampir selesai bermain, menara Uno Stacko terlihat hampir roboh. Hal tersebut menyebabkan kelas menjadi lebih ribut dan antusias menonton, karena melihat pemain yang sangat berhati-hati menarik balok dari menara yang hampir roboh. Pada pertemuan pertama ini, masih terdapat sedikit kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan Uno Stacko. Kendalanya adalah terdapat siswa yang memberikan clue jawaban kepada rekan satu kelompoknya. Menindaklanjuti hal tersebut, guru memberikan arahan dan mempertegas aturan permainan. Kemudian saat pembelajaran sempat ada hujan lebat, sehingga sebagian siswa di tim pengawas meminta izin keluar untuk menyelamatkan proyek P5 mereka yang baru selesai dicat. Kondisi tersebut sempat membuat fokus peserta didik terpecah, karena mengkhawatirkan proyek mereka yang terkena hujan

Adapun secara keseluruhan, sebagian besar peserta didik sudah dapat menarik balok dengan waktu yang lumayan cepat. Dari segi peraturan permainan, seluruh peserta didik di kelas X-D dapat memahami dengan baik. Di akhir pembelajaran, guru mengumumkan kelompok dengan prolehan poin terbanyak, yaitu kelompok pertama yang beranggotakan Aqsha, Cahaya, Zulysna, Fauzi, Keis, Muthi'ah, Nadiah, Putri, Zaki, Zaidan, Syifa, dan Firdaus. Kelompok tersebut mendapatkan *reward* berupa extra poin. Sedangkan *punishment* untuk kelompok kedua tidak sempat dilakukan karena waktu pembelajaran telah habis.

#### **h. Pertemuan Kedua di Kelas X-D<sup>4</sup>**

Pertemuan kedua di kelas X-D dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 November 2023. Adapun pelaksanaan pembelajaran kedua tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan pertama. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kendati demikian, pada pertemuan kedua ini guru hanya menjelaskan satu sub bab materi, yaitu Peristiwa-Peristiwa Penting Dalam Dakwah Rasulullah Saw Periode Madinah.

Pada kegiatan awal, guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan bismillah serta membaca doa bersama. Guru mengabsen siswa satu per satu sekaligus melakukan apersepsi. Selanjutnya, guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran termasuk penggunaan permainan Uno Stacko dalam proses pengambilan nilai. Guru menjelaskan materi berdasarkan poin-poin yang ada pada *power point* yang ditampilkan di *smart tv*. Kendati demikian, sempat terjadi *disconnected* pada *smart tv* yang memakan waktu untuk dihubungkan kembali, sehingga pada akhirnya guru memutuskan untuk menjelaskan tanpa ppt.

Kegiatan inti pada pertemuan kedua adalah penilaian dengan menggunakan permainan Uno Stacko yang berlangsung selama 40 menit untuk setiap kelompok. Sebelum memulai permainan, guru terlebih dahulu menerangkan aturan permainan Uno Stacko yang mengalami sedikit perubahan dari sebelumnya. Pada pertemuan kedua ini guru menerangkan kepada siswa bahwa masing-masing kelompok duduk di

---

<sup>4</sup> Observasi di Kelas X-D MAN Insan Cendekia Tanah Laut, 2 November 2023

tempat kelompoknya masing-masing. Hanya siswa yang mendapatkan giliran main yang maju kedepan untuk menarik balok dan menjawab soal. Kelompok pengawas tetap bertugas menghitung poin.

Guru membagi kelompok berdasarkan tim laki-laki dan tim perempuan. Sebelum memulai permainan, guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk melakukan suit. Guru juga menerangkan bahwa kelompok dengan poin terbanyak akan mendapatkan *reward* berupa tambahan nilai, sehingga masing-masing kelompok perlu menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Adanya *reward* ini membuat para peserta didik lebih antusias dan semangat daripada sebelumnya.

Perubahan pembagian kelompok menjadi kelompok laki-laki dan perempuan, membuat kelas menjadi lebih antusias, karena kedua kelompok bersemangat untuk memenangkan permainan. Masing-masing kelompok terlihat menyusun strategi agar mendapatkan lebih banyak poin. Penyusunan strategi tersebut menyebabkan sebagian besar peserta didik memilih menarik balok berwarna merah.

Pada kegiatan inti, ketika ada peserta didik yang salah menjawab, tim pengawas memberitahukan kunci jawaban yang benar. Guru kemudian menjelaskan secara singkat penjelasan jawaban yang benar. Pada pertemuan kedua ini guru terlihat lebih leluasa menjelaskan jawaban, karena peserta didik duduk di tempatnya masing-masing, sehingga mereka bisa fokus ketika guru menjelaskan.

Banyaknya peserta didik yang mengambil balok berwarna merah menyebabkan kartu soal merah habis sebelum waktu permainan berakhir. Menyikapi hal tersebut, guru mengarahkan peserta didik agar kartu berwarna merah dikocok kembali. Selain

itu, posisi peserta didik yang duduk di tempat kelompoknya masing-masing menyebabkan ada satu peserta didik yang terdistraksi oleh laptopnya, sehingga kurang memperhatikan permainan. Menyikapi hal tersebut, guru memberikan teguran kepada peserta didik yang menyibukkan diri di luar pembelajaran dan mengarahkan mereka untuk menjadi *supporter* ketika temannya sedang bermain. Hal ini membuat kelas kembali antusias dan ramai ketika para pemain yang maju mendapatkan sorakan dari teman-teman sekelasnya.

Pada kegiatan akhir, guru mengumumkan kelompok yang memenangkan permainan beserta *score* masing-masing kelompok, yaitu kelompok laki-laki. Kelompok perempuan yang kalah diberikan *punishment* dengan cara memberikan kesimpulan secara singkat tentang apa yang mereka pahami pada materi tersebut. Terakhir, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah beserta salam.

Adapun hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam mengenai implementasi uno stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebagai berikut:

Diketahui bahwa evaluasi pembelajaran yang digunakan guru beragam. Dalam pembelajaran yang menerapkan permainan Uno Stacko, bapak Muhammad Ideham menggunakan asesmen diagnostik, asesmen formatif yang berlangsung selama proses pembelajaran menggunakan permainan Uno Stacko, serta asesmen sumatif. Sebagaimana yang beliau jelaskan dalam wawancara:

Dalam modul biasanya saya cantumkan tiga asesmen untuk evaluasi. Sebelum pembelajaran misalnya, saya lontarkan beberapa pertanyaan. Kemudian saat pembelajaran berlangsung, saya juga memegang lembar kerja untuk

mengamati siswa. Itu namanya asesmen pormatif, isinya aspek pengamatan. Contohnya keaktifan siswa saat pembelajaran, kemudian bagaimana kerjasama mereka. Nanti setiap diakhir bab juga ada asesmen untuk pengetahuannya, saya biasanya pakai essay.<sup>5</sup>

Pemilihan penggunaan Uno Stacko dalam asesmen mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan mempertimbangkan kepadatan materi. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

Materi ini sebenarnya mirip pembahasannya dengan materi sebelumnya, Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah di Mekkah. Tapi materi ini jauh lebih padat, karena ada banyak peristiwa penting, contohnya perang badar, ahzab, uhud, bahkan ada pembahasan tentang Perjanjian Hudaibiyah. Itu semua dibahas di bab ini. Jadi menurut saya ada banyak materi yang harus dipahami siswa, sebisa mungkin pembelajaran kali ini dikemas menarik. Ya itu kenapa saya terpikir untuk melibatkan Uno Stacko kali ini.<sup>6</sup>

Penggunaan Uno Stacko dalam asesmen juga mempertimbangkan kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan sekolah. Lebih lanjut guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam wawancara menjelaskan sebagai berikut:

Untuk kelas X sekarang ini menggunakan kurikulum merdeka, jadi harus mempertimbangkan penguatan profil pelajar Pancasila. Tapi untungnya kurikulum ini membuat guru lebih leluasa memilih perangkat. Jadi saya rasa lebih mudah untuk memilih media dan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan bapak Muhammad Ideham, guru Sejarah Kebudayaan Islam pada 3 November 2023

<sup>6</sup> Wawancara dengan bapak Muhammad Ideham, guru Sejarah Kebudayaan Islam pada 3 November 2023

<sup>7</sup> Wawancara dengan bapak Muhammad Ideham, guru Sejarah Kebudayaan Islam pada 3 November 2023

**i. Respon Peserta Didik Terhadap Implementasi Permainan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik di kelas X-C dan X-D, dapat diketahui respon peserta didik terhadap implementasi permainan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut.

Adapun dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, dapat diketahui respon positif mengenai permainan Uno Stacko dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Hal tersebut dikarenakan pengalaman dan suasana baru dalam belajar menggunakan Uno Stacko. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Dewi: “Kesannya rame. Karena itu pengalaman baru loh. Pengalaman baru itu bisa diambil pelajaran dari situ. Jadi lebih semangat belajar dengan suasana baru”<sup>8</sup>

Hal serupa juga diungkapkan oleh Medina yang merasa lebih terdorong untuk belajar agar dapat memenangkan permainan. Sebagaimana yang ia ungkapkan dalam wawancara berikut:

Kurang lebih sama saja dengan media yang lain. Cuma bedanya cara kita mengasah itu, biar kita ingat lagi, itu lebih seru. Karena kalau cuma dari PPT atau dari penjelasan saja, kadang itu tidak masuk sepenuhnya. Tapi karena kita main, akhirnya sudah ada membaca. Kita jadinya terdorong untuk belajar, karena gengsi kalau salah menjawab dan kalah dari kelompok lain.”<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Dewi Zulysna Maulida, siswa kelas X-C pada 4 November 2023

<sup>9</sup> Wawancara dengan Medina Zahra, siswa kelas X-D pada 4 November 2023

Berdasarkan wawancara juga diketahui respon positif peserta didik mengenai permainan Uno Stacko yang dapat melatih kerjasama mereka satu sama lain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh siswa bernama maliq dalam wawancara yaitu: “Ya, seperti meriah, asik, bergairah, menyenangkan. Soalnya sangat mendebarkan menarik balok dan menjawab soal. Merasa tertantang juga, karena engga mau kalah dari kelompok lain. Jadinya sama teman-teman harus punya kerjasama yang bagus, biar menara baloknya ga roboh”.<sup>10</sup>

Adapun siswa lain mengungkapkan bahwa permainan Uno Stacko dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena pembelajaran berlangsung lebih interaktif. Permainan Uno Stacko juga dinilai relevan dengan Kurikulum Merdeka. Sebagaimana respon positif dari siswa bernama Ihsan yang mengungkapkan bahwa: “Sangat menarik Dan juga tidak membosankan. Soalnya kita menjadi siswa yang benar-benar aktif. Dan sesuai banget sama kurikulum kita, yaitu Kurikulum Merdeka.”<sup>11</sup>

Respon positif siswa dalam wawancara juga mengungkapkan bahwa permainan Uno Stacko dapat melatih kemampuan berbicara siswa serta meningkatkan *public speaking* mereka, karena peserta didik menjadi lebih berani dan terbiasa untuk berbicara ketika menjawab soal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Abyan: “Terus pas menjawab soal juga dilatih berbicara, karena ada soal yang berbentuk essay.”<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan Maliq Fattah Hanafi, siswa kelas X-D, pada 4 November 2023

<sup>11</sup> Wawancara dengan Ihsan Lazuardi, siswa kelas X-C pada 4 November 2023.

<sup>12</sup> Wawancara dengan Muhammad Abyan Hafiz, siswa kelas X-D pada 4 November 2023.



Hal serupa juga diungkapkan oleh Ihsan dalam wawancara yaitu: “Walaupun orang-orangnya adalah teman-teman kita. Tapi dengan permainan ini kita jadi terbiasa untuk berani Berbicara secara lancar dan juga baik di depan orang banyak”<sup>13</sup>

Siswa lainnya dalam wawancara merespon positif pembelajaran menggunakan Uno Stacko, yaitu dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi. Sebagaimana yang diungkapkan Fathu: “Lebih enak belajar pake uno stacko daripada sebelumnya. Soalnya kalau cuman baca buku itu mengingat materinya lebih susah. Kalo ini pas dengar teman menjawab soal di kartu, kita juga ikut mikir jawabannya apa di otak. Dan pembawaan belajarnya juga enggak terlalu serius, jadi enak masuk di otaknya.”<sup>14</sup>

Hal serupa juga diungkapkan oleh Maliq dalam wawancara: “Karena pas ngeliat teman menjawab soal, kita sambil mengingat materi. Terus kalau salah menjawab soal di kartu, kita kek jadi mengingat kesalahan kita, jadi nanti kalo ketemu soal kek gitu enggak salah lagi jawabnya.”<sup>15</sup>

Selain itu, berdasarkan wawancara dapat diketahui respon positif siswa mengenai permainan Uno Stacko yang membuat mereka lebih fokus saat belajar dan melatih siswa untuk menyusun strategi dalam memecahkan masalah. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Maliq sebagai berikut:

Kesannya rame, kak. Kami waktu belajar itu jadi bisa bekerjasama satu sama lain, jadi harus pintar-pintar menyusun strategi supaya dapat poin lebih tinggi dari kelompok lain. Pas ngambil balok itu kami belajar fokus, hati-hati, dan

---

<sup>13</sup> Wawancara dengan Ihsan Lazuardi, siswa kelas X-C, pada 4 November 2023.

<sup>14</sup> Wawancara dengan Muhammad Keis Fathu Niam, siswa kelas X-C pada 4 November 2023.

<sup>15</sup> Wawancara dengan Maliq Fattah Hanafi, siswa kelas X-D, pada 4 November 2023

sabar, karena takut menaranya roboh. Jadi istilahnya kaya memahami materi tapi juga sambil belajar starategi.<sup>16</sup>

Respon positif lainnya juga diungkapkan oleh siswa lainnya dalam wawancara, yaitu mengenai permainan Uno Stacko yang dapat mengistirahatkan mata peserta didik, sehingga lebih fresh saat belajar. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Balqis dalam wawancara:

Kalau misalnya dari pribadi, biasa kalau pakai media kaya Iptek itu kan kita sering melihat layar tuh, jadi bisa bikin ngantuk, sementara kalau misalnya pakai media uno stacko, matanya jadi fresh karena kan sambil bermain. Jadi lebih efektif sih. Kayak lebih ada istirahatnya ya loh, daripada biasanya.<sup>17</sup>

Permainan Uno Stacko juga dinilai oleh peserta didik sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan, karena permainan ini memiliki aturan yang mudah dipahami dan langkah-langkah permainan yang mudah untuk dipraktekkan. Sebagaimana pendapat yang diungkapkan oleh Rayya: “Menurut saya belajar menggunakan permainan Uno Stacko itu mudah. Saya aja yang pertama kali memainkannya langsung bisa. Rules nya itu enggak terlalu sulit.”<sup>18</sup>

Hal serupa juga diungkapkan Abyan dalam wawancara “Media ini mudah untuk dimainkan, karena saya sudah biasa memainkan Uno Stacko sebelumnya. Jadi belajar SKI menggunakan Uno Stacko ini aman saja. Bahkan lebih mudah mengingat materi.”<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Wawancara dengan Maliq Fattah Hanafi, kelas X\_D, pada 4 November 2023

<sup>17</sup> Wawancara dengan Yundini Laily Balqis, siswa kelas X-D pada 4 November 2023

<sup>18</sup> Wawancara dengan Rayya Puspita Nugroho, siswa kelas X-C pada 4 November 2023

<sup>19</sup> Wawancara dengan Muhammad Abyan Hafiz, siswa kelas X-D pada 4 November 2023

## **2. Data Tentang Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut**

Mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut disajikan sebagai berikut:

### **a. Faktor yang mendukung penerapan permainan Uno Stacko**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan serta wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam, dapat diketahui faktor-faktor pendukung implementasi permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut.

Guru menjadi salah satu faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran, dimana guru berperan utama dalam mengelola kelas dan memberikan ilmu. Maka dari itu, seorang guru harus mampu mengatur jalannya pembelajaran sebaik mungkin. Pengalaman yang dimiliki guru menjadi salah satu bekal penting yang diperlukan guru dalam mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam dapat diketahui bahwa bapak Muhammad Ideham adalah sosok guru yang berpengalaman dalam mengajar serta memiliki motivasi yang kuat dalam memberikan pembelajaran yang terbaik bagi murid-muridnya.

Saya sudah mengajar sejak lulus kuliah. Saya pernah mengajari anak SD, SMP, bahkan pernah mengajar jadi dosen pengganti. Semenjak saya lulus sebagai PNS di bawah Kemenag, saya fokus mengajar yang berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam. Sudah tidak terhitung berapa kali saya berpindah-pindah tempat mengajar dan menemukan siswa dengan karakteristik beragam

pula. Hingga saat ini saya mengajar di MAN IC sudah 7 tahun sebagai guru SKI Dan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu biasanya dianggap orang-orang membosankan, tapi saya mencoba melakukan inovasi agar menyenangkan.<sup>20</sup>

Pengalaman mengajar beliau yang telah berlangsung selama puluhan tahun, membuat beliau menjadi guru yang sangat berpengalaman. Berdasarkan hasil observasi juga dapat diketahui bahwa beliau dapat mengelola kelas dengan baik serta memiliki inovasi yang baik pada media pembelajaran yang beliau buat.

Faktor lainnya yang menjadi faktor pendukung dalam implementasi adalah peserta didik. Dari hasil wawancara peneliti dengan bapak Muhammad Ideham, beliau mengatakan:

Alhamdulillah siswa disini memang rata-rata bisa menangkap pembelajaran dengan cepat, mereka cepat dalam memahami sesuatu. Salah satu faktornya mungkin karena mereka memang siswa yang sudah diseleksi sebelum masuk MAN IC. Mereka juga tipikal siswa yang suka belajar hal-hal baru. Makanya antusias kalau ada hal baru dalam pembelajaran, misalnya seperti permainan Uno Stacko kemarin. Itu baru bagi mereka yang kelas sepuluh. Mereka memang suka belajar dengan cara-cara baru. Jadi menurut saya, siswa itu juga salah satu pendukung lancarnya pembelajaran. Karena kalau mereka tidak antusias, tidak tertarik, susah untuk menerapkan inovasi.<sup>21</sup>

Berdasarkan wawancara di atas, dapat diketahui bahwa salah satu faktor pendukung dalam implementasi permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah faktor peserta didik MAN Insan Cendekia Tanah Laut yang memiliki kualitas dan kemampuan yang baik dalam menerima hal-hal baru. Selain itu,

---

<sup>20</sup> Wawancara dengan bapak Muhammad Ideham, guru Sejarah Kebudayaan Islam pada 3 November 2023

<sup>21</sup> Wawancara dengan bapak Muhammad Ideham, guru Sejarah Kebudayaan Islam pada 3 November 2023

peserta didik memiliki antusias yang tinggi dan ketertarikan dalam memainkan permainan Uno Stacko pada saat pembelajaran.

Faktor lainnya adalah adanya asesmen yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara, inovasi pada Uno Stacko yang dibuat guru sedari awal dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan siswa.

Pada awalnya, ketika saya terpikir membuat Uno Stacko untuk Sejarah Kebudayaan Islam, saya memikirkan bagaimana caranya agar pembelajaran SKI ini menarik di mata siswa. Tapi kemudian saya juga melihat keperluan siswa, seperti keluhan mereka mengenai mata lelah karena kebanyakan menatap layar kemudian ada beberapa siswa yang mengatakan susah mengingat materi, karena banyak tokoh dan tahun. Jadi kemudian saya mencoba mencari solusi bagaimana caranya agar siswa mudah mengingat materi dan saya hanya perlu menggunakan *smart tv* sebentar. Dan pada akhirnya barulah saya terpikir untuk memanfaatkan Uno Stacko yang tidak memerlukan tampilan di layar. Pertimbangan saya juga melihat siswa memerlukan asesmen yang dikemas secara menarik dan menyenangkan.<sup>22</sup>

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat peserta didik terhadap permainan Uno Stacko yang dibuat guru untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagaimana yang diungkapkan Medina: "... jadi lebih mengingat pelajaran-pelajaran yang sudah diajarkan. Maksudnya lebih mengingat lagi apa yang dipelajari sebelumnya, kayak mengasah otak untuk mengingat materi dengan baik, kak."<sup>23</sup>

Siswa lainnya juga memperkuat mengenai inovasi Uno Stacko yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ihsan sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> Wawancara dengan bapak Muhammad Ideham, guru Sejarah Kebudayaan Islam pada 3 November 2023

<sup>23</sup> Wawancara dengan Medina Zahra, siswa kelas X-D pada 4 November 2023

“Untuk pemahaman lebih cepat masuk sih kak. Karena waktu main itu mood kita ini naik banget, jadi kalau main Uno Stacko jadi lebih aktif dan semangat. Benar-benar sesuai dengan apa yang kami perlukan, karena memang kami perlu sesuatu yang bisa membuat kami lebih semangat belajar dan mudah memahami.”<sup>24</sup>

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat guru yang menyatakan bahwa siswa MAN IC Tanah Laut merupakan siswa yang mudah beradaptasi dan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.

“Mereka ini memang siswa yang semangat belajar dan rajin-rajin. Biasanya mereka juga cepat paham, mungkin karena latar belakang mereka yang sudah diseleksi sebelum masuk sekolah ini, karena susah seleksinya, jadi mereka memanfaatkan kesempatan bersekolah disini sebaik mungkin.”

Selain itu, adanya inovasi pada tingkatan kesulitan soal yang berbeda-beda pada permainan Uno Stacko membuat peserta didik lebih tertantang, sehingga termotivasi belajar. Maka dari itu, faktor inovasi soal dapat menambah faktor pendukung implementasi permainan Uno Stacko, karena dapat menarik atensi yang besar dari peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh wawancara dengan siswa sebagai berikut: “Menambah motivasi belajar ya. Karena ada tingkatan soal yang beda-beda jenisnya, kaya essay, isian, sama pilgan. Jadi mau enggak mau harus baca-baca materi biar bisa dapat poin. Lebih suka belajar jadinya.”<sup>25</sup>

Berdasarkan catatan observasi, lingkungan sekolah MAN Insan Cendekia Tanah Laut merupakan lingkungan yang tenang. Selain itu, situasi dan kondisi di sekitar Gedung Pembelajaran merupakan lingkungan yang menunjang kegiatan

---

<sup>24</sup> Wawancara dengan Ihsan Lazuardi, siswa kelas X-C pada 4 November 2023

<sup>25</sup> Wawancara dengan Muhammad Keis Fathu Niam, siswa kelas X-D pada 4 November 2023

pembelajaran, dimana koridornya hening ketika pembelajaran berlangsung, tidak ada siswa-siswi yang ribut dan berkeliaran di jam KBM. Di samping itu, masing-masing kelas dilengkapi dengan *air conditioner* (AC) yang membuat mereka nyaman belajar di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui faktor pendukung dari implementasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut. Faktor-faktor tersebut adalah faktor guru yang berpengalaman, faktor peserta didik yang memiliki minat dan motivasi yang tinggi, serta lingkungan yang menunjang kenyamanan belajar..

#### **b. Faktor yang menghambat penerapan Uno Stacko**

Selain adanya faktor pendukung dalam implementasi permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, juga terdapat beberapa faktor penghambat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam, diketahui bahwa alokasi waktu dalam pembelajaran sudah terlaksana sebagaimana mestinya, tetapi beliau menilai hal tersebut belum maksimal. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa siswa yang terlalu lama dalam berpikir ketika menjawab soal, sehingga waktu yang diberikan kepada kelompoknya banyak terbuang. Sebagaimana yang dijelaskan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam:

Saya lihat ada beberapa siswa yang masih ragu-ragu menjawab soal di kartu, jadi lama sekali baru menjawab. Itu membuat waktu dalam kelompoknya banyak terbuang. Jadi alokasi waktu yang diberikan untuk satu kali main kelompok itu masih kurang dimanfaatkan secara maksimal. Ini saya jadikan catatan evaluasi agar kedepannya ada aturan batas waktu berpikir saat

menjawab soal. Sebelumnya saya tidak mengatur ini, karena pertimbangan saya siswa akan menggunakan waktu kelompoknya sebaik mungkin untuk menjawab sebanyak mungkin soal. Cuman karena belum diatur secara jelas, masih ada siswa yang tidak sadar terlalu lama memikirkan jawaban, sehingga memakan waktu bagi kelompoknya.<sup>26</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka dapat diketahui bahwa salah satu faktor penghambat implementasi permainan Uno Stacko adalah kurang efisiennya pemanfaatan waktu kelompok untuk menjawab soal.

Faktor penghambat lainnya adalah faktor aturan permainan Uno Stacko. Berdasarkan hasil observasi, sempat terjadi kebingungan mengenai aturan pada simbol *Draw Two*. Simbol ini mengharuskan pemain selanjutnya mengambil dua balok apabila pemain sebelumnya mengambil balok dengan simbol ini. Kendati demikian, pada pelaksanaan simbl ini sempat diambil dua kali berturut-turut oleh para pemain, sehingga di pemain berikutnya tertumpuk untuk mengambil banyak balok. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Dewi, yaitu:

Ada yang kurang terperinci. Kan di baloknya itu ada kayak plus dua. Nah, plus dua itu kadang-kadang kurang jelas itu tuh bagaimana. Entah orang yang sesudahnya yang ngambil *double* atau yang mengambil baloknya itu. Kan kata bapak ngambil dua soal. Tapi di kelas kami ada yang ngambil plus dua lagi biar orang setelahnya dapet empat soal. Jadinya tertumpuk. Tapi aman aja sih kak, soalnya aturannya diubah. Jadi sebenarnya ngambil balok itu ga boleh berturut-turut.”<sup>27</sup>

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa di kelas X-D sempat kehabisan soal. Hal tersebut dikarenakan ritme permainan yang lebih cepat dibandingkan

---

<sup>26</sup> Wawancara dengan bapak Muhammad Ideham, guru Sejarah Kebudayaan Islam pada 3 November 2023

<sup>27</sup> Wawancara dengan Dewi Zulysna Maulida, siswa kelas X-C pada 4 November 2023



sebelumnya, yaitu peserta didik di kelompok tersebut cepat menarik balok dan menjawab soal. Ini menyebabkan salah satu kartu habis terjawab sebelum permainan berakhir.

Ketika permainan berlangsung, terdapat salah satu warna yang kartunya habis, sehingga peserta didik menjawab soal berulang. Sebagaimana yang diungkapkan Abyan dalam wawancara berikut: “Kekurangannya mungkin tambahan materi, kayak kartunya diperbanyak lagi dengan soal-soal. Karena ada warna yang sudah habis kartunya, jadi terpaksa menjawab lagi soal di kartu yang sama, mulai dari bawah lagi.”<sup>28</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk faktor penghambat dalam implementasi ini ialah faktor alokasi waktu yaitu kurang efisiennya penggunaan waktu kelompok untuk menjawab soal, faktor peserta didik yang secara intern memiliki keraguan dalam menjawab soal, serta faktor guru yang belum menentukan aturan permainan Uno Stacko secara jelas pada simbol *draw two* dan tidak menyediakan cadangan soal.

### **C. Pembahasan**

Semua data yang disajikan mengenai penggunaan Uno Stacko pada kegiatan asesmen mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut melalui tahapan wawancara, observasi, dan dokumentasi telah terkumpul. Data-data

---

<sup>28</sup> Wawancara dengan Muhammad Abyan Hafix, siswa kelas X-D pada 4 November 2023

tersebut lalu dilakukan analisis dan pembahasan. Pembahasan dari data-data yang telah terkumpul diuraikan sebagai berikut:

### **1. Analisis Implementasi Permainan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut**

Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan suatu program maupun seperangkat aktivitas yang sudah direncanakan secara sistematis dan rinci. Kaitan implementasi dengan pendidikan terletak pada pelaksanaan yang dilakukan dalam lembaga pendidikan seperti kurikulum, metode, strategi, maupun media. Hal tersebut digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membawa perubahan pada suatu lembaga pendidikan menjadi lebih baik.<sup>29</sup> Dalam penelitian ini, implementasi difokuskan pada penggunaan Uno Stacko pada asesmen mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut

Asesmen sendiri merupakan kegiatan yang dapat memberikan informasi secara berkesinambungan dan menyeluruh mengenai proses dan hasil yang telah dicapai oleh siswa. Asesmen yang dilakukan pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan Uno Stacko dilakukan secara menyeluruh, dengan artian asesmen ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Hal tersebut bersesuaian dengan data dari hasil observasi yang menunjukkan adanya penilaian aspek kognitif pada kemampuan siswa menjawab soal dengan baik, aspek afektif yang dapat dilihat dari sikap siswa dalam memperhatikan penjelasan guru serta saling bekerjasama dengan

---

<sup>29</sup> Sarah Almi, "Implementasi Penggunaan Media Variatif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd Negeri 105332 Tanjung Moraw" (Medan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020), 6, <http://repository.uinsu.ac.id/11287/1/Skripsi%20Almi%20Sarah.pdf>.

teman sekelompok, dan aspek psikomotorik yang dilihat dari ketepatan menarik balok dan keterlibatan dalam pembelajaran. Dengan demikian, hal tersebut relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Murray Print dalam Buku Asesmen Pembelajaran, yaitu asesmen dilakukan secara menyeluruh, tidak hanya ditujukan pada salah satu bidang tertentu.<sup>30</sup>

Berdasarkan analisis penyajian data, penggunaan Uno Stacko pada asesmen mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menunjukkan pembelajaran mendapatkan antusias besar dari siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membuat asesmen mata pelajaran sejarah kebudayaan islam terlaksana dengan lancar. Sebagaimana hasil observasi menunjukkan respon positif dari siswa terhadap penggunaan Uno Stacko, yaitu menyenangkan, dapat melatih kerjasama, membuat siswa lebih aktif karena terlibat dalam pembelajaran, serta memudahkan siswa mengingat materi. Hal tersebut relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Bambang Warsito, yaitu proses belajar peserta didik lebih menarik, menantang, menyenangkan, dan hasilnya bertahan lama dan bermanfaat bagi proses belajar lebih lanjut.<sup>31</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, implementasi permainan Uno Stacko pada mata pelajaran SKI dilakukan menggunakan asesmen yang sesuai dengan langkah-langkah penggunaan Uno Stacko pada umumnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan kesamaan penggunaan aturan

---

<sup>30</sup> Noly Shofiyah and Septi Budi Sartika, *Buku Ajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran* (Sidoarjo: UMSIDA Press, n.d.), 39.

<sup>31</sup> Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT RenikaCipta, 2008), 288.

simbol dan warna, terkecuali pada simbol *draw two* yang mengalami sedikit penyesuaian. Simbol ini mengalami penyesuaian aturan setelah terjadi kendala pada pertemuan kedua di kelas X-C. Kesesuaian tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa permainan Uno Stacko yang sudah familiar pada siswa membuat mereka lebih mudah dalam memahami aturan penggunaan Uno Stacko pada saat asesmen.

Selain sesuai dengan langkah-langkah, penggunaan Uno Stacko pada asesmen mata pelajaran SKI juga memberikan hasil bahwa asesmen ini mampu mengukur keterampilan siswa, baik itu keterampilan kognitif, motorik, maupun sosial. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa mampu menjawab soal dengan empat tingkat kesulitan sebagaimana pada aturan permainan. Selain itu, siswa mampu menarik balok dengan hati-hati dan sikap sabar tanpa menjatuhkan menara balok. Kemudian secara keterampilan sosial siswa mampu berkomunikasi dengan baik sesama rekan satu kelompok untuk bekerjasama. Data wawancara pada bagian respon siswa terhadap pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih memahami materi serta mampu bekerjasama dengan menyusun strategi untuk memenangkan kelompoknya. Hal tersebut relevan dengan manfaat Uno Stacko yang dijabarkan oleh Saputri pada penelitian terdahulu, yaitu Uno Stacko

bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, keterampilan motorik, keterampilan sosial, serta melatih kesabaran dan konsentrasi.<sup>32</sup>

Penggunaan Uno Stacko sebagai asesmen pada pembelajaran SKI juga telah menyesuaikan dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil dokumentasi terhadap soal-soal pada kartu, dimana soal tersebut telah memuat soal dengan empat tingkat kesulitan. Soal-soal tersebut ada yang memiliki tingkatan HOTS dan LOTS dengan cakupan pertanyaan yang berkenaan tentang kebudayaan masyarakat Madinah sebelum Islam, strategi dakwah Rasulullah di Madinah, substansi piagam Madinah, hingga mengenai fathu Mekkah. Soal-soal tersebut relevan dengan capaian pembelajaran SKI pada kurikulum merdeka sebagaimana pada Elemen dan Capaian Pembelajaran berdasarkan Kep-Kepala BSKAP No. 008/H/KR./2022.<sup>33</sup>

#### **a. Pelaksanaan Asesmen Menggunakan Uno Stacko Pada Kurikulum Merdeka**

##### **1) Pembelajaran di Kelas X-C**

Berdasarkan hasil analisis observasi penyajian data tentang implementasi Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilaksanakan di kelas X-C pada tanggal 17 Oktober dengan materi Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah di Madinah. Pada kegiatan awal, guru menerangkan dengan baik materi pembelajaran

---

<sup>32</sup> Olyvia Vilanova Timur Saputri et al., "Pengembangan Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Mutiara Pendidikan* 1, no. 2 (August 26, 2021): 58, <https://doi.org/10.29303/jmp.v1i2.2892>.

<sup>33</sup> Fachrudin, "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam."..., 74.

menggunakan *power point*. Sampai pada kegiatan inti, ditemukan sedikit kendala dimana terdapat siswa yang membantu temannya dalam menjawab soal. Menyikapi hal tersebut, guru mengingatkan kembali aturan main serta memberikan pengarahan pada siswa. Selain itu, terdapat sedikit kendala dimana ada siswa yang terlalu lama memikirkan jawaban dan ragu-ragu dalam menjawab soal, sehingga memakan waktu yang cukup lama. Hal tersebut menyebabkan kelompoknya lebih sedikit menjawab soal dibandingkan kelompok lainnya.

Secara umum, siswa sudah aktif menjawab soal, meskipun beberapa masih salah dalam menjawab soal. Selain itu, siswa sudah memahami aturan permainan dengan baik dilihat dari kesuksesan mereka menarik balok sehingga tidak jatuh. Kemudian dari sisi guru, guru sudah sigap dalam menguasai situasi dan kondisi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan prinsip penerapan pembelajaran yang dikemukakan oleh Majid Abdu, yaitu tugas guru yang paling utama dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pada pertemuan kedua, yaitu 31 Oktober 2023 dengan materi yang sama. Soal dalam permainan Uno Stacko diperbanyak untuk keperluan penilaian. Aturan permainan mengalami sedikit perubahan untuk penyempurnaan, yaitu hanya siswa yang mendapatkan giliran menarik balok yang maju ke depan. Sedangkan siswa yang lain duduk berdasarkan kelompoknya. Hal tersebut dilakukan guru agar siswa dapat menyusun strategi di kelompoknya masing-masing dan siswa dapat fokus menjawab

soal. Dari hasil penyajian data, dapat terlihat bahwa siswa terlihat semakin aktif dan pembelajaran berlangsung sistematis dan kondusif.

Pada kegiatan inti, guru dapat menerangkan aturan permainan dengan baik. Secara keseluruhan, siswa pada tahap ini semakin antusias dalam memainkan permainan Uno Stacko. Hal ini dapat dilihat dari catatan hasil observasi yang menunjukkan kelas menjadi ramai karena siswa saling *mensupport* temannya yang mendapatkan giliran.

Guru dan siswa sama-sama terlihat antusias selama pembelajaran berlangsung, karena situasi di kelas menjadi lebih aktif dan banyak interaksi jika dibandingkan dengan kondisi pembelajaran sebelumnya. Hal tersebut relevan dengan pendapat Dimiyanti dan Mudjiono mengenai keaktifan belajar, yaitu keaktifan belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks, yang mana kompleksitas tersebut dapat dipandang dari dua subyek, peserta didik dan pendidik. Dalam hal ini peserta didik merupakan penentu terjadinya atau tidaknya proses belajar, sehingga belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan orang lain.<sup>34</sup> Dengan demikian, keaktifan peserta didik dalam asesmen menggunakan Uno Stacko merupakan dorongan langsung dari peserta didik dan tanpa paksaan, karena dipicu keantusiasan mereka terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil data wawancara, penggunaan Uno Stacko pada asesmen mata pelajaran SKI mendapatkan respon positif, dimana peserta didik menyatakan

---

<sup>34</sup> Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka cipta, 2009), 44.

adanya perubahan yang terjadi pada diri mereka seperti menjadi lebih berani berbicara karena dilatih saat menjawab soal dan menjadi lebih termotivasi untuk belajar SKI. Hal tersebut relevan dengan teori mengenai keefektifan belajar, yaitu pembelajaran dapat dikatakan efektif jika pengalaman, bahan-bahan, dan hasil yang diharapkan sesuai dengan tingkat kematangan siswa berdasarkan latar belakang mereka. Proses belajar dikatakan berjalan dengan baik apabila siswa dapat melihat hasil positif dari dirinya dan memperoleh kemajuan dalam proses pembelajaran.<sup>35</sup>

## **2) Pembelajaran di Kelas X-D**

Berdasarkan hasil analisis observasi penyajian data, implementasi permainan Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilaksanakan di kelas X-D pada tanggal 19 Oktober 2023 sudah diterapkan dengan baik. Pembelajaran dibagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup

Pada saat pelaksanaan peserta didik terlihat antusias dan bersemangat mengikuti asesmen menggunakan Uno Stacko. Sebagian besar peserta didik dapat menarik balok dengan cepat, tetapi beberapa siswa lainnya masih lumayan lambat ketika menarik balok. Pada saat kegiatan inti, sempat terjadi kendala dalam menentukan siapa yang berhak mengambil balok secara double ketika menarik balok *Draw Two*. Kendati demikian, guru dapat mengatasinya dengan memberikan arahan dan penjelasan lebih lanjut mengenai aturan permainan Uno Stacko.

---

<sup>35</sup> Bistari Basuni Yusuf, Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif , Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan Vol. 1, No. 2, Oktober 2017- Maret 2018, h. 15.



Observasi pada tanggal 2 November yang dilakukan di kelas X-D menunjukkan beberapa perubahan. Hal tersebut dikarenakan kelompok yang dibagi menjadi kelompok laki-laki dan kelompok perempuan menyebabkan peserta didik lebih leluasa dalam menentukan strategi di kelompoknya masing-masing. Peserta didik secara mandiri tergerak untuk bekerjasama dengan teman satu kelompoknya dan menentukan strategi agar tidak kalah. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Uno Stacko pada pembelajaran SKI, khususnya pada asesmen dapat dilaksanakan dengan lancar karena partisipasi aktif peserta didik. Hal tersebut dapat diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan kelompok dapat bekerjasama dengan baik serta secara mandiri mampu berinisiatif menyusun strategi.

Berdasarkan data tersebut, maka implementasi uno stacko pada mata pelajaran SKI di kelas X-D relevan dengan pendapat Bambang bahwa proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik dalam berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang lingkup berkeaktifan, dan kemandirian sehingga dapat tercipta proses belajar peserta didik yang lebih menarik, menantang, menyenangkan, dan hasilnya bertahan lama dan bermanfaat bagi proses belajar lebih lanjut.<sup>36</sup>

Pentingnya penyelenggaraan proses pembelajaran dengan baik tentunya juga perlu ditunjang oleh asesmen atau evaluasi yang baik. Pembelajaran SKI di MAN Insan

---

<sup>36</sup> Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta : PT RenikaCipta,2008),288.

Cendekia Tanah laut yang menggunakan Uno Stacko dalam asesmen menunjukkan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Sebab, evaluasi dalam pembelajaran dinilai memiliki kedudukan yang strategis. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah al-Baqarah ayat 31-32:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١ قَالُوا سُبْحٰنَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ۝ ٣٢

صَادِقِينَ ٣١ قَالُوا سُبْحٰنَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ٣٢

Tafsir At-Thabari menjelaskan ayat tersebut mengandung konsep evaluasi. Berdasarkan ayat tersebut, evaluasi memiliki prinsip hadaf, yaitu dalam melakukan evaluasi harus mengacu pada tujuan. Selain itu, evaluasi harus dilakukan dengan terarah dan melihat semua aspek.<sup>37</sup> Hal tersebut bersesuaian dengan asesmen dalam penelitian ini, dimana asesmen dilakukan untuk berbagai aspek seperti kognitif, afektif, serta psikomotorik.

## **2. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Permainan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut**

### **1) Faktor Pendukung**

#### **a) Faktor Guru**

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan bapak Muhammad Ideham, beliau mengatakan bahwa telah berpengalaman mengajar selama puluhan

---

<sup>37</sup> Izzati A N et al., "Evaluasi Pendidikan Dalam Surah Al-Baqarah Ayat 31-34 Analisis Tafsir Ath-Thabari," August 9, 2023, 59, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.8231357>.

tahun. Beliau juga telah menjadi guru Sejarah Kebudayaan Islam di MAN INsan Cendekia Tanah Laut selama 7 tahun lamanya. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru SKI mampu mengarahkan siswa dan mengelola kelas dengan baik, sekalipun terjadi kendala di lapangan yang disebabkan faktor eksternal seperti cuaca. Ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik, yaitu guru tidak cukup hanya menguasai pengetahuan pada spesialisasinya saja, tetapi juga memiliki pengalaman dan pengetahuan umum.<sup>38</sup>

Berdasarkan analisis penyajian data, bapak Muhammad Ideham sudah lama mengajar dengan menggunakan variasi dalam pembelajaran. Hal tersebut ia lakukan agar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang biasanya dianggap monoton dan membosankan dapat berlangsung dengan menyenangkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengalaman guru dalam mengajar menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Sumiharsono dan Hasanah, yaitu guru yang memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai dengan profesinya, tentunya akan menghasilkan pengajaran yang lebih baik daripada yang mengajar di luar bidang keilmuannya. Perbedaan latar belakang pendidikan guru dapat mempengaruhi kualitas hasil pendidikan.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Tangge and Ferlin, "Pengaruh Pengalaman Mengajar Dan Motivasi Kerja Terhadap Guru Biologi Tersertifikasi Di SMA Negeri Se-Kota Palu," 516.

<sup>39</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Mataram: CV PUSTAKA ABADI, 2017).

### **b) Faktor Peserta Didik**

Berdasarkan penyajian data, peserta didik MAN Insan Cendekia Tanah Laut merupakan peserta didik yang memiliki kemampuan dalam menerima hal-hal baru serta cepat beradaptasi. Selain itu, berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan peserta didik di kelas X-C dan X-D sebelumnya telah familiar dengan Uno Stacko, sehingga menyambut dengan antusias asesmen menggunakan Uno Stacko. Hal ini dibuktikan melalui penyajian data mengenai respon positif peserta didik terhadap implementasi Uno Stacko pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu lebih semangat belajar, merasa lebih termotivasi dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam, memudahkan dalam memahami dan mengingat materi, menambah keaktifan dalam belajar, serta dapat membuat mereka lebih fokus saat belajar.

Dalam penelitian ini peserta didik menjadi salah satu faktor pendukung. Hal ini dikarenakan keberhasilan kegiatan pembelajaran akan dipengaruhi oleh perhatian peserta didik. Maka dari itu, peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gage dan Berliner mengemukakan bahwa perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, tanpa adanya perhatian maka pelajaran yang diterima dari pendidik sia-sia. Bahkan dalam kajian teori belajar terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak akan terjadi pembelajaran.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Gage dan Berliner, *Educational Psychology*, (Chicago: Rand MC Nally Collage Publishing Company, 1984), 335.

Berdasarkan hasil analisis penyajian data, siswa terlibat aktif dalam asesmen menggunakan Uno Stacko. Mereka juga sangat antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik, mampu menjawab soal-soal yang terdapat pada kartu, serta mampu membangun kerjasama yang baik dengan teman satu kelompoknya. Siswa memperlihatkan motivasi dan minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran SKI menggunakan Uno Stacko. Dengan demikian, hal tersebut telah memenuhi indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Djamarah, yaitu perasaan suka ataupun senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.<sup>41</sup>

### **c) Faktor Fasilitas Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penyajian data pada faktor pendukung implementasi Uno Stacko, sekolah memberikan fasilitas yang memadai dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari fasilitas pembelajaran yang digunakan guru Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu *smart tv* dan seperangkat Uno Stacko beserta kartu yang didukung oleh pihak sekolah. Selain itu, penggunaan Uno Stacko sebagai asesmen dengan inovasi berupa 4 jenis tingkatan soal dalam asesmen ini. Inovasi tersebut membuat peserta didik merasa tertantang, sehingga mereka berkompetisi untuk memenangkannya. Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki atensi yang besar terhadap asesmen menggunakan Uno Stacko serta antusias saat mengikutinya. Hal ini dapat dibuktikan

---

<sup>41</sup> Djamarah, *Psikologi Belajar*..., 46.

melalui penyajian data berupa respon positif dari peserta didik terhadap implementasi permainan ini dalam pembelajaran.

Adanya asesmen menggunakan Uno Stacko menjadi tantangan baru bagi peserta didik. Uno Stacko sendiri merupakan bagian dari sarana yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penyajian data, dapat diketahui bahwa peserta didik menjadi tertantang dengan implementasi Uno Stacko. Tantangan ini menyebabkan peserta didik dapat berkembang dan termotivasi untuk belajar. Hal ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, yaitu apabila pendidik menginginkan peserta didiknya berkembang dan selalu berusaha mencapai tujuan maka pendidik harus memberikan tantangan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>42</sup> Tantangan pembelajaran pada implementasi ini terletak pada penggunaan Uno Stacko sebagai asesmen mata pelajaran SKI.

Keantusiasan peserta didik terhadap penggunaan Uno Stacko dalam asesmen menjadi salah satu faktor pendukung implementasi. Hal tersebut disebabkan karakteristik Uno Stacko mampu merangsang minat belajar siswa. Hal ini relevan dengan pendapat Sadiman dalam buku yang ditulis oleh Ramen A Purba, media adalah komponen dari berbagai jenis lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar.<sup>43</sup> Uno Stacko sebagai asesmen memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya dapat menarik minat dan antusias yang besar pada siswa. ‘

---

<sup>42</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran...*, 47

<sup>43</sup> Ramen A Purba and Dkk, *Pengantar Media Pembelajaran* (Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020).

#### **d) Faktor Lingkungan**

Berdasarkan hasil observasi, lingkungan pembelajaran di MAN Insan Cendekia Tanah Laut dapat dikatakan kondusif, karena lingkungan belajarnya tenang dengan tidak adanya suara bising yang mengganggu. Selain itu, interaksi yang baik antar siswa dengan guru maupun antar siswa menciptakan situasi yang nyaman, dimana elemen tersebut saling mendukung dan mendorong untuk interaktif. Hal tersebut dapat membuat siswa lebih mudah untuk menguasai materi, sehingga dapat belajar secara maksimal. Ini relevan dengan prinsip lingkungan belajar yang kondusif, yaitu dapat menumbuhkan serta mengembangkan motif untuk belajar dengan baik dan produktif. dapat membuat siswa lebih mudah untuk menguasai materi, sehingga dapat belajar secara maksimal. Dengan demikian, lingkungan belajar menjadi sarana bagi siswa untuk beraktivitas, berkreasi, maupun bereksplorasi untuk menghasilkan pembelajaran yang memberikan informasi serta konsep baru bagi siswa.<sup>44</sup>

### **2) Faktor Penghambat**

#### **a) Faktor Alokasi Waktu**

Berdasarkan data hasil observasi, belum terdapat aturan mengenai berapa lama durasi waktu siswa dalam memikirkan jawaban soal serta waktu untuk menjawab soal.

---

<sup>44</sup> Nursyaidah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik," 24.

Guru hanya mengatur estimasi waktu setiap kelompok. Tidak adanya aturan yang jelas mengenai durasi waktu menjawab soal menyebabkan ada waktu yang terbuang, sehingga suatu kelompok menjadi lebih sedikit mendapatkan kesempatan untuk menjawab soal.

Selain itu, pada pertemuan pertama di kelas X-D sempat terjadi hujan lebat yang menyebabkan beberapa siswa harus keluar kelas untuk menyelamatkan proyek P5 mereka agar tidak kebasahan. Hal tersebut memakan waktu yang menyebabkan waktu kelompok harus terpotong sehingga lebih sedikit dalam menjawab soal.

#### **b) Faktor Peserta Didik**

Lamanya waktu peserta didik dalam menjawab soal bergantung pada proses mental yang dihadapi masing-masing peserta didik. Berdasarkan hasil penyajian data, penyebab peserta didik terlalu lama berpikir dalam menjawab soal adalah keraguan mereka, sehingga jawaban lebih lama baru tersampaikan. Hal ini tentunya berhubungan erat dengan mental masing-masing peserta didik mengenai keberanian mereka untuk menjawab soal. Hal ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Samsuri dalam Nursyaidah, yaitu salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran adalah faktor intern yang terdapat di dalam diri individu meliputi faktor jasmaniah, psikologis, dan faktor kelelahan.<sup>45</sup> Faktor psikologis siswa berpengaruh terhadap keberanian mereka dalam menjawab soal.

#### **c) Faktor Guru**

---

<sup>45</sup> Nursyaidah, 78.



Berdasarkan hasil analisis penyajian data, terdapat kendala pada aturan penggunaan simbol *draw two* yang mengharuskan siswa untuk mengambil balok secara *double*. Aturan ini memang disamakan dengan aturan asli dalam permainan Uno Stacko pada umumnya, tetapi pada penerapannya terjadi penumpukan pada salah satu siswa untuk mengambil balok dan menjawab soal.

Hasil observasi juga menunjukkan kendala lainnya, yaitu kurangnya soal pada salah satu warna balok dapat menyebabkan pembelajaran kurang berjalan maksimal. Hal ini dikarenakan soal dapat dijawab berulang oleh siswa. Kurangnya soal disebabkan oleh permainan yang tidak diprediksi guru dapat berlangsung dengan ritme yang lebih cepat dari biasanya, karena siswa dapat menarik balok dengan cepat dan langsung menjawab soal. Dalam hal ini guru belum menyediakan soal cadangan sebagai persediaan untuk menambah soal pada permainan.