**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KIMUNO (KIMIA UNO) PADA MATERI TABEL PERIODIK UNSUR YANG DIPADUKAN DENGAN NILAI-NILAI ISLAM**

**Ayu Rahayu, Sudding1, Hasri2**

1,2 Dosen Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

*Email: ayuayuayu3kali@gmail.com*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui kualitas dari media kartu Kimuno pada materi tabel periodik unsur yang dipadukan dengan nilai-nilai islam yang meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, (2) mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media kartu Kimuno hasil pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari tahapan penilaian kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi yang difokuskan untuk mengembangkan media kartu Kimuno dan perangkat pendukung berupa buku panduan peserta didik dan pendidik, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan tes pemahaman konsep. Hasil Penelitian menunjukkan (1) media kartu Kimuno yang telah dikembangkan divalidasi oleh tim ahli diperoleh nilai 3,4 pada kategori valid. Kepraktisan dan keefektifan diperoleh melalui uji coba media kartu Kimuno di SMAIT Ibnu Sina Makassar pada kelas X. Media kartu Kimuno memenuhi kriteria praktis melalui lembar observasi yaitu aktivitas pendidik dengan nilai 3,5 pada kategori tinggi dan aktivitas peserta didik dengan nilai 3,3 pada kategori tinggi. Media kartu Kimuno memenuhi kriteria efektif melalui angket respon peserta didik sebesar 81,45% memperoleh respon positif serta melalui tes hasil belajar dengan nilai 77,05%. (2) Media kartu Kimuno yang telah dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan nilai uji gain score sebesar 0,5 berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kartu Kimuno, Tabel Periodik Unsur

**ABSTRACT**

The study aims at discovering (1) the quality of Kimuno card media on element periodic table material integrated with islamic values which cover validity, practicality, and effectiveness, (2) the improvement of students’ conceptual understanding after utilizing Kimuno card media of development result. The study employed development model by Hannafin & Peck which consisted of several stages, namely need assessment, design, development, and implementation which focused to develop Kimuno card media and the supporting tools such as teacher and students’ guide book, lesson plan, and conceptual understanding test. The results of the study reveal that (1) the Kimuno card media developed had been validated by the expert team obtained 3.4 which was in valid category. The practicality and effectiveness were obtained through Kimuno card media tryout test at SMAIT ibnu Sina in Makassar in grade X. The Kimuno card media had met the criteria of practical through observation sheet that the teacher’s activity obtained 3.5 which was in high category, and students’ activity obtained 3.3 which was in high category. The Kimuno card media had met effective criteria through students’ response questionnaire by 81.45 which obtained positive response, and the learning result was 77.05%, (2) the Kimuno card media developed could improve students’ conceptual understanding with gain score 0.5 in medium category.

Keyword: development, kimuno card media, element periodic table

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kegiatan untuk membantu perkembangan peserta didik mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Kegiatan pendidikan berfokus pada interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidikan lain yang berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan. Kegiatan pendidikan berfungsi membantu mengembangkan potensi, kecakapan dan karakteristik peserta didik agar berkembang sesuai dengan harapan masyarakat. Berdasarkan Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tujuan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Beberapa lembaga pendidikan telah melakukan pengembangan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, salah satu contoh adalah pengembangan pembelajaran terpadu yang mengimplementasikan ajaran agama yang berlandaskan Alqur’an dan As Sunnah dalam pembelajaran di tingkat sekolah yang dikenal sebagai sekolah islam terpadu. Sekolah islam terpadu, akhir-akhir ini sering dibicarakan karena diyakini bahwa anak yang dididik dan dibekali dengan ajaran agama sejak dini akan membentuk kepribadian yang kuat dalam dirinya, karena dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah dalam proses pertumbuhannya sesuai dengan ajaran agama yang diterima dan dipelajarinya, sehingga pengetahuan-pengetahuan lainnya akan menjadi baik. Hal ini dibuktikan dengan munculnya sekolah islam terpadu (SIT) pada tahun 1980an sampai 2013 dengan jumlah lebih dari 1.000 sekolah yang tergabung dalam Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT), dimana kepengurusannya telah tersebar di seluruh wilayah Indonesia (Suyatno, 2013).

Sekolah Islam Terpadu Ibnu Sina merupakan salah satu sekolah yang tergabung dalam Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) yang bernaung di bawah Yayasan Amal Jariyah Ibnu Sina Makassar dengan misi diantaranya yaitu mewujudkan suasana dan lingkungan sekolah yang islam, menumbuhkan jiwa kepemimpinan, kemandirian serta menyelenggarakan pola pendidikan islam terpadu. Misi tersebut kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran, dimana semua materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran dipadukan dengan nilai-nilai ajaran islam. Materi yang dipadukan dengan nilai-nilai ajaran islam baik dari Alqur’an maupun As Sunnah diantaranya adalah materi kimia.

Meskipun tidak khusus membahas materi ilmu pengetahuan khususnya materi kimia tetapi Alqur’an dan As Sunnah memberikan tanda-tanda tentang bukti ilmiah dan konsep filosofi untuk menuntun pikiran manusia akan kebesaran Allah SWT, sebagai contoh pembuktian kebesaran dan kekuasaan Allah mengenai unsur kimia, dalam surah Al Hadid ayat 25 yang disebutkan bahwa “ dan kami ciptakan besi yang padanya terdapat kekuatan yang hebat”, besi adalah unsur kimia yang memiliki simbol Fe. Sedangkan dalam surah Al-Kahfi ayat 96 disebutkan bahwa “ Berilah aku tembaga (yang mendidih)”, tembaga adalah unsur kimia dengan simbol Cu (Al-Quran Terjemahan).

Tabel periodik unsur adalah susunan unsur-unsur kimia yang memiliki nomor atom berbeda-beda, seiring berkembangnya zaman telah ditemukan 118 unsur kimia yang telah diverifikasi oleh *Internasional Union of Pure and Applied Chemistry* (IUAPC). 118 unsur kimia tersebut telah diperkenalkan kepada peserta didik khusunya ditingkat sekolah menengah atas. Dengan demikian, peserta didik harus mengetahui dengan jelas letak unsur dalam tabel periodik agar dapat mengidentifikasi penyebab unsur-unsur disusun dalam satu golongan atau periode yang sama, mengetahui penulisan simbol unsur dan nama dari setiap unsur kimia dengan benar serta dapat menjelaskan kebesaran Allah SWT yang telah menciptakan unsur-unsur kimia tersebut. Unsur-unsur kimia memiliki kaitan dengan nilai-nilai islam sehingga dibutuhkan suatu pemahaman konsep yang baik untuk mengetahui unsur-unsur kimia yang ada dalam tabel periodik.

Media merupakan perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi dari materi yang akan diterima oleh peserta didik. Media dalam proses pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah media kartu. Media kartu adalah media yang berisi informasi, seperti kata-kata, gambar atau angka yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pendidik, sehingga pendidik dapat lebih mudah mengajarkan materi kimia khususnya tabel periodik unsur yang dipadukan atau diintegrasikan dengan nilai-nilai islam dari Alqur’an dan As Sunnah dalam pembelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik yang merupakan tujuan pendidikan sekolah islam terpadu diantaranya yaitu karakter *Mutsaqofal Fikri, Salimul Aqidah dan Matinul Khuluq*. Contoh media kartu yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media kartu Kimuno.

Media kartu Kimuno dilaksanakan dengan cara bermain bersama untuk merajut ukhuwah antara peserta didik yang satu dengan lainnya serta peserta didik dapat memiliki perilaku yang santun, tertib, disiplin atau membentuk karakter *Matinul Khuluq* dalam memainkan permainan kartu Kimuno sebagai media pembelajaran. Media kartu Kimuno berupa permainan yang menentukan golongan dan periode suatu unsur kimia sehingga peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir logis, kreatif dan sistematis atau karakter *Mutsaqofal Fikri* untuk menyelesaikan permainan Uno tersebut sehingga peserta didik akan memahami konsep dengan sendirinya.

Pemahaman konsep materi kimia khususnya tabel periodik unsur yang dipadukan dengan nilai-nilai islam merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran kimia secara umum yaitu membentuk sikap positif terhadap kimia dengan menyadari keteraturan dan keindahan alam serta mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa, hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan sekolah islam terpadu untuk membentuk karakter Salimul Aqidah yaitu meyakini bahwa Allah SWT sebagai pencipta, pemilik, pemelihara dan penguasa alam semesta.

Upaya mengembangkan media pembelajaran berupa media kartu Uno telah banyak dilakukan oleh para peneliti yang menunjukkan bahwa media permainan kartu Uno dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan persentase hasil belajar sebesar 79,31%, permainan kartu Uno sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai validitas 97% dan realibilitas 1,0263 dan permainan kartu Uno dapat merangsang aktivitas peserta didik dalam belajar kimia khususnya pada materi pokok struktur atom dengan presentasi aktivitas peserta didik adalah 90,1% dengan kriteria sangat efektif. (Estiani, Samsusilowati & Sari).

Penggunaan media *Chemmend* yang mirip dengan permainan kartu Uno pada materi Tabel Periodik Unsur oleh (Martí & Rubio, 2014) menunjukkan bahwa permainan kartu *Chemmend* berguna untuk mengajarkan tabel periodik dengan respon peserta didik 94% mengatakan bahwa mereka telah mempelajari posisi unsur dalam tabel periodik dengan bermain *Chemmend* , tidak lagi mempelajari posisi unsur dalam tabel periodik dengan cara menghafal dan mereka merekomendasikan penggunaan *Chemmend* dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media kartu Uno. Namun, sejauh ini belum ada upaya pengembangan media kartu Uno yang dipadukan dengan nilai-nilai islam, maka peneliti akan mengembangkan media kartu kimia Uno (Kimuno) pada materi tabel periodik unsur yang dipadukan dengan nilai-nilai islam.

**METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model Hannafin dan Peck yang berorientasi kepada pengembangan produk media pembelajaran. Model ini terdiri dari tiga tahap pengembangan yaitu tahap analisis kebutuhan, desain dan pengembangan dan implementasi.

Media kartu Kimuno yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli, dan diujicobakan di SMAIT Ibnu Sina Makassar semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Adapun subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas X.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan para ahli media, ahli materi dan pendidik kimia. Lembar observasi yang bertujuan untuk memperoleh data tentang kepraktisan media kartu Kimuno dalam proses pembelajaran yang terdiri dari lembar observasi pendidik dan lembar observasi peserta didik. Angket respon peserta didik yang bertujuan untuk memperoleh data tentang keefektifan media kartu Kimuno yang telah dikembangkan. Tes yang bertujuan untuk memperoleh data tentang keefektifan media kartu Kimuno yang dikembangkan serta digunakan sebagai instrumen yang dapat mengukur pemahaman konsep peserta didik terhadap materi tabel periodik unsur dengan RPP yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Terpadu.

Teknik analisis data pada pengembangan media kartu Kimuno meliputi analisis data Kevalidan dengan rumus :

Keterangan:

Va adalah nilai rerata total aspek

Ai adalah rerata nilai untuk aspek ke-i

n adalah banyaknya aspek

Analisis data Kepraktisan

Keterangan:

IO adalah nilai rerata total aspek

Ai adalah rerata nilai untuk aspek ke-i

n adalah banyaknya aspek

Analisis data Keefektifan dari respon peserta didik

Keterangan :

PRS = Persentase respon peserta didik

= Jumlah skor respon peserta didik

= Jumlah maksimal angket respon

(Sumber: Hobri,2009)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Proses Pengembangan Media Kartu Kimuno yang Memenuhi Kriteria Valid, Praktis dan Efektif**

Proses pengembangan media kartu Kimuno ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck. Dimana tahapan pertama yang dilakukan dimulai dari tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan pembelajaran terhadap proses pembelajaran di sekolah. Selanjutnya dilakukan analisis peserta didik yang meliputi, latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif peserta didik, dan pengalaman belajar peserta didik dan analisis tujuan yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep-konsep utama yang berkaitan dengan materi tabel periodik unsur. Hasil analisis tujuan digunakan untuk analisis setting pembelajaran yang berhubungan dengan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu Kimuno sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Tahap kedua adalah tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan media kartu Kimuno, buku panduan penggunaan kartu Kimuno untuk peserta didik dan pendidik serta RPP. Kemudian penyusunan kisi-kisi tes pemahaman konsep yang telah disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran. Penyusunan tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan dan pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini diawali dengan penilaian tentang kevalidan dari tim ahli yaitu ahli media, materi dan praktisi (pendidik), yang diperoleh pada Tabel 1.

Tabel 1. Kevalidan media kartu Kimuno

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Validator | Rerata Skor | Kategori |
| Ahli Materi | 3,06 | Valid |
| Ahli Media | 3,75 | Valid |
| Ahli Praktisi (Pendidik) | 3,42 | Valid |

Media kartu Kimuno dari ahli materi membuktikan bahwa media pembelajaran kartu Kimuno yang dikembangkan sebagai media pembelajaran kimia khususnya pada materi tabel periodik unsur dapat digunakan sebagai media untuk menyalurkan materi pembelajaran yang disampaikan pendidik kepada peserta didik karena media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Penilaian oleh ahli media membuktikan bahwa media kartu Kimuno memiliki kriteria yang baik dilihat dari segi petunjuk penggunaan yang disajikan dengan jelas, mudah dibawah ke mana saja, tidak membutuhkan ruang yang luas dan lebar, sehingga memiliki desain permainan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sedangkan penilaian oleh praktisi (pendidik) membuktikan bahwa media pembelajaran kartu Kimuno memiliki desain pembelajaran yang baik, materi yang digambarkan sesuai dengan materi tabel periodik.

Media kartu Kimuno yang telah valid dapat digunakan pada tahap implementasi untuk memperoleh nilai kepraktisan dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Nilai kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kepraktisan media kartu Kimuno

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspek | Rerata Skor | Kategori |
| Aktivitas Pendidik | 3,5 | Tinggi |
| Aktivitas Peserta didik | 3,3 | Tinggi |

Hasil pengembangan media kartu Kimuno memenuhi kriteria kepraktisan yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmatin dan Khabibah (2016) bahwa media permainan kartu uno dapat memenuhi aspek kepraktisan yang ditunjukkan dengan penilaian validator yang menyatakan bahwa media permainan kartu UNO dan tes hasil belajar peserta didik dapat digunakan dengan sedikit revisi serta aktivitas peserta didik dalam menggunakan permainan kartu UNO termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 90,72%.

Sedangkan nilai keefektifan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Keefektifan media kartu Kimuno

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspek | Rerata Skor | Kategori |
| Respon Peserta didik | 81,49%. | Efektif |
| Tes Hasil Belajar | 76,47%, | Tinggi |
| 17,64% | Sedang |
| 5,88% | Rendah |

Berdasarkan hasil rekapitulasi respon peserta didik memiliki persentase sebesar 81,49% artinya media kartu Kimuno memperoleh respon positif dalam penggunaanya pada proses pembelajaran. Hal ini berarti peserta didik tertarik menggunakan media kartu Kimuno serta bersemangat mengikuti pembelajaran karena dengan permainan kartu Kimuno peserta didik belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Hasil penelitian pengembangan media kartu Kimuno ini memiliki hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmatin dan Khabibah (2016) bahwa media permainan kartu uno dengan hasil angket respon peserta didik diperoleh bahwa persentase rata-rata jumlah respon peserta didik adalah 80,48%, sehingga respon peserta didik termasuk dalam kategori positif sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Franco, dkk (2012) dengan respon peserta didik yaitu 48% mengatakan permainan tersebut adalah permainan yang sangat sederhana dari semua permainan yang pernah diperkenalkan dan 42% peserta didik menganggapnya sebagai metode pembelajaran yang paling menyenangkan dari semua kegiatan dalam pembelajaran.

1. **Peningkatan Pemahaman Konsep Setelah Menggunakan Kartu Kimuno dalam Pembelajaran**

Untuk dapat mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media kartu Kimuno, maka perlu membandingkan skor pemahaman konsep sebelum penerapan dan setelah penerapan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, skor pemahaman konsep sebelum penerapan dan sesudah penerapan mengalami peningkatan sebesar 30% dari 47% menjadi 77. Selanjutnya untuk mengetahui interval peningkatannya, maka dilakukan uji gain score.

Hasil gain score menunjukkan bahwa media kartu Kimuno dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sebesar 0,5. Peningkatan tersebut berada pada kategori sedang karena nilai gain score berada pada interval 0,3 = X = 0,7. Hal ini disebabkan karena pada awal permainan, peserta didik berlomba-lomba untuk menyelesaikan dengan cepat, namun ternyata masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam menentukan letak golongan atau periode dari kartu yang dimilikinya sehingga suasana permainan menjadi tegang. Selain itu, pada saat permainan dimulai semua peserta didik ingin menjadi pemain pertama yang menyelesaikan permainan, sehingga peserta didik yang menjadi pemain terakhir dalam kelompoknya, merasa tidak senang dan kecewa.

Peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah diterapkannya media kartu Kimuno dalam proses pembelajaran disebabkan karena pada saat permainan berlangsung peserta didik yakin akan berhasil dalam pembelajaran kimia tabel periodik unsur karena pendidik memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya, memantau kesulitan belajar peserta didik dalam menggunakan media dan memberikan waktu peserta didik untuk menyelesaikan permainan sehingga peserta didk yang memiliki pemahaman kurang akan merasa terbantu dalam menyelesaikan permainan. Selain itu, media permainan kartu Kimuno dapat membantu peserta didik merasa termotivasi dan senang pada saat belajar karena media kartu Kimuno yang digunakan menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi tabel periodik unsur.

Pelajaran dengan nuansa bermain diterima secara menyenangkan, memiliki sifat dasar menghibur dan menggembirakan. Media pembelajaran bukan berfungsi untuk menggantikan pendidik mengajar di kelas, karena pendidik tidak akan tergantikan posisinya.

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu pendidik karena pendidik di kelas berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik yang kesulitan belajar di kelas (Komariyah, 2010). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu Kimuno dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Estiani, dkk (2015) bahwa media permainan kartu uno dapat meningkatkan pemahaman konsep dan karakter peserta didik dengan gain score adalah 0,56 yang berada pada kategori sedang.

Salah satu manfaat media yaitu media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Jika hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pendidik saja, peserta didik mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman peseta didik pasti akan lebih baik (Falahuddin, 2014). Tanpa adanya dukungan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang hanya menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar oleh peserta didik, menjadikan suasana belajar menjadi kurang menarik dan membosankan, mengakibatkan anak kurang mengembangkan kemampuan serta kreativitas peserta didik pada materi tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu pendidik lebih mudah untuk menjelaskan kepada peserta didik (Roger & Johnson, 2009).

Penelitian ini dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang memadukan nilai-nilai islam dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Dengan demikian praktisi pembelajaran dapat terus memperbarui dan memaksimalkan media pembelajaran yang ada dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar terjadi stimulus-stimulus yang merangsang rasa ketertarikan atau keingintahuan peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih semangat dan termotivasi.

Media permainan Kimuno merupakan media permainan edukatif yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai pendukung pembelajaran sehingga dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pendidik wajib untuk kreatif menggunakan metode dan media yang sesuai sehingga suasana belajar di kelas menyenangkan. Suasana kelas yang dilaksanakan dengan menyenangkan mengakibatkan pembelajaran tidak berlangsung dengan *teacher centered* tetapi *student centered*. karena peserta didik akan menemukan sendiri dan mengetahui konsep materi yang dipelajari. Pendidik bukan satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator yang berpengaruh pada peserta didik untuk mengikuti pelajaran yang tidak membosankan. Sehingga media permainan sesekali dapat digunakan di kelas untuk variasi pembelajaran (Komariyah & Soeparno, 2010). Penggunaaan media yang menarik dapat mendorong rasa ketertarikan peserta didik untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran (Nurhayati dkk, 2009).

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media kartu Kimuno memenuhi kriteria Valid berdasarkan penilaian oleh ahli dengan sedikit revisi, praktis berdasarkan penilaian observer yaitu keterlaksanaan media kartu Kimuno dalam proses pembelajaran memenuhi kriteria tinggi, dan efektif berdasarkan respon peserta didik terhadap media kartu Kimuno mendapatkan respon positif, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Media kartu Kimuno yang telah dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan nilai uji gain score sebesar 0,5 berada pada kategori sedang.

**DAFTAR PUSTAKA**

Al-Quran Terjemahan. 2015. Departemen Agama RI. Bandung:CV Darus Sunnah

Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi, S. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu kimuno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Peserta didik Kelas VIII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1),711-719.

Falahuddin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, (4), 104-117

Franco Mariscal, A. J., Oliva Martínez, J. M., & Bernal Márquez, S. 2012. An Educational Card Game for Learning Families of Chemical Elements. *Journal of Chemical Education*, (89), 1044–1046.

Hobri. 2009. *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Developmental Research*). Jember: offic

Komariyah, Z & Soeparno. 2010. Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran di SDN Jerawat I Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan,*10(1): 63-73.

Martí-Centelles, V., & Rubio-Magnieto, J. 2014. ChemMend: A Card Game To Introduce and Explore the Periodic Table while Engaging Students’ Interest. *Journal of Chemical Education*, (91), 868–871.

Nurhayati, S. Sudarmin. F.W. Mahatmanti, & F.D. Khodijah. 2009. Keefektifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have dengan Bantuan ChemoEdutainment Media Key Relation Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal* *Inovasi Pendidikan Kimia,* 3(1): 379-384.

Rahmatin, Rosary & Khabibah Siti. 2016. Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal ilmiah pendidikan matematika*, 1(5)

Samsusilowati, P. 2016. *Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Di SMK YPKK 2 Sleman*. Fakultas Ekonomi UNY.

Sari, R. R., & Lutfi, A. 2015. Kelayakan Permainan Uno Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom (eligibility of “uno card” games as learning media in structur atom). *UNESA Journal of Chemical Education*, 4.

Suyatno, S. 2013. Sekolah Islam terpadu; Filsafat, ideologi, dan tren baru pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, *2*, 355.