



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Media Kartu Permainan *Uno* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Membandingkan Pecahan Sederhana

Novita Dwi Lestari¹, Yusuf Suryana², Elan³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: novitadwilestari14@gmail.com, suryanaku58@gmail.com, elan_mpd@yahoo.com

Abstract

This research was motivated by low student learning outcomes about the material compared simple fraction. Students still difficult to understood which fractions there are "larger", "smaller" or "equal". In addition, students were understood with symbol of ineualition which indicate compared of fraction. This caused less of the media learning in proces compared simple fraction. Therefore, to solved the problems was needed learning media. Based on literature studies, media game uno card was suitable for using in compared simple fractions. Via the media game uno card, then students will learning math more easily and fun. The general problem in this study raised how the influence of media game uno card to student's learning in the material compared simple fractions. Meanwhile, the general purpose of the research to describe the influence of media game uno card to student's learning in the material compared simple fractions. The method used were quasi experimental design with type of nonequivalent control group design. The research sample were class III-A and III-B SDN 1 Lewo Mangkubumi, Tasikmalaya City with sampling technique that sampling jenuh. The research instrument used test and observation sheet. The results showed that the students learning outcomes on the material compared simple fractions using media game uno card has better than the student learning outcomes without using media game uno card.

Keywords: Media Game Uno Card, Student Learning Outcomes, Compared Simple Fractions.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa tentang materi membandingkan pecahan sederhana. Siswa masih kesulitan untuk memahami mana pecahan "lebih besar", "lebih kecil" atau "sama dengan". Selain itu, siswa juga masih kurang paham dengan tanda pertidaksamaan yang menunjukkan perbandingan pecahan. Hal ini disebabkan kurang adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran membandingkan pecahan sederhana. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran. Berdasarkan studi literatur, media kartu permainan *uno* cocok digunakan pada materi membandingkan pecahan sederhana. Melalui media kartu permainan *uno*, maka siswa akan belajar matematika lebih mudah dan menyenangkan. Rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini mengangkat bagaimana pengaruh media kartu permainan *uno* terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana. Sedangkan, tujuan penelitian secara umum adalah mendeskripsikan pengaruh media kartu permainan *uno* terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian adalah kelas III-A dan III-B SDN 1 Lewo Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya dengan teknik pengambilan sampel yaitu sampling jenuh. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* lebih baik daripada hasil belajar siswa tanpa menggunakan media kartu permainan *uno*.

Kata Kunci: Media Kartu Permainan *Uno*, Hasil Belajar Siswa, Membandingkan Pecahan Sederhana.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan. Matematika berguna sebagai pelayan ilmu pengetahuan yang lain dan

untuk membantu menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga belajar matematika sangatlah penting karena dalam kehidupan sehari-hari kita tidak terlepas dari matematika. Namun,

pembelajaran matematika di sekolah dasar dianggap sulit dipahami oleh siswa. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan antara karakteristik matematika dengan tahap berpikir siswa sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Suwangsih dan Tiurlina, 2010, hlm. 15) bahwa siswa sekolah dasar yang berada pada usia 7 sampai 12 tahun masih dalam tahap berpikir konkret artinya siswa sekolah dasar masih sulit untuk berpikir secara abstrak. Sedangkan, matematika merupakan ilmu pengetahuan yang objek kajiannya bersifat abstrak. Sehingga, perlu adanya media sebagai jembatan untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

Salah satu materi pembelajaran matematika yang sulit dipahami siswa adalah materi membandingkan pecahan sederhana. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru wali kelas III dan uji soal tentang materi membandingkan pecahan sederhana, diperoleh hasil bahwa siswa masih kesulitan untuk menentukan perbandingan pecahan yang lebih besar, lebih kecil ataupun sama (senilai). Selain itu, siswa juga masih belum paham dengan tanda pertidaksamaan untuk menentukan perbandingan pecahan. Akibat dari permasalahan tersebut adalah hasil belajar siswa mengenai membandingkan pecahan sederhana pun rendah.

Menurut guru kelas III, beliau menyampaikan materi pembelajaran dengan diarahkan menggunakan garis bilangan dan perkalian silang, tanpa terlebih dahulu dikenalkan dengan benda-benda konkret. Menurut Muhsetyo, dkk (dalam Dewi, 2012, hlm. 4-5) "konsep membandingkan pecahan dengan garis bilangan disajikan setelah siswa memahami konsep membandingkan bilangan pecahan dengan benda konkret agar pemahaman siswa lebih jelas". Cara penyampaian materi pembelajaran secara langsung tanpa adanya media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi membandingkan pecahan sederhana.

Sejalan dengan pendapat Mujiono (dalam Sundayana, 2013, hlm. 25) terdapat empat komponen penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar, salah satunya adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam materi membandingkan pecahan sederhana adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan studi literatur, media kartu permainan *uno* dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi membandingkan pecahan sederhana. Media

kartu permainan *uno* disini merupakan media kartu yang dimodifikasi dari permainan kartu *uno* yang sering dimainkan oleh anak-anak. Perbedaan media permainan kartu *uno* disini adalah angka dan gambar yang diubah menjadi nilai pecahan dan gambar yang menunjukkan nilai pecahan yang tertera pada kartu, sedangkan cara bermain dan aturannya sama dengan permainan kartu *uno* yang biasa dimainkan. Sehingga, melalui media kartu permainan *uno* siswa belajar untuk lebih mudah memahami materi membandingkan pecahan sederhana dengan cara yang menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang pengaruh media kartu permainan *uno* terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media kartu permainan *uno* terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana.

Pembelajaran matematika memiliki ciri-ciri, seperti menggunakan metode spiral, pembelajaran secara bertahap, menggunakan metode induktif, menganut kebenaran konsistensi dan pembelajaran harus bermakna (Suwangsih dan Tiurlina, 2013, hlm. 24-25). Berdasarkan ciri pembelajaran matematika di atas, maka pembelajaran matematika materi

membandingkan pecahan sederhana harus diajarkan secara bertahap dengan memperhatikan tahap berpikir siswa sekolah dasar agar mudah untuk dipahami oleh siswa. Sehingga, hasil belajar siswa mengenai materi membandingkan pecahan sederhana dapat menjadi lebih baik. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar ranah kognitif, aspek hafalan/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2) dan menerapkan/*apply* (C3).

Solusi yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi membandingkan pecahan sederhana yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran terdapat banyak jenisnya, tetapi tidak semua media pembelajaran baik untuk digunakan. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta fasilitas yang mendukung media pembelajaran tersebut.

Media yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi membandingkan pecahan sederhana adalah media kartu permainan *uno*. Estiani, dkk (2015, hlm. 713) "Media kartu permainan *uno* merupakan media kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera pada kartu". Artinya, media kartu permainan *uno* disini cara bermainnya dengan memperhatikan warna dan angka

yang ada pada kartu. Akan tetapi, angka pada media kartu permainan *uno* disini diganti dengan nilai pecahan dan gambar di tengah yang biasanya berisi gambar kartun diganti dengan gambar pecahan yang menunjukkan nilai pecahan yang ada pada kartu. Media kartu permainan *uno* dalam penelitian ini tersusun dari 54 kartu, terdiri dari 38 kartu pecahan meliputi pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{10}$, 14 kartu aksi dan 2 kartu bernilai 1. Berikut adalah langkah-langkah dalam penggunaan media kartu permainan *uno* dalam materi membandingkan pecahan sederhana:

1. Siswa dikelompokkan secara heterogen menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang.
2. Kelompok diatur untuk duduk secara melingkar.
3. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu permainan *uno* dan tabel permainan individu untuk mencatat setiap kartu yang keluar, kemudian menentukan nilai perbandingannya.
4. Kartu yang dicatat hanya kartu pecahannya saja, jika ada pemain yang mengeluarkan kartu aksi maka dilewat. Diberi tanda “-”.
5. Anggota kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan pemain pertama dan pemain selanjutnya.
6. Salah satu pemain mengocok satu set kartu, kemudian dibagikan kepada masing-masing pemain sebanyak 5 kartu. Sisa kartu yang tidak dibagikan disimpan di tengah area permainan dengan posisi kartu terbalik.
7. Permainan berputar searah jarum jam dimulai dari pemain pertama.
8. Pemain pertama mengeluarkan kartu biasa (berisi nilai pecahan) sebagai awal permainan.
9. Pemain selanjutnya boleh mengeluarkan kartu dengan ketentuan:
 - a. Dilihat dari nilai pecahannya terlebih dahulu yaitu nilai pecahan sama.
 - b. Jika tidak ada kartu yang memiliki nilai pecahan sama dengan kartu yang dikeluarkan pemain, maka boleh menyamakan dari warna kartunya (bebas boleh kartu pecahan ataupun kartu aksi).
 - c. Jika tidak ada juga, baik kartu pecahan yang senilai maupun warna kartu yang sama. maka pemain harus mengambil satu kartu yang ditumpuk di tengah kemudian disimpan terlebih dahulu.
10. Jika pemain mengeluarkan kartu aksi, maka permainan dilanjutkan dengan mengikuti kartu aksi yang dikeluarkan.
11. Jika kartu yang dipegang tinggal 1 kartu terakhir, maka pemain tersebut harus mengatakan “*uno*”. Selanjutnya, jika akan mengeluarkan kartu terakhir tersebut mengatakan “*uno games*”. Jika

pemain tersebut lupa atau pemain lain terlebih dahulu mengatakan “*uno*” sambil menunjuk pemain tersebut, maka pemain tersebut mendapat hukuman mengambil 2 kartu pada tumpukan.

12. Jika tumpukan kartu sudah hampir habis dan permainan belum selesai, maka kartu yang sudah dimainkan dikocok kembali dan disimpan di tengah area permainan.
13. Pemenang ditentukan oleh pemain yang menghabiskan kartu terlebih dahulu dan membandingkan nilai pecahan dengan tepat.

Melalui media kartu permainan *uno* siswa akan ditunjukkan secara semi konkret membandingkan pecahan yang lebih besar, lebih kecil ataupun sama dengan melalui gambar disertai nilai pecahan yang terdapat pada kartu. Selain itu, media kartu permainan *uno* juga digunakan sebagai permainan siswa dalam belajar membandingkan pecahan sederhana sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 34) metode penelitian kuantitatif digunakan jika ingin mengetahui pengaruh (*treatment*) tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencari tahu pengaruh media kartu

permainan *uno* terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas III SDN 1 Lewo Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya dengan teknik pengambilan sampel dengan cara teknik sampling jenuh. Menurut Arikunto (dalam Kurnia, 2012, hlm. 63) ‘Jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih’. Peneliti memilih teknik sampling jenuh karena jumlah anggota populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 yaitu 62 siswa. Jadi, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III-A sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas III-B sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah tes uraian dan lembar observasi.

Selanjutnya untuk menganalisis data penelitian yang telah terkumpul setelah penelitian dilaksanakan, yaitu melakukan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data secara kuantitatif untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis

data kuantitatif ini meliputi analisis data dengan statistik deskriptif dan inferensial. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows versi 22.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perhitungan interval kategori data hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat hasil kecenderungan secara umum dengan dibandingkan dengan interval kategori yang telah ditetapkan berdasarkan perhitungan dengan skor maksimal ideal dari 5 butir soal tes, disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Interval Kategori Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

No	Interval	Kategori	Frekuensi							
			E		K					
			Pre	Post	Pre	Post				
1	$X \geq 15$	Sangat Tinggi	0	0%	29	94%	0	0%	12	39%
2	$11,67 \leq X < 15$	Tinggi	0	0%	2	6%	0	0%	17	55%
3	$8,33 \leq X < 11,67$	Sedang	7	22%	0	0%	6	19%	2	6%
4	$5 \leq X < 8,33$	Rendah	21	68%	0	0%	22	71%	0	0%
5	$X < 5$	Sangat Rendah	3	10%	0	0%	3	10%	0	0%

Berdasarkan hasil interval kategori hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui bahwa hasil *pretest* siswa baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Kelas eksperimen memperoleh 3 kategori yaitu kategori sangat rendah sebanyak 3 siswa dengan persentase 10%, kategori rendah sebanyak 21 siswa dengan persentase 68% dan kategori sedang sebanyak 7 siswa dengan persentase 22%. Sedangkan, kelas kontrol juga memperoleh 3 kategori yaitu kategori rendah sebanyak 3 siswa dengan

persentase 10%, kategori rendah sebanyak 22 siswa dengan persentase 71% dan kategori sedang sebanyak 6 siswa dengan persentase 19%.

Hasil *posttest* setelah adanya perlakuan (*treatment*) menggunakan media kartu permainan *uno* di kelas eksperimen sebagian besar siswanya berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dari 29 siswa dengan persentase 94% berada pada kategori sangat tinggi dan 2 siswa dengan persentase 6% berada pada kategori tinggi. Sedangkan, kelas kontrol yaitu kelas yang tidak menggunakan media kartu permainan *uno* di kelas kontrol sebagian besar siswanya berada pada kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dari 17 siswa dengan persentase 55% berada pada kategori tinggi dan siswanya 12 siswa dengan persentase 39% berada pada kategori tinggi serta 2 siswa dengan persentase 6% berada pada kategori sedang.

Selanjutnya, untuk melihat gambaran umum perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat diketahui dari hasil analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif *pretest* diperoleh hasil bahwa hasil belajar awal siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Pada kelas eksperimen didapatkan skor rata-rata 6,84 dengan pemerolehan skor maksimum 10 dan skor minimum 4 dari skor ideal 20. Sedangkan, kelas kontrol mendapat

skor rata-rata 6,81 dengan pemerolehan skor maksimum 10 dan skor minimum 4 dari skor ideal 20. Sedangkan, skor rata-rata data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang cukup jauh dengan selisih skor rata-rata sebesar 2,74. Kelas eksperimen mendapat skor rata-rata 17,45 dengan pemerolehan skor maksimum 19 dan skor minimum 14. Sedangkan, kelas kontrol mendapat skor rata-rata 14,71 dengan pemerolehan skor maksimum 18 dan skor minimum 11.

Meskipun pada hasil analisis deskriptif data hasil *pretest* dan *posttest* sudah terlihat ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, untuk lebih jelas melihat sejauhmana kualitas peningkatan hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* di kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media kartu permainan *uno* di kelas kontrol, maka dilakukan perhitungan normal *gain*.

Tabel 2
Hasil Normal Gain

Kelompok	N	Kategori Gain		Hasil Gain			N-Gain		
		Tinggi	Sedang	X_{min}	X_{max}	\bar{X}	X_{min}	X_{max}	\bar{X}
Eksperimen	31	25 (81%)	6 (19%)	5	14	10,61	0,45	0,93	0,80
Kontrol	31	9 (29%)	22 (71%)	4	12	7,90	0,36	0,86	0,60

Berdasarkan data hasil analisis normal *gain* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari rata-rata normal *gain* yang berselisih 0,20. Selain itu juga, perbandingan antara siswa

yang berada pada kategori tinggi di kelas eksperimen sebanyak 25 siswa dengan persentase 81% dan kategori sedang sebanyak 6 siswa dengan persentase 19%. Sedangkan, kelas kontrol yang berada pada kategori tinggi sebanyak 9 siswa dengan persentase 29% dan kategori sedang sebanyak 22 siswa dengan persentase 71%.

Selain itu, pada hasil analisis perolehan tiap butir soal kelas eksperimen juga mengalami peningkatan yang lebih tinggi dari kelas eksperimen pada setiap butir soal. Selisih keseluruhan yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 329 dengan rata-rata 65,8 dan kelas kontrol adalah 245 dengan rata-rata 49. Perolehan peningkatan skor tertinggi pada butir soal kelas eksperimen adalah 79 pada nomor 2 dan kelas kontrol adalah 65 pada nomor 4.

Langkah selanjutnya setelah dilakukan perhitungan analisis deskriptif, maka dilakukan perhitungan analisis inferensial untuk membuktikan hipotesis yang diajukan. Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji perbedaan dua rata-rata) pada data hasil *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan hasil bahwa data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memenuhi uji asumsi. Artinya data hasil *pretest* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi secara normal karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05.

Nilai signifikansi kelas normal sebesar 0,169 dan nilai signifikansi kelas kontrol 0,139. Hasil uji homogenitas pada data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol juga mendapatkan data yang homogen dengan nilai signifikansi pada kedua kelas sampel penelitian lebih dari 0,05 yaitu 0,693. Kemudian, pada pengujian hipotesis uji perbedaan dua rata-rata menggunakan statistik parametrik diperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05 yaitu 0,941 pada kedua kelas sampel penelitian. Artinya, hasil belajar awal siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji hipotesis data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji hipotesis (uji perbedaan dua rata-rata) menggunakan statistik non parametrik yaitu uji *Mann Whitney U*, karena uji asumsi yang tidak terpenuhi. Pada hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen 0,003 dan nilai signifikansi kelas kontrol 0,000. Artinya, nilai signifikansi yang diperoleh baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol kurang dari 0,05, sehingga data hasil *posttest* tidak berdistribusi normal. Jika hasil uji normalitas tidak berdistribusi normal maka uji homogenitas tidak harus dilakukan. Nilai signifikansi pengujian hipotesis yang diperoleh adalah 0,000. Artinya, nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari

0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akhir siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan media kartu permainan *uno* lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media kartu permainan *uno*.

Setelah perhitungan data kuantitatif selesai, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno*. Hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang diperoleh dari observer yaitu guru kelas III-B. Pada pertemuan pertama yang merupakan perlakuan pertama menggunakan media kartu permainan *uno* didapatkan bahwa hasil observasi aktivitas guru dan siswa termasuk dalam kategori baik. Hal ini ditunjukkan dari pemerolehan skor rata-rata pada aktivitas guru 3,16 dengan persentase 79% dan aktivitas siswa 3 dengan persentase 75%. Sedangkan, pada pertemuan kedua terdapat peningkatan sehingga aktivitas guru dan siswa menjadi lebih baik lagi dengan terpenuhinya beberapa aspek yang diamati mendapat skor maksimal. Skor rata-rata hasil observasi aktivitas guru adalah 3,83 dengan persentase 95% dan aktivitas siswa adalah 3,8 dengan persentase 95%. Artinya, proses

pembelajaran materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* baik untuk digunakan, karena dengan menggunakan media kartu permainan *uno* siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi membandingkan pecahan sederhana. Selain itu juga, siswa menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana tanpa menggunakan media kartu permainan *uno* mengalami peningkatan. Hasil *pretest* pada interval kategori menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori rendah, namun setelah adanya pembelajaran hasil *posttest* menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi. Sedangkan, dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* secara deskriptif diperoleh selisih skor rata-rata yaitu 7,9.

Proses pembelajaran materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* berjalan dengan baik. Siswa belajar menemukan perbandingan nilai pecahan dan memahami membandingkan pecahan dengan menggunakan media kartu permainan *uno* dengan cara dimainkan dengan teman sekelompoknya. Dari hasil observasi pada aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran materi membandingkan

pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* dengan dua kali pertemuan, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* membuat siswa lebih mudah memahami materi membandingkan pecahan sederhana dan juga membuat siswa lebih aktif, semangat dalam belajar dan meningkatkan hubungan interaksi dengan teman. Hal ini sejalan dengan pendapat Dienes (dalam Nurfazar, 2016, hlm. 131) 'tiap-tiap konsep atau prinsip atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Artinya bahwa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika'. Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata yang diperoleh baik aktivitas guru maupun siswa dari keseluruhan aspek yang diamati mendekati skor maksimal yaitu 3,8.

Hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* mengalami peningkatan. Hasil *pretest* pada interval kategori menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori rendah, namun setelah diberikan perlakuan hasil *posttest* menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi.

Sedangkan, dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* secara deskriptif diperoleh selisih skor rata-rata yaitu 10,61.

Hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana lebih baik kelas yang menggunakan media kartu permainan *uno* daripada kelas yang tidak menggunakan media kartu permainan *uno*. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji normal *gain* di kelas eksperimen sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi sebanyak 25 siswa dengan persentase 81% dan sisanya berada pada kategori sedang sebanyak 6 siswa dengan persentase 19%. Sedangkan, kelas kontrol sebagian besar berada pada kategori sedang sebanyak 22 siswa dengan persentase 71% dan sisanya sebanyak 9 siswa dengan persentase 29% berada pada kategori tinggi. Selain itu, dari hasil analisis perolehan skor tiap butir soal menunjukkan perolehan selisih secara keseluruhan yaitu kelas eksperimen mendapat selisih 329 dan kelas kontrol 245. Kemudian, dari hasil uji hipotesis *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan statistik non parametrik diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* lebih baik dibandingkan hasil

belajar siswa yang tidak menggunakan media kartu permainan *uno*.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dideskripsikan di atas, maka disimpulkan bahwa ada pengaruh media kartu permainan *uno* terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada hasil penelitian dan pembahasan terdapat pengaruh media kartu permainan *uno* terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana tanpa menggunakan media kartu permainan *uno* mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum pembelajaran tanpa menggunakan media kartu permainan *uno* berada pada kategori rendah, namun setelah pembelajaran tanpa menggunakan media kartu permainan *uno* berada pada kategori tinggi.
2. Proses pembelajaran materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* berjalan dengan sangat baik, ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata aktivitas

guru dan aktivitas siswa secara keseluruhan yaitu sangat baik.

3. Hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana menggunakan media kartu permainan *uno* mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media kartu permainan *uno* berada pada kategori rendah, namun setelah diberi perlakuan menggunakan media kartu permainan *uno* berada pada kategori sangat tinggi.
4. Hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana yang menggunakan media kartu permainan *uno* lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media kartu permainan *uno*.

Dewi, A.V. (2012). *Desain Didaktis konsep membandingkan bilangan pecahan pada pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar*. (Skripsi). UPI Kampus Tasikmalaya.

Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan media permainan kartu *uno* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter siswa kelas VIII tema optik. *Unnes Science Education Journal*, 4 (1), hlm. 711-719.

DAFTAR PUSTAKA

Kurnia, M. K. (2012). *Evaluasi pelaksanaan muatan lokal keterampilan di SMP Negeri 15 Yogyakarta*. (Thesis). Universitas Negri Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.

Nurfazar, S., Rokhayati, A., & Lidinilah, D. A. M. (2016) Pengaruh Metode Dramath Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedadidaktika*, 3 (1), hlm. 129-137.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, R. (2013). *Media pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta.

Suwangsih, E. & Tiurlina. (2010). *Model pembelajaran matematika*. Bandung: UPI PRESS.