

Ekspansi Media Permainan Kartu Uno Spin Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa Smp

Aunin Najiah

¹Program Studi Pendidikan Matematika, ²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

auinnajiah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan kartu Uno Spin Matematika untuk pembelajaran matematika pada siswa SMP kelas VII pada materi bentuk aljabar dan untuk mengetahui kelayakan serta respon siswa terhadap media permainan Uno Spin Matematika. Model pengembangan yang digunakan adalah model Sugiyono yang dimodifikasi menjadi 5 langkah yaitu potensi dan masalah, data, desain produk, validasi dan revisi produk, serta uji coba produk. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP kelas VII dengan menggunakan skala kecil sebanyak 10 orang siswa. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi Media Pembelajaran dan angket respon siswa. Media permainan Uno Spin Matematika pada materi bentuk aljabar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak digunakan untuk siswa SMP kelas VII. Kelayakan terlihat dari hasil penilaian validator, dimana dari hasil penilaian ahli media diperoleh nilai 88% dengan kategori sangat layak, dan angket respon siswa diperoleh nilai 83% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan Kartu UNO Spin Math*

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran ialah sesuatu perlengkapan ataupun perantara yang bermanfaat buat mempermudah proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru serta siswa. Hal ini dapat membantu guru untuk memberikan edukasi yang mampu mengajarkan pada siswa salah satunya yakni dengan media pembelajaran berbasis permainan. Guru mempunyai kendala dalam menyesuaikan waktu dan penyampaian materi (Anjaya, 2013). Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan dapat mendukung proses belajar dimanapun mereka berada. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyeimbangkan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran terkhusus pelajaran matematika.

Menurut Masykur (Usman, 2020) Matematika adalah pembelajaran yang prosesnya terstruktur, terorganisasi, dan bejenjang, artinya terdapat hubungan antara materi satu dengan yang lainnya. Dalam pembelajaran matematika, hal yang sangat penting diselesaikan adalah dalam pemecahan masalah, itu sebagai jantung matematika. Sehingga bila proses pendidikan matematika yang monoton serta kurang kreatif, kadangkala membuat siswa sangat jenuh serta sangat bosan, perihal ini umumnya menimbulkan siswa belajar dalam kondisi mengantuk, susah konsentrasi, asyik sendiri, sehingga materi yang diajarkan tidak bisa diserap dengan baik oleh siswa. Untuk itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang cocok dan tepat sasaran sesuai kondisi siswanya. Arsyad (Usman, 2020) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.

Hasil diskusi penulis dengan ibu Irma Sari, guru matematika di SMP N 4 Siabu diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan siswa dalam belajar matematika masih minim, siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika, karena media yang digunakan saat ini hanya menggunakan power point, papan tulis, dan buku paket. Selain itu, pembelajaran matematika masih menggunakan metode konvensional yang terpusat pada guru dan pemberian tugas.

Menurut Kunandar (dalam Hidayati, 2017), pembelajaran yang berorientasi pada penugasan materi dianggap gagal menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, dan inovatif. Tidak heran di kelas nampak partisipasi siswa dalam pendidikan begitu rendah, siswa tidak aktif serta susah diajak berdiskusi, minimnya koneksi siswa, serta siswa cuma menerima apa yang di informasikan oleh guru saja. Misalnya ketika guru memberikan permasalahan atau soal, siswa hanya diam dan bahkan menunggu guru yang menjawabnya atau mengerjakannya dan hanya sedikit siswa yang mau untuk menjawab. Siswa lebih senang bermain daripada belajar atau memperhatikan guru di kelas sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan harapan guru dan banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Oleh karena itu guru harus membuat pembelajaran yang kreatif agar siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu alternatif untuk dapat membantu guru dalam mengubah pandangan siswa terhadap matematika serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran

yang bisa mengikut sertakan siswa terhadap pembelajaran matematika ialah dengan memakai media permainan. Media permainan yang akan menciptakan suasana yang menggembirakan dan dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika salah satunya adalah permainan kartu uno spin yang dikembangkan menjadi Permainan kartu uno spin matematika untuk pembelajaran matematika. Menurut Agustin (2018) dengan penelitian pengembangan permainan kartu Uno sebagai media pembelajaran ekonomi materi bank, dimana hasil belajar siswa setelah melaksanakan permainan kartu Uno mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai yang memuaskan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmatin (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan kartu uno merupakan media permainan yang baik karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar.

Permainan uno terdapat beberapa versi. Diantaranya, ada uno card (kartu uno), uno stako (uno berbentuk balok), uno car-go, uno attack, uno spin (kartu dan papan spin putar). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, peneliti menggunakan permainan uno spin. Peneliti memilih permainan uno spin karena dalam uno spin juga terdapat kartu seperti uno card, yang dapat dijadikan sebagai kartu yang memuat soal terkait materi aljabar. Kemudian papan spin putar juga menjadi inspirasi untuk menutupi kekurangan dari media yang pernah dikembangkan sebelumnya, untuk meningkatkan pengetahuan mengenai materi bentuk aljabar melalui soal-soal singkat yang terdapat pada kartu uno spin. Selain itu, permainan uno spin memberikan pengalaman belajar yang multiarah juga memberi kesempatan peserta didik menjadi tutor sebaya untuk saling berdiskusi.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:407). Gay, dkk. (dalam Emzir, 2014:263) menjelaskan bahwa dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Sementara (Sukmadinata 2012:169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dari ketiga pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan inovasi produk baru dan menguji kelayakannya.

Model pengembangan penelitian R&D yang dikemukakan oleh sugiyono (2013:409) yang meliputi 10 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi pemakaian, dan produksi masal. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap uji coba produk. Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang di kemukakan oleh Sugiyono tersebut dengan pembatasan. Borg & Gall (dalam Emzir,2014:271) mengungkapkan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang akan diberikan kepada ahli media dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dengan jawaban skala (rating scale).

Pengumpulan data melalui angket validasi pada penelitian ini dilakukan pada tahap validasi ahli dan melalui respon siswa pada tahap uji coba. Angket yang diberikan kepada ahli media untuk menentukan kelayakan media permainan uno spin matematika sebagai acuan perbaikan sebelum dilakukan uji coba dalam kelompok kecil. Sedangkan angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan uno spin matematika yang telah dikembangkan.

3. HASIL

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran dalam bentuk permainan kartu Uno Spin Math. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan modifikasi, sehingga penelitian ini hanya sampai 5 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi dan revisi desain, uji coba produk. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Potensi dan Masalah

Penelitian ini dimulai dari melihat adanya potensi dan masalah yang dimiliki oleh siswa kelas VII, maka dari itu berdasarkan observasi lapangan dan hasil diskusi dengan guru, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya:

- 1) Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.
- 2) Proses pembelajaran siswa yang monoton yaitu menggunakan metode konvensional yang terpusat pada guru dan pemberian tugas.
- 3) Siswa lebih senang bermain daripada belajar atau memperhatikan guru dikelas.

Oleh karena itu, menurut peneliti perlu dikembangkan media pembelajaran matematika dalam bentuk permainan kartu Uno Spin pada materi bentuk aljabar. Agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu dapat membentuk sikap dan emosi yang lebih baik dari sebelumnya dan memberikan suasana pembelajaran yang baru bagi siswa.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran matematika dalam bentuk permainan Uno Spin matematika. Data-data yang dikumpulkan berupa KI, KD, dan Indikator dalam kurikulum 2013 yang digunakan harus tercapai siswa melalui pembelajaran literature yang terkait dalam permainan permainan Uno spin.

Permainan kartu Uno Spin ini merupakan permainan menyamakan angka atau warna kartu yang biasa dimainkan oleh 2-10 orang, dan permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan kartu Uno Spin ini menjadi kartu Uno Spin Matematika sehingga dapat menjadi media pembelajaran matematika pada materi bentuk aljabar.

Desain Produk

Perancangan desain media pembelajaran

Konsep awal dari media pembelajaran kartu Uno Spin Matematika terinspirasi dari permainan kartu Uno yang dikenal pada umumnya, Namun, pada media kartu Uno Spin Matematika terdapat komponen kartu-kartu yang dimodifikasi sehingga memiliki fungsi-fungsi yang berbeda tujuannya agar terjadi kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan. Perancangan desain tersebut sebagai dasar pembuatan produk media kartu Uno Spin Matematika. Adapun fungsi-fungsi kartu tersebut selengkapnya pada lampiran.

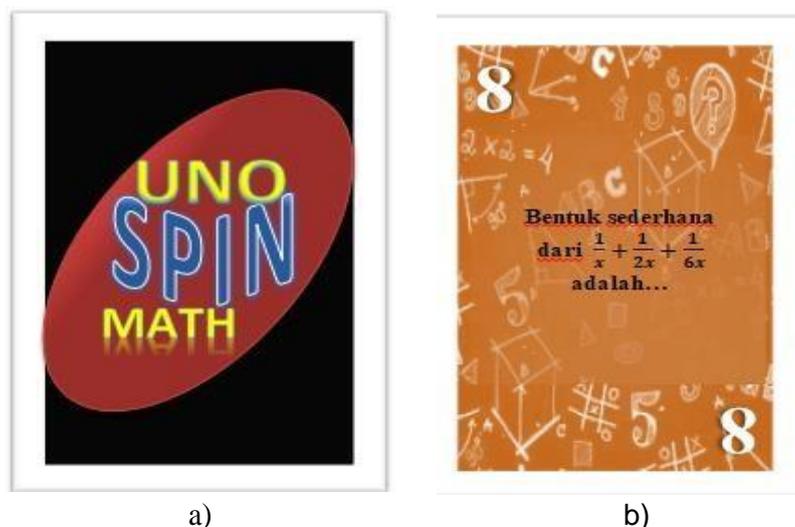
Penyusunan aturan main, soal dan kunci jawaban

Pada tahap ini peneliti menyusun peraturan permainan kartu Uno Spin Matematika, soal dan kunci jawaban. Dasar peraturan permainan Kartu Uno Spin Matematika dimodifikasi dari permainan kartu Uno pada umumnya. Apabila pada permainan kartu Uno inti dari permainannya adalah menyesuaikan angka dan warna (*deal card*) pada *wild card* saja, maka pada permainan kartu Uno Spin Matematika menyesuaikan angka dan warna kartu serta menjawab soal yang terdapat pada kartu. Adapun soal dan kunci jawaban yang dimuat dalam media pembelajaran Kartu Uno Spin Matematika disesuaikan dengan materi yang terdapat di silabus mata pelajaran matematika tentang bentuk aljabar yaitu pada kompetensi dasar melakukan operasi (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) bentuk aljabar.

Pembuatan kartu

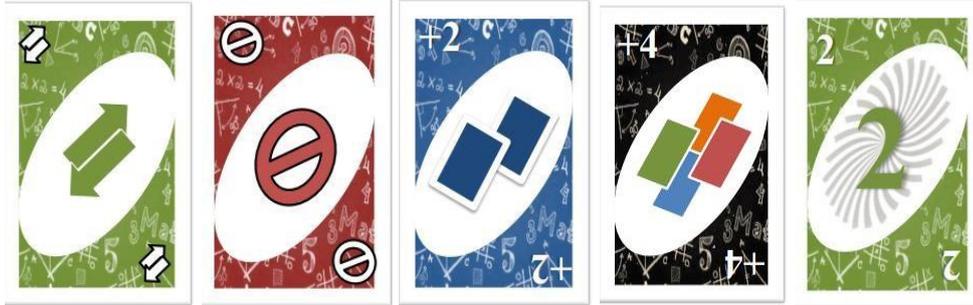
Hal yang pertama dilakukan dalam pembuatan kartu adalah pembuatan gambar atau background yang dimuat dalam media pembelajaran kartu UNO Spin Matematika disesuaikan dengan tema matematika. Pembuatan gambar atau background didesain dengan menggunakan aplikasi Photoshop CS6. Pada desain kartu peneliti memodifikasi dari desain kartu uno pada umumnya. Kartu tersebut akan didesain semenarik mungkin agar tercipta kesan yang baik bagi siswa. Pemilihan gambar dan warna disesuaikan dengan materi dan karakter siswa serta kejelasan tulisan soal. Berikut peneliti uraikan kelengkapan permainan Media Pembelajaran Kartu Uno Spin Math yaitu:

- a) 1 set kartu angka atau soal dari 0-9 (56 lembar)



Gambar 1.1 a) bagian belakang kartu b) bagian depan kartu

- b) 1 lembar kunci jawaban
- c) 1 set kartu aksi (52 lembar terdiri dari 8 kartu reserve, 8 kartu skip, 8 kartu draw, 8 kartu wild dan 20 kartu spin)



Gambar 1.2. Kartu Aksi

- d) Satu unit Spin



Gambar 1.3 Spin Putar

Papan spin ini berukuran diameter 27 cm terbuat dari bahan plastik PLA, terdapat Sembilan petak yang masing-masing petak terdiri dari tiga berwarna biru, hitam, dan merah. Papan spin ini diputar ketika kartu spin dimainkan. Adapun jenis petak yang terdapat pada papan spin permainan uno spin matematika dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Petak papan spin

No	Gambar Petak	Keterangan
1	 Hampir uno	Jika panah berhenti pada petak ini maka pemain yang memutar papan spin membuang semua kartu tetapi menyisakan dua kartu.
2	 Buang kartu angka	Jika panah berhenti pada petak ini maka pemain yang memutar papan spin membuang dari angka yang sama dan menjawab soal dari kartu yang dibuang, apabila jawaban salah maka kartu soal itu tidak dapat dibuang

3	 Buang kartu warna	Jika panah berhenti pada petak ini maka pemain yang memutar papan spin membuang semua kartu dari warna yang sama dan menjawab semua kartu soal dari kartu yang dibuang, apabila jawaban salah maka kartu soal itu tidak dapat dibuang
4	 Ambil kartu merah	Jika panah berhenti pada petak ini maka pemain yang memutar papan spin harus mengambil kartu sampai mendapatkan warna merah
5	 Ambil kartu biru	Jika panah berhenti pada petak ini maka pemain yang memutar papan spin harus mengambil kartu sampai mendapatkan warna biru
6	 Menunjukkan kartu	Jika panah berhenti pada petak ini maka pemain yang memutar papan spin harus memperlihatkan kartu miliknya sendiri kepada semua pemain
7	 Perang	Jika panah berhenti pada petak ini maka semua pemain mengeluarkan kartu dengan angka tertinggi
8	 Uno spin	Jika panah berhenti pada petak ini maka pemain yang memutar papan spin harus mengucapkan uno spin, jika tidak maka harus mengambil kartu dari kartu ambilan.
9	 Tukar kartu	Jika panah berhenti pada petak ini maka pemain yang memutar papan spin semua pemain menukarkan kartu miliknya masing-masing dengan searah jarum jam

e) 1 lembar aturan permainan



Gambar 1.4 aturan permainan

Validasi dan Revisi Desain

Media awal yang telah dibuat kemudian divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan untuk memperbaiki kesalahan dan kelemahan mengenai media yang dikembangkan dari seorang ahli. Nama validator dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 8. Kegiatan validasi dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran berupa permainan kartu Uno Spin Matematika kepada validator beserta lembar validasinya untuk selanjutnya diperiksa dan dinilai kelayakannya oleh validator.

Berdasarkan penilaian oleh validator melalui lembar validasi dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 4,4 dari skor maksimal 5,0 atau 88% yang artinya media permainan kartu Uno Spin Math layak digunakan dalam pembelajaran matematika dalam ruang lingkup terbatas. Rekapitulasi hasil validasi oleh validator dapat dilihat pada lampiran 6.

Data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator secara rinci dijabarkan pada tabel 1.2 berikut.

Tabel 1.2
 Saran dan komentar kualitas media pembelajaran dari validator

Validator	Revisi	Sebelum	Sesudah
1	Mengganti jenis kertas yang digunakan pada aturan permainan UNO Spin Math	Menggunakan jenis kertas HVS 75 ukuran A4	Menggunakan jenis kertas Tik
2	Perbaiki penulisan soal	Benetuk paling sederhana dari () () adalah...	Bentuk paling sederhana dari () () adalah...

3	Perbaikan penulisan soal	Satu persegi panjang beraturan panjang () dan lebar () cm. luas persegi panjang tersebut adalah...	Satu persegi panjang berukuran panjang () dan lebar () cm. luas persegi panjang tersebut adalah...
---	--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

Uji Coba Media

Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan di lingkungan rumah dengan mengajak anak-anak tingkat SMP disekitar lingkungan peneliti yang dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus sampai 31 Agustus 2021 proses uji coba produk diikuti oleh 10 orang peserta didik tingkat SMP.

Pada tahap ini peneliti mengujicobakan media permainan kartu Uno Spin Matematika dengan mengikuti RPP yang telah disusun. Pertemuan pertama peneliti memberikan penjelasan materi terkait pengertian bentuk aljabar dan klasifikasi bentuk aljabar berdasarkan sukunya, pertemuan kedua peneliti memberikan penjelasan materi terkait memahami penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar, pertemuan ketiga peneliti memberikan penjelasan materi terkait memahami perkalian dan pembagian bentuk aljabar, pertemuan keempat peneliti memberi penjelasan materi terkait memahami cara penyederhanaan pecahan bentuk aljabar.

Selama pemberian materi dibutuhkan waktu lebih kurang enam puluh menit setiap pertemuannya. Setelah materi telah tersampaikan kepada siswa maka pertemuan selanjutnya adalah pertemuan kelima, dimana pada pertemuan ini dilakukan uji coba media pembelajaran berupa kartu Uno Spin Matematika. Tahap ini dimulai dengan peneliti menjelaskan permainan kartu Uno Spin Matematika, petunjuk Permainan dan tujuan dari permainan itu sendiri. Setelah, siswa telah memahami petunjuk permainan peneliti mengarahkan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari dua orang siswa. Kemudian, peneliti berperan sebagai juri yang memegang kunci jawaban. Selama permainan berlangsung masing- masing kelompok mendiskusikan penyelesaian soal yang terdapat pada permainan kartu Uno Spin Matematika sampai permainan berakhir. Setelah permainan berakhir, guru menunjuk salah satu siswa untuk mempresentasikan kesimpulan dari permainan kartu Uno Spin Matematika serta materi bentuk aljabar dan siswa yang lain memberikan tanggapan.

Petunjuk permainan kartu Uno Spin Matematika cukup dipahami oleh siswa, namun sesekali peneliti harus menjelaskan kepada siswa yang masih mengalami kebingungan. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa juga sangat bersemangat dalam melakukan permainan dan menjawab soal. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil tahap selanjutnya yaitu revisi II. Revisi II dilakukan berdasarkan saran dari siswa tetapi siswa tidak memberikan saran terkait dengan media permainan kartu Uno Spin Matematika yang digunakan sehingga revisi II tidak dilakukan. Siswa hanya memberi komentar terkait dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan permainan kartu Uno Spin Matematika.

Pada tahap uji coba produk ini siswa juga diminta mengisi angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap

media pembelajaran berupa permainan Uno Spin Matematika. Angket respon siswa diisi oleh siswa pada hari Senin 30 Agustus 2021 angket respon siswa digunakan untuk untuk menilai respon siswa terhadap media permainan kartu Uno Spin Matematika yang telah dikembangkan.

Berdasarkan penilaian oleh siswa melalui angket dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 4,6 dari skor maksimal 5,0 yang artinya media permainan kartu Uno Spin Math direspon dengan sangat baik oleh siswa. Rekapitulasi penilaian angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran 7.

4. PEMBAHASAN

Media permainan uno spin matematika ini merupakan pengembangan dari media permainan kartu uno sebelumnya. Pada permainan uno sebelumnya terdapat kekurangan, yaitu media permainan tersebut hanya menggunakan kartu saja. Sedangkan media permainan uno spin matematika ini, selain memiliki kartu juga terdapat papan spin putar untuk menutupi kekurangan pada media permainan yang dikembangkan sebelumnya.

Berdasarkan uraian hasil penelitian, diperoleh media permainan uno spin matematika. Media permainan uno spin matematika ini dikembangkan dengan menggunakan model Sugiyono dengan modifikasi, sehingga penelitian ini hanya sampai 5 tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi dan revisi desain, serta uji coba produk. Setelah itu hasil pengembangan media permainan uno spin matematika ini diuji kelayakannya. Pengembangan media permainan ini dimulai dari melihat adanya potensi dan masalah yang dimiliki oleh siswa kelas VII. Dari melihat adanya potensi dan masalah tersebut diperoleh bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran matematika dalam bentuk permainan uno spin matematika agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menjadi alat bantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah itu, peneliti melakukan pengumpulan data-data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran matematika. Dari hasil pengumpulan data diperoleh data berupa KI, KD, dan Indikator pencapaian yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran matematika. Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul, peneliti mulai melakukan perancangan awal media pembelajaran. Dalam perancangan ini, pembuatan produk disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pada tahap desain atau perancangan ini, menghasilkan komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan yaitu kartu yang memuat soal bentuk aljabar, papan spin putar, aturan permainan, dan kunci jawaban.

Semua komponen yang terdapat dalam media permainan uno spin matematika tersebut divalidasi oleh ahli media dengan menggunakan angket penilaian berupa lembar validasi. Kemudian perbaikan terhadap media permainan uno spin matematika dilakukan sesuai dengan saran dari validator. Penilaian dari validator diperoleh skor rata-rata 4,4 dari skor maksimal 5,0 atau 88% yang berada pada interval sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan uno spin matematika yang dikembangkan telah valid menurut validator.

Media permainan uno spin matematika yang telah selesai dikembangkan dan telah dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 orang siswa

kelas VII. Siswa diberikan angket respon setelah menggunakan media permainan uno spin matematika yang telah dikembangkan. Dari angket respon siswa diperoleh skor rata-rata 4,1 dari skor maksimal 5,0 atau 83% yang berada pada interval sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan uno spin matematika ini baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan uno spin matematika yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan kartu uno dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperoleh nilai yang memuaskan. Selain itu, diperkuat pula oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmatin (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan kartu uno merupakan media permainan yang baik karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa;

Pengembangan media permainan uno spin matematika untuk pembelajaran matematika materi bentuk aljabar pada siswa SMP yang dikembangkan menggunakan model Sugiyono yang dimodifikasi sampai tahap 5, yakni uji coba produk memenuhi kriteria sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Media permainan uno spin matematika untuk pembelajaran matematika materi bentuk aljabar pada siswa SMP yang dikembangkan mendapat respon sangat baik dari siswa.

6. REFERENSI

- Abdurrahman, M. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustin, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 6, 144-149.
- Amri, Z., & Harahap, T. H. (2017). Pelabelan Graceful dan Pelabelan Rho Topi Pada Graf 8-Bintang dengan C3 untuk n Genap. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Anjaya, T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Pneumatik dan Hidrolik Berbasis Adobe Flash CS3 Professional Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta. 1-6.
- Arief S.Sadiman, d. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, I. H. (2017). Improving Mathematical Critical Thinking Ability Through Problem Based Learning Assisted by Autograph and Geogebra at SMA Freemethodist Medan. *University of Muhammadiyah Sumatera Utara*. V (6). 97-104.
- Batubara, I. H. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Autograph Dan Geogebra Di SMA Free Methodist Medan. *Kumpulan Jurnal Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, 6, 97-104.

- Batubara, I. H. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Autograph Dan Geogebra Di Sma Freemethodist Medan. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 3(1), 47-54.
- Batubara, I. H. (2019). Improving student's critical thinking ability through guided discovery learning methods assisted by geogebra. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(2), 116-119.
- Batubara, I. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Metode Penemuan Terbimbing Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Kuliah Kalkulus Peubah Banyak Di Fkip Umsu. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 4(2), 152-159.
- Batubara, I. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Pengembangan Silabus Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(2), 13-17.
- Batubara, I. H., & Ammy, P. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 1(2), 43-53.
- Emzir. (2014). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Halamon, T. (2019). PENERAPAN MODEL SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALLY (SAVI) UNTUK MENINGKATKANN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH 57 MODERN TP 2017/2018. *Jurnal Dimensi Matematika*, 2(02), 118-124.
- halomoan Harahap, T. (2017). Penerapan Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa. *JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC*, 1(2), 152-161.
- Halomoan, T., & Panggabean, S. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Classwide Peer Tutoring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. In *Prosiding SiManTap: Seminar Nasional Matematika Dan Terapan* (pp. 95-98).
- Harahap, T. H. (2013). *PENERAPAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONEKSI DAN REPRESENTASI MATEMATIKA SISWA KELAS VII-2 SMP NURHASANAH MEDAN TAHUN AJARAN 2012/2013* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Harahap, T. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Connected Mathematics Project (CMP) Terhadap Kemampuan Representasi Matematis. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 31-39.
- Harahap, T. H. (2015). Penerapan Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Dan Representasi Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP NURHASANAH MEDAN TA 2012/2013. *Jurnal EduTech*, 1(1).
- Harahap, T. H., & Khairunnisa, K. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Muhammadiyah 1 Medan TP 2018/2019. *JURNAL PDS UNP*, 1(1), 271-278.
- Hidayati, N., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akutansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1-11.
- Lestari, R., & Virman. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Discovery Learning pada Materi Vektor Peserta Didik Kelas X SMA KPG Khas "Papu" Merauke". *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 6, 82-93.
- Lubis, H. Z., Syahputri, D., Adelia, N. D., & Maherza, W. (2019, October). Tingkatkan Kesadaran Siswa Melalui Budaya Menabung Sejak Dini di Desa Sidourip Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang. In *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 194-199).
- Panggabean, E. M., Nasution, M., & Afifah, N. (2018). Integrating Good Character Values in Mathematics Learning. *Scholars Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 363-371.

- Panggabean, S., & Halomoan, T. (2018). Pengaruh media e-learning berbasis youtube terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah analisis real prodi pendidikan matematika FKIP UMSU. In *Prosiding SiManTap: Seminar Nasional Matematika Dan Terapan* (pp. 25-30).
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83.
- Panggabean, S., Nasution, E., & Batubara, I. H. (2020). PKM Pelatihan Massive Online Open Course (Mooc) Berbasis Quizizz Bagi Guru Smp Dan Sma Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai. *IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(2), 238-247.
- Puspitasari, M., & Hidayati, S. N. (2017). Media Permainan Boxes Number star untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *E-Jurnal Pensa*, 5, 315- 321.
- Rahmatin, R., & Khabibah, S. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 67-73.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers. Sugihartono, d. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, & Eman. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA.UPI.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sundaya, & Rostina. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran*
- Syahputri, D. (2020). The Ellipsis on the Main Character's Utterances in the Trolls Movie. *English Teaching and Linguistics Journal*, 1(2), 60-67.
- Syahputri, D., & Masita, S. (2018). Ananalysis Of The Students' Error In Writing Descriptive Text. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(1).
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif-Proresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Kependidikan(KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Usman, M. R. (2020). Pengembangan Alat Peraga Papan AI-Sintacs Materi Trigonometri Siswa Kelas X MA DDI Galesong Baru. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9, 248-259.