



Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU UNO PADA HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Suci Yanda Sari¹, Rizka Hidayah Husin², Emy Harianti³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

suciyanda123@gmail.com

ABSTRACT

*This study aims to influence student learning outcomes by using UNO card media in mathematics subjects of class IV MIN 2 Deli Serdang. This type of research is a quantitative research experimental method. The subjects of this study were 47 students of class IV A and IV B MIN 2 Deli Serdang, consist of 22 student of class IV A (control class) and 25 students of class IV B (experimental class). Research instrument in the form of tests, namely pre-test and post-test as many as 10 multiple choice questions. Data analysis techniques used in this research are descriptive analysis and inferential analysis, which are in the form of normality tests, homogeneity tests and hypothesis testing. Based on the presentation of data and analysis of data related to research, the result show that the data not taken form a normally distributed population ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$) and data is taken form populations that have the same variance ($\text{Sig. } 0,695 < 0,05$). When the data were analyzed using the *t*-test. Based on the calculation of the *t*-test on calculations with the help of SPSS Statistic 20 obtained calculation of the Sig value. (2-tailed) of $0,000 < 0,05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence of UNO card media on the learning outcomes of mathematics lessons on building material of class IV MIN 2 Deli Serdang.*

Keywords: UNO card media, Mathematics Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan penggunaan Media Kartu UNO dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV MIN 2 Deli Serdang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B MIN 2 Deli Serdang yang berjumlah 47 siswa, terdiri dari 22 siswa kelas IV A (kelas kontrol) dan 25 siswa kelas IV B (kelas eksperimen). Instrumen penelitian berupa dan tes, yaitu *pre-test* dan *post-test* sebanyak 10 soal pilihan berganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial yang berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian hasilnya menunjukkan bahwa data diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$) dan data diambil dari populasi yang memiliki variansi sama ($\text{Sig. } 0,695 > 0,05$). Selanjutnya data di analisis dengan menggunakan uji *t*-test. Berdasarkan perhitungan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Kartu UNO terhadap hasil belajar pelajaran Matematika pada materi bangun ruang siswa kelas IV di MIN 2 Deli Serdang.

Kata Kunci: Media Kartu UNO, Hasil Belajar Matematika.

✉ Corresponding author :

Email : suciyanda123@gmail.com

HP : +62 895-7129-02211

Received 14 Juni 2025, Accepted 20 Juni 2025, Published 30 Juni 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menopang kelangsungan hidup suatu bangsa, melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan penerus bangsa yang berkualitas dan mampu memberikan kontribusi positif bagi kehidupan bangsa. Namun kondisi saat ini berbanding terbalik dengan kondisi yang diharapkan. Pendidikan dilakukan pertama kali oleh anggota keluarga, terutama orang tua terhadap anaknya. Mempertimbangkan efektifitas siswa. Kegiatan siswa di rumah hampir 60% sehingga guru meminta kerja sama dengan orang tua untuk mengajarkan anak mereka di rumah.

Pendidikan dilakukan pertama kali oleh anggota keluarga, terutama orang tua terhadap anaknya. Mempertimbangkan efektifitas siswa. Kegiatan siswa di rumah hampir 60% sehingga guru meminta kerja sama dengan orang tua untuk mengajarkan anak mereka di rumah. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaannya.

Pendidikan merupakan ujung tombak bagi pembangunan peradaban bangsa, menumbuhkan secara sadar Sumber Daya Manusia (SDM) melalui proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran akan diperoleh suatu hasil, yang umumnya disebut hasil pengajaran atau tujuan pembelajaran, tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan sengaja terencana serta terorganisasi dengan baik.

Pendidikan merupakan elemen yang terpenting yang tidak bisa terpisahkan dari unsur kehidupan manusia, Pendidikan disebut sebagai pondasi untuk membentuk kecerdasan dan keterampilan serta kepribadian yang mendukung keberhasilan Seseorang di segala bidang. Keberhasilan seseorang dan kehidupannya banyak dipengaruhi oleh tingkat pendidikan yang telah dicapainya serta ilmu pengetahuan yang diperoleh nya.

Sebab pendidikan merupakan tolak ukur bagi kecerdasan seseorang untuk mewujudkan keberhasilan bagi suatu negara dengan Pendidikan juga seseorang mampu berkompetisi di era persaingan yang semakin ketat ini. kebutuhan akan pendidikan yang lebih tinggi dirasakan sangat penting bagi semua kalangan. Di samping untuk memperoleh pengetahu yang lebih lagi, pendidikan berfungsi merubah pola pikir (mindset) seseorang sehingga mampu memikirkan, mencari solusi dan mengambil keputusan yang bijak pada suatu permasalahan.

Kesadaran tentang pentingnya pendidikan dalam membangun masa depan yang lebih baik telah mendorong semua kalangan untuk selalu melakukan terobosan-terobosan baru di bidang pendidikan dengan tujuan terciptanya sistem pendidikan yang semakin berkualitas dan menghasilkan lulusan yang memiliki kualitas yang akhirnya mampu berdaya saing dalam semua aspek kehidupan. sistem pendidikan harus terus dilakukan perubahan secara berkesinambungan yang akhirnya menciptakan pendidikan berkualitas yang relevan dengan kebutuhan masyarakat serta negara.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan atau aktivitas belajar-mengajar. Di dalamnya

terdapat dua subjek yaitu guru dan peserta didik. Tugas utama dan tanggung jawab seorang guru adalah mengelola pembelajaran agar lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan peran aktif diantara dua subjek pembelajaran yaitu guru sebagai penginisiatif awal dan pengarah serta melakukan pembimbingan, sedangkan peserta didik sebagai objek yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam pengajaran.

Pengajaran itu sendiri merupakan aktivitas yang sistematis dan sistemik yang terdiri atas banyak komponen. Masing-masing komponen pengajaran tidak bersifat terpisah atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan teratur, saling bergantung, komplementern, dan kesinambungan. Untuk itu diperlukan pengelolaan pembelajaran yang baik. Pengelolaan dalam pembelajaran yang baik harus dikembangkan berdasarkan pada prinsip-prinsip pengajaran yang tepat. Ia harus memperhitungkan semua segi dan strategi pengajaran, dirancang secara sistematis, bersifat konseptual tetapi praktis realistik dan fleksibel, baik yang menyangkut masalah interaksi pengelolaan kelas, pengajaran, maupun penilaian dalam pengajaran.

Secara umum, tujuan pengelolaan pembelajaran pada hakikatnya telah terkandung pada tujuan pendidikan, yakni tercapainya keserasian antara perencanaan yang telah dibuat dengan kenyataan yang ada di lapangan serta membantu siswa untuk belajar efektif sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang diharapkan (Abu, 2014:706).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Baik sekolah dasar (SD), sekolah menengah

pertama (SMP) dan sekolah menengah umum (SMA). Matematika sebagai *ratu ilmu* atau *mother of science* artinya matematika merupakan sumber ilmu pengetahuan lainnya. Ada begitu banyak ilmu pengetahuan, penemuan dan pengembangannya bergantung pada matematika (Andriani, 2008)

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang penting dalam meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Penelitian Yunita Sari, Hadiatus Solehah, Mohan Taufiq Mashuri yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO Pada Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media permainan kartu UNO memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan pembelajaran langsung (Marimah, 2012). dengan belajar matematika maka siswa dapat berpikir secara kritis dan terampil dalam berhitung serta memiliki kemampuan mengaplikasikan konsep dasar matematika pada pembelajaran yang lain maupun pada matematika itu sendiri dan dalam kehidupan sehari-hari adapun pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru selama ini adalah: (1) menjelaskan objek matematika, (2) memberi contoh subjek matematika yang baru dijelaskannya, (3) meminta siswa untuk menyelesaikan soal yang serupa dengan contoh, (4) memberi latihan. Pembelajaran yang seperti itu membuat siswa merasa bosan, tidak tertarik, kurang kreatif, kemampuannya kurang berkembang dan yang paling membuat sedih adalah prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika sampai saat ini belum memuaskan.

Belajar matematika akan bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari dari pada hanya mengetahui secara lisan, hanya saja hal tersebut tidak membawa dampak dimana guru selama proses pembelajaran masih menggunakan teori lama “guru sebagai pusat informasi” hal seperti ini terpaksa dilakukan karena guru mengejar target kurikulum untuk menghabiskan materi pembelajaran dan bahan ajar dalam waktu tertentu.

Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan. Matematika berguna sebagai pelayanan 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 suwangsi dan tiurlina (2010 : 15) bahwa siswa sekolah dasar yang berada pada usia 7-12 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.

Berdasarkan hasil observasi di MIN 2 DELI SERDANG di kelas IV, hanya mengandalkan guru sebagai media yang menggunakan media cerama saja dan memanfaatkan media buku paket dan papan tulis sebagai media penyampaian dan mendengarkan guru. sehingga siswa merasa

bosan.

Media kartu sebuah jenis visual yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat baru dalam belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Arsyad (2013:10) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran berupa permainan yang bertujuan untuk mengurangi rasa bosan dan kejenuhan pada saat proses pembelajaran yaitu media yang membuat siswa merasa senang karena siswa dapat belajar sambil bermain, karena menurut siswa belajar sambil bermain adalah belajar yang menyenangkan untuk mengatasi masalah belajar yang membosankan.

Menurut Roger & Johnson (2009) bahwa tanpa adanya dukungan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang hanya menggunakan buku pembelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar oleh siswa, menjadikan suasana belajar menjadi kurang menarik dan membosankan, mengakibatkan anak kurang mengembangkan kemampuan serta kreativitas siswa pada materi tersebut. Media pembelajaran dapat membantu guru lebih mudah untuk menjelaskan kepada siswa.

Metode permainan dapat membuat siswa merasa nyaman pada saat belajar dan merasa senang kemudian menjadi lebih mudah untuk mengajak mereka belajar. Belajar tidak mungkin dipaksakan. Seperti yang diungkapkan oleh Komariyah &

Soepamo (2010) pelajaran dengan nuansa bermain diterima secara menyenangkan. Memiliki sifat dasar menghibur dan menggembirakan. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dan guru di kelas sebagai fasilitator untuk membantu siswa kesulitan belajar dikelas.

Proses pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa, namun masih banyak ditemukan guru menjadi pusat dalam proses pembelajaran (*teacher centered*), sedangkan dalam pembelajaran Matematika penting dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan yang dimiliki peserta didik, mampu melakukan kerja ilmiah, serta dengan diiringi sikap ilmiah. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran Matematika, salah satunya adalah dengan mengubah pembelajaran yang bersifat *teacher centered* menjadi *student centered*, melalui proses pembelajaran yang seperti ini diharapkan peserta didik akan mampu menemukan sendiri bangunan ilmu pengetahuan, serta mempunyai keterampilan proses untuk menyelidiki fenomena yang terjadi di alam sekitarnya, siswa diharapkan mampu memahami Matematika secara *integrated* sehingga dapat mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang seperti inilah yang diharapkan, namun kenyataannya masih jauh dari harapan, karena masih dijumpai banyaknya proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan hakikat Matematika sehingga peserta didik sering kali tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Seperti penelitian Roisuttaqillah, M. Faiq yang berjudul pengembangan media pembelajaran berupa kartu uno untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan

makanannya kelas V SDN Bangsalsari Jember dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan nilai validasi RRP dengan rata-rata validasi sebesar 95,8% dan validasi media dengan rata-rata 94,4%. Dan respon peserta didik dengan kategori positif sebesar 94,4%. Peningkatan hasil belajar siswa setelah diteliti sesuai rumus N-Gain menunjukkan persentase siswa mendapatkan peningkatan hasil belajar tinggi 20%, sedangkan 60% dan rendah 20%. Secara keseluruhan N-Gain skor menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor N-Gain 0,55.

Tabel 1.1 Nilai ulangan harian siswa kelas IV

| NO | Kelas | Ketuntasan | | Persentase Ketuntasan |
|----|--------|------------|-----|-----------------------|
| | | ≥ 70 | <70 | |
| 1 | IV A | 8 | 14 | 36% |
| 2 | IVB | 10 | 15 | 40% |
| | Jumlah | 18 | 29 | 38% |

Alasan peneliti memilih kartu uno untuk bertujuan mengurangi kebosan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan kartu uno sebagai media agar siswa bisa belajar sambil bermain. siswa merasa senang serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran.

Dari uraian latar belakang diatas dapat dilihat pengaruh kartu uno dalam mengedukasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui berapa besar pengaruh kartu uno. Maka dari itu peneliti mengambil judul “pengaruh penggunaan media kartu uno terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di min 2 deli serdang”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang memiliki perbedaan yang jelas dibandingkan dengan metode penelitian lainnya, yaitu adanya pengontrolan terhadap variabel penelitian dan adanya pemberian perilaku terhadap kelompok eksperimen. Menurut sukmadinata (2008:194) menyatakan bahwa “penelitian eksperimental merupakan pendekatan penelitian yang cukup khas, kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, yang pertama penelitian eksperimen menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat”.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *Quasi Eksperimen design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu Uno untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bangun datar pada siswa. Sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media kartu Uno. Pada dua kelompok perlakuan dimulai dengan *pretest* dan setelah pembelajaran perlakuan pengukuran dilakukan kembali atau disebut sebagai *posttest*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu uno terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika di sekolah MIN 2 Deli Serdang.

Pada penelitian ini populasi adalah wilayah generaslisasi yang terdiri dari subjek atau objek pada pembelajaran yang

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda dan subjek. Populasi juga tidak hanya jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi mencakup semua jenis subjek/objek. Maka Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV

Tabel 3.1 Populasi

| No | Kelas | Laki-Laki | Perempuan | Jumlah |
|----|-------|-----------|-----------|--------|
| 1 | IV A | 12 | 10 | 22 |
| 2 | IV B | 10 | 15 | 25 |

Penelitian ini dilakukan pada kelas IVA dan kelas IVB, kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap kegiatan yang dilakukan antara lain tes awal dan tes akhir. Kedua kelompok pada penelitian ini akan diberikan pretest (tes awal) terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki dan juga untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal yang dimiliki dua kelas tersebut. Setelah itu diberikan pembelajaran yang berbeda, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media kartu UNO sedangkan kelas kontrol meninjau kembali pembelajaran dengan cara biasa. Adapun desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Desain Eksperimen dan Kontrol

| Grup | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimen | O1 | X | O2 |
| kontrol | O3 | - | O3 |

Keterangan:

O1 : Pretest kelompok eksperimen

O2 : posttest kelompok eksperimen

X : Perlakuan dengan menggunakan metode percobaan sederhana

O3 : Pretest kelompok kontrol.

O3 : Posttes kelompok kontrol.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan table Uji Hipotesis diketahui nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IV A adalah sebesar 54,77. Sementara untuk kelas IV B adalah sebesar 85,00. Dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas IV A dengan kelas IV B. Yang Penggunaan Media Kartu UNO dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV A dan IV B di MIN 2 Deli Serdang.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dan besar pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Kartu UNO Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di MIN 2 Deli Serdang. Dalam penelitian ini banyak sampel yang diambil adalah 47 responden yaitu 22 untuk kelas kontrol (kelas IV A) dan 25 untuk kelas eksperimen (kelas IV B).

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan pola *quasi eksperimen* karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebab akibat serta berapa besar pengaruh sebab akibat tersebut dengan cara memberikan beberapa perlakuan (*treatment*) tertentu pada kelas eksperimen. Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah memberikan pengajaran dengan menggunakan Media Kartu UNO guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian tahap awal peneliti memberikan soal *pre-test* yang bertujuan

untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Matematika materi bangun ruang. Kemudian setelah *pre-test* diberikan kepada siswa peneliti menjelaskan materi terkait pokok bahasan bangun ruang menggunakan Media Kartu UNO. Pada tahap selanjutnya peneliti memberikan soal *post-test* sesuai dengan materi bangun ruang.

Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (tanpa Media Kartu UNO), prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini dengan memberikan pengajaran konvensional, kemudian diberikan tes akhir (*post-test*) yang pada tahap sebelumnya juga diberikan *pre-test* guna mengetahui kemampuan dasar siswa yang dijadikan kelas kontrol. *Pre-test* yang diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol hanya sebagai alat pengukur kemampuan siswa sebelum masuk ke dalam materi yang akan disampaikan peneliti, jadi nilai yang digunakan dalam perhitungan adalah nilai dari *post-test*.

Hasil dari nilai *post-test* inilah peneliti menjadikan dasar untuk mengetahui kemampuan belajar siswa setelah ada *treatment* pada kelas eksperimen dan tidak adanya *treatment* pada kelas kontrol. *Treatment* diberikan pada saat jam pelajaran Matematika berlangsung. Variabel yang digunakan dalam penelitian adalah variabel bebas yaitu “Media Kartu UNO” dan variabel terikatnya yaitu “Hasil Belajar Siswa”.

Berkaitan dengan metode tes, soal yang diberikan untuk melihat hasil belajar peserta didik berjumlah 10 soal berganda yang masing-masing item mendapat skor 1, jadi jika 10 soal maka skor yang diperoleh adalah $10 \times 10 = 100$. Soal tersebut diberikan kepada sampel penelitian, yaitu kelas IV B

sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar pada materi bangun ruang.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Muhammad Rapsap Ficky.ZA, berjudul “Pengembangan Media Permainan UMATH (*Uno Mathematics*) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Jauharul Islam”. hasil penelitian ini menunjukkan media permainan matematis untuk selaras dengan learning exercisesiswa dan di buktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test di mana $t\text{-hitung}$ 17,371 dan $t\text{-tabel} = 1,69$, sehingga terhitung bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa media tersebut valid, praktis dan efektif untuk di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut penelitian Ririn Anggraini yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (UNO MATHEMATICS) Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP” hasil penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan kartu UMATH (*Uno Mathematics*) dan RPP untuk pembelajaran matematika pada siswa SMP. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan R & D yang dikemukakan oleh Sugiyono yang meliputi 10 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi validasi, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi pemakaian, dan produksi masal. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada langkah uji coba produk. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar validasi RPP dan

lembar validasi Media Pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa validator, pengembangan media kartu UMATH (*Uno Mathematics*) dan RPP dinyatakan memenuhi kriteria valid berdasarkan skor rata-rata RPP 4,57 dari skor maksimal 5,00 dengan kriteria sangat baik dan skor rata-rata media pembelajaran berupa media permainan kartu UMATH 4,62 dari skor maksimal 5,00 dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba media pembelajaran yang dikembangkan menjadi Media Permainan Kartu UMATH (*Uno Mathematics*) disimpulkan telah valid dan mendapatkan respon yang baik dari siswa dengan mendapatkan skor rata-rata 4,7 dari skor maksimal 5,0 yang artinya sangat baik.

Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian hasilnya menunjukkan hasil uji normalitas untuk *pre-test* kelas kontrol (IV A) dari hasil SPSS diperoleh nilai probabilitas asymp sig. yaitu 0,000. Karena hasil SPSS diperoleh sig. 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk *post-test* kelas kontrol (V A) dari hasil SPSS diperoleh nilai probabilitas asymp sig. yaitu 0,200. Karena hasil SPSS diperoleh sig. 0,200 > 0,05 maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk *pre-test* kelas eksperimen (IV B) dari hasil SPSS diperoleh nilai probabilitas asymp sig. yaitu 0,001. Karena hasil SPSS diperoleh sig. 0,001 < 0,05 maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk *post-test* kelas eksperimen (IV B) dari hasil SPSS diperoleh nilai probabilitas asymp sig. yaitu 0,000. Karena hasil SPSS

diperoleh sig. $0,000 < 0,05$ maka H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk uji homogenitas hasil SPSS diperoleh Sig. Based on Mean $0,695 > 0,05$ maka H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data diambil dari populasi yang memiliki variansi sama.

Selanjutnya data di analisis dengan menggunakan uji *t-test*. Berdasarkan perhitungan *t-test* pada perhitungan dengan bantuan *SPSS Statistics 20* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel *t test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Kartu UNO dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun ruang siswa kelas IV A dan IV B di MIN 2 Deli Serdang.

. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diterapkan Media Kartu UNO cukup memuaskan bila dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa penerapan Media Kartu UNO. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata yang diperoleh pada akhir perlakuan yaitu 85,00 untuk kelas eksperimen (dengan menggunakan Media Kartu UNO) dan 54,77 untuk kelas kontrol (pembelajaran konvensional) dengan menggunakan *SPSS Statistics 20*. Karena hasil belajar dan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan Media Kartu UNO lebih tinggi dari pada konvensional maka pembelajaran dengan Media Kartu UNO dapat dijadikan salah satu strategi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Diharapkan kepada guru, hendaknya menggunakan Media Kartu UNO dalam proses pembelajaran Matematika, karena model pembelajaran ini memberikan hasil yang baik.

Perlu adanya penelitian selanjutnya mengenai Media Kartu UNO pada materi lain yang menggunakan pemahaman dan kerja kelompok.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan Media Kartu UNO terhadap hasil belajar pelajaran Matematika pada materi bangun ruang siswa kelas IV B di MIN 2 Deli Serdang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diterapkan Media Kartu UNO cukup memuaskan bila dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa penerapan Media Kartu UNO. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata yang diperoleh pada akhir perlakuan yaitu 85,00 untuk kelas eksperimen (dengan menggunakan Media Kartu UNO) dan 54,77 untuk kelas kontrol (pembelajaran konvensional) dengan menggunakan *SPSS Statistics 20*. Karena hasil belajar dan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan Media Kartu UNO lebih tinggi dari pada konvensional maka pembelajaran dengan Media Kartu UNO dapat dijadikan salah satu strategi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afsari, Sisca, *et al.* 2021. Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. Indonesian Journal of Intellectual Publication.

- Anas, Sugiono. 2014. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andrijati, N. 2014. Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Anggraini, D. (2019). Pengembangan Kartu Uno Bundo untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Bantulan. *BASIC EDUCATION*, 8(10), 1-013
- Anggraini, R, 2018. *Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (UNO MATHEMATICS) Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP*.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widia.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erlina Prihatnani, et. al. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung)." *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Evelin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Fariyah, U. 2021. Media Pembelajaran Matematika.hlm 9
- Garries madiistriyatno dan Imam Santoso, 2021. " Metodologi Penelitian Kuantitatif". (Tangerang:Indigo Media, 2021). Hal. 10
- Gerlach dan ely, Theaching 2016 media a systematich aproach sebagaimana dikutip oleh Mursid,pengembangan pembelajaran, Bandung:remaja Rosdakarya.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Haris, Budiman. 2016. Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hermansyah, Iwan. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed
- Lestari, N. D., Suryana, Y., & Elan, E. 2018. Pengaruh media kartu permainan uno terhadap hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Method, 2019 (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), h.16
- Nanasuryadi, Sukmadinata. 2008. Metode penelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosedakarya.
- Ningsih, F., Murtadlo, A., & Ghazali, M. 2022. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN UNO MATHEMATICS TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 BUNGO, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Novidiantoko, Dwi. 2020 Pendidikan Tinggi Untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmaniar, R., Haris, A., & Martawijaya, M. A, 2015. Kemampuan Merumuskan Hipotesis Fisika Pada Peserta Didik Kelas X MIA SMA Barrang Lompo. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Roisuttaqillah, M. F. 2022. Pengembangan media pembelajaran berupa kartu uno untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya Kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Roqib. 2016 "Ilmu Pendidikan Islam

- Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat". Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- Sarwi, *et. al.* 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. Jurnal Pendidikan Sains Unnes.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A, 2021. Dasar metodologi penelitian: (Literasi Media Publishing)
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sri anitah w, dkk, 2009. Strategi Pembelajaran Di SD , Jakarta: Universitas.
- Sudjana, 2005. Metode Statistika, Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2010. *Teori Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Sudjana. Metode. h. 466.
- Supardi, 2012. Aplikasi Statistika dalam penelitian, Jakarta: Uffu Press.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Tambunan, Hardi, *et al.* 2021 Manajemen Pendidikan. Media Sains Indonesia.
- Timotius, K. H, 2017. Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Manajemen ngetahuan untuk Perkembangan Pengetahuan. Penerbit Andi
- Tinsman sebagian kutipan oleh Hidayat, Nurul. Pembelajaran akuntansi utang pajak". jurnal pendidikan akuntansi (JPAK) 2.2 (2014).
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. 2021. Pengembangan media pembelajaran permainan kartu uno pada pembelajaran matematika materi satuan panjang.
- Usmar, Ali, *et al.* 2021 *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN UMATH (UNO MATHEMATICS) PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR SEBAGAI LEARNING EXERCISE BAGI SISWA KELAS VIII DI MADRASAH TSANAWIYAH JAUHARUL ISLAM*. Diss. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Zainur, Arifin. 2020. Paradigma Studi Manajemen Berbasis Madrasah Dan Guru Profesional. Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan.