

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *UNO GAME* PADA MATERI
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III MI RAUDLATUS SHIBYAN KEDIRI**

SKRIPSI



Oleh:

Mohammad Muizuddin Mustofa

NIM. 18140073

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juni 2023

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *UNO GAME* PADA MATERI
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III MI RAUDLATUS SHIBYAN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Mohammad Muizuddin Mustofa

NIM. 18140073

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juni 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *UNO GAME* PADA MATERI
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III MI RAUDLATUS SHIBYAN KEDIRI

SKRIPSI

Oleh:

Mohammad Muizuddin Mustofa
NIM. 18140073

Telah diperiksa dan disetujui

Oleh :

Dosen Pembimbing



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.
NIP. 19920814201802012134

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU UNO GAME PADA MATERI PERKALIAN
DAN PEMBAGIAN UNTUK MENINGKATKANI HASIL BELAJAR SISWA KELAS
III MI RAUDLATUS SHIBYAN KEDIRI**

SKRIPSI

Disusun oleh Mohammad Muizuddin Mustofa (18140073)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 7 Juli 2023 dan dinyatakan

LULUS

Sehingga diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Arini Mayan Fa'ani, M.Pd
NIP. 199112032019031005

Sekretaris Sidang

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 19920814201802012134

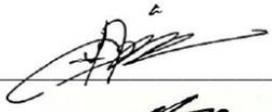
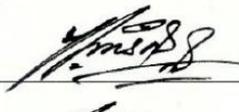
Dosen Pembimbing

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 19920814201802012134

Penguji Utama

Dr. Absussakir, M.Pd
NIP. 197510062003121001

Tanda Tangan

: 
: 
: 
: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil 'alamin. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat serta salam saya haturkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua Penulis

Bapak Komari dan Ibu Siti Rukayah yang telah menjadi motivator terbaik dalam perjalanan hidup penulis, yang tidak pernah berhenti mendoakan, menyayangi, serta mengingatkan penulis untuk bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan semangat mengejar cita-cita.

Dosen Pembimbing

Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd yang telah membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran, dan semangat sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Para Ustadz, Ustadzah, Guru maupun Dosen

Yang telah memberikan ilmu tanpa batas sehingga penulis mampu mengetahui mana yang salah dan benar.

Segenap Support System Lainnya

Kepada para sahabat penulis yang telah memberikan motivasi, do'a dan segala bantuan yang telah diberikan. *Bias*, yang selalu menemani dan menambah semangat penulis dalam menyelesaikan karya tulis skripsi ini.

MOTTO

“Selalu tanamkan *Man Jadda Wa Jadda* di hatimu,
dengan berusaha yang sungguh *insyaallah* kamu bisa sukses!!”

NOTA DINAS PEMBIMBING

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 21 Juni 2023

Hal : Skripsi Mohammad Muizuddin Mustofa
Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

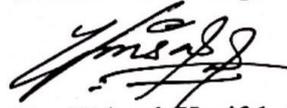
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mohammad Muizuddin Mustofa
NIM : 18140073
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – S1
Judul : Pengembangan Media Kartu *Uno Game* pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu''alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing,



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.
NIP. 19920814201802012134

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Muizuddin Mustofa

NIM : 18140073

Judul : Pengembangan Media Kartu *Uno Game* pada Materi
Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 20 Juni 2023

Yang menyatakan.



Mohammad Muizuddin Mustofa

NIM. 18140073

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu *Uno Game* pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatas Shibyan Kediri” dengan lancar. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat Islam dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 yang telah sabar membimbing serta mengingatkan agar tiap semester mengalami peningkatan.
5. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing penulis, memberi arahan, kritikan dan masukan dari awal sampai akhir penelitian.

6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang dibagikan kepada penulis.
7. Kedua orang tua penulis Bapak Komari dan Ibu Siti Rukayah yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, kasih sayang dan ridhonya atas kesuksesan dalam menuntut ilmu. Serta adik penulis Ravid Nur Faizin yang telah membantu dan menemani selama proses penelitian.
8. Kepala MI Raudlatus Shibyan Kediri Bapak Muh. Hadi Sholeh, S.Pd, Ibu Umi Rosyidatun Nafi'ah, S.Pd selaku guru matematika, dan Ibu Aminatul Zahroh, S.Pd selaku guru kelas III yang telah memberikan izin dan ilmunya selama proses penelitian.
9. Siswa-siswi kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri tahun ajaran 2022/2023 yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu kelancaran penelitian ini dengan menjadi subjek penelitian serta belajar bersama penulis.
10. Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd selaku validator ahli materi dan H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku validator ahli desain media yang memberikan saran mengenai produk pengembangan berupa media pembelajaran.
11. Seluruh Keluarga Besar PGMI UIN Maliki Malang angkatan khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2018 atas ilmu dan kebersamaannya yang tak terlupakan selama di bangku perkuliahan.

12. Crew UKM Simfoni FM Malang, teman-teman BLAST DC, dan FD Community yang telah menjadi keluarga kedua penulis, yang selalu memberikan berbagai ilmu, cerita, dan kenangan selama menjalani perkuliahan di Malang.
13. Dio Mahendra, Clarisa Fatmawati, Fuldzatun Nabilah, Laila Nuriya Sinta, Nazilah Rahmi Nurhadi, dan Andini Endah Sri Mulyani yang selalu ada untuk membantu dan *men-support* penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
14. Idolaku Red Velvet, kakakku Johnny Suh (Suh Young-ho), Joy (Park Sooyoung), Giselle (Aeri Uchinaga), dan kedua anak saya Anton dan Yujin yang memberikan semangat kepada penulis melalui karya-karya yang luar biasa.
15. Seluruh pihak yang selalu memberikan berbagai bantuan, dukungan, dan motivasi untuk selalu belajar dan optimis untuk menggapai cita-cita. Semoga segala bentuk bantuan yang diberikan akan dibalas oleh Allah SWT dan dijadikan amal yang berguna baik di dunia maupun akhirat.

Malang, 20 Juni 2023

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI

Proposal skripsi penelitian dan pengembangan ini dalam penulisan transliterasi Arab-Latin berpedoman pada Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 158/1987 dan No. 0543.b/U/1987 yang secara umum dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dh	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو	= aw
أي	= ay
أُو	= û
أِي	= î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
H. Orisinalitas Pengembangan.....	11
I. Definisi Operasional	17
J. Sistematika Penulisan	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori	20
1. Media Pembelajaran	20
2. Media Kartu <i>Uno Game</i> Perkalian dan Pembagian	26

3. Operasi Hitung Perkalian	32
4. Operasi Hitung Pembagian	34
B. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	36
1. Jenis Penelitian.....	36
2. Model Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan.....	37
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	38
2. Perancangan (<i>Design</i>)	39
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	40
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	42
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	43
C. Uji Coba Produk	43
1. Desain Uji Coba.....	43
2. Subjek Uji Coba.....	44
3. Jenis Data	45
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
D. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	52
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	52
B. Hasil Data Pengembangan	63
C. Hasil Data Uji Coba	73
BAB V PEMBAHASAN.....	81
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	81
B. Kesimpulan	90
C. Saran	91
DAFTAR RUJUKAN.....	93
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Penelitian yang Relevan.....	14
Tabel 3.1 Kriteria Validitas Produk.....	48
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk.....	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi.....	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain	66
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Desain.....	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	68
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Praktisi Pembelajaran.....	70
Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media.....	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Produk.....	74
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan D dan D ²	76
Tabel 4.10 Hasil Paired Sample T-Test dengan SPSS.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3.1 Bagan Tahap Pengembangan ADDIE.....	38
Gambar 3.2 Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	44
Gambar 4.1 Packaging Kartu Uno Game Tampak Depan.....	56
Gambar 4.2 Packaging Kartu Uno Game Tampak Belakang.....	57
Gambar 4.3 Packaging Kartu Uno Game Tampak Samping Kanan dan Kiri.....	57
Gambar 4.4 Kartu Uno Game Perkalian 1.....	58
Gambar 4.5 Kartu Uno Game Perkalian 2	58
Gambar 4.6 Kartu Uno Game Perkalian 3.....	59
Gambar 4.7 Kartu Uno Game Perkalian 4.....	59
Gambar 4.8 Tampilan Belakang Kartu Uno Game.....	60
Gambar 4.9 Tampilan Petunjuk Permainan Kartu Uno Game.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian.....	94
Lampiran 3. Lembar Bukti Konsultasi.....	95
Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli Desain.....	98
Lampiran 6. Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran.....	100
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Kemenarikan Media.....	103
Lampiran 8. Instrumen <i>Pret-Test</i>	104
Lampiran 9. Instrumen <i>Post-Test</i>	106
Lampiran 10. Dokumentasi.....	108
Lampiran 11. Desain Petunjuk Permainan.....	111
Lampiran 12. Link Download Media.....	112

ABSTRAK

Mustofa, Mohammad Muizuddin. 2023. *Pengembangan Media Kartu Uno Game pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.

Media pembelajaran kartu uno game ini dikembangkan untuk membantu siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri untuk memahami materi operasi hitung perkalian dan pembagian yang dalam proses pembelajarannya memerlukan adanya bantuan suatu media untuk menarik semangat siswa dalam belajar matematika. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk, (1) menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran kartu uno game, (2) menjelaskan tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran media pembelajaran kartu uno game dan (3) menjelaskan keefektifan media pembelajaran kartu uno game.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development, dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Sampel penelitian ini merupakan 29 siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, pre-test dan post-test dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Desain uji coba yang digunakan oleh peneliti adalah *one group pretest-posttest*.

Hasil uji validitas menyatakan bahwa media pembelajaran uno game perkalian dan pembagian memenuhi kriteria valid dengan perolehan skor 78% dari ahli materi, 90% dari ahli desain dan 86% dari praktisi pembelajaran. Media pembelajaran kartu uno game ini juga mendapat predikat menarik dari hasil respon siswa terhadap kemenarikan produk dengan perolehan skor 76,13%. Sedangkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* menyatakan bahwa adanya peningkatan rata-rata setelah media pembelajaran kartu uno game diujicobakan dari 62 menjadi 77,5.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu Uno Game, Operasi Hitung, Perkalian, Pembagian, Matematika*

ABSTRACT

Mustofa, Mohammad Muizuddin. 2023. *Development Uno Game Card on Multiplication and Division Material to Improve the Learning Outcome of 3rd Grade Students at MI Raudlatus Shibyan Kediri*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Learning, Maulana Malik Ibrahim Islamic State University Malang. Supervisor : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.

Uno Game Card learning media was developed to assist third grade students at MI Raudlatus Shibyan Kediri learn about Multiplication and Division Material by providing a media to explain the materials. The purpose of this development research is to (1) explain the process of developing Uno Game Card learning media, (2) explain the validity and attractiveness of Uno Game Card learning media, and (3) explain the effectiveness of Uno Game Card learning media.

The research example described here is Research and Development, with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) development model. The research sample consisted of 29 students from the 3rd grade of MI Raudlatus Shibyan Kediri. The data collection techniques applied in this study were interview, questionnaires, pre-test and posttest with quantitative and qualitative data analysis techniques. The trial design used by the researcher is one group pretest-posttest.

Based on the findings of the validity test, uno game card learning media met the valid criteria, scoring 78% from material experts, 90% from media experts, and 86% from learning experts. This uno game card learning media also received an attractive predicate from the results of student responses to the attractiveness of the product with a score of 76,13%. Nevertheless, after using uno game card learning media, the average score increased from 62 to 77,5 from a pre-test to a post-test.

Keywords: *Development, Media Learning, Uno Game Card, Arithmetic Operations, Multiplication and Division, Mathematics*

ملخص

مصطفى, محمد معز الدين. ٢٠٢٣. تطوير وسائط بطاقة لعبة أونو على مواد تعلم الضرب والقسمة لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مدرسة ابتدائية من الدرجة الثالثة روضة شيبان كديري. البرث الجامعي، قي إعداد معل الدرسة الابتدائية. كلية العلوم التربوية والتعلي، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالان. الدشرفة، نوره هداية حنيفة الماجستير في قسم التربية

أونو لعبة بطاقة التعلم وسائل الإعلام تم تطويره لمساعدة طلاب الصف الثالث الابتدائي في مدرسة ابتدائية روضة شيبان كديري لفهم العمليات الحسابية المادية الضرب والقسمة والتي تتطلب في عملية التعلم مساعدة من وسائل الإعلام لجذب حماس الطلاب في تعلم الرياضيات. والأهداف من هذا البحث التطويري بي (١) لوصف عملية تطوير وسيلة التعليم القائمة على بطاقة لعبة أونو، (2) لوصف مستوى الصلاحية وجاذبية وسيلة التعليم القائمة على بطاقة لعبة أونو و (3) لوصف فعالية وسيلة التعليم القائمة إلى بطاقة لعبة أونو.

هذا البحث من نوع البحث و التطوير مع نموذج (لتحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) عينة البحث 29 طالب وطالبة في المدرسة ابتدائية من الدرجة الثالثة روضة شيبان كديري. كانت تقنيات جمع البيانات المطبقة في هذه الدراسة هي المقابلات والاستبيانات والاختبار القبلي والبعدي مع تقنيات تحليل البيانات الكمية والنوعية. كان تصميم التجربة الذي استخدمه الباحثون عبارة عن مجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي.

أشارت نتائج اختبار الصلاحية إلى أن وسائط تعلم بطاقة لعبة بطاقات لعبة الضرب والقسمة أونو الضرب والقسمة يفيان بالمعايير الصحيحة مع عشرات ٧٨٪ من خبراء المواد، ٩٠٪ من خبراء الوسيلة، و ٨٦٪ من خبراء التعليم. وعين وسيلة التعليم القائمة على بطاقة لعبة أونو كفكرة جذابة جدا من نتائج استجابات الطلاب لجاذبية الدنتج بنسبة ٧٦,١٣٪. وعينت نتائج الاختبار القبلي والبعدي أن هناك وجود ترقية نتائج الدتوسط بعد تطبيق وسيلة التعليم القائمة على موقع الويب من ٦٢ يصير ٧٧,٥.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسيلة، الفيديو الترترة، بطاقة لعبة أونو، عملية العد، الضرب والقسمة، الرياضيات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir.¹ Matematika juga dijelaskan oleh Sukardjono dalam Ali Hamzah sebagai cara atau langkah berpikir dan bernalar, sebuah bahasa lambang yang dapat dipahami oleh seluruh dunia, seni seperti pada musik yang penuh dengan rangkaian pola dan irama menarik yang dapat menghibur pendengarnya, serta alat yang diperlukan oleh pembuat peta arsitek, navigator luar angkasa, pembuat mesin, dan akuntan.² Maka dari itu matematika sangat berperan penting dalam pembelajaran agar penalaran siswa dapat terolah dengan baik.

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran umum seperti pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS yang sering ditemukan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Ahmad Susanto menjelaskan bahwa pembelajaran matematika menurutnya adalah sebuah proses belajar mengajar yang diciptakan oleh guru dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi

¹ Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika* (Malang: IKIP Malang, 2005), hlm. 35

² Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 48

pengetahuan baru sebagai bentuk upaya dalam peningkatan penguasaan yang baik khususnya pada materi matematika.³ Matematika yang diberikan pada jenjang Sekolah Dasar digunakan untuk memberi bekal mereka dalam memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.⁴ Pembelajaran matematika yang ada di sekolah dasar juga merupakan sebagai pengantar matematika ke jenjang pendidikan selanjutnya, sehingga diharapkan mulai dari jenjang sekolah dasar siswa sudah dapat memahami konsep matematika dengan benar. Selain itu, konsep matematika juga sering kita temukan dalam keseharian. Hal tersebut yang menjadikan pentingnya matematika untuk dipelajari dan juga menjadi komponen penting dalam pendidikan.

Akan tetapi tidak sedikit siswa yang mengeluh bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Banyak siswa yang tidak berminat terhadap pelajaran matematika dikarenakan matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dicerna, matematika dianggap sebagai pelajaran yang menyusahkan, membingungkan, dan sulit untuk dipahami. Hal ini juga dapat mengakibatkan hasil belajar matematika siswa rendah. Salah satu yang menjadi ciri dari pembelajaran matematika adalah tidak hanya mempelajari konsep-konsep atau rumus-rumus matematika saja, akan tetapi dalam matematika juga ditunjukkan bagaimana pengaplikasian dan manfaatnya dalam kehidupan

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013), hlm. 186-187

⁴ Henggang Bara Saputro, *Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontesual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Mahasiswa PGSD UAD*. Jurnal *JPSD* Vol. 5 No. 1, 2018, hlm. 53

sehari-hari seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Sehingga diharapkan siswa dapat merasa tertantang dan tertarik untuk mempelajari matematika.

Cakupan materi dalam pelajaran matematika sangat beragam, dan salah satu materi yang menjadi sorotan adalah materi operasi hitung perkalian dan operasi hitung pembagian. Meskipun matematika dinyatakan sebagai salah satu topik yang sangat sulit dipahami siswa oleh Heruman.⁵ Maka dari itu tugas guru adalah harus menemukan berbagai cara agar matematika tidak lagi dianggap sulit oleh siswa, salah satunya pada materi perkalian agar mudah dipahami oleh siswa. Selain operasi perkalian siswa juga harus memahami konsep operasi pembagian dalam matematika. Kedua operasi hitung ini merupakan operasi hitung yang harus dipahami oleh siswa selain penjumlahan dan pengurangan agar nantinya siswa dapat menerapkan operasi perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru matematika kelas III di MI Raudlatus Shibyan Kediri yang telah peneliti lakukan, terdapat permasalahan terkait pembelajaran matematika di kelas. Seperti yang disampaikan oleh guru matematika kelas III, siswa masih kurang dalam memahami materi dan mengalami kesulitan dalam menghafal operasi perkalian dengan cepat mulai dari kelas bawah sampai kelas atas. Akan tetapi, dalam menghitung perkalian biasa siswa sudah bisa. Menghitung perkalian dengan cepat ini sangat dibutuhkan nantinya dan berhubungan dengan materi matematika lainnya. Dari

⁵ Hasna Nur Afifah dan Meita Fitriawanawati, *Pengembangan Media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan* Volume 2 Nomor 1, 2021, hlm. 42

permasalahan yang ada guru matematika kelas melakukan solusi dengan terus mengajarkan kepada siswa terkait penjumlahan berulang untuk operasi perkalian dan pengurangan berulang untuk pembagian. Seperti yang dikatakan oleh guru kelas yakni :

“Mengajarkan perkalian dan pembagian di kelas harus dengan sabar, apabila siswa masih kurang paham terhadap perkalian maka langkah yang harus saya lakukan adalah dengan menyuruh siswa melakukan penjumlahan berulang secara terus menerus”

Jadi dalam mengajarkan materi perkalian di kelas guru mengarahkan siswa untuk melakukan penjumlahan berulang, agar siswa semakin paham cara menghitung perkalian.

Selain itu, permasalahan yang ada di MI Raudlatus Shibyan Kediri terkait proses belajar mengajar matematika adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu menyalurkan pesan, informasi, merangsang pikiran dan perasaan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan performa peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.⁶ Dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, tentunya dibutuhkan alat yang dapat membantu berpikir siswa serta dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru seperti media pembelajaran dan alat peraga. Media pembelajaran menjadi sangat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan, salah satunya kualitas pembelajaran matematika seperti yang sudah dipaparkan. Media pembelajaran ini digunakan untuk menjadikan

⁶ Hujar Sanaki, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Isania Press, 2018), hlm. 1

pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Ketika guru tidak menggunakan media penunjang maka pembelajaran akan membosankan, terlebih pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa.

Media atau alat peraga yang telah digunakan guru matematika di MI Raudlatus Shibyan Kediri adalah menggunakan jari atau dikenal dengan metode jarimatika. Jarimatika merupakan cara menghitung operasi perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan dengan menggunakan jari dan ruas jari-jari tangan.⁷ Hal ini membuat siswa merasa bosan dalam mempelajari pelajaran matematika di kelas karena media yang digunakan oleh guru tidak bervariasi. Guru kelas mengatakan :

“Selama ini saya mengajar matematika hanya menggunakan media jari, contohnya ya pada saat mengajar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Meskipun saya hanya menggunakan alat bantu jari dalam mengajar perkalian di kelas III, menurut saya sebagian siswa sudah cukup antusias dan aktif dalam pembelajaran, tapi terkadang masih sulit mengajarkan perkalian kepada siswa yang bingung penjumlahan dan simpan-menyimpan”

Dalam tahapan usia sekolah dasar, tentunya guru juga harus menyiapkan media dan bahan ajar yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi. Dari permasalahan yang dihadapi guru matematika kelas dalam menyampaikan materi perkalian dan pembagian, maka dibutuhkan sebuah media baru agar dapat menunjang pembelajaran siswa dan membuat siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi.

⁷ Septi Peni Wulandari, *Jarimatika Perkalian dan Pembagian* (Jakarta: PT Kawan Pustaka, 2013), hlm. 14

Sebelumnya peneliti telah mengamati beberapa media, salah satunya mengkaji tentang pengembangan permainan uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi siswa SMK dan telah berhasil diterapkan. Selain itu juga terdapat media kartu UMATH (*Uno Mathematic*)⁸ yang telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran operasi hitung bilangan bulat siswa SMP kelas VII. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu permainan uno untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terkait perkalian dan pembagian dasar pada siswa kelas III. Media ini terbuat dari bahan kertas *art paper* dengan desain dan konsep permainan yang diadopsi dari permainan kartu uno. Media permainan kartu uno ini dipilih karena memiliki kekhususan dan keunikan dari sisi permainannya yang kompetitif dan menarik, sehingga dapat menstimulasi peserta didik untuk aktif dan mengeksplorasi pengetahuannya.

Seiring perkembangan zaman yang semakin modern, media pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan zaman. Ditambah lagi dengan adanya pandemi virus covid-19 yang terjadi di Indonesia yang mengakibatkan guru dituntut untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Meskipun di masa pandemi covid-19 Madrasah Ibtidaiyah Raudlatus Shiblyan Kediri tetap melaksanakan pembelajaran luring. Dengan paparan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Kartu *Uno Game* Pada

⁸ Rosary Rahmatin dan Siti Khabibah, *Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 1 No.5, 2016.

Materi Perkalian dan Pembagian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan konteks di atas, rumusan masalah yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri?
4. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian terhadap pembelajaran siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.

2. Untuk menjelaskan tingkat kevalidan produk pengembangan media kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.
3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.
4. Untuk menjelaskan tingkat kemenarikan media pembelajaran kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian terhadap pembelajaran siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Dengan media kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian diharapkan dapat membantu dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal dan mengingat perkalian dan pembagian dasar dengan mudah.

2. Bagi guru dan sekolah

Dengan media kartu *uno game* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi operasi hitung perkalian dan pembagian, sehingga proses pembelajaran yang diharapkan lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media kartu *uno game* perkalian dan pembagian ini juga diharapkan dapat memberikan inovasi dan variasi baru

terhadap pengembangan media pembelajaran di sekolah guna meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan cara bermain sambil belajar.

3. Bagi peneliti lanjutan

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi baru bagi peneliti selanjutnya dan sebagai sarana pemenuhan syarat dalam memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd).

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian sebagai berikut :

1. Pengembangan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dapat meningkatkan kemampuan menghafal perkalian dan pembagian dasar siswa.
2. Pengembangan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dirancang secara menarik yang dapat menjadikan siswa termotivasi dan semangat dalam belajar perkalian dan pembagian.
3. Pengembangan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dapat digunakan siswa secara berkelompok.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dirinci sebagai berikut :

1. Subjek pada penelitian dan pengembangan media ini adalah siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.

2. Pengembangan media kartu *uno game* ini berdasarkan pada materi operasi perkalian dan pembagian yang ada pada pembelajaran tematik di kelas III.
3. Pengembangan media kartu *uno game* ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal perkalian dan pembagian dasar, dengan konsep bermain sambil belajar.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas III sebagai berikut :

1. Media kartu *uno game* ini dikembangkan berdasarkan materi operasi hitung perkalian dan operasi hitung pembagian dasar .
2. Kartu *uno game* ini merupakan media belajar dan bermain konvensional yang dikemas di dalam mini *box* yang dikemas sesuai dengan kebutuhannya.
3. Media kartu *uno game* ini didesain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X5* dan *Canva*.
4. Tampilan pada media kartu *uno game* perkalian dan pembagian ini diadopsi dari kartu permainan *uno* dan didesain menarik dengan memadukan berbagai warna. Perkalian dan pembagian pada kartu permainan ini hanya terbatas pada perkalian dasar angka satu sampai sepuluh, dengan menggunakan perkalian satu sampai empat saja.
5. Pengembangan media kartu *uno game* terdiri dari beberapa bagian, diantaranya :
 - a. Panduan permainan

- b. Kartu *uno game* (berisi 104 kartu)
- c. Mini box

H. Orisinalitas Pengembangan

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti memiliki beberapa tema yang sama dengan penelitian yang telah dilakukan yakni tentang pengembangan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian. Namun terdapat perbedaan yang ditemukan peneliti dari kemiripan tema tersebut. Penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pungky Samsusilowati pada tahun 2016.⁹

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yang mengembangkan produk media. Media yang digunakan dalam pengembangan ini juga sama, yaitu kartu permainan uno. Sedangkan perbedaannya terletak pada pemilihan model pengembangan media, penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmelyang yaitu model 4D. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan di MI Raudlatus Shibyan Parerejo menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop implement dan Evaluate*).

⁹ Pungky Samsusilowati, *Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Di SMK YPKK 2 Sleman*. Skripsi (Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aniza Ana Rif'atul Mahmudah tahun 2018.¹⁰ Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu dari latar belakang kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Sedangkan yang menjadi perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dikembangkan, media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *Multiplication Stick Board* dan sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media kartu *Uno Game* dengan materi yang sama yaitu perkalian dan pembagian. Selain itu, model pengembangan yang digunakan juga berbeda. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model Borg & Gall sedangkan model pengembangan yang digunakan pada penelitian yang akan dilakukan adalah model pengembangan ADDIE.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hasna Nur Afifah dan Meita Fitriyanawati pada tahun 2020.¹¹ Teknik yang digunakan penelitian ini dan penelitian yang akan digunakan sama-sama menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini adalah pada media yang akan dikembangkan, pada penelitian ini mengembangkan media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian

¹⁰ Aniza Ana Rif'atul Mahmudah, *Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Board Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD Annur Tumpang Malang*. Skripsi (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2018).

¹¹ Hasna Nur Afifah dan Meita Fitriyanawati, *Pengembangan Media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* Volume 2 Nomor 1, 2021, hlm. 41-47.

Pintar Matematika) sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan mengembangkan Kartu *Uno Game* Perkalian dan Pembagian. Selain itu kedua penelitian ini juga menggunakan model pengembangan yang berbeda, pada penelitian ini mengembangkan model Borg & Gall sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan model pengembangan ADDIE.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Sri Astutik tahun 2018.¹² Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama penelitian pengembangan *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini menggunakan media ‘Kalingga’ yang merupakan akronim dari Perkalian dan Pembagian yang Gampang, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian.
5. Penelitian yang dilakukan Delia Indrawati dan Siti Partini Suardiman tahun 2013.¹³ Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan *Research and Development* dalam mengembangkan bahan ajar matematika pada materi operasi perkalian dan pembagian. Perbedaan dari penelitian pengembangan ini dan penelitian yang akan dilaksanakan adalah model pengembangan yang

¹² Ida Sri Astutik, *Pengembangan Media Pembelajaran Kalingga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian dan Pembagian*. *Jurnal Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education* Volume 5 Nomor 9, 2018, hlm. 623-628.

¹³ Delia Indrawati dan Siti Partini Suardiman, *Pengembangan Media Travel Game Untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V*. *Jurnal Prima Edukasia* Volume 1 Nomor 2, 2013, hlm. 135-146.

digunakan. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick & Carey, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu, media bahan ajar yang dikembangkan juga berbeda. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media *Travel Game*, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rosary Rahmatin dan Dr. Siti Khabibah, M.Pd tahun 2016.¹⁴ Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran kartu uno pada pelajaran matematika. Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah materi yang digunakan dalam pengembangan media dan cara menggunakan media kartu uno.

Tabel 1.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti, Judul, dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pungky Samsusilowati, <i>Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Di SMK YPKK 2 Sleman</i> . Skripsi (Program Studi	Penelitian pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D). Media yang digunakan kartu permainan uno.	Pengembangan media berupa kartu uno yang dikembangkan untuk evaluasi pembelajaran akuntansi.	Media yang dikembangkan adalah media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian.

¹⁴ Rosary Rahmatin dan Siti Khabibah, *Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 1 No.5, 2016, hlm. 67-73

	Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).			
2.	Aniza Ana Rif'atul Mahmudah, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Board Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD Annur Tumpang Malang</i> . Skripsi (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2018).	Latar belakang penelitian yaitu kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Mengembangkan media pada materi perkalian. Subjek penelitian siswa kelas III.	Mengembangkan media pembelajaran <i>Multiplication Stick Board</i> pada materi operasi hitung perkalian.	Media yang dikembangkan adalah media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian.
3.	Hasna Nur Afifah dan Meita Fitriawanati, <i>Pengembangan Media PANLINTARMAT IKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar</i> . Jurnal Ilmiah Pendidikan Volume 2 Nomor 1, 2021	Menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket.	Mengembangkan media PANLINTARMAT IKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Menggunakan model Borg & Gall.	Mengembangkan media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian.

4.	<p>Ida Sri Astutik, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Kalingga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian dan Pembagian.</i> Jurnal Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education Volume 5 Nomor 9, 2018.</p>	<p>Penelitian pengembangan <i>Research and Development</i>. Mengembangkan media pada materi perkalian dan pembagian.</p>	<p>Mengembangkan media 'Kalingga' yang merupakan akronim dari Perkalian dan Pembagian yang Gampang..</p>	<p>Mengembangkan media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian.</p>
5.	<p>Delia Indrawati dan Siti Partini Suardiman, <i>Pengembangan Media Travel Game Untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V.</i> Jurnal Prima Edukasia Volume 1 Nomor 2, 2013</p>	<p>Penelitian pengembangan <i>Research and Development</i> Mengembangkan bahan ajar pada materi operasi perkalian dan pembagian..</p>	<p>Menggunakan model pengembangan Dick & Carey mengembangkan media <i>Travel Game</i> dengan subjek siswa kelas V.</p>	<p>Mengembangkan media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian. Subjek pada pengembangan ini adalah siswa kelas III.</p>
6.	<p>Rosary Rahmatin dan Siti Khabibah, <i>Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat.</i> Jurnal Ilmiah Pendidikan</p>	<p>Media pembelajaran yang dikembangkan</p>	<p>Pengembangan media berupa kartu UMATH (<i>Uno Mathematics</i>) pada materi operasi bilangan pecahan</p>	<p>Cara penggunaan media kartu uno yang berbeda</p>

	<i>Matematika</i> Volume 1 No.5, 2016			
--	---	--	--	--

I. Definisi Operasional

Dalam penelitian pengembangan ini, memiliki beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian. Untuk menghindari kesalahan penafsiran dari beberapa istilah tersebut, berikut pemaparan definisi operasional :

1. Pengembangan adalah sebuah penelitian untuk mengembangkan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang ada sebelumnya. Adapun produk yang ingin dikembangkan disini adalah kartu *uno game* perkalian dan pembagian.
2. Media Pembelajaran merupakan media atau alat peraga yang digunakan pendidik atau guru sebagai perantara untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.
3. Kartu *Uno Game* merupakan kartu permainan yang dicetak khusus yang mengutamakan persamaan warna dan angka. Adapun pengembangan permainan kartu *uno* disini dengan mengplikasikannya pada materi perkalian dan pembagian.
4. Operasi Hitung Perkalian pada dasarnya sama dengan konsep penjumlahan berulang. Operasi hitung perkalian yang akan dijadikan sebagai bahan materi pada penelitian ini adalah perkalian 1, 2, 3, dan 4.
5. Operasi Hitung Pembagian pada prinsipnya hampir sama dengan perkalian, yaitu sama dengan pengurangan berulang. Operasi hitung pembagian yang

akan dijadikan bahan materi pada penelitian ini adalah pembagian 1, 2, 3, dan 4.

J. Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dalam penulisan skripsi penelitian dan pengembangan ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan: Pada bab ini berisi pendahuluan yang memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat penelitian dan pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, orisinalitas pengembangan, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka: Pada bab ini berisi kajian pustaka yang memaparkan kajian teori tentang media pembelajaran, media kartu *uno game*, operasi hitung perkalian, dan operasi hitung pembagian. Selain itu, pada bab ini juga berisi kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian: Pada bab ini berisi metode penelitian yang menjelaskan jenis penelitian dan model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan: Pada bab ini menjabarkan hasil pengembangan, hasil data pengembangan dan analisis hasil uji coba. Peneliti akan memaparkan data berupa respons uji validitas dari validator validator ahli materi, validator praktisi pembelajaran, serta respons siswa terhadap kemenarikan media, serta mendeskripsikan hasil analisis data.

BAB V Pembahasan: Pada bab terakhir sebagai penutup, bab ini berisikan kesimpulan yang ditarik oleh peneliti serta saran yang berguna untuk kebutuhan evaluasi dalam pemanfaatan media pembelajaran kartu uno game.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bentuk jamak ‘*medium*’ yang dalam bahasa Latin berarti penengah atau pengantar yang menjadi sarana komunikasi atau sebagai pengantar informasi antara sumber informasi dan penerimanya.¹⁵ Dalam bahasa Arab istilah media berasal dari kata ‘*wasaila*’ yaitu alat penyalur pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan. Jadi, pada hakikatnya media adalah sebuah alat pengantar pesan atau segala informasi yang akan disampaikan kepada penerimanya.

Media dalam lingkup pendidikan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Ibrahim, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan agar interaksi dalam belajar mengajar dapat berlangsung guna tercapainya tujuan instruksional tertentu.¹⁶ Media pembelajaran juga tidak hanya berasal dari media yang dibuat, namun juga dapat menggunakan benda-

¹⁵ Aryadillah & Fifit Fitriansyah, *Teknologi Media Pembelajaran : Teori dan Praktik* (Bogor: Herya Media, 2017), hlm. 15

¹⁶ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran* (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005), hlm. 6

benda lain di sekitar yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas dan hasil yang akan dicapai.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dan metode yang digunakan guru sangat mempengaruhi keefektifan proses belajar mengajar. Kedua faktor tersebut saling berkaitan, dimana dalam setiap metode pembelajaran yang dipilih tenaga pendidik akan berpengaruh terhadap media yang akan digunakan nantinya. Tujuan pembelajaran dapat diwujudkan dengan baik oleh guru dengan memperhatikan beberapa hal seperti dalam memilih media yang akan digunakan, seperti menyesuaikan dengan konteks pembelajaran, menyesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik, dan menentukan tugas atau respon yang diharapkan dari peserta didik.

Pada awalnya media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mendorong motivasi peserta didik dalam belajar dan memperjelas

konsep materi.¹⁷ Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu visual yang dikembangkan dari materi pembelajaran untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman materi peserta didik.

Menurut Wina Sanjaya, penggunaan media belajar memiliki beberapa fungsi¹⁸ yaitu:

a) Fungsi komunikatif

Sebagai sarana dalam komunikasi media pembelajaran digunakan agar materi lebih mudah tersampaikan kepada penerima pesan yaitu siswa. Sehingga tidak memunculkan salah persepsi antara materi yang disampaikan guru kepada siswa. Media ini juga dapat membantu guru dalam penyampaian bahasa verbal yang sulit dipahami.

b) Fungsi motivasi

Selain dapat memudahkan berkomunikasi, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran dikembangkan tidak hanya pada unsur *atistic* saja, akan tetapi media pembelajaran juga dikembangkan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga semangat belajar siswa dapat meningkatkan.

¹⁷ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hlm. 58-59

¹⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 73-75

c) Fungsi kebermaknaan

Pembelajaran tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa tetapi harus dapat meningkatkan kemampuan yang lain seperti dalam kemampuan menganalisis masalah dan mencipta. Maka dari itu penggunaan media yang tepat akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

d) Fungsi penyamaan persepsi

Penggunaan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap siswa yang memiliki berbagai macam daya tangkap, sehingga penggunaan media dapat menyamakan pandangan siswa terhadap informasi yang disampaikan oleh guru.

e) Fungsi individualitas

Berdasarkan latar belakang siswa yang berbeda-beda, seperti pengalaman belajar, gaya belajar, dan kemampuan berpikir siswa maka media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran yaitu dapat menjadikan pembelajaran menjadi dua arah sehingga lebih interaktif, menjadikan pembelajaran lebih efisien, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi peserta

didik.¹⁹ Saat ini, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, dan juga dapat berpengaruh terhadap psikologis peserta didik.

Menurut Nasution manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dijelaskan secara rinci sebagai berikut²⁰:

- a) Menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b) Menjadikan tujuan dari pembelajaran lebih dikuasai siswa, karena dengan adanya media dapat menjadikan bahan ajar lebih mudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa.
- c) Menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, karena penyampaian materi tidak hanya melalui komunikasi verbal yang disampaikan pendidik secara lisan serta menjadikan siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, hal ini dikarenakan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

¹⁹ Aryadillah & Fifit Fitriansyah, *Op. Cit.*, hlm. 17-18

²⁰ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 2

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sangat beragam. Oleh karena itu, guru harus dapat menentukan jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perkembangannya, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: 1) media hasil teknologi cetak, seperti teks, gambar, buku, grafik, dan foto, 2) media hasil teknologi audio-visual seperti video dan film, 3) media hasil teknologi komputer seperti CBT (*Computer Based Training*) dan CAI (*Computer Aided Instruction*), dan 4) media hasil gabungan antara komputer dan cetak.²¹

Menurut pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi,²² yaitu :

- 1) Berdasarkan sifatnya, media dibagi menjadi :
 - a) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar dan hanya mengandalkan suara saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan atau hanya dapat dilihat saja.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm.29

²² Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), hlm. 2

- c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang menggabungkan unsur suara dan unsur visual atau gambar sehingga dapat didengar dan dilihat.
- 2) Berdasarkan kemampuan daya jangkaunya media dibagi menjadi :
- a) Media dengan daya liput yang luas dan serentak, contohnya adalah radio dan televisi.
 - b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, contohnya adalah video, film, dan film slide.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi menjadi :
- a) Media yang diproyeksikan seperti slide, film, dan transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti radio, gambar, lukisan, dan foto.

2. Media Kartu *Uno Game* Perkalian dan Pembagian

a. Pengertian Permainan Kartu Uno

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan baik perorangan atau secara berkelompok dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, ataupun berolahraga. Sedangkan permainan menurut Sadiman merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang dengan aturan tertentu dan tujuan tertentu.

Salah satu permainan yang menarik perhatian dan digemari oleh seluruh kalangan adalah permainan kartu.²³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian kartu adalah sebuah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, dan memiliki persamaan dengan karcis). Permainan kartu merupakan salah satu permainan dengan melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (*turn-based game*). Salah satu permainan kartu yang digemari banyak orang adalah permainan kartu uno yang berjumlah 108 kartu.

Menurut Rohrig, kartu uno merupakan salah satu permainan kartu keluarga yang sangat terkenal di dunia dan dikenal memiliki aturan bermain yang cukup mudah untuk dimainkan.²⁴ Jadi kartu permainan uno atau *uno game* adalah kartu yang berupa kertas tebal memiliki bentuk persegi panjang dan didesain dengan menarik yang dapat digunakan untuk bermain berbagai kalangan usia.

b. Sejarah Perkembangan Kartu Uno

Kartu uno diciptakan pertama kali di Reading, Ohio pada tahun 1971. Kartu ini dibuat oleh Marle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pencipta berbagai kartu. Permainan ini dikenalkan pertama kali kepada keluarganya oleh Merle Robbins. Dalam proses

²³ Pungky Samsusilowati, *Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Di SMK YPKK 2 Sleman*. Skripsi (Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hlm. 15

²⁴ Peter Rohrig and Jenny Clarke, *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants* (Germany: Solution Books, 2008), hlm. 214

perkembangannya, ia dibantu oleh istrinya Marie dan putranya beserta menantu perempuannya Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972 hak cipta kartu tersebut dijual oleh Marle Robbins ke sebuah perusahaan. Kemudian permainan tersebut mulai dikenal lebih luas berkat *International Games Inc.* dan sekarang menjadi bagian dari keluarga Mattel.²⁵

c. Bermain Kartu Uno Game

Permainan kartu uno (*uno game*) merupakan permainan yang populer di dunia. Cara bermain kartu ini bermacam-macam, bisa dimainkan 2 hingga 7 orang atau lebih dari itu. Hakim (2010)²⁶ menjelaskan bahwa peraturan dalam permainan kartu uno adalah di awal permainan setiap pemain mendapatkan 7 kartu (dapat disesuaikan dengan aturan permainan yang ada). Permainan dimulai dengan mengambil satu kartu dari *pile card* dan kartu ini berperan sebagai *deal card* untuk menentukan angka dan warna apa yang harus dimainkan sesuai giliran. Jika pemain tidak memiliki kartu yang sesuai, maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu sebagai hukumannya.

Dalam permainan kartu uno memiliki beberapa *action card* yang dapat dimainkan. Kartu tersebut adalah sebagai berikut :

²⁵ Brian Tinsman, *The Game Inventor's Guide Book* (California: Krause Publications, 2002), hlm. 55

²⁶ Edwin Prawiro Hakim, *Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server*. Skripsi. Medan: JIK FMIPA Unsu, 2010, hlm. 6

1) *Draw 2 Card*

Pada saat kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus mengambil dua kartu dan giliran bermainnya dilewati. Cara memainkan kartu ini yaitu pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card* dan harus menggunakan kartu *draw 2 card* lainnya. Misalnya jika pemain A mengeluarkan *draw 2 card*, maka pemain B otomatis mengambil kartu hukuman sebanyak dua kartu. Namun, jika pemain B memiliki kartu *draw 2 card* maka dapat dikeluarkan dan yang akan mengambil kartu hukuman adalah pemain C.

2) *Reverse Card*

Ketika memainkan kartu *reverse card*, maka arah permainan dibalik. Permainan yang awalnya digilir searah jarum jam diubah menjadi berlawanan jarum jam. Misalnya dalam permainan terdapat pemain A-B-C-D, jika pemain D mengeluarkan kartu *reverse card* maka putaran permainan berubah menjadi D, C, B, dan A. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*.

3) *Skip Card*

Pada saat kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya tidak akan bisa memainkan gilirannya. Misalnya dalam permainan diikuti oleh pemain A, B, C, dan D, jika pemain A mengeluarkan

skip card maka pemain B akan dilewati dan lanjut kepada pemain C. Untuk dapat memainkan kartu ini, kartu harus dicocokkan dengan warna yang ada pada *deal card*.

4) *Wild Card*

Pada saat kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild card* tersebut. Misalnya dalam permainan, pemain A mengeluarkan *wild card* maka pemain B harus mengeluarkan kartu dengan warna yang dikehendaki pemain A. Kartu ini dapat dimainkan kapan saja tanpa harus memperhatikan warna seperti yang ada pada *action card* yang lain.

5) *Wild Draw 4 Card*

Pada saat kartu ini dimainkan, peraturan dalam memainkan kartu ini hampir sama dengan peraturan pada kartu *draw 2 card*. Jika pada kartu *draw 2 card* pemain selanjutnya mengambil dua kartu sedangkan pada kartu *wild draw 4 card* pemain pada giliran berikutnya harus mengambil empat kartu dan pemain tersebut juga harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild draw 4 card*. Kartu ini juga dapat dimainkan kapan saja tanpa harus memperhatikan warna seperti yang ada pada *action card* yang lain.

Ketika pemain telah menyisakan dua kartu di tangannya dan akan memainkan dua kartu itu, maka pemain tersebut harus mengucapkan 'UNO'. Jika ada salah satu pemain yang lupa mengatakan 'UNO' maka pemain lain dapat mengatakan '*Catch*' sebelum pemain lainnya memainkan kartu dan pemain yang lupa mengatakan 'UNO' harus mengambil kartu sesuai peraturan yang ada. Pemenang ditentukan setelah seorang pemain menghabiskan kartu *Uno Game* di tangannya.

Adapun komponen media kartu *Uno Game Perkalian* dan *Pembagian* yang telah didesain sedemikian rupa memiliki beberapa kartu yang berfungsi sama dalam permainan, akan tetapi ada beberapa kartu yang tidak digunakan dalam permainan matematika ini yaitu *Wild Draw 4 Card*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu *Uno Game Perkalian* dan *Pembagian*

Media kartu *Uno Game Perkalian* dan *Pembagian* ini tentunya memiliki keunggulan dari beberapa media yang lainnya. Diantara keunggulan dari media ini yaitu :

- 1) Media kartu *Uno Game Perkalian* dan *Pembagian* adalah media yang berbeda dari media lainnya yaitu berupa kartu permainan dari kertas tebal yang dikemas secara praktis agar dapat disimpan dan dimainkan kembali.

- 2) Media kartu *Uno Game* Perkalian dan Pembagian masih jarang ditemukan di beberapa sekolah/madrasah.
- 3) Media kartu *Uno Game* Perkalian dan Pembagian dirancang agar dapat diaplikasikan oleh siswa dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam menghafal perkalian dan pembagian sederhana dengan konsep belajar sambil bermain.

Adapun kekurangan dari media ini adalah :

- 1) Media kartu *Uno Game* ini dirancang dan dikonsepsi dari awal sehingga membutuhkan dalam pembuatannya.
- 2) Media kartu *Uno Game* yang dibuat membutuhkan biaya.

3. Operasi Hitung Perkalian

Pada prinsipnya, perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat. Oleh karena itu, kemampuan yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan terhadap operasi penjumlahan. Muchtar juga mendefinisikan operasi perkalian sebagai penjumlahan berulang. Sebagai contoh pada perkalian 4×3 dapat didefinisikan sebagai $3 + 3 + 3 + 3 = 12$ sedangkan pada perkalian 3×4 dapat didefinisikan $4 + 4 + 4 = 12$. Secara konseptual, 4×3 tidak sama dengan 3×4 , tetapi jika dilihat dari hasilnya saja maka $4 \times 3 = 3 \times 4$. Dengan demikian operasi perkalian memenuhi sifat pertukaran.²⁷

²⁷ Muchtar A. Karim, dkk, *Pendidikan Matematika I* (Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1996), hlm. 101

Sifat-sifat yang dimiliki operasi perkalian bilangan cacah adalah sebagai berikut :

a. Sifat komutatif (Pertukaran)

Artinya dari sifat komutatif adalah bahwa urutan dalam perkalian bukan merupakan suatu masalah. meskipun urutan angka dalam perkalian dibolak-balik, hasilnya akan tetap sama.

Pada operasi perkalian bilangan cacah berlaku sifat komutatif sebagai berikut : setiap bilangan cacah a dan b berlaku $a \times b = b \times a$.

Contohnya adalah : $4 \times 3 = 12$ dan $3 \times 4 = 12$.

b. Sifat asosiatif (Pengelompokan)

Sifat asosiatif adalah apabila ada perkalian yang lebih dari dua angka, maka angka manapun dapat dihitung terlebih dahulu. Untuk bilangan cacah a , b , dan c , berlaku : $(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$.

Contohnya adalah : $(2 \times 4) \times 5 = 8 \times 5 = 40$ dan $2 \times (4 \times 5) = 2 \times 20 = 40$.

c. Sifat distributif (Penyebaran)

Untuk setiap bilangan cacah a , b , dan c , berlaku : $a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$, atau $a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$. Contohnya adalah : $4 \times (2 + 6) = (4 \times 2) + (4 \times 6) = 8 + 16 = 32$.

d. Sifat identitas

Ada sebuah bilangan cacah yang jika dikaitkan dengan setiap bilangan cacah a maka hasil kalinya tetap a . Bilangan cacah tersebut adalah bilangan 1. Jadi $a \times 1 = 1 \times a$, untuk setiap bilangan cacah a .

e. Elemen nol (0)

Untuk setiap bilangan cacah a , berlaku $a \times 0 = 0 \times a = 0$.

4. Operasi Hitung Pembagian

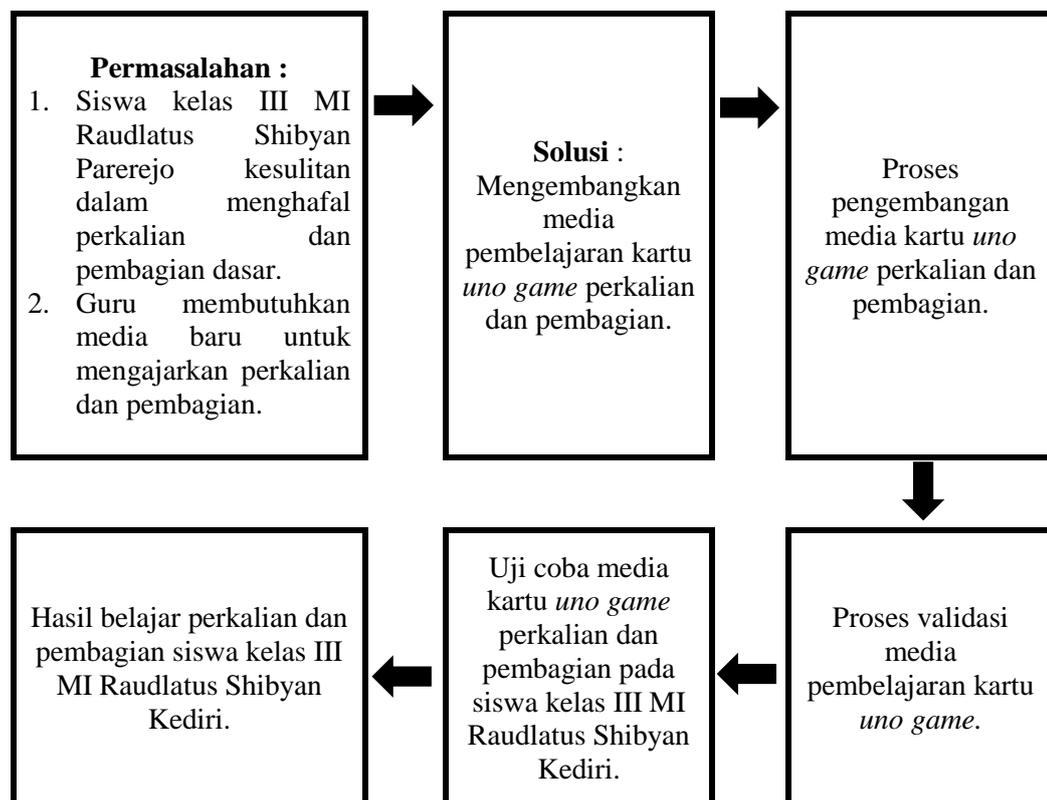
Pembagian atau membagi merupakan hal yang sering atau lazim ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan membagi ini dapat diselesaikan dengan baik jika peserta didik telah mahir dalam operasi hitung 'pengurangan'. Operasi hitung pembagian adalah kebalikan dari operasi perkalian, selain itu pembagian juga didefinisikan sebagai pengurangan berulang. Secara matematis ditulis sebagai $a : b = a - b - b - b \dots = 0$. Misal, $24 : 3 = 24 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 = 0$ berarti $24 : 3 = 8$. Hasil ini dapat diketahui dari banyaknya angka 3 yang muncul sebagai bilangan pengurangnya. Operasi pembagian memiliki sifat sebagaimana operasi pengurangan yaitu tidak memenuhi sifat pertukaran, sifat identitas, dan sifat pengelompokan.²⁸

²⁸ *Ibid*, hlm. 102

B. Kerangka Berpikir

Kerangka sebagai acuan berpikir pada penelitian “Pengembangan Media Kartu Uno Game Pada Materi Perkalian dan Pembagian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri” dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) atau dikenal dengan R&D. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset dengan menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.²⁹ Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan.

Pada penelitian dan pengembangan ini, produk yang akan dikembangkan dan diujikan adalah media kartu *uno game* yang dikaitkan dengan materi operasi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan kemampuan menghafal dan mengingat siswa terhadap operasi hitung. Hal ini diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Peneliti juga berharap agar peserta didik dapat lebih mudah dalam menghafal operasi hitung perkalian dan pembagian dengan mudah.

²⁹ Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 105.

2. Model Pengembangan

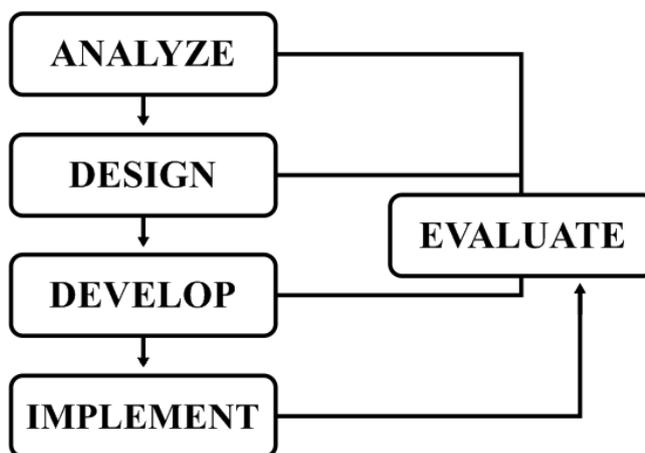
Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengikuti model penelitian ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*.³⁰ Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model ini dapat diterapkan pada penelitian pendidikan khususnya pada pembelajaran, karena tahapan-tahapan desain penelitian ini tersusun secara teratur dan sistematis. Tahapan model ADDIE terdapat revisi pada setiap tahapannya, sehingga model pengembangan ini cocok untuk digunakan untuk pengembangan media kartu *uno game*. Tidak hanya itu, model pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar seperti yang diharapkan peneliti serta menghasilkan sebuah produk media yang valid, praktis, dan efektif.

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan dengan tahapan penelitian dan pengembangan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian, dalam penelitian ini terdapat lima tahapan, yakni : *analyze* (menganalisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Tahapan dari penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE dapat digambarkan pada sebuah bagan sebagai berikut :

³⁰ Branch, *Instructional Design : ADDIE Approach* (London: Spinger Science+Business Media, 2009), hlm. 20

Gambar 3.1 Bagan Tahap Pengembangan ADDIE



1. Analisis (*Analyze*)

Analisis adalah tahap pengumpulan informasi yang dibutuhkan peneliti dalam pengembangan dan pembuatan produk. Kegiatan umum yang dilakukan pada tahap ini menurut Branch ada beberapa tahap yaitu, analisis kesenjangan kerja, merumuskan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, dan mengidentifikasi sumber daya yang tersedia.³¹

Secara rinci, kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah pengumpulan informasi berupa wawancara terkait permasalahan yang dihadapi guru matematika kelas III MI Raudlatu Shibyan Kediri pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada tahap analisis ini, peneliti menganalisis kebutuhan awal untuk melakukan identifikasi produk yang akan dikembangkan agar tepat sasaran serta merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan produk media.

³¹ *Ibid*, hlm. 25

Berdasarkan hasil wawancaranya yang dilakukan kepada guru matematika, selama kegiatan pembelajaran matematika guru hanya memanfaatkan buku modul matematika untuk pembelajaran dan menggunakan jari sebagai alat bantu hitung. Proses pembelajaran diawali guru dengan menyampaikan informasi materi yang akan dipelajari kepada siswa. Kemudian siswa belajar menggunakan buku modul matematika. Dalam mengajarkan perkalian kepada siswa masih banyak siswa yang kesulitan dalam menghafal perkalian dan pembagian, bahkan hingga kelas atas mereka masih kesulitan dalam menghafal perkalian dan pembagian dasar. Akan tetapi untuk menghitung mereka sudah bisa, hanya dalam menghafal siswa masih kesulitan. Dalam mengatasi permasalahan tersebut guru mengajarkan cara perkalian dengan melakukan penjumlahan berulang, agar siswa lebih paham. Jadi, dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti, siswa membutuhkan media pembelajaran baru yang dapat memudahkan mereka dalam menghafal dan menghitung angka perkalian dan pembagian.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, tahapan selanjutnya yaitu tahap perancangan. Tahap perancangan atau desain dalam model ADDIE bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam merancang media atau produk yang telah dianalisis permasalahan sebelumnya. Pada tahap ini kegiatan utama yang dilakukan adalah merancang kerangka atau membuat

perencanaan bentuk media yang akan dikembangkan serta mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan pada tahap selanjutnya.

Adapun tahap perancangan pada penelitian pengembangan ini akan difokuskan pada dua tahapan, yaitu perancangan materi dan perancangan media. Perancangan materi meliputi pemilihan angka perkalian dan pembagian, angka untuk perkalian dan pembagian yang dipilih adalah 1-10 dengan menggunakan perkalian 1, perkalian 2, perkalian 3, dan perkalian 4. Sedangkan perancangan media meliputi, menentukan ilustrasi dan rancangan yang akan digunakan dalam media kartu permainan uno seperti menentukan bentuk kartu, ukuran yang digunakan, desain media, dan warna apa saja yang akan digunakan. Dalam proses merancang media kartu *uno game* perkalian dan pembagian, peneliti akan melakukan konsultasi kepada beberapa validator ahli, seperti validator materi, validator desain, dan validator praktisi pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi produk yang telah dirancang. Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai membuat produk yang akan dikembangkan dan menyiapkan desain kartu permainan uno perkalian dan pembagian. Menurut Brance tahap ini juga meliputi proses validasi produk dari validator ahli, seperti validator materi, validator desain, dan validator praktisi pembelajaran.

a. Tahap pengembangan produk

Adapun langkah-langkah peneliti dalam mengembangkan produk adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan beberapa aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat media kartu *uno game*, aplikasi yang akan digunakan adalah *Corel Draw* dan *Canva*.
- 2) Menyiapkan materi perkalian dan pembagian yang akan diaplikasikan pada media kartu *uno game*.
- 3) Mencetak hasil desain kartu *uno game* perkalian dan pembagian.

Pada tahap ini peneliti sudah berusaha untuk menghasilkan produk media yang menarik dan disusun dengan sempurna. Dari tahap ini jika nantinya produk dapat dirubah, ditambah, dan dikurangi dapat disesuaikan dengan tahapan yang ada.

b. Tahap validasi dan revisi

Setelah peneliti telah melewati tahap pembuatan produk, maka langkah selanjutnya adalah validasi dan revisi terhadap produk media. Validasi ini dilakukan kepada beberapa ahli untuk mengukur tingkat kelayakan produk sampai layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses validasi ini melewati beberapa revisi yang bertahap sampai validator menyatakan bahwa media pembelajaran kartu *uno game* perkalian dan pembagian telah layak dan siap untuk di uji cobakan pada penelitian.

Adapun validator ahli adalah sebagai berikut :

- 1) Ahli materi dengan kualifikasi pendidikan minimal Strata Dua (S2) dengan jurusan matematika atau pendidikan matematika dan mempunyai pengalaman kerja minimal 2 tahun.
- 2) Ahli desain dengan kualifikasi pendidikan minimal Strata Satu (S1) dengan jurusan IT, DKV atau dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran dan mempunyai pengalaman kerja minimal 2 tahun.
- 3) Praktisi pembelajaran dengan kualifikasi pendidikan minimal Strata Satu (S1) dengan jurusan pendidikan matematika atau pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dan memiliki pengalaman mengajar minimal 2 tahun.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahap selanjutnya setelah melalui tahapan validasi produk media oleh ahli. Pada tahap ini produk pengembangan kartu *uno game* yang telah divalidasi siap untuk diuji cobakan secara terbatas pada pembelajaran matematika perkalian atau pembagian di kelas III di MI Raudlatus Shibyan Kediri. Konsep penting dalam implementasi di kelas adalah bagaimana peneliti dapat memilih metode dan strategi pembelajaran yang tepat. Pada tahap ini peneliti juga melakukan *pre-test* sebelum implementasi media. Setelah itu peneliti melakukan uji coba media di dalam kelas, kemudian dilakukan pengamatan, penilaian untuk mengetahui keefektifan, kualitas, serta kemenarikan produk media kartu *uno game*, dan melakukan *post-test*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Konsep tahapan evaluasi adalah bagaimana peneliti mampu mengevaluasi keseluruhan model, dimana produk yang dikembangkan akan dievaluasi di akhir dari setiap tahapan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Sehingga pada tahap ini peneliti menganalisis data dari hasil validasi, angket respon siswa, serta nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Pada tahap ini juga terdapat kegiatan revisi yang dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli atau berdasarkan penilaian yang belum masuk kategori valid. Tahap evaluasi ini menurut Brance memiliki tujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan yang dapat dilihat dari tiga aspek yaitu *performance* (performa produk), *learning* (hasil belajar), dan *preception* (persepsi).

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengujian produk. Pelaksanaan uji coba produk ini berdasarkan pada desain eksperimen *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk media kartu permainan uno perkalian dan pembagian pada siswa kelas III di MI Raudlatus Shibyan Kediri.

2. Subjek Uji Coba

Subjek pada tahap pengujian produk media kartu *uno game* perkalian dan pembagian adalah siswa kelas III di MI Raudlatus Shibyan Kediri. Pemilihan MI Raudlatus Shibyan Kediri ini berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru matematika untuk menentukan permasalahan yang dihadapi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 29 siswa. Percobaan ini dilakukan dengan membandingkan hasil pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran “Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian” berdasarkan *pre-test* dan *post-test*. Berikut ini adalah gambar dari desain *one group pretest-postest* yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.³²

Gambar 3.2 Desain *One Group Pretest-Posttest*



Keterangan:

X = Perlakuan berupa penggunaan kartu uno game

O_1 = Kegiatan *pre-test* (sebelum perlakuan)

O_2 = Kegiatan *post-test* (setelah perlakuan)

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 303

3. Jenis Data

Data digunakan untuk mengukur keefektifan, keefisienan dan daya tarik terhadap produk yang dihasilkan. Dalam penelitian dan pengembangan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian ini menggunakan dua jenis data, yaitu:

a. Data kuantitatif

- 1) Hasil angket penilaian validasi yang diberikan kepada validator ahli materi, ahli desain, dan praktisi pembelajaran.
- 2) Hasil Angket penilaian untuk mengukur tingkat kemenarikan media pembelajaran yang disebarakan kepada siswa kelas III.
- 3) Hasil tes pengetahuan dengan penilaian *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa kelas III.

b. Data kualitatif

- 1) Hasil observasi di MI Raudlatus Shibyan Kediri sebelum dan sesudah uji coba media kartu *uno game* perkalian dan pembagian.
- 2) Hasil wawancara kepada guru matematika kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.
- 3) Hasil kritik dan saran dari para validator ahli materi, ahli desain, dan praktisi pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Pedoman Wawancara

Metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh data, fakta di lapangan, dan konsep, serta pendapat terkait media kartu *uno game* perkalian dan pembagian kepada beberapa pihak.

b. Lembar Angket

Angket adalah metode pengumpulan data yang berupa seperangkat daftar pertanyaan terkait masalah yang dibutuhkan pada sebuah penelitian. Angket yang dibutuhkan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) Instrumen angket ahli isi materi
- 2) Instrumen angket ahli media
- 3) Instrumen angket praktisi pembelajaran atau guru mata pelajaran
- 4) Instrumen angket penilaian siswa

c. Lembar Soal Tes

Teknik pengumpulan data berupa tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar serta kemampuan yang dimiliki peserta didik. Jenis tes yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa terkait pemahaman konsep dan materi operasi hitung perkalian dan pembagian pada siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data angket dan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* diperlukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan dan keefektifan dalam penggunaan media kartu *uno game* pada materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Analisis Kevalidan Produk

Kevalidan produk yang dikembangkan pada penelitian ini diukur menggunakan instrumen penilaian berupa angket yang berisikan pertanyaan dan isian jawaban dengan menggunakan pedoman penilaian skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Rumus yang digunakan untuk mengukur kevalidan produk adalah sebagai berikut³³ :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

³³ Sepna Gitnita. dkk., *Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus*, Pillar of Physics Education, Volume 11 Nomor 2 Oktober tahun 2018, hlm. 156.

Tabel 3.1 Kriteria Validitas Produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

2. Analisis Kemerarikan Produk

Instrumen kemenarikan produk pada penelitian ini berupa angket respon peserta didik terkait tingkat kemenarikan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian yang telah dikembangkan peneliti. Penilaian angket siswa juga berpedoman pada skala likert. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Nilai daya tarik siswa} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berikut rentang kriteria penilaian kemenarikan produk³⁴ :

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemerarikan Produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Menarik
60 – 80	Menarik
40 – 60	Cukup Menarik

³⁴ *Ibid.*

20 – 40	Kurang Menarik
0 – 20	Tidak Menarik

3. Analisis Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Uji keefektifan produk media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dapat diketahui dari peningkatan pemahaman siswa yang diukur melalui hasil *post-test* soal-soal perkalian dan pembagian sesuai dengan kompetensi dasar kepada 29 siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. dengan menggunakan perhitungan uji *paired sample t-test* karena subjek yang diuji sama namun diberi perlakuan yang berbeda. Adapun rumus uji *paired sample t-test* yang digunakan adalah sebagai berikut³⁵:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan :

t = Uji-t

D = *Different* (selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test*)

N = jumlah siswa

Hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa media pembelajaran “Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian” dapat

³⁵ Sugiyono, *Statistika untuk Peneliitian* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 138.

diketahui melalui perbandingan t_{hitung} dan T_{tabel} dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% dan $db = n-2$ melalui hipotesis sebagai berikut :

- a) H_a terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian.
- b) H_o tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian.

Uji efektivitas produk kartu *uno game* perkalian dan pembagian dapat diketahui melalui pengambilan keputusan berikut :

- a) Jika $t_{hitung} > T_{tabel}$ maka terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian, dengan kata lain H_a diterima.
- c) Jika $t_{hitung} < T_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian

dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian, dengan kata lain H_a diolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Karena pada penelitian dan pengembangan media kartu uno game ini mengikuti model pengembangan ADDIE, maka ada lima tahap pengembangan yang harus dilalui oleh peneliti: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluate*).

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pertama ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan pengumpulan informasi berupa wawancara terkait permasalahan yang dihadapi guru matematika dan guru kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. Wawancara ini ditujukan untuk mengetahui kondisi siswa dan kondisi pembelajaran di kelas selama pembelajaran matematika, khususnya pada saat mengajarkan materi perkalian dan pembagian.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru matematika kelas III di MI Raudlatus Shibyan Kediri, terdapat permasalahan terkait pembelajaran di kelas III, siswa masih kurang dalam memahami materi operasi hitung perkalian dan pembagian, serta sulit dalam menghafal operasi perkalian dan pembagian. Selain itu permasalahan yang ditemukan adalah pada media pembelajaran. Media

pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya buku modul matematika dan menggunakan jari tangan untuk mengajar operasi hitung.

Berdasarkan hasil paparan tentang identifikasi permasalahan di atas, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan sebagai solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran kartu uno game yang bertujuan untuk memahamkan siswa terkait operasi hitung perkalian dan pembagian. Media pembelajaran ini disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan cara bermain sambil belajar.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahapan analisis, tahapan selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap perancangan (*design*) pengembangan dilakukan setelah melakukan analisis masalah dan pengambilan data selesai dilakukan. Tahap perancangan ini dilakukan untuk merencanakan proses pengembangan media kartu uno game. Proses pengembangan media kartu uno game ini antara lain:

a. Perancangan Materi

Langkah awal dalam proses pengembangan ini adalah dimulai dengan tahap perancangan materi. Pemilihan materi operasi hitung perkalian dan pembagian ini disesuaikan dengan kemampuan siswa. Adapun tahapan perancangan materi ini meliputi pemilihan angka perkalian dan pembagian, angka yang dipilih adalah 1 – 10 dengan menggunakan perkalian 1, perkalian 2, perkalian 3, dan perkalian 4.

Materi yang telah ditentukan ini akan diaplikasikan pada media kartu uno game dan disajikan dalam kertas petunjuk permainan.

b. Perancangan Media

Pada tahap perancangan media ini meliputi penentuan ilustrasi dan perancangan bentuk media, seperti ukuran media yang digunakan, desain media, warna apa saja yang digunakan, dan bahan yang digunakan. Adapun hasil perancangan media pembelajaran kartu uno game sebagai berikut:

- 1) Media kartu uno game ini berbentuk kartu dengan ukuran 5,5 x 8,5 cm yang dikemas di dalam mini box dengan ukuran 13,8 x 9 x 1,5 cm.
- 2) Media kartu uno game ini dicetak menggunakan bahan kertas *art paper* 210 gram dan *art paper* 260 gram.
- 3) Media kartu uno game ini didesain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X5* dan Canva.
- 4) Tampilan kartu uno game ini ada dua bagian, yaitu bagian depan dan bagian belakang kartu. Pada bagian depan kartu, desain dibuat semirip mungkin dengan kartu permainan uno pada umumnya menggunakan warna dasar hijau, kuning, merah, dan biru. Adapun untuk warna hijau digunakan untuk perkalian 1, warna kuning untuk perkalian 2, warna merah untuk perkalian 3, dan warna biru untuk perkalian 4. Sedangkan pada bagian

belakang kartu uno game didesain dengan ilustrasi yang dikembangkan oleh peneliti.

- 5) Tampilan *packaging* box kartu uno game ini berwarna dasar merah muda karang (*coral pink*) dan ditambahkan ilustrasi dari animasi populer “*Turning Red*” dan ilustrasi kartu uno game di bagian belakang.
- 6) Media kartu uno game ini juga dilengkapi kertas petunjuk permainan yang digunakan sebagai komponen penunjang permainan.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pengembangan Produk

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi produk yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini produk media pembelajaran kartu uno game ini direalisasikan sesuai dengan desain yang telah dirancang. Adapun desain yang dibutuhkan dalam media kartu uno game perkalian dan pembagian ini adalah desain kartu uno game, desain *packaging box* kartu uno game, dan desain petunjuk permainan. proses desain media ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X5* dan Canva. Perancangan desain kartu uno game dan desain *packaging box* media ini dilakukan menggunakan aplikasi program *Corel Draw X*, dan untuk pembuatan petunjuk permainan dilakukan menggunakan aplikasi canva. Berikut adalah

tampilan detail produk dan paparan hasil pengembangan media kartu uno game perkalian dan pembagian, yaitu sebagai berikut:

1) Packaging Mini Box Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian

Packaging media kartu uno game yang berupa mini box ini berfungsi untuk wadah kartu permainan yang berjumlah 100 kartu dan lembar petunjuk permainan, supaya terlihat lebih praktis dalam membawa media pembelajaran ini. Packaging mini box ini di desain dengan bentuk persegi panjang seperti mini box kartu uno pada umumnya dengan ukuran panjang 9 cm, tinggi 13,8 cm, dan lebar 1,5 cm.

a) Tampak Depan Mini Box Kartu Uno Game

Gambar 4.1 Packaging Kartu Uno Game Tampak Depan



Gambar 4.1 merupakan tampilan depan packaging mini box media kartu uno game perkalian dan pembagian. Didesain dengan gambar karakter yang menarik, nama media permainan “Uno Game Perkalian & Pembagian”, dan lambang operasi hitung yang didominasi oleh warna *coral pink*.

b) Tampak Belakang Mini Box Kartu Uno Game

Gambar 4.2 Packaging Kartu Uno Game Tampak Belakang



Gambar 4.2 merupakan tampilan belakang packaging mini box media kartu uno game perkalian dan pembagian. Didesain dengan tampilan menarik yang berisikan keterangan kartu permainan, ilustrasi kartu uno game perkalian dan pembagian, dan keterangan isi yang berupa jumlah kartu permainan dan petunjuk permainan.

- c) Tampak Samping Kanan dan Kiri Mini Box Kartu Uno Game

Gambar 4.3 Packaging Kartu Uno Game Tampak Samping Kanan dan Kiri



Pada Gambar 4.3 merupakan tampilan samping kanan dan kiri packaging mini box media kartu uno game perkalian dan pembagian. Desain tampilan pada samping kanan dan kiri ini diisi dengan tampilan nama media permainan “Uno Game Perkalian & Pembagian”, dan pada bagian kiri terdapat kotak

putih kosong untuk dituliskan nama pemilik (nama/kelas/instansi).

2) Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian

a) Tampak Depan Kartu Uno Game Perkalian 1

Gambar 4.4 Kartu Uno Game Perkalian 1



Gambar 4.4 merupakan tampilan media kartu uno game perkalian dan pembagian untuk perkalian 1. Didesain dengan mengadopsi dari kartu permainan uno pada umumnya, untuk perkalian 1 ini diberikan warna hijau.

b) Tampak Depan Kartu Uno Game Perkalian 2

Gambar 4.5 Kartu Uno Game Perkalian 2



Gambar 4.5 merupakan tampilan media kartu uno game perkalian dan pembagian untuk perkalian 2. Didesain dengan mengadopsi dari kartu permainan uno pada umumnya, untuk perkalian 1 ini diberikan warna kuning.

- c) Tampak Depan Kartu Uno Game Perkalian 3

Gambar 4.6 Kartu Uno Game Perkalian 3



Gambar 4.6 merupakan tampilan media kartu uno game perkalian dan pembagian untuk perkalian 3. Didesain dengan mengadopsi dari kartu permainan uno pada umumnya, untuk perkalian 1 ini diberikan warna merah.

- d) Tampak Depan Kartu Uno Game Perkalian 4

Gambar 4.7 Kartu Uno Game Perkalian 4



Gambar 4.7 merupakan tampilan media kartu uno game perkalian dan pembagian untuk perkalian 4. Didesain dengan mengadopsi dari kartu permainan uno pada umumnya, untuk perkalian 1 ini diberikan warna biru.

e) Tampak Belakang Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian

Gambar 4.8 Tampilan Belakang Kartu Uno Game



Gambar 4.8 merupakan tampilan belakang media kartu uno game perkalian dan pembagian untuk seluruh kartu permainan. Didesain yang menarik dengan tema yang sama seperti desain packaging mini box.

3) Lembar Petunjuk Permainan Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian

Gambar 4.9 Tampilan Petunjuk Permainan Kartu Uno Game

 The instruction sheet is titled 'PETUNJUK PERMAINAN KARTU UNO GAME PERKALIAN & PEMBAGIAN'. It includes a 'hello' greeting, a welcome message, and a list of 9 steps for the game. The steps cover preparing cards, dealing, choosing a card to open, determining the order of play, and playing cards based on multiplication or division results. It also includes a 'TAHAP AWAL' section for reading the instructions and a signature 'OLEH MOHAMMAD MUIZZUDDIN MUSTOFA'. The sheet is decorated with math symbols (+, -, ÷, x), a star, a bird, and illustrations of children and a fox.

PETUNJUK PERMAINAN KARTU UNO GAME PERKALIAN & PEMBAGIAN

hello

Hi adik-adik, selamat bermain dengan kartu Uno Game Perkalian & Pembagian ini ya.. dengan kartu ini kamu harus semakin paham tentang perkalian dan pembagian. Selamat bermain sambil belajar ya ^^

TAHAP AWAL :
Bacalah kertas petunjuk permainan. Setelah itu baca dan pahami materi perkalian dan pembagian $1 - 4$, namun jika tidak perlu lewat saja tahap ini..

TAHAP PERMAINAN :

1. Persiapkan Kartu Uno Game "Perkalian & Pembagian".
2. Silahkan acak kartu yang ada dan bagikan 3 atau 4 kartu kepada setiap pemain.
3. Setelah kartu dibagi, letakkan sisa kartu di atas meja dalam keadaan tertutup yang nantinya diambil oleh setiap pemain.
4. Pilihlah satu kartu untuk dibuka (sebagai pengawal permainan).
5. Silahkan menentukan urutan bermain.
6. Cara bermain selanjutnya adalah keluarkan kartu yang memiliki hasil perkalian atau pembagian seperti angka pada kartu yang telah dibuka. Contohnya : kartu dengan angka 3 telah terbuka, maka pemain selanjutnya harus mengeluarkan kartu hasil perkalian dari 3 seperti $3 \times 3 = 9$, maka kartu yang dikeluarkan adalah 9. Begitu seterusnya.
7. Ambil kartu di tumpukan jika kamu tidak memiliki kartu yang bisa dikeluarkan.
8. Lakukan permainan ini secara berurutan hingga kartu habis. Pemain yang kartunya sudah habis maka sudah berhasil menyelesaikan permainan.
9. Selamat bermain adik-adik! ^^

OLEH MOHAMMAD MUIZZUDDIN MUSTOFA

Gambar 4.9 merupakan tampilan lembar petunjuk permainan yang didesain dengan praktis supaya mudah dibaca dan

dilipat untuk dimasukkan ke dalam packaging media kartu uno game perkalian dan pembagian.

b. Validasi Media

Seiring dengan pengembangan media pembelajaran, tahap pengembangan ini juga meliputi kegiatan validasi. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli desain atau media, dan praktisi pembelajaran yang ditujukan untuk mengukur tingkat kelayakan produk media sampai layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli lewat kuesioner yang telah peneliti buat. Adapun validator ahli pada penelitian pengembangan media kartu uno game perkalian dan pembagian adalah sebagai berikut:

- 1) Validator Ahli Materi, adapun validator ahli materi pada penelitian pengembangan ini adalah Bapak Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd yang merupakan dosen Tadris Matematika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang,
- 2) Validator Ahli Desain, adapun validator ahli desain pada penelitian pengembangan ini adalah Bapak H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang merupakan dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 3) Validator Praktisi pembelajaran, adapun validator praktisi pembelajaran pada penelitian pengembangan ini adalah Ibu

Umi Rosyidatun Nafi'ah, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran matematika di MI Raudlatus Shibyan Kediri.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi terjadi setelah media yang dibuat telah divalidasi oleh ketiga ahli validator. Pada tahap implementasi ini dilakukan di MI Raudlatus Shibyan Kediri, uji coba ini dilakukan kepada siswa kelas III yang berjumlah 29 orang. Sebelum melakukan uji coba media, peneliti melakukan pre-test pada tanggal 26 Mei 2023. Adapun tahapan dalam penelitian ini adalah peneliti membuka pembelajaran dengan mengucap salam dan menyapa siswa kelas III, setelah itu mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama.

Tahapan awal dari penerapan media kartu uno game ini dimulai dengan memberikan sosialisasi kepada siswa kelas III terkait tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Tahap kedua peneliti menyampaikan materi operasi hitung perkalian dan pembagian kepada siswa. Tahap ketiga peneliti membagikan lembar pre-test kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian.

Sedangkan untuk tahapan uji coba media pembelajaran dilakukan pada tanggal 8 Juni 2023, tahapan yang dilakukan peneliti adalah melakukan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media kartu uno game perkalian dan pembagian. Lembar post-test ini diberikan kepada seluruh siswa kelas III

yang berjumlah 29 siswa. Setelah dilakukan post-test, guru memeriksa hasil perubahan nilai siswa dengan memeriksa nilai post-test untuk mengetahui keefektifan media kartu uno game. Pada tahapan ini, peneliti juga memberi lembar respon terhadap media kartu uno game perkalian dan pembagian.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti menganalisis data validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli desain media, dan praktisi pembelajaran serta hasil angket respon peserta didik terhadap media kartu uno game perkalian dan pembagian. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan serta kevalidan media ini, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi operasi hitung perkalian dan pembagian di kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.

B. Hasil Data Pengembangan

1. Data Validitas

Untuk mengetahui valid dan layak nya sebuah produk yang dikembangkan, maka dilakukan validasi terlebih dahulu kepada beberapa ahli, sebelum dilakukan uji coba. Valid dan layak nya media kartu uno game perkalian dan pembagian dapat dilihat dari hasil penilaian data kuantitatif dan kualitatif oleh validator. Data kuantitatif didapatkan dari hasil angket, dan untuk data kualitatif di dapatkan dari saran dari validator. Berikut ini pemaparan hasil data kuantitatif dan kualitatif:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi/isi dilakukan oleh adalah orang yang ahli dalam bidangnya matematika yaitu Bapak Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd yang merupakan dosen Tadris Matematika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut data hasil evaluasi validasi validator materi:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi dari ahli materi Bapak Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian materi dengan KD	3	5	60	Cukup Valid
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	3	5	60	Cukup Valid
3.	Kesesuaian konten media kartu <i>uno game</i> dengan materi perkalian dan pembagian kelas III	5	5	100	Sangat Valid
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	5	5	100	Sangat Valid
5.	Seluruh angka yang digunakan dalam kartu permainan ini sesuai dengan materi perkalian 1, 2, 3, dan 4	4	5	80	Valid
6.	Materi yang disajikan pada panduan dijelaskan secara rinci	3	5	60	Cukup Valid
7.	Materi yang disajikan pada media kartu <i>uno game</i> mudah dipahami dan dimainkan	3	5	60	Cukup Valid

8.	Media kartu uno game merupakan inovasi media pembelajaran materi perkalian.	5	5	100	Sangat Valid
9.	Media kartu uno game dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep materi Perkalian dan pembagian siswa kelas III.	4	5	80	Valid
10.	Media pembelajaran disajikan dengan melibatkan siswa untuk berpikir cepat	4	5	80	Valid
Nilai Akhir (P)		39	50	78	Valid

2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{39}{50} \times 100 = 78$$

Dari hasil nilai secara keseluruhan tentang media yang dikembangkan, didapatkan nilai validasi ahli materi yaitu 78. Menurut kriteria yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa nilai 78 termasuk dalam kategori valid. Tetapi agar media mempunyai kualitas yang lebih baik, maka harus diperbaiki sesuai dengan hasil kritik dan saran dari validator.

3) Data kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari kritik serta saran validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd	1. Lembar petunjuk perlu diperbaiki 2. Untuk memahami lebih mendalam tentang bilangan cacah perlu dipertimbangkan peran bilangan nol (0) 3. Pemilihan nama produk

b. Validasi Ahli Desain

Dalam penelitian dan pengembangan ini validasi ahli desain media dilakukan oleh validator ahli desain media yaitu Bapak H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang merupakan dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut data hasil evaluasi validasi validator desain media:

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi dari ahli materi Bapak H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Ketepatan tata letak komponen media	5	5	100	Sangat Valid
2.	Ketepatan pemilihan ukuran dan font yang digunakan	5	5	100	Sangat Valid

3.	Pemilihan desain sesuai dengan karakteristik siswa	5	5	100	Sangat Valid
4.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa	5	5	100	Sangat Valid
5.	Media kartu <i>uno game</i> mudah dipahami pendidik dan siswa	4	5	80	Valid
6.	Media kartu <i>uno game</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran	4	5	80	Valid
7.	Media kartu <i>uno game</i> menggunakan bahan yang tebal dan tahan lama	4	5	80	Valid
8.	Media kartu <i>uno game</i> ramah anak dan tidak berbahaya pada siswa	5	5	100	Sangat Valid
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	4	5	80	Valid
10.	Ketepatan tata letak komponen media	4	5	80	Valid
Nilai Akhir (P)		45	50	90	Sangat Valid

2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{45}{50} \times 100 = 90$$

Dari hasil nilai secara keseluruhan tentang media yang dikembangkan, didapatkan nilai validasi ahli desain yaitu 90. Menurut kriteria yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa nilai 90 termasuk dalam kategori sangat valid. Tetapi agar media mempunyai kualitas yang lebih baik, maka harus diperbaiki sesuai dengan hasil kritik dan saran dari validator.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari kritik serta saran validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Desain

Validator	Kritik dan Saran
H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd	1. Lembar petunjuk perlu dicetak lebih besar 2. Lembar petunjuk perlu dibuat lebih menarik 3. Media kartu uno game perlu dicetak lebih banyak, tidak hanya satu

c. Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran ini dilakukan oleh validator yang ahli dalam pembelajaran matematika di kelas, yaitu Ibu Umi Rosyidatun Nafi'ah, S.Pd yang merupakan guru matematika kelas III di MI Raudlatus Shibyan Kediri. Berikut data hasil evaluasi validasi validator praktisi pembelajaran:

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi dari praktisi pembelajaran Ibu Umi Rosyidatun Nafi'ah, S.Pd adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kevalidan
------------	---------------------------	-------------	-----------------	--------------	--------------------------

1.	Penggunaan media pembelajaran mudah (<i>useable</i>)	4	5	80	Valid
2.	Media pembelajaran dan panduan penggunaannya mudah difahami.	4	5	80	Valid
3.	Konten pada media kartu <i>uno game</i> mudah difahami siswa	3	5	100	Cukup Valid
4.	Media kartu <i>uno game</i> sesuai dengan materi perkalian dan pembagian siswa kelas III.	5	5	100	Sangat Valid
5.	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	5	80	Valid
6.	Media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian sesuai dengan karakteristik berfikir siswa kelas III.	4	5	80	Valid
7.	Media kartu <i>uno game</i> mudah difahami oleh pendidik	5	5	100	Sangat Valid
8.	Media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian dapat membantu pendidik untuk mengajarkan pemahan konsep pada materi pecahan kelas III.	5	5	100	Sangat Valid
9.	Media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan.	4	5	80	Valid
10.	Media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian merupakan inovasi media	5	5	100	Valid

	pembelajaran materi pecahan kelas III.				
Nilai Akhir (P)		43	50	86	Sangat Valid

2) Analisis Data Kuantitatif

$$P = \frac{43}{50} \times 100 = 86$$

Dari hasil nilai secara keseluruhan tentang media yang dikembangkan, didapatkan nilai validasi praktisi pebelajaran yaitu 86. Menurut kriteria yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa nilai 86 termasuk dalam kategori sangat valid. Tetapi agar media mempunyai kualitas yang lebih baik, maka harus diperbaiki sesuai dengan hasil kritik dan saran dari validator.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari kritik serta saran validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Praktisi Pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Umi Rosyidatun Nafi'ah, S.Pd	Penggunaan media kartu uno game mudah dipahami untuk pendidik, tapi jika untuk peserta didik belum diketahui tingkat pemahamannya. Jadi mahasiswa dapat terjun langsung untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar lebih

	memahami penggunaan media kartu uno game.
--	---

2. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media

Media kartu uno game perkalian dan pembagian dievaluasi kepada seluruh siswa kelas III di kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk media yang dikembangkan, maka siswa kelas III yang berjumlah 29 siswa diberikan angket instrumen untuk mengevaluasi media kartu uno game perkalian dan pembagian, yang akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Skor Max	Nilai %	Tingkat Kemenarikan
		1	2	3	4	5				
1	AT	5	5	5	4	4	23	25	92	Sangat Menarik
2	AFS	5	4	4	3	5	21	25	84	Sangat Menarik
3	AR	5	4	2	5	5	21	25	84	Sangat Menarik
4	AMF	5	5	5	5	5	25	25	100	Sangat Menarik
5	AAH	4	2	1	3	5	15	25	60	Cukup Menarik
6	AAA	4	3	4	4	5	20	25	80	Menarik
7	AAN	4	3	4	4	5	20	25	80	Menarik
8	AZ	5	4	5	4	4	22	25	88	Sangat Menarik
9	DSAL	3	2	5	5	4	19	25	76	Menarik
10	ENA	3	3	4	2	4	16	25	64	Menarik
11	EAS	5	4	3	1	5	18	25	72	Menarik
12	HDS	2	3	4	3	5	17	25	68	Menarik
13	KPAL	4	2	1	3	5	15	25	60	Cukup Menarik
14	MAP	4	5	2	3	5	19	25	76	Menarik
15	MDR	5	5	4	5	5	24	25	96	Sangat Menarik

16	MIIM	4	5	3	4	5	21	25	84	Sangat Menarik
17	MFR	4	3	4	3	3	17	25	68	Menarik
18	MGAA	5	4	5	3	2	19	25	76	Menarik
19	MIMA	5	5	5	4	4	23	25	92	Sangat Menarik
20	MNA	4	2	5	2	4	17	25	68	Menarik
21	MNHP	5	5	5	5	5	25	25	100	Sangat Menarik
22	MRA	4	3	3	4	5	19	25	76	Menarik
23	MR	2	3	5	2	3	15	25	60	Cukup Menarik
24	NNMS	4	2	5	2	4	17	25	68	Menarik
25	NA	4	3	5	4	1	17	25	68	Menarik
26	NNMA	3	3	4	2	4	16	25	64	Menarik
27	OGP	4	3	1	5	4	17	25	68	Menarik
28	RS	2	2	3	2	2	11	25	44	Cukup Menarik
29	THK	5	5	5	4	4	23	25	92	Sangat Menarik
Skor		118	102	111	100	121	552	725	76,13	Menarik
Jumlah Skor Maks.		75	75	75	75	75				
Nilai %		80	70	76	68	83,4				
Jumlah Keseluruhan										

Berdasarkan data skor yang telah dipaparkan di atas, diperoleh skor keseluruhan 552 dan untuk jumlah skor maksimal yaitu 725. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media kartu uno game perkalian dan pembagian, maka hasil data respon siswa terhadap kemenarikan, harus dilakukan analisis terlebih dahulu. Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai daya tarik siswa} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai daya tarik siswa} = \frac{552}{725} \times 100$$

$$\text{Nilai daya tarik siswa} = 76,13$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor yang diperoleh dari kemenarikan media yaitu 76,13. Skor tersebut menunjukkan kategori menarik. Dengan demikian, media kartu uno game perkalian dan pembagian termasuk media pembelajaran menarik yang bisa dipakai untuk mengajarkan operasi hitung perkalian dan pembagian.

C. Hasil Data Uji Coba

1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas

Kegiatan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru kelas III di MI Raudlatus Shibyan Kediri pada saat penelitian. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti terlebih dahulu menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi rancangan pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi pembelajaran.

Pada tahap uji coba ini peneliti membagikan lembar soal pre-test kepada seluruh siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri yang berjumlah 29 siswa. Tujuan dari *pre-test* ini adalah untuk mengetahui nilai kemampuan awal siswa kelas III sebelum diberi perlakuan atau diterapkan produk media dan *post-test* setelah siswa diberikan perlakuan atau diterapkannya produk media.

2. Uji Keefektifan Media Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian

Alasan menggunakan media yang berupa kartu uno game untuk pembelajaran adalah untuk terciptanya hubungan antara belajar dan bermain. Kartu permainan ini dapat menjadi cara penyajian yang efektif,

menarik, dan interaktif bagi peserta didik untuk membangun dan menguatkan penguasaan dan pemahaman konsep matematika. Tidak hanya itu, bermain uno matematika juga dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis siswa (Suciati, 2020).

Pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana efektifitas media kartu uno game perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian yang diukur dari data yang diperoleh dari nilai pre-test dan post-test siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. Berikut adalah data hasil uji coba pre-test dan post-test siswa kelas III:

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Produk

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	AT	100	100
2	AFS	70	90
3	AR	60	70
4	AMF	70	90
5	AAH	50	70
6	AAA	100	100
7	AAN	100	100
8	AZ	50	80
9	DSAL	90	90
10	ENA	60	70
11	EAS	60	60
12	HDS	40	70
13	KPAL	30	40
14	MAP	70	90
15	MDR	30	60
16	MIIM	90	100
17	MFR	70	90
18	MGAA	30	80
19	MIMA	90	60
20	MNA	70	70
21	MNHP	60	50
22	MRA	40	80
23	MR	30	70

24	NNMS	40	70
25	NA	60	80
26	NNMA	20	60
27	OGP	60	90
28	RS	70	70
29	THK	90	100
Jumlah		1800	2250
Rata-rata		62	77,5

Rata-rata nilai siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran kartu uno game perkalian dan pembagian adalah 62, sedangkan setelah diterapkannya media pembelajaran kartu uno game perkalian dan pembagian dalam proses pembelajaran meningkat menjadi 77,5. Media pembelajaran kartu uno game perkalian dan pembagian terbukti mampu memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran pada siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri dengan dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar.

Setelah mendapatkan data hasil pre-test dan post-test, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan analisis data dengan teknik uji-t agar diketahui perbedaan yang ada sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran kartu uno game perkalian dan pembagian dalam pembelajaran matematika pada materi operasi hitung di kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. Langkah-langkah yang dilalui oleh peneliti dalam menganalisis dengan uji-t sebagaimana berikut ini:

a. Penentuan H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

- 1) H_a terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan

media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian.

- 2) H_0 tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian.

b. Pencarian D (Selisih *Pre-Test* dan *Post-Test*) dan D^2

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan D dan D^2

No.	Nama Siswa	Nilai		D	D^2
		Pre-Test	Post-Test		
1	AT	100	100	0	0
2	AFS	70	90	20	400
3	AR	60	70	10	100
4	AMF	70	90	20	400
5	AAH	50	70	20	400
6	AAA	100	100	0	0
7	AAN	100	100	0	0
8	AZ	50	80	30	900
9	DSAL	90	90	0	0
10	ENA	60	70	10	100
11	EAS	60	60	0	0
12	HDS	40	70	30	900
13	KPAL	30	40	10	100
14	MAP	70	90	20	400
15	MDR	30	60	30	900
16	MIIM	90	100	10	100
17	MFR	70	90	20	400
18	MGAA	30	80	50	2500
19	MIMA	90	60	-30	900
20	MNA	70	70	0	0
21	MNHP	60	50	-10	100
22	MRA	40	80	40	1600
23	MR	30	70	40	1600
24	NNMS	40	70	30	900
25	NA	60	80	20	400

26	NNMA	20	60	40	1600
27	OGP	60	90	30	900
28	RS	70	70	0	0
29	THK	90	100	10	100
Jumlah (Σ)		1800	2250	450	15700

Peneliti mencari jumlah D dan D² untuk menghitung hasil uji-t dengan rumus *paired sample t-test* pada langkah selanjutnya.

c. Penghitungan dengan rumus *paired sample t-test*

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}}$$

$$t = \frac{450}{\sqrt{\frac{29 \cdot (15700) - (450)^2}{29-1}}}$$

$$t = \frac{450}{\sqrt{\frac{455300 - 202500}{29-1}}}$$

$$t = \frac{450}{\sqrt{\frac{252800}{28}}}$$

$$t = \frac{450}{\sqrt{9,028}}$$

$$t = \frac{450}{95} = 4,736$$

Untuk menguatkan kembali hasil penghitungan, maka peneliti membuktikan kembali hasil penghitungan *paired sample t-test* dengan *IBM SPSS Statistics 23* sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Paired Sample T-Test dengan SPSS

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-15,517	17,645	3,277	-22,229	-8,806	-4,736	28	,000

d. Penentuan Kriteria

Uji efektivitas produk kartu *uno game* perkalian dan pembagian dapat diketahui melalui pengambilan keputusan berikut :

- 1) Jika $t_{hitung} > T_{tabel}$ maka terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian, dengan kata lain H_a diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < T_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian, dengan kata lain H_a diolak.

e. Penghitungan T_{tabel}

- 1) Taraf signifikansi (α) = 0,05

2) Derajat kebebasan (dk) = $n_1+n_2-2 = 29+29-2 = 56$

3) Jika dilihat dalam tabel distribusi uji-t, maka $T_{tabel} = 1,672$

f. Kesimpulan

$T_{hitung} (4,736) > T_{tabel} (1,672) = H_0$ ditolak dan H_a diterima. Selain itu, berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) memiliki nilai $0,00 < 0,05$ sebagaimana pengambilan keputusan uji *paired sample t-test* dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Karena nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 dan nilai T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) H_a terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian (**DITERIMA**).
- 2) H_0 tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan operasi perkalian dan pembagian siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kartu *uno game* perkalian dan pembagian (**DITOLAK**).

Maka proses pembelajaran operasi hitung perkalian dan pembagian menggunakan media pembelajaran kartu *uno game* perkalian dan pembagian efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Raudlatu Shibyan Kediri terlihat dari perbedaan yang signifikan pada

rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya produk dalam proses pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sesuai dengan kebutuhan, baik memperbarui yang sudah ada maupun dari sebelumnya atau membuat sesuatu yang baru. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk media Kartu Uno Game pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. Menurut pendapat Arsyad (2002) peran media pembelajaran ini adalah sebagai penyalur informasi, memberikan kesan visual, serta memanipulasi suatu materi pembelajaran sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih terhadap siswa.³⁶ Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surat An-Nahl ayat 44 atas dasar pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagaimana berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

³⁶ A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Grafindo Persada, 2002), hlm. 41

Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran Kartu Uno Game pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Berikut adalah pembahasan dari hasil yang diperoleh pada saat penelitian:

1. Proses Pengembangan Media Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian

Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi pada pembelajaran matematika di kelas. Sebelum mengembangkan media pembelajaran, peneliti melakukan kajian terdahulu untuk mengumpulkan dan menyeleksi bahan kepustakaan yang relevan dalam proses pengembangan media. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah Kartu Uno Game Perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, diantaranya sebagai berikut:

a. *Analyze* (Analisis)

Langkah pertama adalah tahap *analyze*, peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang ditemukan dan kebutuhan siswa berdasarkan hasil wawancara kepada guru matematika di kelas III. Peneliti meninjau literatur pada penelitian sebelumnya untuk referensi

produk yang dikembangkan. Setelah itu peneliti menganalisis masalah yang ditemukan sebagai latar belakang perkembangan produk.

b. *Design* (Perancangan)

Langkah kedua adalah tahap *design*, dalam tahap ini peneliti telah menentukan tujuan, sasaran dan proses perencanaan pengembangan produk. Pada tahap perencanaan pengembangan produk ini peneliti fokus terhadap dua tahapan, yaitu tahap merancang materi dan tahap merancang media. Peneliti merancang materi yang meliputi perkalian 1 sampai dengan 4 dan merancang desain produk berupa bentuk kartu, ukuran yang digunakan, konsep visual/ilustrasi, desain yang digunakan, warna yang digunakan, dan petunjuk permainan.

c. *Development* (Pengembangan)

Langkah ketiga adalah tahap *development*. Rancangan pada tahap desain seperti materi yang telah ditentukan, bentuk kartu, ukuran yang digunakan, konsep visual/ilustrasi, desain yang digunakan, dan warna yang digunakan telah digabungkan menjadi kesatuan yang utuh. Peneliti mengerjakan desain kartu uno game, desain *packaging* kartu uno game, dan desain petunjuk permainan. Selanjutnya peneliti mencetak semua keperluan desain media kartu uno game dan melakukan tahap validasi kepada validator ahli seperti validator ahli materi, validator ahli desain, dan validator praktisi

pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada subyek penelitian.

d. *Implementation (Implementasi)*

Langkah keempat adalah media Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian sudah siap untuk diimplementasikan kepada siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.

e. *Evaluation (Evaluasi)*

Langkah kelima adalah melakukan uji coba produk media yang telah dikembangkan. Media telah melewati tahap *finishing*, validasi serta implementasi, maka tahap selanjutnya adalah menguji keefektifan media Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran matematika pada saat ini yaitu dengan menggunakan media permainan. Permainan merupakan suatu kontes antar pemain yang berinteraksi antar pemain satu dengan pemain yang lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 2010). Menurut Komariyah (2013) Penerapan permainan dalam proses pembelajaran memiliki dua aspek positif, yaitu aspek kemenarikan yang diperoleh dari situasi belajar yang santai sambil bermain dan aspek mendidik yang diperoleh dari penerapan konsep pembelajaran. Dengan adanya aspek-aspek tersebut, diharapkan dapat meningkatkan minat dan

motivasi siswa sehingga siswa tidak cepat jenuh dan bosan dalam pembelajaran matematika.

Pengembangan media permainan kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian ini diharapkan dapat menghasilkan aktivitas belajar siswa yang menyenangkan. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berupa kartu permainan yang ditujukan kepada siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri untuk melatih kemampuan menghitung dan membantu mereka dalam latihan pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian.

Selanjutnya pemaparan analisis pengembangan media kartu uno game dan hasil data uji coba:

a) Analisis Desain Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan yaitu media kartu uno game yang didesain sebagai media pembelajaran materi operasi hitung perkalian dan pembagian di kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri. Media kartu uno game perkalian dan pembagian ini berbentuk seperti kartu uno pada umumnya yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Media ini dikemas dalam packaging mini box yang didesain dengan menarik, yang berisi 100 kartu terdiri dari *wild card* (perkalian dan pembagian), *draw card*, *reverse card*, *skip card*, dan petunjuk permainan di dalamnya. Media kartu uno game ini didesain untuk memudahkan siswa dalam memahami operasi hitung pada matematika khususnya pada operasi

hitung perkalian dan pembagian, dengan konsep belajar sambil bermain.

b) Analisis Validasi Produk

Media kartu uno game telah divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli desain, dan validator praktisi pembelajaran. Selanjutnya merupakan pemaparan hasil validasi media kartu uno game perkalian dan pembagian:

1) Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi mendapatkan nilai 78, nilai tersebut termasuk dalam kriteria valid. Menurut kriteria tersebut, media kartu uno game perkalian dan pembagian valid dan layak untuk diuji cobakan. Validator ahli materi memberikan saran untuk lembar petunjuk permainan yang perlu diperbaiki penulisannya, memahami lebih mendalam tentang bilangan cacah perlu dipertimbangkan peran bilangan nol (0) dalam kartu permainan, dan pemilihan nama produk.

2) Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain ini memperoleh nilai 90, nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid. Menurut kriteria tersebut, media kartu uno game perkalian dan pembagian valid dan layak untuk diuji cobakan. Validator ahli desain memberikan saran untuk mencetak petunjuk permainan dengan ukuran yang lebih

besar dan dibuat lebih menarik. Kemudian kartu uno game perkalian dan pembagian ini perlu dicetak lebih banyak.

3) Analisis Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran ini memperoleh nilai 86, nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid. Menurut kriteria tersebut, media kartu uno game perkalian dan pembagian valid dan layak untuk diuji cobakan. Validator praktisi pembelajaran memberikan saran untuk langsung dipraktikkan kepada siswa.

c) Analisis Respon Kemenarikan Siswa

Pada analisis respon kemenarikan siswa ini dilakukan pada siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri yang berjumlah 29 siswa. Pada tahap ini setiap siswa menilai media kartu uno game perkalian dan pembagian sesuai dengan kriteria yang ada di dalam angket. Berikut merupakan paparan analisis kemenarikan media kartu uno game perkalian dan pembagian oleh siswa:

- 1) Aspek penilaian pertama tentang apakah media pembelajaran kartu uno game menambah semangat belajar siswa. Aspek penilaian yang pertama ini memperoleh nilai sebesar 80%. Dari persentase nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu uno game perkalian dan pembagian dapat menambah semangat belajar siswa.
- 2) Aspek penilaian yang kedua tentang apakah tampilan media pembelajaran kartu uno game menarik minat belajar siswa. Aspek penilaian yang kedua ini memperoleh nilai sebesar 70%. Dari

persentase nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu uno game perkalian dan pembagian dapat menarik minat belajar siswa.

- 3) Aspek penilaian yang ketiga tentang apakah media pembelajaran kartu uno game dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi perkalian dan pembagian. Aspek penilaian yang ketiga ini memperoleh nilai sebesar 76%. Dari persentase nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu uno game perkalian dan pembagian dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi perkalian dan pembagian.
- 4) Aspek penilaian yang keempat tentang apakah media pembelajaran kartu uno game mudah dipahami. Aspek penilaian yang keempat ini memperoleh nilai sebesar 68%. Dari persentase nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu uno game perkalian dan pembagian cukup mudah dipahami oleh siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.
- 5) Aspek penilaian yang kelima tentang apakah media pembelajaran kartu uno game mudah digunakan oleh siswa. Aspek penilaian yang kelima ini memperoleh nilai sebesar 83%. Dari persentase nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu uno game perkalian dan pembagian sangat mudah digunakan oleh siswa.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap kemenarikan media kartu uno game perkalian dan pembagian, memperoleh persentase nilai

76,13%. Perolehan nilai tersebut termasuk dalam kriteria menarik, jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu uno game perkalian dan pembagian dapat menarik siswa untuk mempelajari operasi hitung perkalian dan pembagian pada pembelajaran matematika.

2. Keefektifan Media Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian

Selain memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu produk yang memiliki validitas tinggi, penelitian pengembangan ini juga memiliki tujuan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran kartu uno game perkalian dan pembagian ini, peneliti memberikan lembar *pre-test* berupa 10 soal pilihan ganda tentang operasi hitung perkalian dan pembagian dengan skor 10 untuk masing-masing soal untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran kartu uno game. Hasil *pre-test* siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 62. Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa media kartu uno game yang dikembangkan oleh peneliti pada proses pembelajaran, siswa diberikan soal *post-test* agar diketahui pengaruh pemanfaatan media tersebut dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata *post-test* siswa sebesar 77,5 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

Selain berdasar pada hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test*, peneliti juga melakukan analisis uji-t atau *paired sample t-test* untuk mendapatkan

hasil yang lebih akurat. Hasil analisis uji-t mendapatkan hasil bahwa nilai sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,00 kurang dari 0,05 dan T_{hitung} sebesar 4,736 dan T_{tabel} sebesar 1,67. Sebagaimana pengambilan keputusan uji *paired sample t-test* maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti membuktikan bahwa adanya perbedaan dalam hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran kartu uno game dalam pembelajaran operasi hitung perkalian dan pembagian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian” efektif dalam meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran matematika.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran kartu uno game perkalian dan pembagian di kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri, peneliti memperoleh kesimpulan sebagaimana berikut ini:

1. Media Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian merupakan media pembelajaran yang berbasis kartu permainan, yang dikembangkan dengan mengadopsi kartu permainan uno pada umumnya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, sehingga terdapat lima tahapan prosedural yakni tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*.
2. Uji validitas media pembelajaran Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian memperoleh predikat valid dengan skor 78% dari validator ahli materi, 90% dari ahli desain dan 86% dari praktisi pembelajaran.

Sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu uno game memperoleh predikat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Hasil uji coba media pembelajaran Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian pada 29 siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri menyatakan bahwa media pembelajaran kartu uno yang dikembangkan dengan ini efektif untuk digunakan, terbukti dari nilai rata-rata *pre-test* yang sebelumnya sebesar 62 menjadi meningkat pada nilai rata-rata *post-test* menjadi 77,5. Hasil analisis uji-t pada nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* juga menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,00 kurang dari 0,05 dan T_{hitung} (4,736) dan T_{tabel} (1,67) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ditemukan adanya perbedaan yang terdapat dalam hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran kartu uno game perkalian dan pembagian.
4. Hasil respon siswa terhadap kemenarikan produk menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu uno game memperoleh predikat menarik dengan capaian skor 76,13%.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran “Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian” pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dan pembagian terdapat beberapa saran, diantaranya:

1. Penelitian pengembangan media “Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian” dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran materi operasi hitung perkalian dan pembagian.
2. Media pembelajaran “Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian” memiliki beberapa kelemahan, karena itu bagi peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan kelemahan yang ada.
3. Media pembelajaran “Kartu Uno Game Perkalian dan Pembagian” dapat dikembangkan dengan materi operasi hitung yang lain, seperti penjumlahan dan pengurangan.
4. Pengembangan masih perlu dilakukan agar produk menjadi lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, Nurul. (2021). Pandemi COVID-19: Dampak Kesehatan, Ekonomi dan Sosial. *Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 18
- Afifah, Hasna N., & Fitriawanati, Meita. (2021). *Pengembangan Media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* Volume 2 Nomor 1.
- Ahsan, Fadhil., Rahmawati, N. Y., & Alditia, F. N. (2020). *Lawan Virus Corona : Studi Nutrisi untuk Kekebalan Tubuh*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Ali, Mohammad., & Asrori, Muhammad. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryadillah, & Fitriansyah, Fifit. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran : Teori dan Praktik*. Bogor: Herya Media.
- Hakim, Edwin P. (2010). *Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server*. Skripsi. Medan: JIK FMIPA Unsu.
- Karim, Muchtar A. (1996). *Pendidikan Matematika I*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Rahmatin, Rosary. & Khabibah, Siti. (2016). *Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Volume 1 No.5
- Rohrig, Peter., & Clarke, Jenny. (2008). *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants*. Germany: Solution Books.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Saputro,Hengkang Bara. (2018). *Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Konteksual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Mahasiswa PGSD UAD*. Jurnal JPSD Vol. 5 No. 1.
- Setyosari, Punaji. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Peneliitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tinsman,Brian. (2002). *The Game Inventor's Guide Book*. California: Krause Publications.
- Wulandari, Septi P. (2013). *Jarimatika Perkalian dan Pembagian*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Yusuf, Nur Hayati. (2005). *Media Pengajaran*. Surabaya: Dakwah Digital Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA	15 Mei 2023
	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	
	FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN	
	Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	: 1171/Un.03.1/TL.00.1/05/2023	
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada Yth. Kepala MI Raudlatu Shibyan Pare di Kediri		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Mohammad Muizuddin Mustofa	
NIM	: 18140073	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2022/2023	
Judul Skripsi	: Pngembangan Media Kartu Uno Game pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatu Shibyan Kediri	
Lama Penelitian	: Mei 2023 sampai dengan Juli 2023 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
 Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI		
2. Arsip		

Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian



YAYASAN RAUDLATUS SHIBYAN PAREREJO
MADRASAH IBTIDAIYAH " RAUDLATUS SHIBYAN "
 NSM : 111235060144 NPSN : 60714903
 STATUS : TERAKREDITASI "B"

Jl. Ontoseno 42 B. Parerejo Gedangsewu Pare Kediri Tlp. 081335063128
 Email : mi.raudlatushibyan42@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 029/MI.RS/06/03/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : MUH. HADI SHOLEH, S.Pd
 JABATAN : Kepala Madrasah
 INSTANSI : MI Raudlatu Shiblyan
 ALAMAT : Jl. Ontoseno No 42 B RT/RW 004/017 Parerejo

Menerangkan bahwa

NAMA : MOHAMMAD MUIZUDDIN MUSTOFA
 NIM : 18140073
 JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Kami selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Raudlatu Shiblyan Parerejo, menyatakan bahwa nama tersebut di atas telah benar-benar mengadakan penelitian di Madrasah yang kami pimpin. Saudara "MOHAMMAD MUIZUDDIN MUSTOFA" mengadakan penelitian pada kelas III, dengan judul "Pengembangan Media Kartu Uno Game Pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatu Shiblyan Kediri"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 10 Juni 2023

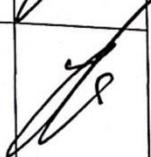
Kepala Madrasah Raudlatu Shiblyan



Lampiran 3. Lembar Bukti Konsultasi

**LEMBAR KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Nama : Mohammad Muizuddin Mustofa
 NIM : 18140073
 Judul : Pengembangan Media Kartu Uno Game pada Materi
 Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Hasil
 Belajar Siswa Kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri.
 Dosen Pembimbing : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

Tanggal	BAB/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
14/6/2022	Konsultasi materi media dan desain media	Bisa langsung Validasi	
15/6/2022	Instrumen validasi materi, desain pembelajaran.	Bisa langsung Validasi	
15/6/2023	BAB IV, V	Diselesaikan dulu!	
19/6/2023	BAB IV, V	perbaiki penulisan, Hindari typo	
20/6/2023	BAB IV, V	Ditambahkan lagi!	
21/6/2023	BAB I, II, III, IV, V	Sudah bagus, sudah bisa daftar sidang	

Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA KARTU *UNO GAME* PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

Nama : Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd
 NIP : 198612232019031007
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media kartu *uno game* perkalian dan pembagian yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

B. Pertanyaan

No.	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan KD			✓		
2.	Kesesuaian materi dengan indikator			✓		
3.	Kesesuaian konten media kartu <i>uno game</i> dengan materi perkalian dan pembagian kelas III					✓
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan					✓

	karakteristik siswa kelas III					
5.	Seluruh angka yang digunakan dalam kartu permainan ini sesuai dengan materi perkalian 1, 2, 3, dan 4				✓	
6.	Materi yang disajikan pada panduan dijelaskan secara rinci			✓		
7.	Materi yang disajikan pada media kartu <i>uno game</i> mudah dipahami dan dimainkan			✓		
8.	Media kartu <i>uno game</i> merupakan inovasi media pembelajaran materi perkalian.					✓
9.	Media kartu <i>uno game</i> dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep materi Perkalian dan pembagian siswa kelas III.				✓	
10.	Media pembelajaran disajikan dengan melibatkan siswa untuk berpikir cepat				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

~ Lembar petunjuk perlu dilengkapi.

~ Untuk memahami lebih mendalam tentang bilangan cacah perlu diperimbangkan peran bilangan nol (0).

~ Perhatikan nama produk.

Malang, Februari 2023
Validator Materi

Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd
NIP. 198612232019031007

Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN
MEDIA KARTU *UNO GAME* PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

Nama : H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.
 NIP : 196905032003122003 1970312201903 kw y
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media kartu *uno game* perkalian dan pembagian yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

B. Pertanyaan

No.	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan tata letak komponen media					✓
3.	Ketepatan pemilihan ukuran dan font yang digunakan					✓
4.	Pemilihan desain sesuai dengan karakteristik siswa					✓
5.	Pemilihan warna sesuai dengan					✓

	karakteristik siswa					
6.	Media kartu <i>uno game</i> mudah dipahami pendidik dan siswa				✓	
7.	Media kartu <i>uno game</i> mudah digunakan sebagai media pembelajaran				✓	
8.	Media kartu <i>uno game</i> menggunakan bahan yang tebal dan tahan lama				✓	
9.	Media kartu <i>uno game</i> ramah anak dan tidak berbahaya pada siswa					✓
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

<ul style="list-style-type: none"> - lembar petunjuk permainan perlu dicetak lebih besar - Media dicetak yang banyak - Lembar petunjuk perlu dibuat lebih menarik.

Malang, 15 Juni 2022
Validator Desain

H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.
NIP. 196905032003122003
196905031920031012

Lampiran 6. Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN
MEDIA KARTU *UNO GAME* PERKALIAN DAN PEMBAGIAN**

Nama : Umi Rosyidatun Nafi'ah, S.Pd
NIP :
Instansi : MI Raudlatus Shibyan

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media kartu *uno game* perkalian dan pembagian yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

B. Pertanyaan

No.	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan media pembelajaran mudah (<i>useable</i>)				✓	
2.	Media pembelajaran dan panduan penggunaannya mudah difahami.				✓	
3.	Konten pada media kartu <i>uno game</i> mudah difahami siswa			✓		

4.	Media kartu <i>uno game</i> sesuai dengan materi perkalian dan pembagian siswa kelas III.					✓
5.	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓	
6.	Media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian sesuai dengan karakteristik berfikir siswa kelas III.				✓	
7.	Media kartu <i>uno game</i> mudah difahami oleh pendidik					✓
8.	Media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian dapat membantu pendidik untuk mengajarkan pemahan konsep pada materi pecahan kelas III.					✓
9.	Media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan.				✓	
10.	Media kartu <i>uno game</i> perkalian dan pembagian merupakan inovasi media pembelajaran materi pecahan kelas III.					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

Penggunaan Media Kartu UNO GAME mudah dipahami untuk pendidik tapi jika untuk peserta didik belum diketahui tingkat pemahamannya. Jadi mahasiswa dapat terjun langsung untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar lebih memahami penggunaan media kartu UNO Game.

Kediri, Juni 2022
Validator Pembelajaran


Umi Rosyidatun Nafi'ah, S.Pd

Lampiran 7. Instrumen Penilaian Kemenarikan Media

PENILAIAN MEDIA KARTU *UNO GAME* PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

Nama : Afiyah
Absen : 1

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon siswa mempelajari dan mencoba media kartu *uno game* perkalian dan pembagian terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Kurang Setuju	2
3	Cukup Setuju	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

B. Pertanyaan

No.	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran kartu <i>uno game</i> menambah semangat belajar kalian?				✓	✓
2.	Apakah tampilan media kartu <i>uno game</i> menarik minat belajar kalian?				✓	✓
3.	Apakah media kartu <i>uno game</i> dapat membantu kalian dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi perkalian dan pembagian?					✓
4.	Apakah media kartu <i>uno game</i> mudah dipahami oleh kalian?				✓	
5.	Apakah media kartu <i>uno game</i> mudah digunakan oleh kalian?				✓	

Lampiran 8. Instrumen *Pre-Test*

UJIAN PRE-TEST
MATERI OPERASI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

Nama Siswa : Ajiam.....

No. Absen : 20.....

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Hasil dari perkalian 3×4 adalah ...
 - a. 8
 - b. 12
 - c. 14
 - d. 16
2. Hasil perkalian 12×3 sama dengan...
 - a. 4×3
 - b. 4×8
 - c. 6×6
 - d. 6×4
3. Hasil dari perkalian 9×3 adalah ...
 - a. 27
 - b. 28
 - c. 29
 - d. 36
4.  Satu lembar uang lima ribuan senilai dengan ... keping uang lima ratusan.
 - a. 5
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 10
5. Ibu mengemas buah jeruk dengan 4 kantong plastik. Tiap kantong plastik berisi 9 jeruk. Berapakah jumlah jeruk yang dikemas ibu?
 - a. 27
 - b. 32
 - c. 36
 - d. 40
6. Hasil dari $18 : 3$ adalah ...
 - a. 6
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 9

B = 7

7. Hasil dari $150 : 10$ adalah...
- a. 10
 - b. 15
 - c. 20
 - d. 25
8. Pak Dio akan membagikan 240 buku kepada 20 anak. Maka, jumlah buku yang diterima setiap anak adalah...
- a. 10
 - b. 11
 - c. 12
 - ~~d. 14~~
9. $\dots : 9 = 4$
Angka berapakah yang sangat tepat untuk mengisi titik – titik pada operasi pembagian di atas
- a. 40
 - b. 38
 - c. 36
 - d. 34
10. Hasil pembagian $32 : 4$ sama dengan ...
- a. $28 : 4$
 - b. $24 : 3$
 - c. $24 : 2$
 - d. $21 : 3$

~ SELAMAT MENGERJAKAN ~

Lampiran 9. Instrumen *Post-Test*

UJIAN POST-TEST
MATERI OPERASI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

Nama Siswa : I.P. Syah
 No. Absen : 16

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Hasil dari perkalian 3×4 adalah ...
 - a. 8
 - b. 12
 - c. 14
 - d. 16
2. Hasil perkalian 12×3 sama dengan...
 - a. 4×3
 - b. 4×8
 - c. 6×6
 - d. 6×4
3. Hasil dari perkalian 9×3 adalah ...
 - a. 27
 - b. 28
 - c. 29
 - d. 36
4.  Satu lembar uang lima ribuan senilai dengan ... keping uang lima ratusan.
 - a. 5
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 10
5. Ibu mengemas buah jeruk dengan 4 kantong plastik. Tiap kantong plastik berisi 9 jeruk. Berapakah jumlah jeruk yang dikemas ibu?
 - a. 27
 - b. 32
 - c. 36
 - d. 40
6. Hasil dari $18 : 3$ adalah ...
 - a. 6
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 9

B = 10

7. Hasil dari $150 : 10$ adalah...
- a. 10
 - b. 15
 - c. 20
 - d. 25
8. Pak Dio akan membagikan 240 buku kepada 20 anak. Maka, jumlah buku yang diterima setiap anak adalah...
- a. 10
 - b. 11
 - c. 12
 - d. 14
9. : 9 = 4
Angka berapakah yang sangat tepat untuk mengisi titik – titik pada operasi pembagian di atas
- a. 40
 - b. 38
 - c. 36
 - d. 34
10. Hasil pembagian $32 : 4$ sama dengan ...
- a. $28 : 4$
 - b. $24 : 3$
 - c. $24 : 2$
 - d. $21 : 3$

~ SELAMAT MENGERJAKAN ~

Lampiran 10. Dokumentasi



Lampiran 11. Desain Petunjuk Permainan

PETUNJUK PERMAINAN KARTU UNO GAME PERKALIAN & PEMBAGIAN

hello

Hi adik-adik, selamat bermain dengan kartu Uno Game Perkalian & Pembagian ini ya.. dengan kartu ini kamu harus semakin paham tentang perkalian dan pembagian. Selamat bermain sambil belajar ya ^^

TAHAP AWAL :
Bacalah kertas petunjuk permainan. Setelah itu baca dan pahami materi perkalian dan pembagian 1 – 4, namun jika tidak perlu lewati saja tahap ini..

TAHAP PERMAINAN :

1. Persiapkan Kartu Uno Game “Perkalian & Pembagian”.
2. Silahkan acak kartu yang ada dan bagikan 3 atau 4 kartu kepada setiap pemain.
3. Setelah kartu dibagi, letakkan sisa kartu di atas meja dalam keadaan tertutup yang nantinya diambil oleh setiap pemain.
4. Pilihlah satu kartu untuk dibuka (sebagai pengawal permainan).
5. Silahkan menentukan urutan bermain.
6. Cara bermain selanjutnya adalah keluarkan kartu yang memiliki hasil perkalian atau pembagian seperti angka pada kartu yang telah dibuka. Contohnya : kartu dengan angka 3 telah terbuka, maka pemain selanjutnya harus mengeluarkan kartu hasil perkalian dari 3 seperti $3 \times 3 = 9$, maka kartu yang dikeluarkan adalah 9. Begitu seterusnya.
7. Ambil kartu di tumpukan jika kamu tidak memiliki kartu yang bisa dikeluarkan.
8. Lakukan permainan ini secara berurutan hingga kartu habis. Pemain yang kartunya sudah habis maka sudah berhasil menyelesaikan permainan.
9. Selamat bermain adik-adik! ^^

OLEH MOHAMMAD MUIZZUDDIN MUSTOFA

perkalian :

$1 \times 1 = 1$	$2 \times 1 = 2$	$3 \times 1 = 3$	$4 \times 1 = 4$
$1 \times 2 = 2$	$2 \times 2 = 4$	$3 \times 2 = 6$	$4 \times 2 = 8$
$1 \times 3 = 3$	$2 \times 3 = 6$	$3 \times 3 = 9$	$4 \times 3 = 12$
$1 \times 4 = 4$	$2 \times 4 = 8$	$3 \times 4 = 12$	$4 \times 4 = 16$
$1 \times 5 = 5$	$2 \times 5 = 10$	$3 \times 5 = 15$	$4 \times 5 = 20$
$1 \times 6 = 6$	$2 \times 6 = 12$	$3 \times 6 = 18$	$4 \times 6 = 24$
$1 \times 7 = 7$	$2 \times 7 = 14$	$3 \times 7 = 21$	$4 \times 7 = 28$
$1 \times 8 = 8$	$2 \times 8 = 16$	$3 \times 8 = 24$	$4 \times 8 = 32$
$1 \times 9 = 9$	$2 \times 9 = 18$	$3 \times 9 = 27$	$4 \times 9 = 36$
$1 \times 10 = 10$	$2 \times 10 = 20$	$3 \times 10 = 30$	$4 \times 10 = 40$

OLEH MOHAMMAD MUIZZUDDIN MUSTOFA

pembagian :

$1 : 1 = 1$	$2 : 2 = 1$	$3 : 3 = 1$	$4 : 4 = 1$
$2 : 1 = 2$	$4 : 2 = 2$	$6 : 3 = 2$	$8 : 4 = 2$
$3 : 1 = 3$	$6 : 2 = 3$	$9 : 3 = 3$	$12 : 4 = 3$
$4 : 1 = 4$	$8 : 2 = 4$	$12 : 3 = 4$	$16 : 4 = 4$
$5 : 1 = 5$	$10 : 2 = 5$	$15 : 3 = 5$	$20 : 4 = 5$
$6 : 1 = 6$	$12 : 2 = 6$	$18 : 3 = 6$	$24 : 4 = 6$
$7 : 1 = 7$	$14 : 2 = 7$	$21 : 3 = 7$	$28 : 4 = 7$
$8 : 1 = 8$	$16 : 2 = 8$	$24 : 3 = 8$	$32 : 4 = 8$
$9 : 1 = 9$	$18 : 2 = 9$	$27 : 3 = 9$	$36 : 4 = 9$
$10 : 1 = 10$	$20 : 2 = 10$	$30 : 3 = 10$	$40 : 4 = 10$

Lampiran 12. Link Download Media

Scan di sini!



Atau melalui link <https://bit.ly/kartuunogame>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mohammad Muizuddin Mustofa
NIM : 18140073
Tempat, tanggal lahir : Kediri, 23 Mei 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2018
Alamat : Jl. Parikesit No.23B, RT.03/RW.15, Desa Gedangsewu,
Kec. Pare, Kab. Kediri, Jawa Timur, 64214
No. Hp : 085648068214
E-mail : muizuddin.mustofa@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Kusuma Mulia VIII
MI Raudlatus Shibyan Kediri
MTsN Puncu Kediri
MAN 2 Kota Kediri
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang