

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNO
MATH BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUMATERA
SELATAN PADA MATERI ALJABAR DI SMP”**

SKRIPSI

Oleh :

PUTRI NUZUL SALAMAH

332021008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

2025

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNO MATH BERBASIS

KEARIFAN LOKAL SUMATERA SELATAN

PADA MATERI ALJABAR DI SMP”

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Muhammadiyah Palembang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan

Oleh :

PUTRI NUZUL SALAMAH

332021008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

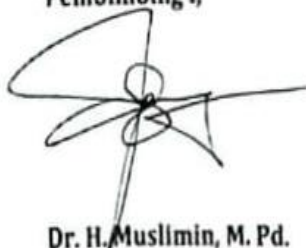
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

TAHUN 2025

Skripsi oleh Putri Nuzul Salamah ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji

Palembang, 22 Agustus 2025

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Dr. H. Muslimin, M. Pd.
NIDN. 002106012

Palembang, 20 Agustus 2025

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a stylized 'A' and 'S'.

Agus Supriadi, S.Si., M.Si.
NIDN. 0024088101

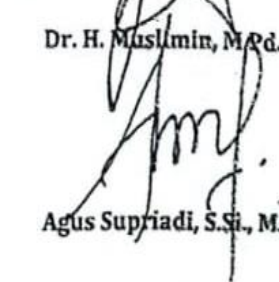
Skripsi oleh Putri Nuzul Salamah ini telah dipertahankan di depan
penguji pada tanggal 28 Agustus 2025

Dewan Penguji,



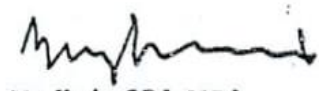
Dr. H. Muslimin, M.Pd.

Ketua



Agus Supriadi, S.Si., M.Si.

Anggota



Muslimin, S.Pd., M.Pd.

Anggota

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika,



Amrina Rizta, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0203118901

Mengesahkan
Dekan
FKIP UM Palembang,



Prof. Dr. Indawan Syabri, M.Pd.
NIDN. 0023036701

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Nuzul Salamah
NIM : 332021008
Program Studi : Pendidikan Matematika
Telpon/HP : 088276642487

Menyatakan bahwa Skripsi berjudul :

" Pengembangan Media Pembelajaran UNO Math Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan Pada Materi Aljabar Di SMP", beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pertanyaan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Agustus 2025

Yang Menyatakan



Putri Nuzul Salamah
NIM. 332021008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

**“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”
(QS. Al- Baqarah: 286)**

**“ Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”
(HR. Muslim)**

**“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.”
(Ali bin Abi Thalib)**

**“ Pemenang sejati bukanlah mereka yang tidak pernah kalah, tetapi mereka yang tidak pernah menyerah untuk bertempur. “
(Putri Nuzul salamah)**

PERSEMBAHAN :

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT atas limpahan rahmat, petunjuk dan kemudahannya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.**
- ❖ Ayah dan Ibu, sosok terhebat dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa, kasih sayang serta dukungan yang tak pernah henti sehingga saya bisa berada dititik sekarang ini. Doakan anakmu ini semoga menjadi sosok manusia yang bermanfaat untuk keluarga , masyarakat dan bisa membanggakan keluarga.**
- ❖ Dosen Pembimbing Bapak DR. H. Muslimin Tendri, M.Pd dan Bapak Agus Supriadi., S.Si., M.Si yang telah membimbing, mengarahkan dan kesabaran dalam pembuatan Skripsi ini. Setiap Masukan dan kritik membangun yang diberikan bapak-**

bapak sekalian telah membentuk skripsi ini menjadi karya yang lebih baik.

- ❖ Seseorang yang tidak bisa disebutkan (*R*), Terimakasih sudah menjadi tempat cerita, keluh kesah serta memberikan semangat, doa dan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini. Semoga kita beriring menjadi versi yang terbaik.
- ❖ Ketiga Adikku, Terimakasih atas pengertiannya kepada penulis dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi. Semoga apa yang dicita-citakan tercapai. Terbanglah sejauh mungkin jangan takut akan keadaan.
- ❖ Teman-Temanku satu kelas seperjuangan, Terimakasih telah menerima dan membersamai penulis. Terkhusus anak panti asuhan sekar 34 yaitu (Natalia, Nurhayati, Pingki, Detasya, Shinta, Desvy & Dewi) kalian tidak hanya teman melainkan seperti keluarga. Terimakasih sudah menjadi bagian dari setiap suka dan duka selama masa kuliah. Mohon maaf jika penulis sering membebani dan merepotkan kalian semua selama perkuliahan. Skripsi ini juga berkat dukungan dan semangat dari kalian. Mari bertemu disaat semua sudah menjadi versi terbaik dalam hidup.
- ❖ HMPS Pendidikan Matematika. Terimakasih telah menjadi tempat untuk menambah ilmu dan pengalaman dalam berorganisasi penulis. Terimakasih telah dipercayakan menjadi bagian inti dalam perangnya HMPS Pendidikan Matematika.
- ❖ Almamater hijau kebanggaanku, Universitas Muhammadiyah Palembang, tempatku menemukan ilmu dan jati diri penulis.
- ❖ Diri Sendiri, Penulis, Terimakasih telah bertahan sejauh ini dengan cobaan dan tantangan dalam menjalani perkuliahan. Untuk setiap tetes air mata, setiap malam tanpa tidur dan setiap momen keraguan yang berhasil dilewati. Kamu Hebat !

Pengembangan Media Pembelajaran UNO Math Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan Pada Materi Aljabar Di SMP

Abstrak

Prestasi matematika peserta didik di Indonesia berdasarkan studi TIMSS tergolong masih rendah, berada di peringkat 44 dari 49 negara dengan skor 397, di bawah rata-rata internasional 500. Pembelajaran matematika di sekolah masih sering berfokus pada buku cetak tanpa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti permainan kartu dapat menjadi alat bantu pada proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan menghasilkan media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan pada materi aljabar di SMP yang valid dan praktis serta mengetahui efek potensial dari penggunaan media pembelajaran UNO Math. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Development Research*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik kelas VII.5 di SMP Negeri 29 Palembang yang berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian media pembelajaran UNO Math dinyatakan “sangat valid” berdasarkan penilaian ahli materi dengan presentase 87,5% dan ahli media dengan presentase 100% . Uji kepraktisan menunjukkan respon guru “sangat praktis” dengan presentase 95,8% serta respon peserta didik pada uji coba terbatas “sangat praktis” dengan presentase 97% dan respon peserta didik uji coba skala besar “sangat praktis” dengan presentase 91%. Efek potensial media terhadap hasil belajar peserta didik mencapai 80% dengan kategori "Baik".

Kata Kunci: Media pembelajaran UNO Math, kearifan lokal Sumatera Selatan

Development of UNO Math Learning Media Based on Local Wisdom of South Sumatra in Algebra Material for Junior High School

Abstract

The mathematical achievements of Indonesian students based on the TIMSS study are still relatively low, ranking 44th out of 49 countries with a score of 397, below the international average of 500. Mathematics education in schools often still focuses on printed books without relating the material to real life. Creative and innovative learning media such as card games can serve as aids in the learning process, enhancing students' motivation and learning experiences. This study aims to understand the process and produce a learning media called UNO Math based on the local wisdom of South Sumatera on algebra material in junior high school that is valid and practical, as well as to determine the potential effects of using the UNO Math learning media. This research uses the development research method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subject of the trial research is students from class VII.5 at SMP Negeri 29 Palembang, totaling 24 students. Data collection techniques involved observation, questionnaires, and documentation. The results of the research indicate that the UNO Math learning media is rated as "very valid" based on material expert assessments with a percentage of 87.5% and media experts with a percentage of 100%. The practicality test shows that the teachers' response is "very practical" with a percentage of 95.8%, while the students' response in the limited trial is "very practical" with a percentage of 97%, and the students' response in the large-scale trial is "very practical" with a percentage of 91%. The potential effect of media on student learning outcomes reaches 80% with a "Good" category.

Keywords: UNO Math learning media, local wisdom of South Sumatra

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan pada materi aljabar di SMP"** ini dengan baik. Dan tidak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sahabat, keluarga beserta Pengikutnya hingga akhir zaman skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Matematika di Universitas Muhammadiyah Palembang.

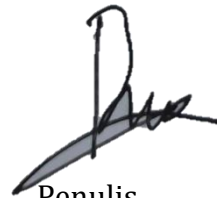
Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan izin dalam penelitian.
2. Ibu Amrina Rizta, S.Si., M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak Reino Septra Nery, S.Si., M.Pd dan Ibu Dr. Refi Elfira Yuliani, S.Si., M.Pd. yang telah bersedia sebagai ahli validator terhadap penelitian yang dikembangkan.
4. Bapak Dr. H. Muslimin Tendri, M.Pd dan Bapak Agus Supriadi, S.Si., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa studi.
6. Kepala SMP Negeri 29 Palembang dan Guru mata pelajaran Matematika SMP Negeri 29 Palembang yang telah membantu dan memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.

7. Peserta didik kelas VII.5 yang telah membantu berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Semua Pihak staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah yang telah mempermudah dalam pengurusan berkas penelitian ini

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan, Rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi kita semua.

Palembang, Agustus 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
Abstrak	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	5
E. Manfaat Pengembangan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
G. Daftar Istilah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengembangan (Development Research).....	8
2. Media Pembelajaran	9
3. UNO Math	12

4. Materi Aljabar	15
B. Kajian Peneliti yang Relevan	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian	20
B. Model Pengembangan.....	20
C. Prosedur Pengembangan.....	20
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	23
E. Teknik Analisis Data.....	24
1. Analisis Uji Kevalidan Produk	24
2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik.....	25
3. Analisis Efek Potensial	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	28
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran UNO Math.....	28
B. Hasil Uji Coba Produk Pengembangan Media Pembelajaran UNO Math	47
C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran UNO Math	55
D. Hasil Produk Akhir	59
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
RIWAYAT HIDUP.....	154

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Kategori Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran</i>	25
Tabel 3. 2 <i>Kriteria Pemberian Skor Jawaban Skala Likert</i>	25
Tabel 3. 3 <i>Kategori Kriteria Penilaian Nilai Respon Guru</i>	26
Tabel 3. 4 <i>Kriteria Pemberian Skor Jawaban Skala Likert</i>	26
Tabel 3. 5 <i>Kategori Penilaian Hasil Belajar Peserta didik</i>	27
Tabel 4. 1 Hasil sebelum materi dan sesudah materi.....	39
Tabel 4. 2 Penilaian Angket Validasi oleh Ahli Materi	48
Tabel 4. 3 Penilaian Angket Validasi oleh Ahli Materi	49
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian respon guru.....	51
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian respon peserta didik skala kecil (<i>small gorup</i>).....	52
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian respon peserta didik skala besar	53
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian lembar tes efek potensial	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE.....	21
Gambar 4. 1 <i>Platform Canva</i>	30
Gambar 4. 2 Tampilan beranda <i>Canva Online</i>	30
Gambar 4. 3 Tampilan menu daftar pada <i>Canva</i>	31
Gambar 4. 4 Daftar <i>Canva</i> menggunakan email.....	31
Gambar 4. 5 Tampilan Beranda akun <i>Canva</i> Pribadi.....	32
Gambar 4. 6 Memilih ukuran <i>Custom</i>	32
Gambar 4. 7 Mendesain <i>cover</i> UNO Math.....	33
Gambar 4. 8 Membuat Judul UNO Math.....	33
Gambar 4. 9 Mendesain Kartu Main UNO Math.....	34
Gambar 4. 10 Penambahan <i>Icon</i> atau simbol	34
Gambar 4. 11 Desain Kartu Soal.....	35
Gambar 4. 12 Desain Kartu tata cara permainan UNO Math.....	35
Gambar 4. 13 Cara mengunduh kartu UNO Math	36
Gambar 4. 14 Mengunduh dengan jenis file png kartu UNO Math.....	36
Gambar 4. 15 Desain <i>Cover</i> lembar kunci jawaban (<i>Canva</i>)	37
Gambar 4. 16 Desain lembar kunci jawaban (<i>Mic. Word</i>)	37
Gambar 4. 17 Desain Soal Uji Efek Potensial (<i>Canva</i>)	38
Gambar 4. 18 Penilaian Hasil Validasi Materi	42
Gambar 4. 19 Hasil Penilaian Hasil Validasi Media.....	43
Gambar 4. 20 Uji coba <i>small group</i>	44
Gambar 4. 21 Kegiatan Pendahuluan.....	45
Gambar 4. 22 Kegiatan Inti , Uji coba skala besar	46
Gambar 4. 23 Pengisian angket respon peserta didik.....	47
Gambar 4. 24 Cover kartu UNO Math	60
Gambar 4. 25 Kartu UNO Math.....	61
Gambar 4. 26 Kartu soal UNO Math.....	61
Gambar 4. 27 Kartu tata cara permainan UNO Math.....	61
Gambar 4. 28 Kotak kartu UNO Math	62
Gambar 4. 29 Lembar kunci jawaban soal UNO Math.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Lembar Pengesahan Dosen Pembimbing Dekan FKIP	69
Lampiran 1. 2 Surat permohonan Riset Dinas Pendidikan.....	70
Lampiran 1. 3 Surat permohonan Riset SMP Negeri 29.....	71
Lampiran 1. 4 Surat izin penelitian KESBANGPOL kepada Dinas Pendidikan	72
Lampiran 1. 5 Surat izin penelitian Dinas Pendidikan kepada SMP Negeri 29 Palembang	73
Lampiran 1. 6 Surat telah melakukan penelitian di SMP Negeri 29 Palembang	74
Lampiran 1. 7 Kartu Bimbingan Skripsi	75
Lampiran 1. 8 Surat Persetujuan Ujian Skripsi.....	79
Lampiran 2. 1 Modul Ajar 1 Pertemuan	80
Lampiran 2. 2 Surat permohonan Validasi Materi	84
Lampiran 2. 3 Lembar Instrumen Validasi Materi	85
Lampiran 2. 4 Hasil Validasi Materi	88
Lampiran 2. 5 Surat permohonan Validasi Media	91
Lampiran 2. 6 Lembar Instrumen Validasi Media	92
Lampiran 2. 7 Hasil Validasi Media	95
Lampiran 2. 8 Hasil Kalkulasi <i>Small Group</i>	98
Lampiran 2. 9 Lembar Instrumen respon peserta didik <i>small group</i>	99
Lampiran 2. 10 Angket respon peserta didik <i>small group</i> (skala kecil)	101
Lampiran 2. 11 Lembar Instrumen Respon guru	113
Lampiran 2. 12 Hasil lembar instrumen respon guru.....	116
Lampiran 2. 13 Hasil Kalkulasi Respon Uji coba skala besar peserta didik (<i>field test</i>)	119
Lampiran 2. 14 Lembar Instrumen respon peserta didik skala besar (<i>field test</i>)	120
Lampiran 2. 15 Angket Respon peserta didik skala besar (<i>field test</i>)	123
Lampiran 2. 16 Hasil kalkulasi efek potensial peserta didik.....	141

Lampiran 2. 17 Lembar Soal efek potensial peserta didik.....	142
Lampiran 2. 18 Lembar jawaban efek potensial peserta didik.....	143
Lampiran 3. 1 Melakukan Observasi (wawancara) dengan WAKA Kurikulum dan Guru SMP N 29 Palembang.....	149
Lampiran 3. 2 Uji Coba <i>Small Group</i>	150
Lampiran 3. 3 Uji Coba <i>Field Test</i>	151
Lampiran 3. 4 Uji Potensial Peserta Didik	152
Lampiran 3. 5 Pengisian Angket Guru.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan temuan dari penelitian TIMSS (*Trends In Internasional Mathematics and Science Study*), Indonesia menempati posisi ke 44 dari 49 negara dengan skor 397, sementara rata-rata internasional global adalah 500 terkait dengan prestasi matematika. Dengan demikian, rendahnya prestasi pada peserta didik merupakan permasalahan yang sangat memprihatinkan. Dengan demikian, penting adanya langkah-langkah peningkatan keterampilan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran. Akan tetapi sangat disayangkan hingga kini masih sering ditemukan guru di sekolah melaksanakan pengajaran bukan pembelajaran yaitu masih menekankan pada buku cetak, teks dan lainnya tanpa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata yang dialami peserta didik sehari-hari. Seharusnya guru sudah harus berani mengreformasi atau merenovasi paradigma pengajaran yang bersifat satu arah menjadi paradigma pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual termasuk pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaktif yang diciptakan oleh guru dengan menggunakan strategi yang tepat untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika yang optimal (Harahap, Mujib, & Nasution, 2022). Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari adanya media yang mendukung. Alat bantu yang digunakan mampu menumbuhkan motivasi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna.

Salah satu alat bantu pada proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan pengalaman belajar yang optimal kepada peserta didik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang

inovatif dan kreatif menjadi salah satu alternatif untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik. Media pembelajaran dimanfaatkan dalam kegiatan belajar untuk menyalurkan pesan atau materi sehingga mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, dan meningkatkan motivasi siswa dalam memahami pelajaran (Najiah & Panggabean, 2021). Media pembelajaran juga berperan dalam membantu menciptakan kondisi belajar yang nyata dan relevan, salah satunya dengan pemanfaatan media permainan. Salah satu jenis media permainan dalam pembelajaran adalah permainan kartu. Penggunaan media seperti kartu bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan hal ini yang bertujuan agar peserta didik turut berpartisipasi aktif dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran (Muslimin, Sunardi & Shaumi, 2019). Jenis permainan kartu biasanya melibatkan banyak pemain dan dilakukan secara bergantian. Contoh permainan yang relevan digunakan dalam kegiatan belajar adalah UNO Math. Permainan kartu UNO Math ini menggabungkan konsep permainan kartu UNO yang sedang populer dikalangan peserta didik dengan konsep matematika yang relevan dengan kehidupan nyata peserta didik. Media permainan kartu UNO Math (UNO Mathematics) dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Permainan ini mampu menarik perhatian peserta didik serta membantu mereka memahami konsep matematika, khususnya pada materi aljabar.

Menurut penelitian terdahulu terhadap pengembangan media pembelajaran UNO Math yang dilakukan oleh Mohammad Muizddin Mustofa. (2023) berjudul "Pengembangan media kartu UNO game pada materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MI Raudlatus Shiblyan Kediri". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu uno game ini juga memperoleh kategori "menarik" berdasarkan respon peserta didik terhadap kemenarikan produk dengan skor mencapai

76,13%. Penelitian yang dilakukan oleh Savira Fatima Utami & Leonard (2023) berjudul “Pengembangan media permainan kartu UMATH (UNO Mathematics)”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa media permainan UMATH dianggap layak untuk digunakan dengan nilai rata rata 4,09. Respon peserta didik bersifat positif dan merasa senang serta tertarik terhadap media pembelajaran UMATH.

Media pembelajaran juga seharusnya menggunakan pendekatan yang efektif yakni dengan menggunakan aspek keberagaman budaya dan kearifan lokal. Kekayaan suatu daerah tersebut bisa dimanfaatkan sebagai sarana belajar matematika yang bermakna untuk memperkenalkan konsep materi yang kepada peserta didik (Muslimin, Antari, Khasanah, & Hirza, 2022). Berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran matematika juga telah mendapatkan perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian oleh (Pratama & Anwar, 2024) menekankan bahwa kearifan lokal dapat digunakan sebagai konteks dalam pembelajaran matematika saja tetapi juga salah satu cara membentuk karakter peserta didik agar bisa mengurangi dampak-dampak modernisasi terlebih budaya-budaya berdampak negatif yang masuk dari luar. Menurut penelitian oleh (Hartatiana & Wardani, 2024), penerapan e-modul dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan dalam proses pembelajaran matematika di tingkat SMP mendapatkan respon positif dari peserta didik, meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi.

Penelitian yang secara khusus mengkaitkan media pembelajaran UNO Math dengan kearifan lokal yang ada di Sumatera Selatan dalam materi aljabar di tingkat SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran UNO Math yang berbasis dengan kearifan lokal Sumatera Selatan. Media pembelajaran UNO Math ini diharapkan tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep aljabar, tetapi juga

mampu menumbuhkan apresiasi mereka terhadap budaya lokal, sehingga kegiatan belajar terasa lebih bermakna dan relevan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran UNO Math berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan pada Materi Aljabar di SMP.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan pada materi aljabar di SMP?.
2. Bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan produk media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan pada materi aljabar di SMP?.
3. Bagaimana efek potensial dari penggunaan media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan pada materi aljabar di SMP?.

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan pada materi aljabar di SMP.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan pada materi aljabar di SMP yang telah dikembangkan untuk peserta didik di SMP.
3. Untuk mengetahui efek potensial dari penggunaan media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan yang telah dikembangkan untuk peserta didik di SMP.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

1. Media pembelajaran UNO Math yang akan dikembangkan sesuai dengan prinsip permainan UNO akan tetapi terkandung unsur kearifan lokal Sumatera Selatan pada desain kartu UNO Math. Materi yang disajikan dalam media ini berfokus pada pembelajaran aljabar di tingkat SMP.
2. UNO Math ini dari 111 kartu (108 kartu UNO dan 3 kartu tata cara bermain) dengan ukuran 5,5 cm x 8,5 cm yang telah didesain dengan tema kearifan lokal Sumatera Selatan. Kartu UNO berjumlah 108 kartu dengan memiliki 4 buah warna dasar antara lain yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Kartu UNO memiliki 3 jenis kartu yaitu kartu angka (0 sampai 9) untuk setiap warna, kartu aksi yaitu *draw two card*, *reverse card*, *skip card*, *wild card*, *wild draw four* dan kartu soal berisi materi aljabar untuk setiap warna. Materi aljabar yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang ada pada jenjang SMP guna pemahaman konsep peserta didik.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar matematika pada peserta didik.

2. Bagi Guru

Diharapkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti sebagai solusi dalam mengatasi dan membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan menjadi suatu cara alternatif media pembelajaran guna mempermudah proses pembelajaran di sekolah sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Sebagai sarana menambah wawasan serta pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran dan usaha untuk mengatasi serta membangkitkan semangat peserta didik agar proses belajar berlangsung yang lebih baik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti beranggapan bahwa media berupa permainan kartu mampu menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran UNO Math berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan ada materi aljabar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan UNO Math yang efektif memerlukan kreativitas dan pemahaman yang mendalam tentang konsep matematika dan prinsip-prinsip desain permainan.

G. Daftar Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang sudah ada dengan menghasilkan produk yang terbaru.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala hal yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran,

baik dalam bentuk fisik maupun digital. Media ini dapat berupa alat, bahan, atau sumber daya yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar agar berlangsung lebih efektif dan efisien.

3. UNO Math

UNO Math adalah media pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif berupa kartu UNO yang dimodifikasi dengan menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran matematika didalamnya. UNO Math diharapkan dapat membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Pascasarjana Universitas PGRI ADI Buana Surabaya*, 433-438.
- Farihah, U. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. D.I.Yogyakarta: Lintas Nalar.CV.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno MATH untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *All Fields of Science J-LANS*, 209-217.
- Harlin, M. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3027-3037.
- Hartatiana, & Wardani, A. K. (2024). Bagaimana Respon Siswa terhadap E-Modul Matematika dengan Konteks Budaya Sumatera Selatan. *SJME*, 73-86.
- Kintoko. (2017). Problem-Based Interactive Media on Circle'S Targent By Using Adobe Flash Cs6. *Daya matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 399.
- Marlina, Wahab, A., dkk, Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., et al. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mesra, R., Salem, V. E., Polii, M. G., Santie, Y. D., Wisudariani, N. R., Sarwandi, et al. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Sumatera Utara: PT.Mifandi Mandiri Digital.
- Muslimin, Antari, L., Khasanah, R., & Hirza, B. (2022). Konteks Kuliner Tradisional Sumatera Selatan Dalam LKPD PMRI Berbasis Masalah

- Open Ended Di Sekolah Dasar. *Aksioma : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3412-3423.
- Muslimin, Sunardi, & Shaumi. (2019). Pengaruh Media kartu Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa di kelas VII SMP Negeri 10 Palembang. *Edumatica*, 2088-2157.
- Mustofa, M. M. (2023). *Pengembangan Media Kartu UNO Game pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk meningkatkan Hasil belajar siswa kelas III MI Raudlatus Shibyan Kediri*. Malang: Universitas Negeri Malik Ibrahim Malang.
- Najiah, A., & Panggabean, E. M. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Spin Matematika untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar pada Siswa SMP. *Jurnal Nasional Holisctic Science*, 96-102.
- Nery, R. S., Sunardi, & Aprizal. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan iSpring Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 112-124.
- Ningtyas, Y. D. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Jombang: Mahameru Press.
- Oktarina, N., Siroj, R. A., & Antari, L. (2017). Pengembangan Game Kuis Menggunakan Adobe Flash untuk Instrumen Evaluasi Hasil Belajar materi Statistik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 156-265.
- Pratama, M. Y., & Anwar, K. (2024). Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika untuk Membentuk Karakter siswa di SMPN 3 Kuripan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNiversitas Mandiri*, 478-488.
- Refianti, R., & Adha, I. (2021). Efek Potensial Pengembangan Sparkol Videoscribe terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education*, 154 -159.

- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Mullti Disiplin Dehasen (MUDE)*, 2828-1799.
- Roshalita, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake and Ladder Game Berbasis Budaya Palembang Pada Materi Bilangan Bulat untuk siswa kelas VII SMP*. Palembang: Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Srintin, A. S., Satyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu UMINO pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan bulat. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 126-135.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarah, F., Harahap, Y. N., & Putri, J. H. (2023). Kesulitan Siswa Dalam Mempelajari Materi Aljabar. *Journal on Education*, 16067-16070.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE model. *Undiksa*, 12-16.
- Tendri, M. (2025). *Belajar Matematika Dengan Otak dan Hati*. Padang: Gemilang Press Indonesia.
- Utami, S. F., & Leonard. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kartu U-Math (UNO Mathematis). *Research and Development Journal Of Education*, 566-580.
- Zulaiha, E., Anshor, A. S., & Humairah, E. (2024). Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Kubus dan Balok Kelas V SD. *Journal of Basic Educational Studies*, 1752-1767.