

PENGGUNAAN METODE PERMAINAN “UNO MATEMATIKA” PADA MATERI BILANGAN PECAHAN

Indah Suciati

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Alkhairaat
ndahmath@gmail.com

ABSTRAK

Bilangan pecahan ialah salah satu himpunan bagian dari himpunan bilangan real. Meskipun sederhana dan sering digunakan, namun materi ini masih cukup rumit bagi peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diberikan solusi berupa metode permainan “Uno matematika”. “Uno Matematika” merupakan penyajian cara yang efektif, menarik, dan interaktif bagi peserta didik untuk membangun dan menguatkan penguasaan dan pemahaman konsep matematika dalam jangka waktu yang lama. Adapun langkah-langkah metode permainan “Uno matematika”, yaitu: (1) meninjau jumlah kartu permainan sebanyak 48 buah, (2) menjelaskan prosedur permainan “Uno Matematika” dan aturan menurunkan kartu, (3) mengelompokkan peserta didik secara berkelompok, (4) memberikan set kartu “Uno Matematika” kepada setiap kelompok, (5) mengingatkan peserta didik, dan (6) memulai permainan

Kata Kunci : Metode, Permainan, Uno, Matematika, Bilangan Pecahan

ABSTRACT

The fraction number is a subset of the set of real numbers. Although simple and often used, this material is still quite complicated for students. To solve this problem, a solution is given in the form of the game method "Uno Mathematics". "Uno Mathematics" is an effective, interesting, and interactive way to present students to build and strengthen mastery and understanding of mathematical concepts in the long term. The steps for the game method "Uno Mathematics", namely: (1) reviewing the number of game cards as much as 48 pieces, (2) explaining the "Uno Math" game procedure and the rules of lowering the cards, (3) grouping students in groups, (4) give a set of "Uno Mathematics" cards to each group, (5) remind students, and (6) start the game.

Keywords: Method, Games, Uno, Mathematics, Fraction Numbers

PENDAHULUAN

Bilangan pecahan ialah salah satu himpunan bagian dari himpunan bilangan real. Meskipun sederhana dan sering digunakan, namun materi ini masih cukup rumit bagi peserta didik. Seperti yang dipaparkan oleh Suciati & Wahyuni (2018) bahwa kesalahan konsep yang dilakukan peserta didik sebesar 80,70%, kesalahan prinsip 13,16%, dan kesalahan perhitungannya sebesar 6,15% pada operasi penjumlahan pecahan. Selanjutnya, Suciati

(2018) mengemukakan lagi bahwa pada kesalahan yang paling sering dilakukan pada operasi bilangan pecahan adalah *process skills errors* sebesar 40,25%, *Transformation Errors* 26,97% dan *Comprehension errors* sebesar 19,09%. sesuai dengan pendapat tersebut, Saparwadi, dkk (2017) yang menyatakan bahwa kesalahan yang ditemukan pada hasil kerja peserta didik dalam menyelesaikan operasi penjumlahan

bilangan pecahan dan operasi bilangan pecahan terkait reversibilitas.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka diberikan sebuah solusi berupa penggunaan metode permainan “Uno matematika”. Metode Permainan “Uno Matematika” merupakan penyajian cara yang efektif, menarik, dan interaktif bagi peserta didik untuk membangun dan menguatkan penguasaan dan pemahaman konsep matematika. Peserta didik yang bermain “Uno Matematika” melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis. Metode ini juga merupakan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik tertarik dan dapat memfokuskan energi pada pembelajaran. Dengan aktivitas yang menyenangkan akan meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip matematika peserta didik serta akan meninggalkan kesan yang senantiasa akan diingat dalam jangka waktu yang lama.

Adapun langkah-langkah metode permainan “Uno matematika”, yaitu: (1) meninjau jumlah kartu permainan sebanyak 48 buah, (2) menjelaskan prosedur permainan “Uno Matematika” dan aturan menurunkan kartu, (3) mengelompokkan peserta didik secara berkelompok, (4) memberikan set kartu “Uno Matematika” kepada setiap kelompok, (5) mengingatkan peserta didik, dan (6) memulai permainan.

Penerapan metode permainan “Uno Matematika” memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam pemikiran yang kreatif dan mengekspresikan diri. Hal ini sesuai dengan pandangan Ausubel mengenai belajar bermakna (Dahar, 2011:94) bahwa belajar bermakna merupakan proses yang menghubungkan sebuah informasi baru dengan konsep yang relevan yang terdapat pada struktur kognitif peserta didik. Metode ini sejalan dengan pendekatan Bruner yang didasarkan pada dua asumsi terhadap belajar, yaitu (a) perolehan pengetahuan yang merupakan proses interaktif, dan (b) peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya dengan cara mengaitkan sebuah informasi yang masuk dengan informasi yang tersimpan sebelumnya. Sejalan pula dengan pandangan Gagne bahwa peserta didik dikatakan belajar konsep jika ia mampu

mendemonstrasikan tentang suatu objek, kejadian, atau hubungan (Dahar, 2011). Berdasarkan beberapa teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan “Uno matematika” dapat digunakan pada materi operasi bilangan pecahan.

TEORI BELAJAR YANG MENDUKUNG

Teori belajar menurut pandangan beberapa para ahli yang menekankan kepada pengetahuan konsep, antara lain: Bruner, Ausubel, dan Gagne. Bruner (Suciati, 2020) menekankan perhatian pada masalah yang dilakukan peserta didik dengan sebuah informasi yang diterima dan apa yang akan dilakukan setelah memperoleh informasi tersebut. Hal penting yaitu bagaimana cara memilih, mempertahankan, dan mentransformasikan sebuah informasi secara aktif. Pendekatan Bruner berdasarkan pada dua asumsi, yaitu (a) pengetahuan yang diperoleh peserta didik merupakan suatu proses interaktif, dan (b) peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya dengan cara mengaitkan dan menggabungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan sebelumnya. Bruner berpendapat bahwa belajar melibatkan tiga proses atau langkah yang terjadi secara hampir bersamaan. Ketiga proses/langkah itu, yaitu: (1) mendapatkan sebuah informasi baru, (2) mentransformasikan informasi tersebut, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Bruner berpendapat bahwa belajar disebut juga pertumbuhan kognitif ialah bentuk konseptualisme instrumental. Pandangan ini berdasarkan pada dua prinsip yaitu pengetahuan individu didasarkan pada model-model konkret yang diberikan (kontekstual), dan model itu diadopsi dari kebudayaan peserta didik yang selanjutnya diadaptasikan kebermanfaatannya bagi peserta didik. Bruner juga mengelompokkan tiga sistem keterampilan, yaitu: (1) tahap enaktif, (2) tahap ikonik, dan (3) tahap simbolik. Model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh dari Bruner dikenal dengan istilah belajar penemuan. Bruner berargumen bahwa belajar penemuan merupakan suatu usaha

aktif dan mandiri dalam menemukan pemecahan masalah dan pengetahuan yang mengiringinya, sehingga seseorang mendapatkan pengetahuan yang bermakna. Bruner menyarankan agar seseorang dapat berpartisipasi aktif pada penemuan konsep dan prinsip dalam proses pembelajaran sehingga mereka mendapatkan pengalaman langsung dari eksperimen yang mereka lakukan dalam menemukan konsep tersebut. (Dahar, 2011) .

Ausubel (Dahar, 2011) berpendapat bahwa belajar dikelompokkan pada dua dimensi, yaitu: (1) bagaimana cara sebuah informasi atau materi pelajaran disajikan kepada peserta didik melalui penerimaan atau penemuan, (2) bagaimana cara peserta didik mampu menggabungkan sebuah informasi pada struktur kognitif yang telah ada. Inti dari teori Ausubel yaitu belajar bermakna. Belajar bermakna merupakan sebuah proses yang menggabungkan sebuah informasi baru dengan suatu konsep relevan yang terdapat pada sebuah struktur kognitif seseorang. Tiga manfaat dari belajar bermakna, sebagai berikut:

1. Informasi yang telah dipelajari secara bermakna lebih lama untuk diingat.
2. Memudahkan proses pembelajaran selanjutnya untuk sebuah materi yang berkaitan, serupa atau hamper sama.
3. Meninggalkan efek residual sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajari hal-hal yang serupa atau mirip walaupun telah terjadi "lupa".

Faktor yang mempengaruhi sebuah proses belajar bermakna ialah stabilitas, struktur kognitif, dan sebuah kejelasan pengetahuan pada waktu tertentu. Sifat struktur kognitif dapat menentukan validitas dan kejelasan arti yang timbul saat sebuah informasi baru masuk ke dalam struktur kognitif peserta didik, begitu pula pada sifat proses sebuah interaksi. Jika sebuah struktur kognitif stabil, jelas dan baik, memiliki arti yang sah dan jelas atau tidak ambigu, maka sebuah informasi akan timbul dan cenderung bertahan. Adapun prasyarat belajar bermakna, ialah: (a) materi yang bermakna secara potensial, dan (b) peserta didik memiliki niat dan kesiapan untuk menjalani suatu pengalaman belajar bermakna.

Pandangan Gagne (Dahar, 2011) bahwa belajar sebuah konsep merupakan bagian hierarki dari delapan bentuk belajar. Dalam sebuah hierarki, suatu tingkatan belajar bergantung pada tingkatan sebelumnya. Gagne menekankan kondisi internal dan eksternal yang diperlukan peserta didik pada setiap bentuk proses belajar yang terjadi.

- a. Kondisi internal adalah peserta didik harus mampu membedakan sebuah contoh dan non contoh pada suatu konsep. Dalam mempelajari sebuah konsep terdefinisi, peserta didik memanggil kembali atau mengeluarkan semua komponen konsep yang termuat pada sebuah definisi, termasuk hubungan/kaitannya.
- b. Kondisi eksternal adalah isyarat yang digunakan dalam belajar konsep. Dalam mempelajari sebuah konsep terdefinisi maka seseorang dapat melakukannya dengan mengamati suatu demonstrasi. Konsep terdefinisi dapat pula dinyatakan secara verbal.

UNO MATEMATIKA

"Uno Matematika" merupakan variasi bentuk matematika dari suatu permainan klasik (*card-shedding*). Dengan menggunakan metode permainan ini, peserta didik akan tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Metode permainan secara alami akan memotivasi dan menarik peserta didik dan merupakan salah satu media atau cara yang paling efektif untuk mengulas dan meningkatkan pemahaman konsep atau prinsip yang digunakan pada pembelajaran matematika, sehingga konsep atau prinsip dapat tersimpan dalam waktu yang lama atau jangka panjang. (Harvey, et.al, 2013).

Metode permainan "Uno Matematika" dapat membantu peserta didik membangun penguasaan konsep melalui permainan yang dimainkan secara berkelompok atau berpasangan, menguatkan pengetahuan akan konsep maupun prinsip pada materi matematika. Aktivitas menyenangkan akan meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai suatu konsep atau prinsip matematika.

Sebelum memulai permainan “Uno Matematika”, peserta didik berkumpul dalam kelompok kecil atau berpasangan dan tiap kelompok atau pasangan diberi setumpuk kartu permainan “Uno Matematika” yang berjumlah 48 buah. Tiap kartu memiliki nilai angka yang merupakan bilangan pecahan. Cara permainannya hampir sama dengan permainan Uno pada umumnya. Permainan ini diawali dengan mengocok kartu permainan, kemudian kartu dibagikan kepada anggota pemain sebanyak 7 buah kartu. Selanjutnya setiap pemain secara bergantian mengeluarkan salah satu kartu Uno Matematika dengan aturan yang sudah ditentukan dengan meletakkannya di tengah para pemain. Permainan ini berlanjut hingga salah seorang peserta didik memiliki sisa kartu sebanyak 1 buah, dan pemain tersebut harus mengatakan “Uno”. Jika tidak, maka pemain tersebut akan mendapatkan hukuman jika pemain lain mengetahuinya. Hukumannya yaitu pemain akan diberikan tambahan kartu Uno Matematika sebanyak 2 buah. Jika pemain lain tidak menyadari kesalahan tersebut (lupa mengatakan “Uno”), maka pemain bersangkutan tidak perlu mendapatkan hukuman. Permainan akan berakhir, jika peserta yang telah mengatakan “Uno” mendapatkan giliran kembali dan mengeluarkan kartu terakhir sebelum orang lain selesai. Jika peserta tersebut tidak dapat mengeluarkan kartu terakhir, maka pemain tersebut harus mengambil kartu lain dan melanjutkan permainan hingga semua kartu di tangan salah satu peserta tidak ada lagi. Permainan ini melatih daya pikir, ketelitian, dan kreativitas peserta didik.

Adapun langkah-langkah metode permainan “Uno Matematika”, yaitu:

1. Meninjau kembali kartu permainan dan menghitung banyaknya kartu sejumlah 48 buah.
2. Menjelaskan tentang prosedur permainan “Uno Matematika” dan aturan menurunkan kartu pada permainan “Uno Matematika”.
3. Mengelompokkan peserta didik secara berkelompok 3 – 5 orang.
4. Memberikan set kartu “Uno Matematika” kepada setiap kelompok.

5. Mengingatkan peserta didik untuk tidak membuka kartu hingga permainan dimulai.
6. Memulai permainan.

KAITAN TEORI BELAJAR DENGAN PERMAINAN “UNO MATEMATIKA”

Bila suatu pembelajaran dapat memberikan kesan kepada peserta didik, maka materi yang dipelajari akan senantiasa diingat dalam jangka waktu yang lama atau tertanam dalam memorinya. Sehingga itu, akan dipaparkan kaitan teori belajar dengan metode permainan “Uno Matematika” agar materi yang diberikan dapat meninggalkan kesan dan makna kepada peserta didik.

Metode permainan “Uno Matematika” sesuai dengan pandangan Bruner (Dahar, 2011) yang mengungkapkan bahwa pengajaran/instruksi hendaknya memuat (1) pengalaman optimal, (2) penstrukturan pengetahuan, (3) perincian urutan penyajian materi, dan (4) bentuk dan pemberian *reinforcement*. Tujuan belajar menurut pandangan Bruner ialah untuk mendapatkan pengetahuan dengan cara melatih kemampuan intelektual peserta didik dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka. Selain itu, pengetahuan yang diperoleh menunjukkan beberapa manfaat, seperti: (a) sebuah pengetahuan dapat bertahan lama atau mudah diingat, (b) hasil belajar memiliki efek transfer yang lebih baik, dan (c) meningkatkan penalaran dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini terlihat pada metode permainan “Uno Matematika”, dimana peserta didik bermain dengan menggunakan konsep atau prinsip yang berkaitan dengan sebuah topik/konsep matematika.

Metode permainan ini membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Metode permainan secara alami akan memotivasi dan menarik serta merupakan salah satu media atau cara yang paling efektif untuk mengulas dan meningkatkan pemahaman konsep atau prinsip yang digunakan pada pembelajaran matematika. Metode permainan “Uno Matematika” membantu peserta didik membangun penguasaan konsep atau prinsip melalui permainan yang dimainkan secara berkelompok,

menguatkan pengetahuan akan konsep maupun prinsip pada materi matematika. Aktivitas menyenangkan akan meningkatkan pemahaman konsep atau prinsip matematika peserta didik. Metode Permainan “Uno Matematika” sejalan pula dengan belajar penemuan menurut Bruner, dimana:

- (1) Guru merencanakan suatu pembelajaran dengan berbagai cara sehingga pelajaran terfokus pada masalah yang diselidiki peserta didik. Dalam hal ini, perencanaan yang dimaksud adalah metode permainan “Uno Matematika”.
- (2) Guru menyajikan sebuah materi pelajaran pokok dalam memecahkan suatu masalah.
- (3) Guru juga memperhatikan tiga cara penyajian, yaitu: (1) cara enaktif, (2) cara ikonik, dan (3) cara simbolik.
- (4) Menilai hasil belajar peserta didik merupakan sebuah masalah dalam belajar penemuan. Tujuan belajar penemuan adalah untuk belajar menggeneralisasikan dengan cara menemukan sendiri generalisasi tersebut.

“Uno Matematika” sesuai pula dengan pandangan Ausubel (Dahar, 2011) yang mengemukakan prasyarat belajar bermakna, seperti:

- (1) Materi yang diajarkan harus bermakna secara potensial (memiliki kebermaknaan logis dan ide yang relevan harus terdapat pada sebuah struktur kognitif)
- (2) Peserta didik harus melaksanakan tujuan dari belajar bermakna. Jadi, peserta didik harus mempunyai niat dan kesiapan untuk mengalami proses belajar bermakna.

Penjelasan di atas sejalan pula dengan pemilihan materi yang tepat untuk dapat digunakan pada metode permainan “Uno Matematika”, sehingga itu sebuah materi yang dipilih ialah materi yang memuat pengetahuan Konsep atau prinsip. Ausubel mengemukakan mengenai penerapan teorinya dalam mengajar (Dahar, 2011) bahwa apa yang diketahui oleh peserta didik merupakan faktor utama yang mempengaruhi belajar. Jadi, agar suatu

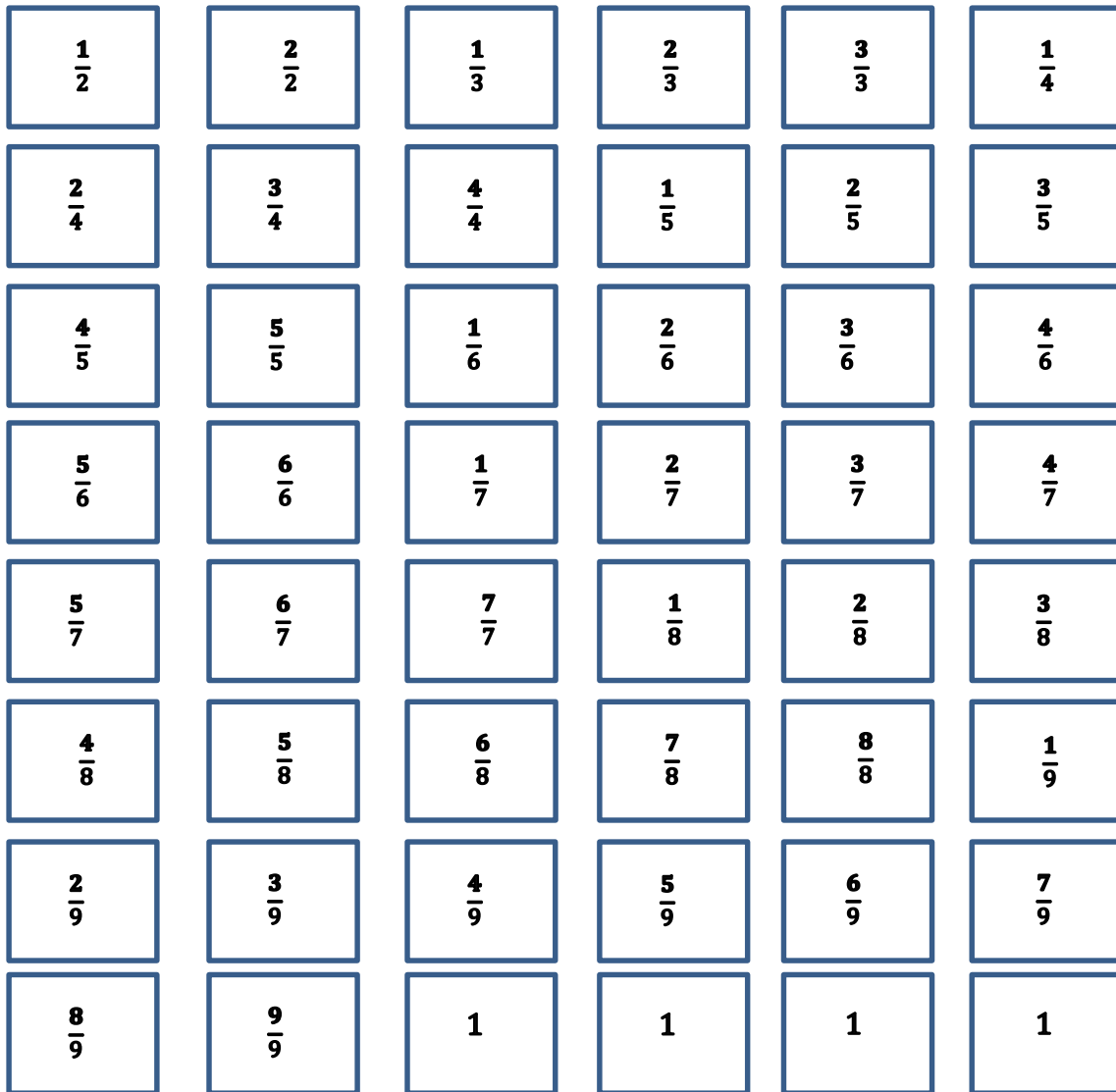
belajar bermakna dapat terjadi, maka sebuah konsep atau informasi baru harus dihubungkan atau dikaitkan dengan informasi yang sudah ada pada struktur kognitif peserta didik. Selain itu, prinsip yang perlu untuk diperhatikan adalah (1) pengaturan awal, (2) diferensiasi progresif, (3) penyesuaian integratif, dan (4) belajar superordinat. Keempat prinsip tersebut sejalan pula dengan langkah-langkah yang diterapkan pada “Uno Matematika”.

Berdasarkan pada model pemrosesan informasi yang dikemukakan oleh Gagne, Gagne memberikan delapan fase tindakan belajar (*learning act*), yaitu: fase motivasi, fase pengenalan, fase perolehan, fase retensi, fase pemanggilan, fase generalisasi, fase penampilan, dan fase umpan balik. Selain itu, tidak hanya guru yang dapat memberikan instruksi, namun kejadian-kejadian pada proses belajar dapat juga diterapkan pada belajar penemuan, baik di dalam maupun di luar kelas. Kejadian instruksi itu ialah: (1) mengaktifkan motivasi, (2) memberi tahu tujuan-tujuan belajar, (3) mengarahkan perhatian, (4) merangsang ingatan, (5) menyediakan bimbingan belajar, (6) meningkatkan retensi, (7) melancarkan transfer belajar, dan (8) memberikan umpan balik. Gagne juga mengemukakan lima kemampuan sebagai suatu hasil belajar, yaitu: (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) sikap, (4) informasi verbal, (5) keterampilan motorik.

PENGGUNAAN METODE PERMAINAN “UNO MATEMATIKA” PADA MATERI BILANGAN PECAHAN

Berdasarkan dengan pendapat beberapa para ahli mengenai teori belajar, maka penggunaan metode permainan “Uno Matematika” cocok diterapkan pada materi Bilangan Pecahan. Adapun langkah-langkahnya dapat dilihat sebagai berikut:

Langkah 1: Meninjau kembali kartu permainan dan menghitung banyaknya kartu sejumlah 48 buah.



Gambar 1: Kartu “Uno Matematika” pada Bilangan Pecahan berjumlah 48 buah

Langkah 2: Menjelaskan tentang prosedur permainan “Uno Matematika” dan aturan menurunkan kartu pada permainan “Uno Matematika”.

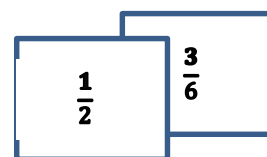
Dalam permainan ini, prosedur permainan “Uno Matematika”, sebagai berikut:

- a. Mengocok kartu “Uno Matematika” bilangan pecahan terlebih dahulu, kemudian membagikan 7 buah kartu kepada setiap anggota yang bermain pada kelompok tersebut.
- b. Menyimpan sisa kartu di tengah para pemain.
- c. Mengambil 1 kartu teratas pada tumpukan kartu untuk memulai permainan.

d. Mengeluarkan Kartu “Uno Matematika”. Para pemain dapat melempar kartu dengan aturan, sebagai berikut:

1. Jika nilai kartu bilangan pecahannya sama dengan nilai kartu di tumpukan.

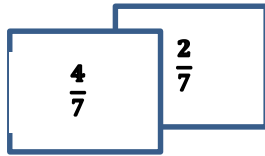
Misalkan: meletakkan $\frac{1}{2}$ di atas $\frac{3}{6}$.



2. Jika nilai kartu bilangan pecahannya mempunyai penyebut yang sama dan

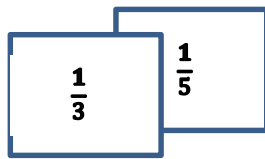
memiliki nilai yang lebih tinggi dalam urutan kartu di tumpukkan.

Misalnya: meletakkan $\frac{4}{7}$ di atas $\frac{2}{7}$.



3. Jika nilai kartu bilangan pecahannya merupakan nilai bilangan pecahan yang lebih tinggi.

Misalnya: meletakkan $\frac{1}{3}$ di atas $\frac{1}{5}$.



4. Jika nilai kartu bilangan pecahan ialah 1 (*wild card*). Kartu ini dapat diletakkan di atas kartu apapun. Kemudian, pemain yang menurunkan *wild card* dapat menurunkan kartu pecahan baru untuk melanjutkan permainan.
- e. Mengambil kartu ditumpukkan kartu jika pemain tidak memiliki kartu yang bisa dikeluarkan. Setelah mengambil kartu, dan pemain tidak bisa juga menurunkan kartu, maka akan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.
- f. Mengatakan “Uno” jika pemain memiliki satu kartu. Pada langkah ini, pemain yang memiliki 1 kartu harus mengatakan “Uno”. Jika tidak, maka pemain tersebut akan mendapatkan hukuman saat pemain lain mengetahuinya. Hukuman berupa penambahan 2 kartu yang diperoleh dari tumpukan kartu. Namun, jika pemain lain tidak menyadari hal itu, maka pemain bersangkutan tidak perlu mendapatkan hukuman.
- g. Memainkan kartu terakhir untuk menyatakan kemenangan. Setelah tersisa satu kartu dan mengatakan “Uno”, pemain menunggu giliran selanjutnya untuk mengeluarkan kartu terakhir sebelum pemain lain selesai. Jika tidak dapat mengeluarkan kartu

terakhir, maka pemain harus mengambil satu kartu pada tumpukkan.

- h. Pemain yang tidak memiliki kartu dianggap sebagai pemenang.

Langkah 3: Mengelompokkan peserta didik secara berkelompok.

Pengelompokkan peserta didik dapat dilakukan antara 3 – 5 orang dalam 1 kelompok. Tergantung dari jumlah siswa dalam 1 kelas. Pengelompokkan dapat dilakukan sesuai pertimbangan guru.

Langkah 4: Memberikan set kartu “Uno Matematika” kepada setiap kelompok.

Setiap kelompok yang telah terbentuk, kemudian akan diberikan 1 set kartu “Uno Matematika” pecahan yang berisikan 48 jumlah kartu yang kemudian akan dimainkan oleh kelompok tersebut.

Langkah 5: Mengingatkan peserta didik untuk tidak membuka kartu hingga permainan dimulai.

Setelah kartu set “Uno Matematika” bilangan pecahan dibagikan kepada semua kelompok, kemudian secara bersamaan semua kelompok memulai permainan.

Langkah 6: Memulai permainan

KESIMPULAN

Bilangan pecahan merupakan salah satu himpunan bagian dari himpunan bilangan real, yang masih cukup rumit bagi peserta didik. Sehingga itu diberikan sebuah solusi berupa metode permainan “Uno Matematika”. “Uno Matematika” merupakan penyajian cara yang efektif, menarik, dan interaktif bagi peserta didik untuk membangun dan menguatkan penguasaan dan pemahaman konsep matematika dalam bentuk permainan kartu. Peserta didik yang bermain “Uno Matematika” dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis. Metode ini juga merupakan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat tertarik dan memfokuskan energi pada pembelajaran di kelas. Dengan aktivitas yang

menyenangkan akan meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip matematika peserta didik serta akan meninggalkan kesan yang senantiasa akan diingat dalam jangka waktu yang lama.

Adapun langkah-langkah metode permainan “Uno matematika”, yaitu: (1) meninjau jumlah kartu permainan sebanyak 48 buah, (2) menjelaskan prosedur permainan “Uno Matematika” dan aturan menurunkan kartu, (3) mengelompokkan peserta didik secara berkelompok, (4) memberikan set kartu “Uno Matematika” kepada setiap kelompok, (5) mengingatkan peserta didik, dan (6) memulai permainan.

Penerapan metode permainan “Uno Matematika” memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam pemikiran yang kreatif dan dapat mengekspresikan diri. Penggunaan metode permainan “Uno matematika” ini dapat dipadukan atau dikolaborasikan dengan model atau metode pembelajaran yang dianggap tepat oleh guru. Guru juga dapat memberikan *reward* atau latihan lanjutan untuk memantapkan pengetahuan konsep dan kecakapan peserta didik. Selain itu, penggunaan metode permainan “Uno matematika” dapat pula digunakan pada materi lain yang memfokuskan pada konsep matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahar, R. W. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Ollerton, M. 2010. *Panduan Guru Mengajar Matematika*. Jakarta: Erlangga
- Saparwadi, L., Purnawati, B., Baiq, & Erlan, P. 2017. Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Penjumlahan pada Bilangan Pecahan dan Reversibilitas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 60 – 66. Doi: <http://dx.doi.org/10.33474/jpm.v3i2.715>
- Silver, H. F., Brunsting, J.R., Walsh, T., & Thomas, E.J. 2013. *Pengajaran Matematika: Kurikulum Inti Bersama, Edisi Kedua*. Jakarta: Indeks.
- Suciati, I. & Wahyuni, D. S. 2018. Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika pada Operasi Hitung Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Pengawu. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika (JPPM)*. 11(2), 129 – 144, Doi: <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3760.q2754>
- Suciati, I. 2018. Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Operasi Hitung Pecahan Siswa Kelas V SDN Pengawu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika “EQUALS”*, 1(1), 17 – 29
<https://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/issue/view/7>
- Suciati, I. 2020. Penggunaan Metode “Perang Mental Matematika” dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 35 – 42. Doi: <https://doi.org/10.31970/gurutu.a.v3i1.44>