

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN UNLOG (UNO LOGARITMA) PADA SISWA KELAS X SMK

¹Ika Apriliyanti, ²Dr. Lestariningsih, S.Pd, M.Pd., ³Intan Bigita Kusumawati, S.Pd. M.Pd.

Sarjana Pendidikan Matematika, UNIPDA, Jl. Kemiri Sidoarjo 61234 Jatim
Email: ikaapriyanti196@gmail.com

ABSTRAK

Matematika adalah mata pelajaran fundamental yang diajarkan dari tingkat dasar hingga lanjut dengan tujuan utama mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan keterampilan pemecahan masalah. Materi logaritma, yang dipelajari di SMK kelas X, memiliki aplikasi penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti pengukuran intensitas gempa bumi dan terang bintang. Oleh karena itu, pembelajaran logaritma perlu dilakukan secara efektif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *unlog* (Uno Logaritma) dalam mengajarkan materi logaritma kepada siswa kelas X SMK Ma'arif Tanggulangin Sidoarjo, dengan fokus pada kemampuan guru dalam menggunakan media Unlog, proses belajar siswa, hasil belajar siswa, dan respons siswa terhadap media tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain "*One-Shot Case Study*", melibatkan 27 siswa kelas X jurusan Manajemen Perkantoran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan angket. Instrumen penelitian, termasuk lembar observasi, tes hasil belajar, dan angket, telah divalidasi dan menunjukkan kelayakan dengan revisi kecil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dan aktivitas siswa berada dalam kategori sangat baik, dengan 80% siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan respons siswa terhadap media *unlog* mencapai 83,3%. Media *unlog* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, meskipun ada variasi dalam ketertarikan siswa. Penelitian merekomendasikan penggunaan media *unlog* secara berkelanjutan dengan penyesuaian berdasarkan umpan balik siswa serta penelitian lebih lanjut dengan variasi media dan durasi yang lebih panjang untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Uno Log, Materi Logaritma, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Mathematics is a fundamental subject taught from basic to advanced levels, with the primary goal of developing logical thinking, creativity, and problem-solving skills. The topic of logarithms, taught at the SMK grade X level, has important applications in daily life, such as measuring earthquake intensity and the brightness of stars. Therefore, logarithm instruction must be effective and meaningful. This study aims to evaluate the effectiveness of the unlog (Uno Logaritma) learning media in teaching logarithms to grade X students at SMK Ma'arif Tanggulangin Sidoarjo, focusing on the teacher's ability to use the Unlog media, the learning process of students, students' learning outcomes, and students' responses to the media. This

research employs a descriptive quantitative method with a "One-Shot Case Study" design, involving 27 students from the Office Management program.

Data collection techniques include observation, tests, and questionnaires. The research instruments, including observation sheets, learning outcome tests, and student response questionnaires, were validated and deemed appropriate with minor revisions. The results indicate that both teacher capability and student activity were rated as very good, with 80% of students meeting the Minimum Completeness Criteria (KKM) and student responses to unlog reaching 83.3%. The unlog media proved effective in enhancing student engagement and understanding, despite variations in student interest. The study recommends the continuous use of unlog media with adjustments based on student feedback, as well as further research with varied media and longer durations to improve learning outcomes and student engagement overall.

Keywords: *Uno Log Learning Media, Logarithm Material, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran fundamental yang diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga tingkat lanjut, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, serta keterampilan memecahkan masalah, dan melatih siswa untuk bekerja sama (Sudrajat, 2008). Pencapaian tujuan pembelajaran matematika memerlukan pemahaman mendalam tentang ilmu tersebut melalui metode yang sesuai dan efektif. Salah satu materi penting dalam matematika yang diajarkan kepada siswa kelas X SMK adalah logaritma, yang memiliki aplikasi signifikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam astronomi untuk mengukur kecerahan bintang dan dalam seismologi untuk mengukur intensitas gempa bumi (Siagian, 2016). Dengan demikian, pembelajaran logaritma perlu dilakukan secara mendalam dan berarti.

Dalam proses ini, dua aspek penting yang harus diperhatikan adalah metode dan media yang digunakan. Metode mengacu pada cara penerapan rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan secara optimal (Sanjaya, 2016), sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang merangsang pemikiran, keterampilan, dan perhatian siswa (Mulyati, 2019). Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika (Romdoni, 2017). Guru perlu memanfaatkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa. Salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah UNLOG (Uno Logaritma).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama magang dengan siswa dan guru, ditemukan bahwa pembelajaran logaritma masih dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa.

Metode yang digunakan saat ini cenderung tradisional, seperti ceramah dan pemberian tugas, yang membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Banyak siswa menunjukkan kebingungan dan kesulitan dalam memahami konsep logaritma serta kurang aktif dalam diskusi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas tidak cukup menarik perhatian siswa. Untuk meningkatkan peran guru dalam memperbaiki hasil belajar siswa dalam materi logaritma, diharapkan penggunaan media Unlog dapat membantu memperbaiki hasil belajar, mempercepat, dan mempermudah pemahaman siswa. Media Unlog dirancang khusus untuk menerapkan konsep-konsep dalam pembelajaran logaritma. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penulis terdorong untuk meneliti efektivitas media pembelajaran Unlog (Uno Logaritma) pada materi logaritma di kelas X.

Pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh penelitian ini meliputi: sejauh mana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan bantuan media Unlog untuk materi logaritma, bagaimana proses belajar siswa dengan menggunakan media tersebut, hasil belajar siswa setelah penerapan media Unlog, dan bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan media ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran menggunakan media Unlog, proses belajar siswa dengan media ini, hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media tersebut, serta tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran ini. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak: untuk guru, sebagai referensi dalam menyajikan materi yang lebih menarik dan efektif; untuk siswa, dalam hal motivasi dan pemahaman materi logaritma; untuk peneliti lain, sebagai tambahan pengalaman dan wawasan dalam bidang penelitian pendidikan matematika; dan untuk sekolah, sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian ini difokuskan pada materi matematika terkait konsep logaritma dengan pemanfaatan media Unlog di kelas X sekolah menengah atas. Definisi operasional dalam penelitian ini mencakup efektivitas sebagai tingkat keberhasilan tindakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, logaritma sebagai operasi invers dari perpangkatan, dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pendidikan. Unlog berfungsi sebagai media permainan yang mirip dengan kartu Uno, dirancang untuk mempermudah pemahaman konsep logaritma. Kemampuan guru mencakup manajemen kelas dan penggunaan teknologi dalam pengajaran. Aktivitas siswa merujuk pada kegiatan yang dilakukan selama proses

pembelajaran, hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh setelah belajar, dan respons adalah reaksi terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

EFEKTIVITAS

Dalam konteks pendidikan, efektivitas diartikan sebagai ukuran sejauh mana tujuan yang telah direncanakan tercapai. Efektivitas berkaitan dengan tingkat keberhasilan atau hasil yang diperoleh dari suatu tugas. Dalam pembelajaran, efektivitas melibatkan keseimbangan antara proses dan hasil dari interaksi antara siswa dan guru. Pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pengajaran (Slameto, 2013). Dalam konteks pembelajaran matematika, efektivitas mencakup dua aspek: kognitif, yaitu pemahaman konsep, dan afektif, yaitu sikap dan keterlibatan siswa selama proses belajar (Effendy, 2016). Efektivitas pembelajaran tidak hanya terfokus pada hasil akhir tetapi juga pada bagaimana proses tersebut dapat meningkatkan pemahaman, kecerdasan, dan perubahan perilaku siswa yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengevaluasi efektivitas, perlu diperhatikan beberapa indikator kunci, seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, waktu ideal yang digunakan siswa dalam setiap aktivitas, tanggapan positif siswa terhadap pembelajaran, dan pencapaian ketuntasan belajar siswa (Bito, 2009). Sebuah pembelajaran dianggap efektif jika setidaknya tiga dari empat indikator tersebut terpenuhi. Dalam penelitian ini, efektivitas pembelajaran menggunakan media permainan Uno Logaritma diukur berdasarkan empat aspek: (1) aktivitas guru selama proses belajar mengajar, (2) aktivitas siswa selama proses belajar, (3) pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa, dan (4) tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran. Aktivitas guru dan siswa dinilai melalui lembar observasi, ketuntasan belajar diukur dari rata-rata nilai KKM dan tanggapan siswa dikumpulkan melalui angket untuk mengukur persentase jawaban positif. Dengan demikian, efektivitas penggunaan media permainan Uno Logaritma dapat disimpulkan berdasarkan keempat aspek tersebut.

MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pengajaran untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan membuat materi lebih

mudah dipahami, menarik, dan memotivasi siswa. Istilah "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "tengah" atau "perantara", dan dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber belajar ke penerima (Azhari, 2015; Mahnun, 2012). Media pembelajaran berperan dalam memperjelas konsep yang diajarkan serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Surayya, 2012; Falahudin, 2014). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mengaktifkan komunikasi dan interaksi, merangsang pemikiran dan perhatian siswa, serta meningkatkan minat dan daya ingat terhadap materi yang diajarkan (Umar, 2013).

Secara umum, media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah dan memperjelas proses pendidikan, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta melibatkan seluruh indera siswa untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengalami konsep-konsep abstrak dalam bentuk yang lebih konkret dan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif (Nurseto, 2011; Umar, 2013). Oleh karena itu, media pembelajaran memainkan peran krusial dalam meningkatkan kualitas dan hasil dari proses pengajaran.

PERMAINAN UNO

Permainan UNO berasal dari Amerika Serikat dan dibuat oleh Marle Robbins pada tahun 1971, adalah permainan kartu yang populer di seluruh dunia. Nama "UNO" berasal dari bahasa Italia yang berarti "satu," menggambarkan tujuan utama permainan yaitu menghabiskan semua kartu di tangan. Setiap pemain memulai dengan tujuh kartu dan harus mencocokkan angka atau warna kartu dengan kartu di tengah meja. Jika tidak ada kartu yang cocok, pemain harus mengambil kartu dari tumpukan. Ketika hanya satu kartu tersisa, pemain harus berteriak "UNO" atau menghadapi hukuman tambahan. Permainan berakhir ketika seorang pemain menghabiskan semua kartunya.

Kartu UNO terdiri dari dua jenis utama: kartu biasa dan kartu aksi. Kartu biasa memiliki angka dari 0 hingga 9 dalam empat warna, sedangkan kartu aksi termasuk Draw 2, Reverse, Skip, Wild, dan Wild Draw 4, masing-masing dengan efek khusus seperti mengganti arah permainan atau memaksa pemain berikutnya untuk mengambil lebih banyak kartu. *Unlog* (UNO Logaritma) adalah modifikasi dari permainan UNO yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk konsep logaritma. Dalam *unlog*, terdapat 72 kartu, termasuk 52 kartu soal yang berisi

masalah logaritma dan 20 kartu aksi dengan efek serupa dengan permainan UNO asli. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran logaritma lebih interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui permainan yang melibatkan pencocokan hasil logaritma. Dengan menggunakan *unlog*, diharapkan siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam dan multiarah.

MATERI LOGARITMA KELAS X SMA/SMK

Materi logaritma adalah bagian dari kurikulum matematika untuk siswa SMA/SMK kelas X yang sering dianggap sulit oleh banyak siswa. Untuk membantu siswa memahami materi ini, diperlukan kegiatan belajar yang efektif serta media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep logaritma secara mendalam. Logaritma memainkan peran penting dalam perhitungan aritmatika serta aplikasi di bidang kimia, fisika, dan matematika lanjutan. Materi logaritma meliputi definisi logaritma, cara menemukan logaritma, dan penggunaannya dalam menyelesaikan masalah. Logaritma sendiri adalah invers dari operasi perpangkatan yang digunakan untuk mencari pangkat dari suatu bilangan pokok sehingga hasilnya sesuai dengan yang diketahui.

Definisi dasar logaritma menyatakan bahwa untuk $a > 0$ dan $a \neq 1$, berlaku aturan bahwa jika $(a^c = b)$, maka $(c = \log_a b)$. Beberapa contoh penerapan logaritma termasuk menyatakan bentuk pangkat dalam bentuk logaritma, menghitung nilai logaritma, dan menerapkan sifat-sifat logaritma seperti aturan penjumlahan, pengurangan, dan perkalian logaritma. Contoh-contoh penerapan ini mencakup penyederhanaan ekspresi logaritma dan penggunaan sifat-sifat logaritma untuk menyelesaikan masalah. Misalnya, jika $(2 \log 8 + 2 \log 4)$ disederhanakan, hasilnya adalah (5) , dan jika $(3 \log 18 - 3 \log 2)$ disederhanakan, hasilnya adalah (2) . Penguasaan konsep dan sifat-sifat logaritma sangat penting untuk menyelesaikan berbagai masalah matematika terkait logaritma.

PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN UNLOG

Dalam pengajaran matematika, media pembelajaran sangat penting untuk menangani materi yang bersifat abstrak dan sering kali sulit dipahami, seperti logaritma. Salah satu media yang bisa digunakan adalah *Unlog*, sebuah permainan kartu yang dirancang khusus untuk

mengajarkan konsep logaritma. Penggunaan *Unlog* dalam pengajaran matematika dapat diterapkan dengan metode pembelajaran kooperatif, dimana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memahami dan menerapkan konsep logaritma melalui permainan.

Unlog terdiri dari dua jenis kartu: kartu aksi dan kartu biasa. Kartu aksi memiliki efek khusus yang mempengaruhi permainan, sementara kartu biasa berisi nilai logaritma atau angka yang sesuai. Dalam pelaksanaannya, Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok, dan setiap kelompok memainkan permainan dengan kartu *unlog* untuk mempraktekkan konsep logaritma. Setiap kelompok bergiliran menggunakan kartu yang telah dibagikan untuk mencocokkan kartu yang sesuai dengan kartu yang diletakkan di tengah meja.

Langkah-langkah permainan *unlog* dimulai dengan mengocok dan membagikan kartu, kemudian pemain mengambil kartu dari tumpukan dan mencocokkan dengan kartu di tengah meja. Pemain harus memperhatikan warna, angka, atau bentuk logaritma pada kartu untuk bisa mengeluarkannya. Kartu aksi seperti Skip, Wild, Draw Two, dan Wild Draw Four memiliki efek khusus yang mempengaruhi permainan. Permainan berlanjut hingga seorang pemain hanya memiliki satu kartu tersisa dan menyebut "*unlog*" untuk menang.

KELEBIHAN MEDIA PEMBELAJARAN UNLOG

Media pembelajaran Uno Logaritma memiliki beberapa keunggulan yang menjadikannya sangat efektif dalam proses pembelajaran. Pertama, Uno Logaritma terbuat dari kartu yang ringan, membuatnya mudah dibawa ke mana saja dan cocok digunakan didalam maupun diluar kelas. Kedua, sarana ini tidak memerlukan sumber listrik atau koneksi internet, menjadikannya praktis dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi. Ketiga, Uno Logaritma dapat merangsang keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga berfungsi sebagai alat yang interaktif dan menarik. Keempat, Uno Logaritma dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah menengah hingga perguruan tinggi, sehingga sangat fleksibel untuk berbagai situasi pengajaran.

HASIL BELAJAR

Hasil belajar mencerminkan keterampilan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran, termasuk perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.

Biasanya, hasil ini diukur melalui nilai yang diperoleh siswa setelah tes. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi faktor seperti kecerdasan, minat, motivasi, dan kesehatan siswa, serta faktor eksternal seperti dukungan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Sebagai contoh, Ainun (2018) menemukan bahwa media pembelajaran seperti kartu domino dan TTS efektif dalam meningkatkan hasil belajar kimia, melalui penggunaan media TTS memberikan hasil yang sedikit lebih baik. Zenri (2021) melaporkan bahwa media permainan Tri Zone Mathematic meningkatkan minat dan kemampuan matematika siswa dibandingkan dengan metode konvensional, menunjukkan tingkat efektivitas yang baik. Fitri (2022) melaporkan bahwa penggunaan media Uno Mathematics secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan hasil lembar kerja siswa. Meskipun penelitian-penelitian ini menunjukkan keberhasilan penggunaan media permainan, fokus dan materi yang digunakan berbeda, dengan penelitian ini menerapkan media Uno pada materi logaritma dalam matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Unlog (Uno Logaritma) pada Siswa Kelas X SMK" adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menjelaskan efektivitas penggunaan media Unlog dalam materi logaritma. Metode yang diterapkan adalah rancangan "One-Shot Case Study," di mana hanya dilakukan posttest setelah perlakuan pada satu kelompok kelas yang memanfaatkan media Unlog dalam pembelajaran logaritma. Penelitian ini mengamati empat aspek: pengelolaan pembelajaran, aktivitas siswa, tanggapan terhadap media pembelajaran, dan pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun ajaran 2023/2024 di Kelas X MP (Manajemen Perkantoran) SMK Ma'arif Ngaban Tanggulangin. Responden penelitian terdiri dari 30 siswa yang telah mempelajari materi logaritma. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes, dan angket. Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Unlog, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah intervensi, dan angket untuk mengumpulkan informasi tentang tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa, lembar tes untuk hasil belajar, serta angket untuk tanggapan siswa. Data dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan pengelolaan pembelajaran, aktivitas siswa, tanggapan siswa, dan hasil belajar. Analisis data dari lembar observasi dan angket menggunakan skala penilaian, sedangkan ketuntasan hasil belajar dihitung berdasarkan persentase ketuntasan individu dan klasikal. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan penulisan laporan, dengan fokus utama pada evaluasi efektivitas media pembelajaran Unlog dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini membahas penggunaan media pembelajaran Uno Logaritma (Unlog) dalam pelajaran matematika tentang logaritma di SMK Ma'arif Tanggulangin untuk siswa kelas X. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi kemampuan guru, aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan angket respons siswa, dengan melibatkan 27 siswa sebagai responden. Dalam validasi instrumen, lembar observasi dan tes hasil belajar siswa dinyatakan valid dengan revisi kecil dari para ahli matematika dan guru. Penelitian dilaksanakan mulai dari persiapan pada awal Juni 2024, dan pelaksanaan penelitian dilakukan pada 11 Juni 2024. Data pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.1 Pelaksanaan Penelitian

No.	Tanggal	Kegiatan
1.	5 Juni 2023 - 11 Januari 2024	- Menyusun proposal penelitian.
2.	26 Januari 2024	- Seminar proposal penelitian.
3.	27 Mei - 10 Juni 2024	- Validasi lembar observasi.
4.	10 Juni 2024	- Di keluarkannya surat permohonan izin penelitian dari kampus. - Meminta izin mengadakan penelitian kesekolah.
5.	11 Juni 2024	- Melaksanakan penelitian pembelajaran menggunakan media Unlog pada materi logaritma.

Observasi kemampuan guru menunjukkan rata-rata skor 3,7, yang menandakan bahwa kemampuan guru dalam mengajar menggunakan Uno Logaritma berada pada kategori sangat baik, meskipun ada beberapa indikator dengan skor rendah seperti pelaksanaan evaluasi dan pemberian penguatan kepada siswa. Aktivitas siswa selama pembelajaran juga dinilai sangat baik dengan rata-rata skor 3,7, tetapi terdapat indikator dengan skor terendah pada penerimaan pertanyaan dari siswa lain, yang mengindikasikan kurangnya keterlibatan dalam aspek tersebut. Data mengenai kemampuan guru dalam proses pembelajaran menggunakan media Unlog dapat ditemukan pada tabel.

Tabel 4.2 Data Observasi Kemampuan Guru

No.	Indikator	Penilaian		Jumlah Skor
		Observer 1	Observer 2	
1	Guru membuka pembelajaran	4	4	4
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	4
3	Guru menyampaikan apersepsi	4	3	3,5
4	Guru memberimotivasi pada siswa	4	4	4
5	Guru menjelaskan konsep materi logaritma dengan menggunakan media permainan unlog	4	4	4
6	Guru melaksanakan pembagian kelompok pada siswa	4	4	4
7	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan	4	4	4
8	Guru membimbing siswa dalam memahami media permainan unlog	4	4	4
9	Guru member kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang kurang dipahami dalam permainan	3	4	3,5
10	Guru mengkoordinasi jalannya permainan	3	4	3,5
11	Guru membimbing siswa untuk menemukan jawaban dan tanggapan dari siswa lain	3	4	3,5
12	Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran	3	3	3
13	Guru member penguatan pada siswa	3	3	3
14	Guru menutup pembelajaran	4	4	4
Rata-rata nilai				3,7

Informasi tentang aktivitas siswa selama pembelajaran dengan media Uno Logaritma dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.3 Data Observasi Aktivitas Siswa

No.	Indikator	Penilaian								Rata-rata skor tiap indikator
		Observer ke-1				Observer ke-2				
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	22	5			24	3			3,85
2.	Siswa menyimak materi yang disampaikan guru.	20	7			19	8			3,72
3.	Siswa membentuk kelompok.	24	3			25	2			3,9
4.	Siswa antusias ketika diperkenalkan dan dijelaskan oleh guru tentang materi logaritma dengan menggunakan media logaritma.	18	9			21	6			3,72
5.	Siswa menggunakan media permainan unlog dalam mempelajari materi logaritma.	17	10			20	7			3,68
6.	Siswa bertanya kepada guru ketika ada kesulitan dalam penggunaan media permainan unlog.	19	8			18	9			3,68
7.	Siswa menerapkan materi logaritma dengan menggunakan media permainan unlog.	20	7			21	6			3,75
8.	Siswa menanggapi pertanyaan dari siswa lain mengenai penggunaan media permainan unlog yang diterapkan.	5	22			9	18			3,25
9.	Siswa mencari jawaban pada setiap kartu pada permainan unlog dengan dibantu oleh guru.	19	8			22	5			3,75
10.	Siswa antusias untuk memenangkan permainan unlog.	18	9			20	7			3,7
Rata-rata aktivitas siswa secara keseluruhan										3,7

Hasil tes belajar menunjukkan bahwa 80% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan 22 dari 27 siswa memenuhi kriteria tersebut. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Uno Logaritma efektif dalam meningkatkan pemahaman materi logaritma. Selain itu, berdasarkan angket respons, siswa memberikan umpan balik positif dengan rata-rata 83,3%, menunjukkan bahwa media ini efektif serta membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi. Data hasil tes belajar siswa dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.4 Data Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	ANW	90	Tuntas
2	ATNS	90	Tuntas
3	AM	80	Tuntas
4	AAR	80	Tuntas
5	AR	100	Tuntas
6	DTA	90	Tuntas
7	FLI	90	Tuntas
8	FNF	80	Tuntas
9	FDF	80	Tuntas
10	JJA	80	Tuntas
11	MAH	70	Belum Tuntas
12	MD	80	Tuntas
13	MR	70	Belum Tuntas
14	NPC	70	Belum Tuntas
15	NNK	80	Tuntas
16	NRW	80	Tuntas
17	NP	80	Tuntas
18	NTH	80	Tuntas
19	NA	80	Tuntas
20	NHK	70	Belum Tuntas
21	PA	100	Tuntas
22	RAN	100	Tuntas
23	RA	100	Tuntas
24	SNS	70	Belum Tuntas
25	SBAL	100	Tuntas
26	SR	80	Tuntas
27	SGS	80	Tuntas

Data mengenai penilaian siswa terhadap media pembelajaran Uno Logaritma dapat ditemukan pada tabel.

Tabel 4.5 Data Hasil Respons Siswa

No.	Indikator	NRS				Jumlah Skor	Jumlah Siswa	%NRS
		SS	S	TS	STS			
1.	Item 1	16	11			97	27	89,81
2.	Item 2	8	19			89	27	82,4
3.	Item 3	9	17	1		89	27	82,4
4.	Item 4	9	18			90	27	83,33
5.	Item 5	7	17	3		85	27	78,7
6.	Item 6	9	18			90	27	83,33
7.	Item 7	11	15	1		91	27	84,25
8.	Item 8	8	19			89	27	82,4
Rata-rata								83,3%

Secara umum, penerapan Unlog dalam pengajaran logaritma di kelas X memberikan efek positif terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar. Masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan beberapa aspek yang perlu perbaikan, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan

keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian di masa depan diharapkan dapat mengeksplorasi berbagai jenis media pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara lebih efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di SMK Ma'arif Tanggulangin tentang penggunaan media pembelajaran Uno Logaritma untuk materi logaritma pada kelas X tahun ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan media tersebut memperoleh skor rata-rata 3,7, yang menunjukkan penilaian sangat baik. Proses pembelajaran siswa juga dinilai sangat baik dengan skor yang sama, yakni 3,7, dan 81,48% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menandakan efektivitas pembelajaran yang tinggi. Selain itu, 83,3% siswa memberikan respon positif terhadap media Uno Logaritma, menunjukkan penerimaan yang sangat baik.

Oleh karena itu, penggunaan media Uno Logaritma terbukti efektif dalam pembelajaran. Disarankan agar sekolah meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran serta pelatihan guru, guru memaksimalkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran, siswa lebih bersemangat dan aktif dalam proses belajar, dan peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut dengan media pembelajaran lain untuk mengatasi kekurangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, F. D., Balkist, P. S., & Nurcahyono, N. A. (2022). Kartu Uno untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 484-493.
- Arikunto, S. (2007). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (ed. ke-7). Bumi Aksara.
- Bitto, N. (2009). *Pembelajaran berdasarkan masalah untuk sub materi pokok prisma dan limas di kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo* (Tesis tidak diterbitkan). Universitas Negeri Surabaya.
- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan, R. (2019). Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi segiempat. *Algorithm. J. Math. Educ*, 1 (2), 74-85.

- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan media Uno Math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2 (1), 209-217.
- Hapsari, M. D. (2015). Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Hidayati, N., & Luqman, H. (2014). Pengembangan permainan kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pokok bahasan hutang jangka panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2 (2).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat). (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Gramedia.
- Khanifatul. (2014). *Pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Kustiani, D. (2008). Model pembelajaran berbasis kooperatif dengan mendayagunakan alat peraga guna peningkatan hasil belajar geometri (Skripsi). Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Larassati, L., & Nurseto, T. (2019). Pengembangan media pembelajaran kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi di SMA. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 16 (1), 8-15.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mumun, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Journal of Islamic Education*, 1 (2).
- Rahmatin, R. (2016). Pengembangan media permainan kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam pembelajaran matematika pada materi pokok operasi bilangan bulat. *MATHEdunesa*, 5 (1).
- Romdoni, M., & Supriyoko, S. (2017). Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Minggir pada pokok bahasan eksponen dan logaritma tahun 2016/2017. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5 (1), 63-69.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenamedia Group.

- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2 (1).
- Slameto. (2013). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). Penilaian hasil belajar mengajar. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Kencana Prenada Media Group.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan kartu Uno pada pembelajaran matematika materi satuan panjang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 21 (2), 111-121.
- Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11 (1), 131-144.
- Uno Games Rules Team. (2022). History of UNO (Card Game). Diambil dari <https://unogamerules.com/history-of-uno-card-game/>
- Widowati, S. (2013). Pengembangan buku kerja bahasa Inggris materi eksponen bercirikan Realistic Mathematics Education (RME) untuk kelas X SMK Teknik (Disertasi). Universitas Negeri Malang.
- Talizaro Tafonao. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 105-114.