



## Pemanfaatan Kartu Warna Untuk Menyelesaikan Permasalahan Persamaan Linear Satu Variabel Di SMP Islam Riyadul Mukhlisin

**\*Saiful Fadli, Fatimatus Solihah, Helmi Rahmawati, Lalu Ajimuliardi Akbar**  
Dosen Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
UNIQUHBA, Jl. H. Badaruddin, Bagu, Pringgarata, Lombok Tengah, Kode Pos:  
83562

\*Corresponding Author e-mail: [fsolihah29@gmail.com](mailto:fsolihah29@gmail.com)

**Diterima: Juli 2025; Direvisi: Juli 2025; Diterbitkan: Agustus 2025**

### Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah membantu siswa menemukan cara menyelesaikan persamaan linear satu variabel melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa Kartu Warna. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai respons atas hasil observasi pada 10 Maret 2025 yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi tersebut. Persamaan yang digunakan meliputi bentuk  $x+b=cx+b$ ,  $x+b=c$  dan  $ax+b=cax+b$ , dengan  $a$ ,  $b$ , dan  $c$  merupakan bilangan bulat. Dalam penggunaan kartu, warna hijau mewakili variabel, kuning untuk konstanta positif, dan merah untuk konstanta negatif. Kegiatan difokuskan pada penjelasan cara penggunaan kartu serta pemberian tugas kelompok. Respon siswa terhadap metode ini sangat positif, ditunjukkan oleh antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest, yakni dari 61,23 menjadi 95,43. Hasil uji N-Gain sebesar 0,8 menunjukkan bahwa media Kartu Warna efektif dalam pembelajaran persamaan linear satu variabel.

**Kata Kunci:** Kartu warna, Media Pembelajaran, Matematika

## *The Use of Color Cards to Address One-Variable Linear Equation Problems at SMP Islam Riyadul Mukhlisin*

### Abstract

The objective of this activity was to help students discover effective strategies for solving one-variable linear equations through the use of Color Cards as a learning medium. This initiative was carried out in response to observations conducted on March 10, 2025, which revealed that students struggled to understand the topic. The targeted equation forms included  $x+b=cx+b$ ,  $x+b=c$  and  $ax+b=cax+b$ , where  $a$ ,  $b$ , and  $c$  are integers. In this method, green cards represented variables, yellow cards indicated positive constants, and red cards denoted negative constants. The activity involved explaining how to use the Color Cards and assigning group tasks to be solved with the cards. Students responded positively, as shown by their enthusiasm during the sessions. Moreover, there was a significant improvement in their test scores, with the average increasing from 61.23 (pretest) to 95.43 (posttest). The N-Gain score of 0.8 further confirmed the effectiveness of Color Cards in supporting students' understanding of linear equations.

**Keywords:** Color cards, Learning Media, Mathematics

**How to Cite:** Fatimatus Solihah, Fadli, S., Rahmawati, H., & Ajimuliardi Akbar, L. (2025). Pemanfaatan Kartu Warna Untuk Menyelesaikan Permasalahan Persamaan Linear Satu Variabel Di SMP Islam Riyadul Mukhlisin. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 7(3), 526-537. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v7i3.3145>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v7i3.3145>

Copyright© 2025, Fadli et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Pemecahan masalah (problem-solving) secara luas diakui sebagai salah satu tujuan paling mendasar dalam pendidikan matematika. Kemampuan ini merupakan inti dari kurikulum matematika dan menjadi proses utama yang mendorong siswa untuk menghubungkan, menerapkan, dan merefleksikan pengetahuan matematis. Menurut Arista et al. (2023), keterampilan pemecahan masalah sangat penting bagi semua siswa karena merupakan tujuan akhir dari pembelajaran matematika, berfungsi sebagai komponen utama dalam kurikulum sekaligus kompetensi dasar dalam pendidikan matematika. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna, terutama saat mereka didorong untuk mengaitkan konsep yang telah dipelajari dengan persoalan baru yang belum familiar (Mustika & Riastini, 2017). Hal ini tidak hanya memperdalam pemahaman mereka terhadap prinsip matematika, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis dan analitis untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata.

Meskipun memiliki urgensi yang tinggi, kenyataannya pembelajaran pemecahan masalah matematika masih menghadapi banyak tantangan di lapangan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, kurang percaya diri, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar akibat pendekatan pengajaran yang kurang tepat. Masalah ini tampak nyata pada materi persamaan linear satu variabel, yang meskipun merupakan bagian fundamental dari kurikulum matematika SMP, sering kali dianggap sulit oleh siswa. Kompleksitas simbol aljabar dan prosedur penyelesaian soal membuat siswa merasa kesulitan, yang berdampak pada rendahnya prestasi dan motivasi belajar. Hal ini semakin diperparah oleh metode pembelajaran yang cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan media pembelajaran yang mendukung keberagaman gaya belajar siswa.

Hasil observasi lapangan yang dilakukan pada 10 Maret 2025 di SMP Islam Riyadul Mukhlisin menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel. Ketidakmampuan ini disertai dengan persepsi bahwa materi tersebut sulit dipelajari dan tidak menarik. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa banyak dari mereka memiliki nilai matematika di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Mereka mengaku merasa kewalahan oleh materi yang kompleks dan menyatakan kehilangan minat terhadap pelajaran matematika karena dianggap monoton dan membingungkan. Salah satu penyebab utama dari permasalahan ini adalah penggunaan strategi pembelajaran yang tidak melibatkan media atau alat bantu yang interaktif dan mendukung pemahaman siswa.

Media pembelajaran yang efektif dapat menjadi jembatan antara konsep matematika yang abstrak dengan pemahaman konkret siswa. Penelitian Kristanto dan Rahayu (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Media visual dan manipulatif dapat membuat konsep lebih mudah dipahami dan meningkatkan retensi informasi. Jannah et al. (2023) juga menekankan bahwa media pembelajaran

membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Selain itu, Purba dan Harahap (2022) menjelaskan bahwa media merupakan sarana komunikasi pendidikan yang sangat penting karena dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Salah satu bentuk media yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media kartu warna, yaitu media berbentuk kartu dengan kode warna tertentu yang merepresentasikan elemen atau operasi matematika. Penggunaan kartu warna memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan proses pemecahan masalah dan memahami tahapan penyelesaian soal secara bertahap. Widiyarti (2021) misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan media kartu warna dalam pembelajaran Teorema Pythagoras mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman, serta menumbuhkan minat terhadap matematika.

Berdasarkan temuan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan memberikan solusi konkret terhadap rendahnya pemahaman siswa pada materi persamaan linear satu variabel, khususnya di SMP Islam Riyadul Mukhlisin. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk pelatihan pemanfaatan media pembelajaran kartu warna kepada guru dan siswa, sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika secara praktis dan aplikatif. Selama ini, media kartu warna banyak digunakan pada materi geometri, seperti pada Teorema Pythagoras, namun penggunaannya dalam konteks aljabar masih belum banyak dimanfaatkan, terutama pada satuan pendidikan tingkat SMP.

Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan kapasitas dalam menyampaikan materi matematika secara lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan para siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan dan memahami proses penyelesaian soal-soal persamaan linear satu variabel. Dengan demikian, kegiatan ini juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan mendorong minat serta motivasi siswa terhadap matematika.

Ruang lingkup pengabdian ini difokuskan pada siswa kelas VII SMP Islam Riyadul Mukhlisin dan melibatkan guru matematika sebagai mitra utama. Fokus kegiatan berada pada pemanfaatan media kartu warna untuk mendukung proses pembelajaran materi persamaan linear satu variabel. Melalui pelatihan dan pendampingan langsung dalam proses pembelajaran, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkuat sinergi antara dunia akademik dan masyarakat dalam menghadapi tantangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **A. Metode kegiatan pelatihan**

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah diskusi kelompok, pada saat kegiatan dilakukan Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan tugas untuk didiskusikan dan diselesaikan secara berkelompok dengan menggunakan media pembelajaran kartu warna. Selain itu sebelum penyampaian materi pelatihan siswa diberikan soal pretest dan setelah kegiatan selesai siswa diberikan soal postests. Pemberian pretest dan

posttest bertujuan untuk mengetahui seberapa besar manfaat dari penerapan media pembelajaran yang diberikan dalam meningkatkan pemahaman Siswa terhadap materi persamaan linier satu variabel .

Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah dengan membagi kegiatan menjadi beberapa sesi. Sesi pertama adalah pengenalan dengan siswa kemudian dilanjutkan dengan pemberian soal pretest. Sesi ke dua dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian siswa dijelaskan terkait tata cara penggunaan media pembelajaran kartu warna dalam menyelesaikan soal persamaan linier satu variabel . Sesi ketiga siswa diberikan tugas kelompok untuk diselesaikan bersama kelompok yang sudah ditentukan dan setiap kelompok wajib mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Sesi terakhir adalah pemberian soal posttest dan penutup kegiatan. Alur kegiatan dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 1.** Alur Kegiatan

#### B. Waktu dan tempat pelatihan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2025 di Yayasan Pondok Pesantren Riyadul Mukhlisin, Desa Sukaraja, Kecamatan Mujur, Kabupaten Lombok Tengah, NTB. Kegiatan pelatihan media pembelajaran kartu warna ini difokuskan pada siswa di SMP Islam Riyadul Mukhlisin kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Pemfokusan pada siswa di kelas VII tersebut dikarenakan materi persamaan linier satu variabel di sampaikan pada kelas VII SMP.

#### C. Paparan materi pelatihan

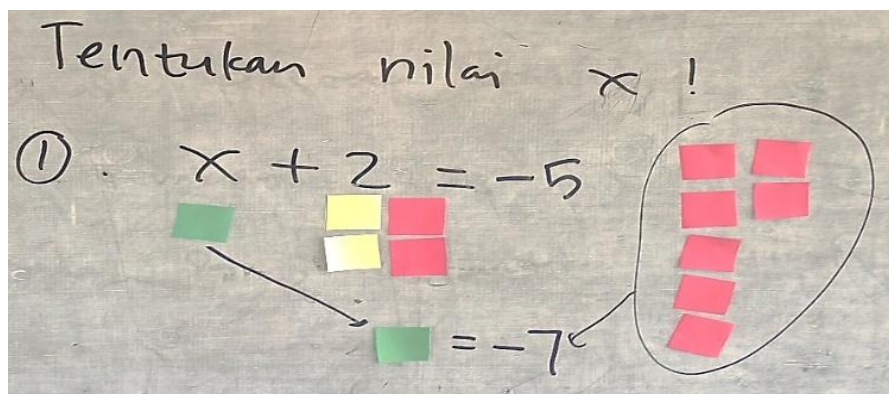
Pada kegiatan pelatihan media pembelajaran kartu warna siswa akan diberikan tata cara penggunaan media kartu warna dalam menyelesaikan soal materi persamaan linier satu variabel . Adapun persamaan linear satu variabel yang diberikan meliputi bentuk:  $x + b = c$  dan  $ax + b = c$  dengan  $a, b, c$  bilangan bulat. Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut: untuk kartu warna hijau menunjukkan variabel, kartu kuning menunjukkan konstanta positif dan kartu merah menunjukkan konstanta negatif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.

<u>Variabel</u>	<u>Konstanta positif</u>	<u>Konstanta Negatif</u>
 → $x$	 → $+1$	 → $-1$
 → $2x$	 → $+2$	 → $-2$
.....	.....	.....
<u>Dst</u>	<u>Dst</u>	<u>Dst</u>

**Gambar 2.** Penentuan Konsep Kartu Warna

Berdasarkan Gambar 2 diatas, jika ditulis  $x$  maka kartu hijaunya ada sebanyak 1, jika ditulis  $2x$  maka kartu hijaunya ada sebanyak 2, jika ditulis  $3x$  maka kartu hijaunya ada sebanyak 3 begitu seterusnya. Jika ditulis  $+1$  maka kartu kuningnya ada 1, jika ditulis  $+2$  maka kuningnya ada 2, jika ditulis  $+3$  maka kartu kuningnya ada 3, begitu seterusnya. Sedangkan jika Jika ditulis  $-1$  maka kartu merahnya ada 1, jika ditulis  $-2$  maka merahnya ada 2, jika ditulis  $-3$  maka kartu merahnya ada 3, begitu seterusnya.

Pada persamaan linear bentuk  $x + b = c$  merupakan bentuk persamaan linear dengan koefisien 1. Bentuk ini merupakan bentuk persamaan linear satu variabel yang masih sederhana. Sebelum kami jelaskan contoh soal bentuk  $x + b = c$  terlebih dahulu kami jelaskan konsep dasarnya yaitu variabel, konstanta dan koefisien . Setelah Siswa paham mengenai variabel, konstanta dan koefisien kemudian kami lanjut menjelaskan cara menentukan solusi dari persamaan bentuk  $x + b = c$  dengan menggunakan kartu warna. Berikut contoh yang kami berikan dalam menentukan nilai  $x$  dengan menggunakan kartu warna yang dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah ini.



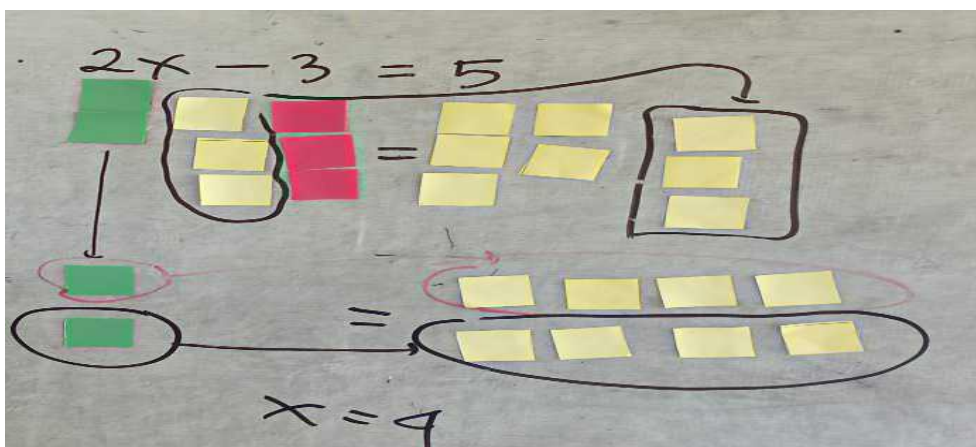
**Gambar 3.** Penerapan kartu warna pada bentuk  $x + b = c$

Berdasarkan Gambar 3 di atas, karena koefisien  $x$  hanya satu maka kartu warna hijaunya juga 1 dan konstanta ruas kiri adalah  $+2$  maka kartu kuningnya ada 2 dan konstanta ruas kanan  $-5$  maka kartu merahnya ada 5. Langkah selanjutnya adalah jadikan nol konstanta yang ruas kiri, agar konstanta ruas kiri menjadi nol maka kita gunakan lawannya yaitu  $-2$  sehingga kedua ruas kita tambahkan dengan kartu warna kuning masing-masing sebanyak 2. Setelah ditambahkan dengan kartu warna kuning sebanyak 2, maka yang tersisa diruas kiri hanya kartu warna hijau sebanyak 1 (sebagai variabel  $x$  nya) dan ruas kanan menjadi 7 buah kartu warna merah



(sebagai hasilnya), jadi dapat disimpulkan bahwa penyelesaian dari  $x + 2 = -5$  adalah  $x = -7$ .

Selanjutnya persamaan linear bentuk  $ax + b = c$  yang merupakan bentuk persamaan linear dengan koefisien  $a$ . Bentuk ini juga merupakan bentuk persamaan linear satu variabel yang masih sederhana karena  $a, b, c$  merupakan bilangan bulat. Sebelum kami berikan soal-soal ke Siswa, terlebih dahulu kami berikan konsep dasar misalnya, berapakah nilai  $x$  dari persamaan  $2x = 10$ ? dari masalah ini, tidak ada satupun Siswa yang bisa menjawabnya, lalu kami berikan petunjuk dengan mengatakan “2 kali berapa sih biar hasilnya 10”? dengan serentak Siswa menjawab 5. Karena Siswa sudah bisa memahami bentuk  $ax = c$ , kemudian kami lanjutkan dengan memberikan contoh soal bentuk  $ax + b = c$  yang dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini.



**Gambar 4.** Penerapan kartu warna dalam bentuk  $ax + b = c$

Penjelasan diatas merupakan paparan beberapa materi yang akan disampaikan pada kegiatan pelatihan media pembelajaran kartu warna. Selanjutnya untuk indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat dari antusias siswa saat kegiatan dan nilai pretests serta post test yang diharapkan lebih meningkat dari nilai pretest.

#### D. Teknik Analisis data

Selain dengan melihat langsung peningkatan nilai Posttest siswa juga dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah dilakukan pelatihan dengan menggunakan kartu warna. Menurut Hake (dalam Rahmawati & Fadli, 2023) gain ternormalisasi atau (N-Gain) di formulasikan dalam bentuk persamaan berikut :

$$N - Gain = \frac{(skor\ rata - rata\ posttest) - (skor\ rata - rata\ pretest)}{skor\ maksimal - (skor\ rata - rata\ pretest)}$$

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, selanjutnya hasil perhitungan dikatagorikan kedalam katagori gain ternormalisasi menurut Hake (dalam Rahmawati & Fadli, 2023) yang disajikan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1.** Kriteria N-Gain

Skor N-Gain	Kriteria
$0,00 < N - Gain < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - gain \leq 0,70$	Sedang
$N - Gain > 0,70$	Tinggi

## HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan langkah-langkah yang kegiatan yang telah disampaikan sebelumnya maka kegiatan dilakukan dengan dibagi menjadi beberapa sesi . Sesi pertama adalah kegiatan pengenalan dengan oesrta didik serta pemberian posttest. Kegiatan tersebut berlangsung dengan baik dan diikuti oleh peserta didik dengan lancar. Kegiatan pada sesi pertama dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini :

**Gambar 5.** Kegiatan Sesi Pertama

Setelah kegiatan sesi pertama selesai, dilanjutkan dengan sesi Kedua yaitu pemaparan materi. Sebelum materi diberikan, terlebih dahulu Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, selanjutnya setiap kelompok diminta untuk memperhatikan pamararan materi penggunaan kartiu warna yang diberikan. Berikut adalah gambar kegiatan pada sesi ke dua :

**Gambar 6.** Kegiatan pemaparan materi

Setelah pemaparan materi selesai, selanjutnya adalah sesi ke tiga yaitu pemberian tugas kelompok. Tiap kelompok diberikan tugas yang berbeda-beda dan diminta untuk menyelesaikan dengan menggunakan kartu warna. Berikut adalah gambar kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan oleh Siswa:



**Gambar 7.** Kegiatan diskusi kelompok

Berdasarkan dokumentasi yang ditampilkan, terlihat bahwa seluruh anggota kelompok menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Mereka aktif terlibat dalam proses diskusi, tidak ragu untuk bertanya, dan menjalin kerja sama yang baik antaranggota kelompok. Situasi ini mencerminkan suasana belajar yang kondusif, di mana siswa saling mendukung dalam memahami materi. Setelah proses diskusi selesai, masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Presentasi ini menjadi ajang bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasi dan berbagi pemahaman dengan teman sekelas. Kegiatan ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan ide serta solusi yang mereka rumuskan secara kelompok. Berikut ini ditampilkan beberapa dokumentasi yang merekam momen-momen saat siswa menyampaikan hasil diskusi dan presentasi mereka. Dokumentasi ini menjadi bukti keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta keberhasilan metode kolaboratif yang diterapkan.



**Gambar 8.** Presentasi hasil diskusi kelompok 1





**Gambar 9.** Presentasi hasil diskusi kelompok 2

### Analisis Hasil Kegiatan

Proses pembelajaran adapun hasil dari siswa dalam menjawab soal sebagai berikut



**Gambar 10.** Hasil jawaban siswa

Berdasarkan gambar 10 hasil diskusi atau jawaban kelompok 1 di atas, karena koefisien  $x$  hanya satu maka kartu warna hijaunya juga 1 dan konstanta ruas kiri adalah  $+2$  maka kartu warna kuningnya ada 2 dan konstanta ruas kanan  $+3$  maka kartu kuningnya ada 3. Langkah selanjutnya adalah ia jadikan nol konstanta yang ruas kiri, agar konstanta ruas kiri menjadi nol maka kita gunakan lawannya  $+2$  yaitu  $-2$  sehingga kedua ruas kita tambahkan dengan kartu warna merah masing-masing sebanyak 2. Setelah ditambahkan dengan kartu warna merah sebanyak 2, maka yang tersisa diruas kiri hanya kartu warna hijau sebanyak 1 (sebagai variabel  $x$  nya) dan ruas kanan menjadi 1 buah kartu warna kuning (sebagai hasilnya), jadi dapat disimpulkan bahwa penyelesaian dari  $x + 2 = 3$  adalah  $x = 1$ .

Selanjutnya Berdasarkan gambar 9 di atas, karena koefisien  $x$  adalah 3 maka banyak kartu warna hijaunya juga 3 dan konstanta ruas kiri adalah  $-1$  maka kartu warna merahnya ada 1 dan konstanta ruas kanan 5 maka banyak kartu kuningnya ada 5. Langkah selanjutnya adalah jadikan nol

konstanta yang ruas kiri, agar konstanta ruas kiri menjadi nol maka kita gunakan lawannya  $-1$  yaitu  $+1$  sehingga kedua ruas kita tambahkan dengan kartu warna kuning masing-masing sebanyak 1. Setelah ditambahkan dengan kartu warna kuning sebanyak 1, maka yang tersisa diruas kiri hanya kartu warna hijau sebanyak 3 (sebagai koefisien  $x$  nya) dan ruas kanan menjadi 6 buah kartu warna kuning, sehingga jika ruas kiri kita ubah menjadi satu kartu warna hijau (sebagai variabel  $x$  nya) maka ruas kanan menjadi 2 buah kartu warna kuning. Jadi dapat disimpulkan bahwa penyelesaian dari  $3x - 1 = 5$  adalah  $x = 2$

Setelah sesi presentasi kelompok selesai maka dilanjutkan dengan sesi ke empat atau terakhir yaitu pemberian posttest. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai hasil belajar siswa. Nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 2.** Hasil *pretest* dan *posttest* Siswa

Jenis Test	Rata-Rata Nilai Siswa
<i>Pretest</i>	61,23
<i>Posttest</i>	95,43

Berdasarkan tabel 2 diatas, terjadi peningkatan nilai rata-rata Siswa yaitu nilai rata-rata *pretest* Siswa sebesar 61,23 sedangkan nilai rata-rata *posttest* Siswa sebesar 95,43.

Setelah itu dilakukan uji N-Gain pada nilai pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah dilakukan pelatihan dengan menggunakan kartu warna, hasil perhitungan uji N-gain dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil uji N-Gain

Jenis tes	N-Gain	Kriteria
Pretest dan Posttest	0,8	Tinggi

Berdasarkan Tabel hasil uji N-Gain di dapatkan hasil 0,8 yang artinya terdapat peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan pelatihan dengan menggunakan kartu warna dan peningkatan tersebut berada pada kriteria atau kategori Tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan metode menyelesaikan permasalahan persamaan linear satu variabel dengan menggunakan kartu warna dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Paparan tersebut juga sesuai dengan penelitian Petung, B. (2022) yang menyatakan bahwa kartu kelipatan berwarna dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil posttest tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyarti (2021) yang mengatakan bahwa penggunaan Media Kertas Warna dapat meningkatkan nilai belajar pada mata pelajaran matematika.

Selain peningkatan hasil belajar siswa, penggunaan kartu warna dalam pembelajaran matematika yang diterapkan dengan model pembelajaran seperti pembelajaran Kooperatif juga dapat meningkatkan aktivitas bahkan

dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Indrayani (2020) dimana didapatkan kesimpulan bahwa Kartu Warna melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan aktivitas belajar Siswa kelas VII 1 SMPN 2 Kayangan . Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Sugianto, dkk (2022) yaitu tentang penerapan kartu warna dengan model pembelajaran TGT juga menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajarkan dengan kartu warna lebih baik dari sebelumnya.

## KESIMPULAN

Dengan menggunakan metode menyelesaikan permasalahan persamaan linear satu variabel dengan menggunakan kartu warna dapat memudahkan Siswa dalam mencari penyelesaian dari suatu persamaan linear satu variabel. Dalam hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata Siswa sebelum dan sesudah diberikan metode menyelesaikan permasalahan persamaan linear satu variabel dengan menggunakan kartu warna yaitu masing-masing sebesar 61,23 dan 95,43. Adapun hasil analisis data menggunakan N-gain memperoleh hasil 0,8, dimana data ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan kartu warna efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi persamaan linier satu variabel.

## REKOMENDASI

Sebaiknya dikembangkan mungkin dengan menggunakan koefesien dan konstanta bilangan pecahan atau desimal, karena metode ini terbukti lebih memudahkan Siswa dalam menentukan solusi/selesaian dari suatu persamaan linear satu variabel. Selain itu diharapkan juga akan ada pelatihan yang ditujukan untuk guru dalam pemanfaatan kartu warna atau media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

## ACKNOWLEDGMENT

Kami dari tim PKM mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang ada Yayasan Pondok Pesantren Riyadul Mukhlisin, khususnya di SMP Islam Riyadul Mukhlisin yang telah memberikan kami wadah sebagai tempat pelaksanaan pengabdian kami ini. Kami juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu yang telah memberikan kami dana, sehingga kegiatan kami ini dapat berjalan dengan baik tanpa terkendala apapun.

## REFERENCES

- Andini, R. N., Yusritawati, I., Yanti, R., & Saraswati, L. (2023). *Analisis Persepsi Siswa Terhadap Pentingnya Matematika Dalam Kehidupan Sehari-hari Di Dua Kelas SMAN 1 Cigugur*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2193-2200. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.441>
- Arista, Y., Cinda Hendriana, E. ., & Nurhayati, N. (2023). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Bangun Datar IV MI Al Fatah Singkawang*. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 10–16. Retrieved

- from  
<https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/333>
- Rahmawati, H., & Fadli, S. (2023). *Prototype of Cartoon Concept Teaching Book Based on Contextual Approach to Train Students' Reflective Abstraction Skills*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 9(4), 1345-1357. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.9660>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 138-146. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas IV*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 939-946.
- Indrayani, Laili. (2020). *Penerapan Kartu Warna Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Smp*. Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher) E-ISSN 2721-9666, 2(2), 149-156. <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i2.133>
- Matulessy, Andik.,Ismawati., Muhid, Abdul. (2022). *Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika Siswa: literature review*. AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Vol. 13, No. 1. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Mustika, I. K. A., & Riastini, P. N. (2017). *Pengaruh Model Polya Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD*. International Journal of Community Service Learning, 1(1), 31-38. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v1i1.11897>
- Petung, B. (2022). *Meningkatkan hasil belajar pembagian dengan menggunakan kartu kelipatan berwarna*. Educatio, 17(1).
- Purba, Y. A., & Harahap, A. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. 06(02),
- Sugianto, R., Cholily, Y. M., Darmayanti, R., Rahmah, K., & Hasanah, N. (2022). *Development of rainbow mathematics card in TGT learning for increasing mathematics communication ability*. KREANO: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 13(2), 221-233. <https://doi.org/10.15294/kreano.v13i2.38068>
- Widiarti, Sri. (2021). *Penggunaan Kertas Warna untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Materi Teorema Phytagoras Kelas VIII D SMP Negeri 3 Ngrambe*. Dimensi Pendidikan, vol. 17, no. 3, 2021, doi:[10.26877/dm.v17i3.10680](https://doi.org/10.26877/dm.v17i3.10680).