



## HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD MELALUI STRATEGI BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MAGIC CARD

**Rahma Moutia Asmini<sup>1</sup>, Agnes Apriza<sup>2</sup>, Ira Maharani<sup>3</sup>, Nia Daniyati<sup>4</sup>, Aulia Nurahmah<sup>5</sup>**

<sup>1</sup> Universitas PGRI Palembang, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

✉ [Rahmamoutia7@gmail.com](mailto:Rahmamoutia7@gmail.com)

***Abstract:** Learning is basically an effort to help students to carry out learning activities. The purpose of learning is the realization of the efficiency and effectiveness of learning activities carried out by students. The purpose of this study is to improve the memory and also understanding of elementary school students in learning flat math for grade VI students. Data collection in this study was carried out using research in the form of interview guidelines and material assessment, filling out questionnaires, giving pretests and posttests and teacher and student responses. The research method used is a qualitative descriptive research method, in this study want to know an overview of learning activities that arise during learning activities using Magic Card media. The development of magic card media uses the ADDIE model which has 5 stages of development, namely Analyze (analysis), design (design), Development (development), Implementation (implementation), and Evaluation (evaluation). Based on the data obtained, it can be seen that the overall validation of magic card media gets a value of 80% which means that in the criteria it is feasible with category A implementation qualification. at this stage, it was carried out by testing 24 grade VI students of SD Negeri 91 Palembang with 3 students for stage one to one, 7 students for the small group stage, and 14 students in the actual class. The results of data analysis and discussion, it can be concluded that the magic card learning media for the ability to calculate the area and circumference of flat buildings as an understanding of elementary school students has a validity value by obtaining 80%. From the results of the application of magic card media at the implementation stage to class VI students, totaling 24 students, it shows that magic card media is effective for the ability to calculate the area and circumference of flat buildings. This is seen from the results of pretest and posttest, where in the pretest stage the average student finds a score of 60 and after the average posttest students get a score of 80-100. From the data can be drawn the conclusion that the described material can be understood by students.*

***Keywords:** Implementation, Media Magic Card, Build Flat, Area and Circumference*

**Abstrak:** Pembelajaran merupakan upaya untuk membantu siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya ingat dan juga pemahaman siswa Sd pada pembelajaran bangun datar matematika siswa kelas VI. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian berupa pedoman wawancara dan penilaian materi, pengisian angket, pemberian pretest dan posttest dan tanggapan guru dan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif Kualitatif, Pengembangan media magic card menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu Analyze (analisis), design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa keseluruhan validasi media magic card mendapatkan nilai 80% yang berarti dalam kriteria layak dengan kategori A

kualifikasi implementasi.pada tahap ini dilakukan dengan uji cobakan kepada 24 siswa kelas VI SDN 91 Palembang dengan 3 orang siswa untuk tahap one to one,7 orang siswa untuk tahap small group,dan 14 siswa pada kelas sebenarnya. hasil analisis data dan pembahasan,dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran magic card untuk kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar sebagai pemahaman siswa SD memiliki nilai validitas dengan memperoleh 80%.Dari hasil penerapan media magic card pada tahap implementasi kepada siswa kelas VI yang berjumlah 24 siswa menunjukkan bahwa media magic card efektif untuk kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar. Hal tersebut dilihat dari hasil pretest dan posttest, dimana pada tahap pretest rata-rata siswa mendapat nilai 60 dan setelah posttest rata-rata siswa mendapatkan nilai 80-100.Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa materi yang dijelaskan dapat dipahami oleh siswa.

**Kata kunci:** Penerapan, Media Magic Card, Bangun Datar, Luas dan Keliling

---



Copyright ©2020 Scholastica Journal : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar  
Published by Universitas PGRI Palembang. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya untuk membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan Siswa. Salah satu alat penunjang kegiatan belajar mengajar ialah sumber belajar yang dapat digunakan dan mendukung proses/fungsi pengajaran secara lebih efektif dan memperlancar pencapaian tujuan pendidikan, dan yang tersedia langsung/tidak langsung termasuk sumber belajar dan bermanfaat untuk mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak (Suprihatiningrum J. , 2016)

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Oleh karena itu, matematika harus diuniversalkan bagi semua siswa mulai dari SD hingga SMA untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari – hari (Mashuri S. , 2019) Dalam kenyataannya setiap individu mempunyai minat dan pandangan yang berbeda tentang pelajaran matematika. Ada anak yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan, sehingga mereka sangat tertarik untuk belajar matematika. Namun di sisi lain, sebagian orang melihat matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan mengurangi motivasi mereka untuk belajar. Seperti yang diketahui, objek matematika bersifat abstrak. Hal ini dapat menimbulkan berbagai kesulitan belajar, terutama bagi siswa yang lebih muda yang umumnya tidak dapat berpikir abstrak (Mashuri S. , 2019)

Metode pembelajaran yang beragam, inovatif, dan menyenangkan menjadikan proses pembelajaran matematika di kelas menyenangkan dan menyenangkan bagi siswa. Metode ini berimplikasi pada motivasi belajar siswa. Oleh karena itu pemilihan metode harus tepat, tidak monoton agar siswa tidak merasa bosan ketika menerima materi matematika dari guru. harus dilaksanakan sesuai dengan tuntutan profesi guru dan yang paling utama adalah memajukan dan membimbing siswa dalam proses belajar (Maswar, 2018) Tentunya segala proses belajar mengajar yang dilaksanakan harus dirancang dengan baik, namun juga tidak kaku. Hal tersebut diharapkan akan mengatasi kesulitan-kesulitan yang di hadapai siswa saat menyelesaikan persoalan matematika khususnya materi bangun datar. (Mulyadi Setiawan, Ari;, 2010) menyatakan bahwa kesulitan belajar merupakan suatu kondisi dalam proses belajar yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar. Kesulitan belajar matematika terdiri dari banyak jenis. Menurut (Putri W, Mella., 2008) jenis kesulitan yang sering dialami siswa dalam menyelesaikan persoalan dalam matematika yaitu: 1) Tidak paham konsep-konsep sederhana; 2) Tidak mengetahui maksud soal; 3) Tidak bisa menerjemahkan soal kedalam kalimat matematika; 4) Pertanyaannya tidak dapat diterjemahkan ke dalam pertanyaan matematika; 4) Tidak dapat menyelesaikan kalimat matematika; 5) Perhitungan ceroboh; 6) Kesalahan penulisan nomor. Dalam setiap mata pelajaran tentunya muncul permasalahan tersebut, terlebih lagi mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika banyak terdapat rumus-rumus yang mana guru mengajarkannya hanya menggunakan buku atau hanya menulisnya di papan tulis tanpa menggunakan media yang memadai, yang sesuai dengan materi sehingga aktivitas siswa kurang terlihat. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami rumus-rumus matematika yang telah diajarkan oleh guru. Informasi pembelajaran yang disajikan oleh guru dalam bentuk teks membuat siswa kurang tertarik. Media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku yang hanya berupa tulisan kurang tersedia secara lengkap sehingga tampilannya monoton dan tidak mencapai pada pembelajaran bermakna.

Sedangkan siswa Sekolah Dasar lebih menyukai hal-hal yang menarik tidak hanya berupa teks saja.

Tinggi atau rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh banyak faktor. Salah satu di antaranya adalah faktor guru yang kurang bisa menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Seorang guru pada pelajaran matematika dituntut untuk bisa menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi siswa (Kritiyono, H., 2008). Dengan terciptanya suasana yang demikian maka dapat menumbuhkan bahkan meningkatkan minat siswa pada matematika.

Magic card sebagai media pembelajaran merupakan fasilitas penting di sekolah karena sangat membantu dalam meningkatkan perhatian anak. Dengan bahan ajar tersebut, anak diajak untuk aktif memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. efek pengajaran akan lebih baik. Magic card juga bisa melengkapi materi sekolah dan bisa menyeimbangkannya dengan kerajinan yang meningkatkan kreativitas siswa, seperti menggunakan magic card sebagai media pembelajaran pada setiap topik pembahasan. Penggunaan alat peraga konsep luas bangun datar ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep luas bangun datar, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif dan membina interaksi positif dengan siswa dan guru lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya ingat dan juga pemahaman siswa Sd pada pembelajaran bangun datar matematika siswa kelas VI. Magic Card yang kami buat berupa kartu yang berisikan gambar – gambar bangun datar beserta rumus luas dan keliling dari bangun datar yang dilengkapi dengan sebuah alat spin. Dengan adanya media pembelajaran tersebut kami berharap peserta didik dapat lebih memahami rumus-rumus bangun datar dan dapat menyelesaikan masalah masalah operasi hitung materi bangun datar, dan juga agar siswa lebih semangat dalam pembelajaran matematika.

## **METODE**

Dari hasil penelitian atau observasi yang di lakukan di SD Negeri 091 Palembang menggunakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan, yaitu: Observasi dan wawancara. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian berupa pedoman wawancara dan penilaian materi, pengisian angket, pemberian pretest dan posttest dan tanggapan guru dan siswa, Dari hasil penelitian Metode yang akan kami gunakan dari hasil observasi dan wawancara di SDN 091 Palembang pada anak kelas VI.c yaitu menggunakan media magic card.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif Kualitatif, Pendapat yang dikutip dari Anslem Strauss, penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Muhammad S, Imam M, Anslem Strauss, Juliet Corbin ;, 2013) yang mengartikan bahwa penelitian kualitatif lebih cocok digunakan untuk jenis penelitian yang memahami tentang fenomena sosial dari perspektif partisipan. Secara sederhana, dapat pula diartikan sebagai penelitian yang lebih cocok digunakan untuk meneliti kondisi atau situasi si objek penelitian. menurut (Iman Gunawan, 2013) penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak dimulai dari teori yang telah dipersiapkan sebelumnya, tetapi dimulai dari lapangan berdasarkan lingkungan alami. Jadi, penelitian kualitatif beranggapan bahwa kebenaran itu bersifat dinamis dan dapat ditemukan melalui kajian terhadap orang melalui interaksi ataupun lewat situasi sosial. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif dapat dilakukan

dengan cara mencari informasi berkaitan dengan masalah yang ada dijelaskan secara jelas, tujuan yang akan diraih, merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya. Dalam penelitian ini ingin mengetahui gambaran mengenai aktivitas belajar yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Magic Card.

Data yang didapat pada penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis data pada lembar penilaian. Para ahli diminta untuk mengisi tanda centang pada setiap pertanyaan dengan ketentuan skor sebagai berikut: 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju). Hasil data dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif berdasarkan wawancara dan observasi kemudian dikuantitatifkan berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari skor uji N-Gain guna mengetahui efektivitas alat media pembelajaran yaitu "Magic Card" untuk Pemahaman siswa materi bangun datar melalui pengembangan media pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Pengembangan media magic card menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu Analyze (analisis), design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Berikut hasil dari tiap tahapan pengembangan. Tahap Analyze (Analisis) dilakukan untuk mengetahui apa penyebab dari kesulitan belajar siswa SD kelas VI yang secara langsung dilaksanakan dengan mendatangi Sekolah Dasar Negeri 091 Palembang yang dilaksanakan secara langsung. Proses pengambilan data berupa wawancara kepada wali kelas dan siswa – siswi. Hasil dari proses wawancara tersebut masih ada beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai kurang memuaskan. Dari hasil observasi yang kami lakukan keterlambatan siswa memahami dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi yaitu faktor dari dalam diri sendiri seperti faktor kemampuan intelektual ataupun kemampuan mengingat dan juga mungkin faktor dari luar diri siswa seperti alat - alat pelajaran yang kurang memadai. Saat proses pembelajaran matematika berlangsung masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami materi bangun datar, hal tersebut membuat siswa mendapatkan nilai yang kurang memuaskan dan mereka masih sulit mengingat rumus - rumus luas dan keliling bangun datar. Selanjutnya, berdasarkan hasil akhir nilai matematika siswa menunjukkan rata – rata mendapatkan predikat nilai C (cukup). Dalam proses pembelajaran tidak sedikit siswa merasakan kesulitan dalam memahami rumus matematika seperti membedakan rumus luas dan keliling.

Selanjutnya, tahap pengembangan kedua yaitu *design* media. Tahap *design* media pada magic card ini berbentuk media cetak dan manual. Tahap ini merupakan tahap dimana media magic card dirancang agar bisa memenuhi kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang inovatif yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu, siswa juga belum pernah menggunakan media magic card dalam pembelajaran matematika. Media magic card ini dibuat semenarik mungkin dengan sebuah alat spin dan kartu-kartu yang sudah dilaminasi.

Tahap ketiga yaitu tahap development (pengembangan). Pada tahap ini dilakukan penilaian media magic card melalui 2 tahap validasi yaitu ahli materi dan ahli media, serta uji lapangan one to one dan small group. Tujuan dari penilaian ini untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan pada siswa. Media magic card dapat dikatakan layak apabila mencapai pada tahapan penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan uji lapangan menggunakan instrumen berupa angket dan wawancara. Adapun hasil rekapitulasi validasi ahli media.

**Tabel 1.** Hasil validasi materi

No	Pernyataan	Penilaian
1.	Ketepatan penyusunan gambar bangun datar dan rumus luas dan keliling bangun datar.	4
2.	Ketepatan menggunakan rumus	4
3.	Ketepatan menggunakan symbol atau lambang	4
4.	Penggunaan symbol rumus sesuai dengan pemahaman peserta didik.	4
5.	Struktur rumus dan gambar bangun datar sesuai dengan pemahaman peserta didik	4
6.	Simbol yang digunakan jelas dan mudah di mengerti	4
<b>JUMLAH</b>		<b>24</b>

Dari tabel hasil validasi media didapat persentase kelayakan media sebagai berikut :

$$\text{Rumus} = \frac{\text{Jumlah point penilaian yang didapat} \times 100}{\text{Jumlah seluruh}}$$

point

$$= \frac{24 \times 100}{30}$$

$$= 80 \%$$

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa keseluruhan validasi media magic card mendapatkan nilai 80% yang berarti dalam kriteria layak dengan kategori A kualifikasi implementasi. dengan dilakukan sesuai saran dari validator ahli media dan materi maka produk awal dinyatakan layak dan selanjutnya masuk uji lapangan one to one, small grup, dan kelas sebenarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur kelayakan dan efektifitas yang akan di kembangkan sebelum di implementasikan kepada peserta didik. Media magic card dapat di katakan layak karna telah mencapai 80%-100% pada tahap penilaian yang dilakukan ahli media dan uji coba lapangan menggunakan instrument berupa angket.

Tahap ke empat yaitu implementasi (implementation), pada tahap ini dilakukan dengan uji cobakan kepada 24 siswa kelas VI SD Negeri 91 Palembang dengan 3 orang siswa untuk tahap one to one, 7 orang siswa untuk tahap small group, dan 14 siswa pada kelas sebenarnya. Siswa yang melakukan tahap ini adalah siswa yang mempunyai kemampuan rendah sampai tinggi. Pada tahap uji coba kami menggunakan dua Teknik yaitu dengan pretest dan postest. Pada Teknik pretest kami memberikan lembar soal kepada siswa sebelum memulai pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat daya ingat siswa dalam memahami materi bangun datar dan pada tahap postest bertujuan untuk melihat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran magic card. Setelah dilihat dari hasil pretest sebesar 40,71 dan hasil nilai postest sebesar 86,43. Dari persentase tersebut materi bangun datar dengan menggunakan magic card dapat dipahami siswa.

Tahap selanjutnya yaitu evaluasi, yang bertujuan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan berupa proses dan hasil pembelajaran baik sebelum dan sesudah implementasi. Berdasarkan dari tahap penelitian melalui beberapa tahapan yaitu tahap validasi ahli materi dan ahli media, uji coba lapangan dengan menggunakan tahap one to

one, small group, dan kelas sebenarnya di SD Negeri 91 Palembang. Dari hasil penerapan media magic card pada tahap implementasi kepada siswa kelas VI yang berjumlah 24 siswa menunjukkan bahwa media magic card efektif untuk kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar. Hal tersebut dilihat dari hasil pretest dan posttest, dimana pada tahap pretest rata-rata siswa mendapati nilai 60 dan setelah posttest rata-rata siswa mendapatkan nilai 80-100. Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa materi yang dijelaskan dapat dipahami oleh siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran magic card untuk kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar sebagai pemahaman siswa SD memiliki nilai validitas dengan memperoleh 80%. Dari hasil penerapan media magic card pada tahap implementasi kepada siswa kelas VI yang berjumlah 24 siswa menunjukkan bahwa media magic card efektif untuk kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar. Hal tersebut dilihat dari hasil pretest dan posttest, dimana pada tahap pretest rata-rata siswa mendapati nilai 60 dan setelah posttest rata-rata siswa mendapatkan nilai 80-100. Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa materi yang dijelaskan dapat dipahami oleh siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Iman Gunawan. (2013). Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/7300/10/Bab10\\_Penelitian%20Kualitatif\\_3.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/7300/10/Bab10_Penelitian%20Kualitatif_3.pdf), 88.
- Kritiyono, H. (2008). Penelitian Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu. *Jurnal Pendidikan*.
- Mashuri, S. (2019). Latar Belakang. In S. Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (p. 1). Yogyakarta: Deepublish Publisher CV. BUDI UTAMA.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. 2019.
- Maswar. (2018). Peranan motivasi dalam kerajinan belajar siswa. *STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN SISWA (MMS) BERBASIS METODE PERMAINAN MATHEMAGIC, TEKA-TEKI DAN CERITA MATEMATIS*.
- Muhammad S, Imam M, Anslem Strauss, Juliet Corbin ;. (2013). Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Tatalangkah dan teknik - teknik Teoritisasi Data. *A Strauss, J Corbin - Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003 - repo.iain-tulungagung.ac.id*.
- Mulyadi Setiawan, Ari;. (2010). *Diagnosis kesulitan belajar dan bimbingan terhadap kesulitan belajar khusus*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Putri W, Mella. (2008). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Pelajaran Matematika Kelas VII Semester Ganjil SMP Tri Sukses Natar Tahun Ajaran 2008/2009. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/gauss/article/view/1406>.
- Suprihatiningrum, J. (2016). Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikai. *AR-RUZZ MEDIA*, 141-145.