



Implementasi *Magiclock* Pada Proses Pembelajaran Matematika Kelas 6 MI Kholidiyah

Anandia Anugerah Gusti ^{1*}, Hadi Dwi Siswanto ², Amiliya Hanim Nur Faidah ³,
Carina Rizky Aprilia ⁴, Ima Chusnul Chotimah ⁵

STKIP PGRI Jombang

Korespondensi*: anandiagusti@gmail.com

Abstract: *The reality in schools shows that in mathematics education, there is still a tendency for teachers to rarely use teaching aids or media. Teachers use simple teaching aids or media, far from capturing students' attention because they do not pay attention to aspects such as color composition, proportionality, and effective packaging. Such a situation makes mathematics learning uninteresting and enjoyable, resulting in suboptimal support for students in acquiring mathematical concepts. Therefore, there is a need for innovation in mathematics education. By using innovation of Magiclock, a specially designed learning medium for the subject of mathematics, particularly for plane geometry and solid geometry topics, this research aims to determine the influence of implementing Magiclock in mathematics education for 6th-grade students at MI Kholidiyah. Qualitative research with a case study method was employed for this study. The 6th-grade students of MI Kholidiyah in the academic 2023/2024, while the object of the study is the implementation of Magiclock in the mathematics learning process. The results of the research obtained during the mathematics learning process for the 6th grade at MI Kholidiyah, using Magiclock, indicate that, based on interviews, the use of this media is highly effective in mathematics education. Students are enthusiastic, do not get bored, and find it easier to understand the topics of plane geometry and solid geometry during the learning process.*

Keywords: *Mathematics, Learning Media, Magiclock*

Abstract : Realita di sekolah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan alat peraga/media, guru menggunakan alat peraga/media yang sederhana, jauh dari kata menarik perhatian siswa karena tidak memperhatikan aspek komposisi warna, ukuran kurang proporsional, dan tidak dikemas dengan baik. Keadaan yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk memperoleh konsep-konsep matematika, oleh karena itu diperlukannya inovasi dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan inovasi *Magiclock*, yaitu media pembelajaran yang khusus dirancang untuk mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar dan bangun ruang, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi *Magiclock* pada pembelajaran matematika di kelas 6 MI Kholidiyah. Dengan menggunakan jenis penelitian Kualitatif dan menggunakan metode Studi Kasus, subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024 sedangkan objeknya yaitu implementasi *Magiclock* pada proses pembelajaran matematika. Hasil penelitian yang di peroleh pada proses pembelajaran matematika kelas 6 di MI Kholidiyah dengan menggunakan *Magiclock* ,berdasarkan hasil wawancara penggunaan media tersebut sangat efektif dalam pembelajaran matematika karena siswa sangat antusias dan tidak merasa bosan serta lebih mudah dalam memahami materi bangun datar juga bangun ruang pada saat pembelajaran.

Kata kunci: Matematika, Media Pembelajaran, *Magiclock*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini atau yang sering disebut sebagai industri 5.0 banyak perubahan dan perkembangan yang semakin pesat. Terutama pada dunia Pendidikan menurut Fahmi dkk. 2021: 58 (Nurmelly, 2015) Pendidikan adalah bagian dari aset masa depan yang dapat menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah meningkatkan keterampilan serta penguasaan media pembelajaran di dalam bidang pendidikan. Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Guru memiliki peran yang besar dalam proses belajar mengajar, disamping sebagai fasilitator dalam pembelajaran peserta didik, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didik sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, keterampilan, budi pekerti luhur, dan kepribadian baik. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya agar lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

Sebagai pendidik memiliki peran penting pada proses pembelajaran yang efektif, aktif, dan menarik. Pada kenyataannya masih banyak pendidik yang tidak menggunakan atau membuat media yang membosankan peserta didik sehingga adanya ketidakpahaman terhadap bahan ajar yang guru berikan dan guru tetap memberikan soal Fahmi dkk. 2021: 58 (Alwi, 2017). Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik untuk melakukan perubahan ilmu kepada peserta didik dalam lingkungan sekolah. Untuk menyampaikan ilmunya tersebut dibutuhkan faktor pendukung dalam pembelajaran, yaitu media pembelajaran (Purba, 2020: 25). Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat menarik minat belajar siswa agar dapat menyerap pembelajaran dengan mudah, terutama dalam pembelajaran matematika yang sudah menjadi hantu bagi sebagian siswa. Dengan bantuan *Magiclock*, sebuah inovasi media pembelajaran menarik ini diharapkan siswa dapat lebih memahami materi dengan mudah dan dapat membuat siswa lebih aktif di kelas, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian mengenai Implementasi *Magiclock* Pada Pembelajaran Matematika di Kelas 6 MI Kholidiyah, tujuannya yaitu untuk mengetahui pengaruh media tersebut dalam proses pembelajaran matematika.

2. Mitra Yang Terlibat

MI Kholidiyah merupakan mitra dari kegiatan pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Kewirausahaan 2023 yang berjudul “*Magiclock*” jam Ajaib Sahabat Belajar Asyik matematika . *Magiclock* sendiri merupakan inovasi produk media pembelajaran yang mengusung materi bangun datar dan bangun ruang agar siswa dapat dengan mudah untuk memahami rumus dan karakteristik dari sebuah bangun. Pada saat tim PKMK *Magiclock* mengadakan kegiatan Kerjasama dengan MI Kholidiyah untuk kegiatan promosi dan penjualan produk, para siswa juga guru dengan antusias ingin membeli produk *Magiclock*. Maka dari itu, peneliti yang juga merupakan tim dari kegiatan PKM-K tersebut ingin mengetahui pengaruh *Magiclock* dalam proses pembelajaran matematika di kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024, dengan subjek berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Arsyad (dalam Atmoko, 2017: 120) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Menurut Ega Rima Wati (dalam Ahmad Fahrudi, 2019: 21), menyebutkan bahwa media dapat memberikan keyakinan pada diri siswa, memberikan rangsangan pada siswa untuk berpikir dan menarik perhatian siswa sehingga penggunaan media dapat mendorong keinginan dalam diri siswa untuk belajar. Menurut Cecep & Daddy(2020: 15), menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan yang dilakukan tim peneliti ini dilakukan secara intensif selama dua minggu, mulai dari tahap kegiatan awal hingga evaluasi pasca penelitian. Adapun rencana pelaksanaan program melalui beberapa tahap, yaitu :

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan ini kegiatan yang dilakukan yaitu :

- a. Menyerahkan surat izin untuk kegiatan penelitian dari kampus dan proposal penelitian kepada Kepala MI Kholidiyah yang diwakilkan oleh ketua tim PKMK *Magiclock*, juga menunjukan media pembelajaran *Magiclock* sebagai objek penelitian yang akan dilakukan.



*Gambar 1. Permohonan izin untuk kegiatan penelitian menggunakan media pembelajaran *Magiclock**

- b. Bertemu dengan guru mata pelajaran matematika kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024, juga selaku koordinator pada pembelian produk *Magiclock*.



*Gambar 2. Penyerahan media pembelajaran *Magiclock* kepada guru mata pelajaran matematika kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024*

- c. Membuat kesepakatan dengan guru mata pelajaran matematika kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024 terkait pelaksanaan kegiatan penelitian yang juga telah disetujui oleh Kepala MI Kholidiyah.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan ini merupakan kegiatan pelaksanaan penelitian implementasi *Magiclock* pada proses pembelajaran matematika di kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024 yang dilakukan oleh Tim PKMK *Magiclock* selama 4 x 30 menit pada jam mata pelajaran matematika dalam satu minggu. Pada proses penelitian ini juga didampingi oleh guru mata pelajaran matematika kelas 6 MI kholidiyah tahun ajaran 2023/2024.

3. Evaluasi

Pada kegiatan ini, tim PKMK *Magiclock* melaksanakan evaluasi atas kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi yang dilakukan menyangkut penarikan kesimpulan bersama dengan guru mata pelajaran matematika kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024 berdasarkan hasil wawancara.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan penelitian implementasi *Magiclock* pada proses pembelajaran matematika kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024 dilaksanakan secara intensif selama dua minggu mulai dari kegiatan awal hingga evaluasi. Hal ini sesuai dengan target yang diharapkan dari kegiatan ini yaitu berpotensi memberikan pengaruh yang baik pada proses pembelajaran matematika, dengan menerapkan media pembelajaran *Magiclock* yang unik siswa lebih antusias dan aktif serta tidak merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran matematika. Juga membuat siswa lebih mudah memahami materi bangun datar dan bangun ruang yang disampaikan oleh guru.



Gambar 3. Produk media pembelajaran *Magiclock*

Pada kegiatan awal pelaksanaan penelitian, tim PKMK *Magiclock* mengenalkan media pembelajaran *Magiclock* kepada siswa kelas 6 MI Kholidiyah mulai dari tutorial penggunaan media hingga isi *barcode* yang berupa modul ajar, contoh soal dan pembahasannya. Kemudian guru mata pelajaran matematika kelas 6 MI kholidiyah membagikan media pembelajaran *Magiclock* kepada setiap siswa kelas 6 yang ada di kelas. Kemudian siswa dengan antusias mempraktekkan tutorial penggunaan media beserta *barcode* yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh tim PKMK *Magiclock*.



Gambar 4. Kegiatan pengenalan media pembelajaran Magiclock kepada siswa kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024



Gambar 5. Siswa kelas 6 MI Kholidiyah tahun ajaran 2023/2024 bersama media pembelajaran Magiclock

Setelah itu, tim PKMK *Magiclock* menjelaskan materi bangun ruang dan bangundatar serta memberikan beberapa soal di papan tulis. Banyak siswa yang bersemangat maju ke depan dengan membawa media pembelajaran *Magiclock*, untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh tim PKMK *Magiclock*. Ketika proses pengerjaan soal di papan tulis, tim PKMK *Magiclock* sambil melakukan kegiatan wawancara kepada beberapa siswa didampingi oleh guru mata pelajaran kelas 6 MI Kholidiyah.



Gambar 6. Proses pembelajaran matematika dan wawancara menggunakan media pembelajaran Magiclock

Setelah kegiatan implementasi *Magiclock* pada pembelajaran di kelas 6 MI Kholidiyah selesai, tim PKMK *Magiclock* bersama guru mata pelajaran matematika kelas 6 MI Kholidiyah berdiskusi mengenai hasil kegiatan. Kemudian berdasarkan wawancara kepada siswa kelas 6 MI Kholidiyah, tim PKMK *Magiclock* dan guru mata pelajaran matematika kelas 6 menarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh terhadap implementasi *Magiclock* pada proses pembelajaran matematika di kelas 6 MI Kholidiyah. Didukung dengan respon siswa kelas 6 yang sangat antusias dalam proses pembelajaran matematika tanpa ada indikasi bosan dan mengantuk seperti sebelumnya, serta semangat siswa dalam mengerjakan soal matematika dengan mudah menggunakan bantuan media pembelajaran *Magiclock*. Guru mata pelajaran matematika juga merasa terbantu dalam proses penyampaian materi dengan adanya penerapan media pembelajaran *Magiclock* pada proses pembelajaran matematika.

PENUTUP

Rangkaian kegiatan implementasi *Magiclock* pada proses pembelajaran matematika di kelas 6 MI Kholidiyah sudah selesai dilakukan dan mendapat respon yang baik. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat berupa tambahan pengetahuan kepada guru maupun peneliti untuk menerapkan media pembelajaran pada proses belajar mengajar, tetapi kepada masyarakat pada umumnya bahwa media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar saat ini sangat bervariasi. Penerapan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membuat siswa lebih antusias dan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Hal ini adalah ide yang menarik juga untuk mahasiswa dari fakultas keguruan untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran guna menunjang proses belajar mengajar agar tercapai tujuan yang diharapkan.

Kegiatan ini diharapkan tidak berhenti pada selesainya proses implementasi *Magiclock* di pembelajaran matematika kelas 6 MI Kholidiyah namun bisa dilanjutkan dengan cara mengedukasi masyarakat khususnya guru maupun tenaga pendidik lainnya untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan tepat pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). *Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* , 8 (2), 145-167
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Atmoko, Sigit Widhi, dkk. 2017. *Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas III SD/MI*. Jurnal Pendidikan Guru MI, Vol. 4, No. 1, hlm. 119- 128.
- Fahmi dkk. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar*. Decode: jurnal Pendidikan Teknologi Informasi.
- Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Nurmelly, N. (2015). *Pendekatan Model dan Starategi dalam Model Pembelajaran*. Palembang: Lingkat Widyaiswara.
- Purba, R.A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P.B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., Chamidah, D., Purba, D.S. dan Puba, B. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Edisi ke-1. Yayasan Kita