



## **Implementasi Media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada Materi Bangun Datar Kelas 4 MI Al-Hidayah Tegal**

**Mohammad Auza'i Aqib<sup>1\*</sup>, Qurrotul 'Uyun<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Tribakti, Kediri, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Tribakti, Kediri, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [aqibmohamamd93@gmail.com](mailto:aqibmohamamd93@gmail.com) ; <sup>2</sup> [quyun4987@gmail.com](mailto:quyun4987@gmail.com)

\*Corresponding Author

### **ABSTRAK**

Matematika adalah salah satu mata pelajaran penting dalam bidang pendidikan, sehingga diajarkan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Tujuan dari pembelajaran tersebut adalah untuk membekali anak agar mampu berfikir kritis, sistematis, dan analitis dalam permasalahan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini salah satu cara melatih keterampilan siswa dalam mendalami Matematika salah satunya pada materi bangun datar adalah melalui pengaplikasian Kartu Remi Matematika (KARIMA). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan, hasil belajar, dan respon siswa kelas 4 MI Al-Hidayah Tegal dalam menggunakan Kartu Remi Matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan analisis. Penerapan penelitian ini menganut salah satu teori belajar behavioristic, yang mana penerapan permainan Kartu Remi Matematika dilaksanakan secara berulang. Hasil persentase keaktifan siswa pada pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga adalah 70,5 %, 88,5 % dan 94,25 %. Hasil belajar siswa ditentukan melalui pemberian tes soal yang berjumlah 10 pilihan ganda dan 2 soal uraian. Didapatkan hasil belajar 20 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 2 siswa di bawah KKM. Hasil belajar rata-rata siswa kelas 4 MIAI-Hidayah setelah menggunakan Kartu Remi Matematika adalah sebesar sebesar 91 %. Besar persentase tersebut dapat dikatakan tuntas karena sudah melebihi batas ketuntasan klasikal yaitu sebesar  $\geq 85\%$ . Dan untuk mengetahui hasil respon siswa setelah menggunakan Kartu Remi Matematika adalah dengan membagikan instrument kuisioner minat siswa terhadap permainan Kartu Remi Matematika. Respon siswa terhadap penerapan Kartu Remi Matematika ini sangat baik dan antusias didapatkan point rata-rata sebesar 28,9 atau dalam persentase yaitu sebesar 96,5 %. Diperoleh hasil persentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik

**Kata kunci:** implementasi; kartu remi matematika; bangun datar

### **ABSTRACT**

*Mathematics is one of the important subjects in the field of education, so it is taught from elementary to college level. The purpose of this learning is to equip children to be able to think critically, systematically, and analytically in the problems of everyday life. In this case, one way to train students' skills in deepening Mathematics, one of which is in the flat shape material is through the application of Mathematical Playing Cards (KARIMA). The purpose of this study was to determine the application, learning outcomes, and responses of 4th grade students of MI Al-Hidayah Tegal in using Mathematical Playing Cards. This study uses a qualitative approach with descriptive and analytical research types. The application of this research adheres to one of the behavioristic learning theories, in which the application of playing Mathematical Cards is carried out repeatedly. The results of the percentage of student activity*

*at the first meeting, second meeting and third meeting were 70.5%, 88.5% and 94.25%. Student learning outcomes are determined by giving 10 multiple-choice test questions and 2 essay questions. The learning outcomes of 20 students got scores above the KKM and 2 students below the KKM. The average learning outcomes of 4th grade MI Al-Hidayah students after using Math Playing Cards is 91%. This large percentage can be said to be complete because it has exceeded the classical completeness limit, which is 85%. And to find out the results of student responses after using Mathematical Playing Cards is to distribute a questionnaire instrument of students' interest in the Mathematical Playing Card game. The student's response to the application of the Mathematical Playing Card was very good and enthusiastic, the average point was 28.9 or in percentage, which was 96.5%. The percentage results obtained are in the very good category.*

**Keyword:** *implementation; mathematical playing cards; two-dimensional figure*

## PENDAHULUAN

Guru adalah tokoh pendidikan yang dijadikan sebagai panutan dan perhatian oleh peserta didik serta lingkungan sekitarnya, sehingga guru harus memiliki standar kualitas dan kuantitas yang baik. Guru adalah seorang yang berpengalaman pada suatu bidang profesi dengan keilmuan yang dimiliki sehingga dapat menjadikan peserta didik menjadi orang yang cerdas (Jamara & Aswan, 2010). Proses pembelajaran pasti tidak terlepas dari strategi atau metode metode serta alternatif pembelajaran yang telah dirancang oleh guru untuk disampaikan kepada siswa agar menarik dan mudah dipahami. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa bertujuan untuk memberikan pemahaman yang baik namun banyak sekali faktor yang dapat menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran salah satunya adalah karena pemilihan metode yang kurang tepat, sarana prasaran dan lain-lain, sehingga guru harus memiliki strategi pembelajaran yang tepat.

Strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan peneliti tertuju pada mata pelajaran Matematika, karena mata Matematika merupakan mata pelajaran penting. Mata pelajaran Matematika berisi tentang sebuah fungsi simbolis dengan fungsi praktis sebagai bentuk pengaplikasian hubungan kuantitatif dan keruangan berupa strategi dalam merumuskan, mentafsirkan dan menyelesaikan model Matematika dalam memecahkan masalah, sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir (Norsyati, 2011). Matematika juga dipandang ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri (Suherman, 2013). Oleh karena itu Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan

tinggi, dengan tujuan untuk membekali anak dalam berfikir kritis, sistematis, dan analitis dalam mengelola dan menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari.

Namun pada realita saat ini banyak siswa bahkan orang tua saat mendampingi belajar rumah mengeluhkan bahwa mata pelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang paling susah untuk difahami, karena memerlukan ketelitian dan mengasah pemikiran untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan perhitungan. Akibat pemikiran negatif tersebut siswa akan merasakan anti bahkan takut dengan pelajaran matematika sebelum mempelajarinya, sehingga efeknya adalah siswa akan malas belajar dan nilai yang didapatkan rendah.

Faktor lain yang menyebabkan hasil nilai siswa rendah antara lain adalah seorang guru yang cara menyampaikan pelajaran menggunakan metode ceramah dan penugasan. Penggunaan metode ceramah dan penugasan membuat siswa merasa bosan, tertekan dan tidak timbulnya ketertarikan terhadap mata pelajaran Matematika karena penyampaian materi yang tidak menyenangkan.

Pendidikan matematika di sekolah lebih menekankan anak menghafal tanpa mengerti bagaimana proses logis untuk memahami konsep dasarnya. Hal yang terjadi dilapangan saat belajar matematika, siswa cenderung hanya memperhatikan dan menerima konsep yang sudah ada tanpa berpikir untuk memahami bagaimana konsep tersebut terbentuk. Oleh karena itu, dalam keadaan yang sudah seperti ini guru perlu melakukan perubahan sudut pandang dalam mengajar agar siswa tidak hanya terpaku pada rumus yang telah ada dalam pembelajaran matematika. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam belajar matematika adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan. Konsep pembelajaran sendiri merujuk pada UU No. 20 Tahun 2003 yang berisi tentang Sistem Pendidikan Nasional dimana pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar (Hanafy, 2014).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di MI Al-Hidayah Tegalang khususnya pada siswa kelas IV-B hasil belajar pada materi bangun datar masih kurang memuaskan khususnya pada materi bangun datar. Hasil nilai yang kurang memuaskan ini menunjukkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik hal yang harus dilakukan adalah dengan menumbuhkan minat belajar siswa. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki metode pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat dalam belajar khususnya pada materi bangun datar.

Seiring majunya perkembangan zaman semakin maju dan beragam pula media dan metode pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan. Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, sehingga media yang dipakai saat proses belajar mengajar disebut dengan media pembelajaran (Falahudin, 2014). Arti lain media yakni segala sesuatu yang dapat dipakai dalam menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang mampu menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemampuan peserta didik sehingga tercapai tujuan dari belajar mengajar yang efektif (Prayoga, 2018). Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam mengajar yang dapat membantu memberi pengaruh kepada kondisi dan lingkungan yang ditata dan direncanakan oleh guru (Suryani dkk., 2018). Namun sekarang ini media pembelajaran yang banyak digunakan adalah media cetak (buku), penggunaan media buku pada setiap materi pembelajaran membuat siswa cenderung bosan dan berujung malas untuk membaca, apalagi materi pada pelajaran matematika berisi penuh angka dan menekankan terhadap pemahaman materi. Tetapi dalam penggunaan media pembelajaran tetap harus memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran.

Salah satu prinsip dari media pembelajaran adalah harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu. Sehingga dengan berlandaskan prinsip tersebut dan beberapa pemaparan masalah-masalah di atas menjadi pendorong peneliti untuk menciptakan suatu metode pembelajaran yang asyik, mudah dan murah sehingga bisa dengan mudah didapatkan oleh guru, orang tua, siswa atau bahkan masyarakat umum yaitu Kartu Remi Matematika (KARIMA) materi bangun datar kelas 4. Media kartu sendiri adalah media yang berupa kartu. Misalnya kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, dan kartu bilangan. Media kartu yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif diharapkan dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Erlina, 2011). Rujukan teori utamanya yakni behavioristik. Model pembelajaran behavioristik merupakan sebagai bagian dari teori *stimulus-respon*, yang mana menekankan bahwa pembelajaran yang diberikan dalam suatu rangkaian, berurutan dan mengandung perilaku tertentu. Model ini bertujuan untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Model ini lebih menekankan pada perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik model ini terletak pada penjabaran tugas-tugas yang harus dipelajari peserta didik lebih efisien dan berurutan (Majid, 2015).

Tujuan dibuatnya Kartu Remi Matematika materi bangun datar kelas 4 ini adalah untuk membantu dalam pengenalan macam-macam dan unsur bangun datar khususnya pada siswa

kelas IV-B MI Al-Hidayah Tegalan. Kartu Remi Matematika materi bangun datar kelas 4 dirancang dengan menerapkan sistem permainan Kartu Remi pada umumnya, sehingga dengan adanya konsep ini siswa dapat bermain sambil belajar yang tidak hanya terfokus pada pembelajaran yang teoritis dengan metode konvensional (ceramah). Karena materi bangun datar adalah materi dasar yang harus dipahami siswa sebelum mempelajari berbagai macam bangun ruang.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian Kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan realitas sesuai dengan konteksnya, menyatakan apa adanya, eksplorasi, memperoleh makna, menemukan pemahaman sesuatu dan teori. Data deskriptif penelitian ini adalah pemaparan mengenai penerapan Kartu Remi Matematika materi bangun datar kelas 4 dan analisis data berupa hasil data prestasi siswa melalui tes tulis dan kuisioner.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Hidayah Tegalan yang beralamatkan di Jalan Kelud No.338 Desa Tegalan Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur NSM 111235060060 Status: terakreditasi B. Pemilihan tempat penelitian di MI Al-Hidayah Tegalan ini karena belum adanya suatu media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami Pelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar kelas 4, sehingga muncul sebuah ide untuk membuat media pembelajaran berupa Kartu Remi Matematika. Harapan peneliti adalah menemukan hal-hal yang bermakna dan baru terhadap proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik

Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil observasi dan berupa penerapan Kartu Remi Matematika yang dimainkan oleh siswa kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan Kandat Kediri yang terdiri dari 24 siswa. 13 perempuan dan 11 laki-laki yang kemudian dibagi menjadi 6 kelompok belajar untuk memainkan Kartu Remi Matematika (KARIMA) materi bangun datar sehingga didapatkan hasil prestasi siswa dan hasil respon siswa serta dokumen lainnya.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Observasi, sebagai *study* pendahuluan penelitian dengan mengamati proses pembelajaran Matematika kelas IV-B MI Al-Hidayah Tegalan, selain menjadi *study* pendahuluan

observasi juga berguna untuk mengetahui penerapan yang dilakukan oleh guru dan timbal balik siswa.

- b. Tes untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dalam penerapan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar.
- c. Angket untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar.
- d. Dokumentasi merupakan data pendukung penelitian, pengumpulan data tersebut lebih terfokus pada foto kegiatan belajar mengajar saat melakukan penelitian, dokumen hasil belajar siswa dan angket respon siswa.

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai hasil temuan kepada orang lain. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ada 3 cara yaitu dengan adalah mempresentasikan ketuntasan belajar yang meliputi aktivitas belajar siswa berdasarkan pengamatan saat penelitian dan hasil belajar melalui tes tulis dan juga dilakukan analisis minat siswa melalui pembagian angket.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

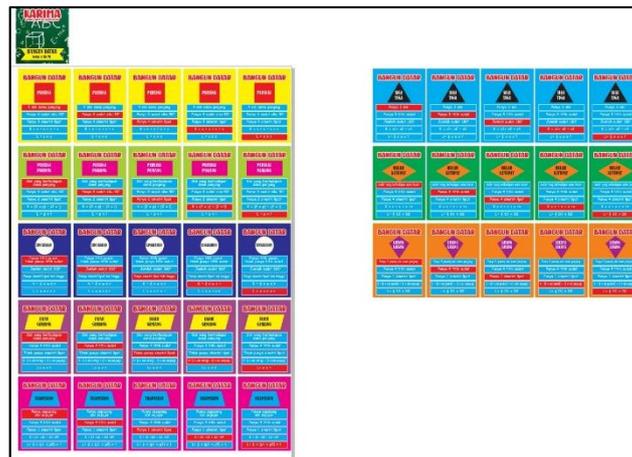
#### **1. Implementasi pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas IV-B MI Al-Hidayah Tegal**

Penelitian ini diterapkan menggunakan media visual berupa kartu, atau dalam penelitian ini peneliti membuat media kartu yang diberi nama Kartu Remi Matematika (KARIMA). Sebelum memulai permainan peneliti menyampaikan beberapa pertanyaan tentang kesan-kesan belajar Matematika pada kegiatan belajar mengajar selama ini. Sebagian besar siswa menjawab bahwa pelajaran matematika itu sulit dan tidak seru. Selain itu ada juga yang mengeluhkan banyak menghafal dan banyak hitung-hitungan yang membuat pusing.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan di atas pada saat itu peneliti juga memberikan pertanyaan mengenai keinginan siswa agar termotivasi dan senang untuk belajar Matematika. Salah satu siswa menjawab “Belajar Matematikanya dibuat permainan saja bu!”. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan guru memiliki cara yang menarik untuk menyampaikan materi yaitu melalui permainan. Berdasarkan

observasi memang pembelajaran Matematika di MI Al-Hidayah Tegalan masih menggunakan metode konvensional atau hanya menggunakan metode ceramah dan tanpa alat peraga, sehingga siswa kurang tertarik saat guru menjelaskan materi, terutama pada mata pelajaran Matematika.

Adapun solusi untuk memecahkan masalah tersebut yaitu peneliti menggunakan permainan Kartu Remi Matematika (KARIMA) untuk menyampaikan materi bangun datar kelas 4 seperti yang disajikan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 1. Kartu Remi Matematika (KARIMA)

Adapun langkah-langkah permainan Kartu Remi Matematika (KARIMA) sebagai berikut:

- Guru menyiapkan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) untuk praktik permainan yang sekaligus juga belajar tentang materi bangun datar.
- Guru memaparkan secara global pengertian bangun datar dan macam-macam bangun datar
- Guru mengintruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari IV-B atau 5 siswa.
- Siswa bersuit untuk menentukan giliran permainan dan dilanjutkan dengan pengocokan Kartu Remi Matematika (KARIMA).
- Setelah itu kartu dibagikan kepada setiap siswa sebanyak 5 kartu dan sisanya ditaruh di tengah pemain.
- Guru memberi pengarahan kepada siswa bahwa pada bagian atas setiap Kartu Remi Matematika (KARIMA) terdapat gambar bangun datar dengan warna yang berbeda-

beda dan dibawah bangun datar tersebut terdapat 5 unsur sesuai dengan nama bangun datar tersebut.

- g. Guru memberikan penjelasan bahwa pada kartu yang sedang dipegang tersebut diminta untuk salah satu siswa menyebutkan satu unsur bangun datar yang berwarna biru dan mencari satu unsur yang disebutkan tadi berwarna merah diteman lain. Jika tidak ada yang membawa kartu tersebut maka siswa yang membacakan unsur bangun datar tadi harus mengambil 1 kartu yang sisa di tengah pemain.
- h. Siswa bergilir bermain dalam satu kelompok dengan cara yang sama seperti dijelaskan di atas.
- i. Siswa yang berhasil mengumpulkan paling banyak 5 unsur lengkap pada setiap jenis bangun datar maka dia adalah pemenangnya.

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran materi bangun datar menggunakan media Kartu Remi Matematika yakni sebagai berikut:

a. Pertemuan pertama

Pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: sebelum pembelajaran dimulai guru menyapa, mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk bedo'a. Selanjutnya guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa dan dilanjutkan dengan peneliti berkenalan kepada siswa sekaligus menjelaskan tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang akan digunakan dan cara permainan dari Kartu Remi Matematika ini. Siswa terlihat sangat antusias penasaran dan memperhatikan penjelasan dari peneliti karena sejauh ini belum ada media pembelajaran Matematika seperti Kartu Remi Matematika.

Memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan secara global pengertian bangun datar dan macam-macamnya. Selanjutnya guru menjelaskan cara permainan Kartu Remi Matematika dan mengajak siswa untuk mendengarkan sambil berpraktik langsung. Adapun cara permainan Kartu Remi Matematika sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan di atas. Permainan tersebut dilaksanakan sebanyak dua kali permainan pada pertemuan pertama ini, karena masih pada tahap pengenalan masih banyak pertanyaan yang ditanyakan oleh siswa mengenai proses permainan ini. Tetapi ada sebagian banyak siswa yang sudah memahami proses permainan Kartu Remi Matematika. Guru juga memberikan materi tambahan berupa cara menghitung keliling dan luas suatu bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

Kegiatan penutup pada pertemuan pertama ini ditutup dengan refleksi dan menyimpulkan bersama tentang materi yang disampaikan. Terakhir guru menutup dengan berdo'a bersama dan salam.

b. Pertemuan kedua

Pelaksanaan penelitian pada pertemuan kedua dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: sebelum pembelajaran dimulai guru menyapa, mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a. Selanjutnya guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa dan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu melakukan permainan Kartu Remi Matematika seperti yang telah diterapkan pada pertemuan pertama.

Memasuki kegiatan inti, guru menanyakan tentang cara permainan Kartu Remi Matematika apakah masih ingat dan apakah ada hal yang ditanyakan sebelum memulai permainan. Selanjutnya siswa mempraktikkan kembali permainan Kartu Remi Matematika sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan di atas. Permainan Kartu Remi Matematika ini dilaksanakan sebanyak tiga kali permainan pada pertemuan kedua ini. Pada pertemuan kedua ini terlihat bahwa siswa sudah terampil dalam menggunakan Kartu Remi Matematika merasa senang, ada yang tertawa ada pula yang merasa sedih kehilangan Kartu Remi Matematika yang telah susah payah mereka kumpulkan tetapi diminta oleh teman lain. Sebelum kegiatan penutup guru bertanya mengenai cara menghitung keliling dan luas suatu bangun datar serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua yang dituliskan di papan tulis.

Kegiatan penutup pada pertemuan kedua ini ditutup dengan refleksi dan menyimpulkan bersama tentang materi yang disampaikan. Terakhir guru menutup dengan berdo'a bersama dan salam.

c. Pertemuan ketiga

Pelaksanaan penelitian pada pertemuan ketiga dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: sebelum pembelajaran dimulai guru menyapa, mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a. Selanjutnya guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa dan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu melakukan permainan Kartu Remi Matematika seperti yang telah diterapkan pada pertemuan pertama dan pertemuan ke

dua serta akan dilaksanakan tes soal untuk mengetahui tingkat kefahaman dan pendalaman materi bangun datar.

Memasuki kegiatan inti, guru mengajak siswa untuk melakukan permainan Kartu Remi Matematika seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan di atas. Permainan Kartu Remi Matematika ini dilaksanakan sebanyak dua kali permainan pada pertemuan ketiga ini. Berdasarkan observasi pada pertemuan ketiga terlihat bahwa siswa sudah terampil dalam menggunakan Kartu Remi Matematika dan tertarik untuk ingin bermain terus serta berharap pada setiap mata pelajaran ada permainan yang menarik seperti ini. Karena pertemuan yang dilaksanakan terbatas dan akan diadakan tes soal. Selanjutnya dilaksanakan tes soal untuk siswa kelas IV-B MI Al-Hidayah Tegalan yang terdiri dari 10 pilihan ganda dan 2 soal uraian untuk mengetahui mengetahui tingkat kefahaman dan pendalaman materi bangun datar ini.

Kegiatan penutup pada pertemuan ketiga ini ditutup dengan refleksi dan menyimpulkan bersama tentang materi-materi yang telah disampaikan. Terakhir guru menutup dengan berdo'a bersama dan salam.

## **2. Hasil Belajar Siswa**

Hal kedua yang diamati oleh peneliti adalah hasil belajar siswa, yang mana hasil belajar siswa ini didapatkan dari pelaksanaan tes soal pada pertemuan ketiga. Berdasarkan hasil dapat diketahui data hasil belajar siswa kelas IV-B MI Al-Hidayah Tegalan dalam pembelajaran materi bangun datar menggunakan Kartu Remi Matematika (KARIMA) yaitu 20 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 2 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Rata-rata hasil belajar siswa didapatkan nilai yaitu 89 dan ketuntasan hasil belajar siswa yang dihitung menggunakan rumus. Didapatkan persentase sebesar 91 %. Besar persentase tersebut dapat dikatakan tuntas karena sudah melebihi batas ketuntasan klasikal yaitu sebesar  $\geq 85\%$ . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kartu Remi Matematika dalam penyampaian materi bangun datar sangat baik untuk diaplikasikan.

Selain melakukan observasi terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa selama pembelajaran, peneliti juga melakukan tes terhadap minat siswa dalam penerapan media pembelajaran Kartu Remi Matematika ini melalui analisis angket. Proses analisis angket dilakukan dengan cara membagikan angket kepada siswa kelas IV-B MI Al-Hidayah Tegalan dan tidak mempengaruhi hasil nilai siswa. Hasil yang didapatkan dari angket adalah berupa skor yang kemudian dihitung persentase respon siswa menggunakan rumus.

Selanjutnya hasil persentase respon tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan kriteria tertentu.

Hasil analisis angket minat siswa terhadap penerapan media pembelajaran Kartu Remi Matematika (KARIMA) didapatkan rata-rata skor sebesar 28,9 atau dalam persentase yaitu sebesar 96,5 %. Berdasarkan hasil persentase rata-rata yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa aktifitas belajar siswa pada pertemuan pertama dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kartu Remi Matematika (KARIMA) banyak disukai siswa sebagai media pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar.

Temuan yang dapat disimpulkan dari penelitian yang dilaksanakan adalah bahwa dengan penerapan media pembelajaran dengan permainan Kartu Remi Matematika (KARIMA) mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa terhadap pelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar.

### **3. Respon Siswa**

Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran peneliti juga melakukan kegiatan observasi atau pengamatan. Adapun hal-hal yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran adalah keaktifan dan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu peneliti juga melakukan kegiatan dokumentasi yang dibantu oleh teman sejawat. Keaktifan dan hasil belajar siswa yang diamati peneliti dicatat pada lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Dapat diketahui bahwa hasil observasi keaktifan siswa kelas IV-B dipertemuan pertama pada permainan Kartu Remi Matematika materi bangun datar yang dihitung menggunakan rumus yaitu didapatkan persentase antusias belajar siswa sebesar 82 %, perhatian saat pembelajaran sebesar 77 %, akif tanya jawab sebesar 55 % dan ketrampilan menggunakan media sebesar 68%. Sehingga didapatkan persentase keaktifan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 70,5 %. Hasil persentase keaktifan siswa rata-rata yang didapatkan belum dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) karena persentase keaktifan siswa rata-rata  $\leq 85\%$ .

Selanjutnya diketahui bahwa hasil observasi keaktifan siswa kelas IV-B dipertemuan kedua pada permainan Kartu Remi Matematika materi bangun datar yang dihitung menggunakan rumus yaitu didapatkan persentase antusias belajar siswa sebesar 95 %, perhatian saat pembelajaran sebesar 82%, akif tanya jawab sebesar 77 % dan ketrampilan menggunakan media sebesar 100%. Sehingga didapatkan keaktifan rata-rata pada

pertemuan kedua sebesar 88,5 %. Hasil persentase keaktifan siswa rata-rata yang didapatkan sudah dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) karena persentase keaktifan siswa rata-rata sebesar  $\geq 85\%$ .

Selanjutnya diketahui bahwa hasil observasi keaktifan siswa kelas IV-B dipertemuan ketiga pada permainan Kartu Remi Matematika materi bangun datar yang dihitung menggunakan rumus didapatkan persentase antusias belajar siswa sebesar 100 %, perhatian saat pembelajaran sebesar 91%, akif tanya jawab sebesar 86 % dan ketrampilan menggunakan media sebesar 100%. Sehingga didapatkan keaktifan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 94,25 %. Hasil persentase keaktifan siswa rata-rata yang didapatkan sudah dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) karena persentase keaktifan siswa rata-rata sebesar  $\geq 85\%$ .

Berdasarkan data dari ketiga tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata keaktifan siswa kelas IV-B pada penyampaian materi bangun datar menggunakan permainan Kartu Remi Matematika cenderung naik pada setiap pertemuan pertama, kedua dan ketiga yaitu 70,5 %, naik menjadi 88,5 % dan naik lagi menjadi 94,25 %.

## **B. Pembahasan**

Implementasi media Kartu Remi Matematika dilakukan dengan membutuhkan kerjasama dalam satu kelompok. Belajar secara kelompok mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar di MI Al-Hidayah Tegalan. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan mulai bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2021. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Hasil observasi analisis keaktifan siswa pada setiap pertemuan didapatkan persentase sebesar 70,5 %, 88,5% dan 94,25%. Adapun hasil peningkatan keaktifan siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua yaitu sebesar 18 % dan peningkatan keaktifan siswa pertemuan kedua ke pertemuan ketiga yaitu sebesar 5,75%.

Penerapan media Kartu Remi Matematika khususnya pada penyampaian materi bangun datar selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa, permainan ini secara tidak langsung melatih siswa untuk berani mengajukan pertanyaan baik kepada guru atau kepada teman, melatih kejujuran, dan mengubah suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Belajar kelompok memiliki tujuan utama yaitu agar anak mampu bekerjasama dan bersosialisasi, terutama pada kegiatan yang membutuhkan pemecahan

masalah bersama, seperti melakukan percobaan, berdiskusi, bermain, juga untuk mendorong agar anak yang pemalu dan penakut mau berbicara (Sutikno, 2011).

Hasil observasi analisis hasil belajar siswa dalam penerapan media Kartu Remi Matematika khususnya pada penyampaian materi bangun datar didapatkan rata-rata nilai hasil belajar yaitu 89 atau persentasenya sebesar 91 %. Besar persentase tersebut dapat dikatakan tuntas karena sudah melebihi batas ketuntasan klasikal yaitu sebesar  $\geq 85\%$ . Berarti penerapan permainan Kartu Remi Matematika ini dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran adalah faktor penting dalam untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran (Audie, 2019)

Sebagai hasil untuk lebih menguatkan keberhasilan penggunaan media Kartu Remi Matematika ini, peneliti melakukan pembagian angket minat siswa terhadap penggunaan media Kartu Remi Matematika pada materi bangun datar. Rata-rata poin yang didapatkan yaitu 28,9 atau persentasenya sebesar 96,5 %. Hasil persentase tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kartu Remi Matematika banyak disukai siswa terhadap pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar.

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa (Barokah, 2011). Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. (Slameto, 1991).

Penelitian mengenai implementasi Kartu Remi Matematika (KARIMA) materi bangun datar kelas 4 ini mendapatkan hasil yang baik, karena mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa terhadap pelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar yang dibuktikan pula melalui angket respon siswa.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yakni penerapan Kartu Remi Matematika (KARIMA) dalam materi bangun datar kelas 4 di MI Al-Hidayah Tegalan berjalan dengan baik dan lancar. Pembelajaran menggunakan media Kartu Remi Matematika dilaksanakan secara berulang karena menganut teori belajar behavioristik. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Adapun hasil persentase motivasi belajar siswa cenderung naik pada setiap pertemuan yaitu sebesar 70,5 %, naik menjadi 88,5 % dan naik lagi menjadi 94,25 %.

Hasil belajar siswa ditentukan melalui pemberian tes soal yang berjumlah 10 pilihan ganda dan 2 soal uraian. Adapun nilai hasil belajar rata-rata siswa setelah menggunakan Kartu Remi Matematika yaitu 89 dan ketuntasan hasil belajar siswa yang dihitung menggunakan rumus didapatkan persentase sebesar 91 %. Besar persentase tersebut dapat dikatakan tuntas karena sudah melebihi batas ketuntasan klasikal yaitu sebesar  $\geq 85\%$ . Sehingga penggunaan media Kartu Remi Matematika dalam penyampaian materi bangun datar sangat baik untuk diaplikasikan.

Respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran Kartu Remi Matematika pada materi bangun datar didapatkan rata-rata skor sebesar 28,9 atau dalam persentase yaitu sebesar 96,5 %. Berdasarkan hasil persentase, rata-rata yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa aktifitas belajar siswa pada pertemuan pertama dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kartu Remi Matematika banyak disukai siswa sebagai media pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 10.
- Erlina. (2011). *Metodologi penelitian / Erlina*. USU Press.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 14.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 14.
- Jamara, S. B., & Aswan, Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Norsyati, F. (2011). *Pengembangan multimedia pelajaran matematika bangun datar untuk kelas VII SMPN 13 Malang* [Diploma Tesis]. Universitas Negeri Malang.

- Prayoga, D. A. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(3). <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i3.190>
- Slameto. (1991). *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Bumi Aksara.
- Suherman, E. (2013). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. UPI JICA.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Sutikno. (2011). Penerapan model belajar kelompok pada pembelajaran PKn dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Kelas 5 SD N 3 Gabusan—Blora. *Scholaria*, 1(2), 191–205.