



Keefektifan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana

Ikta Fitrianti¹, Diana Endah Handayani², Suyitno YP³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 27 Mei 2020

Received in revised form

27 Juni 2020

Accepted 10 Juli 2020

Available online Juli 2020

Kata Kunci:

keefektifan, *magic box*, hasil belajar

Keywords:

effectiveness, magic box, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, guru belum menggunakan model pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis sebagaipenyampaian materi. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis keefektifan media *magic box* berbantu *model numbered heads together* terhadap hasil belajar matematika kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk desain atau rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Dari hasil perhitungan uji t dengan jumlah $dk=19$ dan taraf nyata 5% maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,093$, hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 30,485$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $30,485 > 2,093$. Maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji ketuntasan rata-rata pretest 53,5 dan posttest 72,25. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *magic box* berbantu model *numbered heads together* efektif terhadap hasil belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang

seederhana kelas V. Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat disampaikan adalah pembelajaran dengan menggunakan media *magic box* berbantu model *numbered heads together* dapat dijadikan inovatif pembelajaran yang menyenangkan, aktif serta kondusif.

ABSTRACT

The research is backed by the low learning outcomes of students influenced by several factors, the teacher has not used the learning model, and the learning media used only the chalkboard as the delivery of the material. The purpose of this research is to find out and analyse the effectiveness of the magic box media assisted by the numbered heads together model on the learning outcomes of the fifth grade. This type of research is quantitative research in the form of design or research design used is Pre Eksperimental in the form of One Group Pretest- Posttest Design. From the results of the t test calculation with the number of $dk=19$ and the real level of 5%, the value of t_{table} was 2,093, the t-test results obtained $t_{count}=30,485$. Because the value of $t_{count} > t_{table}$ is $30,485 > 2,093$. Then H_0 is rejected and H_a is accepted. The average completeness the results were 53,5 pretest and posttest 72,25. Thus it can be concluded that the magic box media assisted by the numbered heads together model is effective against the mathematics learning outcomes of simple nets for class V building material. Based on the result of this study, the suggestion that can be coveyed is that learning by using magic box media assisted by the numbered heads together model can be made into an innovative learning that is fun, active and conducive.

Pendahuluan

Keberhasilan suatu Pendidikan dapat diukur melalui hasil belajar. Peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005, pasal 63 ayat menyatakan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang Pendidikan dasar dan menengah terdiri atas penilaian hasil belajar oleh pendidik, satuan Pendidikan, dan pemerintah (*Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 63 ayat 1*). Hasil belajar yang dinilai mencakup aspek *kognitif, afektif dan psikomotor*. Penilaian *kognitif* merupakan penilaian pada ranah pengetahuan, penilaian *afektif* merupakan penilaian pada ranah sikap yang meliputi watak perilaku peserta didik, seperti perasaan, minat, sikap, emosi atau nilai, dan penilaian *psikomotor*

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

Corresponding author

E-mail addresses: Iktafitrianti@gmail.com (Ikta)¹, Dianaendah@gmail.com (Diana)², SuyitnoYP@gmail.com (Suyitno)³

merupakan penilaian pada ranah keterampilan yang berhubungan dengan plah gerak seperti misalnya berlari, melangkah, menggambar, berbiacar dan sebagainya (Syafi, 2018).

Penilaian tersebut dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran ataupun diakhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dipahami dan dikuasai oleh siswa. Dikuainya materi pembelajaran oleh peserta didik merupakan suatu tanda keberhasilan suatu pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Busthomi, 2018) Sehingga salah satu factor keberhasilan dalam pembelajaran adalah kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran yang berhasil dan kondusif dapat diukur dengan tingkat pemahaman materi pembelajaran berdasarkan nilai tes dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang didapat melalui suatu penilaian. Pada jenjang sekolah dasar, penilaian dilakukan pada setiap mata pelajaran. Salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Menurut Susanto (2013:183), matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang Pendidikan, mulai dari tungkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Peajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep dan bersifat abstrak (Novitasari, 2016). Tujuan pembelajaran matematika disekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi pada memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat dimana mereka tinggal. Pembelajaran matematika di SD memiliki tujuan khusus diantaranya siswa mampu memahami konsep matematika, menjelaskan antara konsep suatu materi kemudian mengaplikasikannya secara akurat dan tepat dalam pemecahan masalah, menggunakan pola-pola, maupun melakkan manipulasi matematika, mampu mengomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram ataupun media lain serta dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Surya, 2018). Sedangkan untuk fungsi dari matematika itu sendiri adalah untuk menumbuhkan dan memperkaya pengetahuan informal siswa tentang konsep angka dan berhitung. Tetapi pada kenyataanya banyak peserta didik yang mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika. Banyak konsep dan materi matematika yang sulit dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu wali kelas pada jenjang sekolah dasar terkait dengan pembelajaran matematika terutama pada materi jaring-jaring bangun ruang sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik tepatnya nilai UTS semester 1. Terdapat beberapa hasil belajar peserta didik yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Peserta didik yang tidak mencapai KKM jika dipresentasikan mencapai 70% dari keseluruhan peserta didik. Artinya dari 20 peserta didik ada 14 peserta didik yang belum mencapai KKM dan hanya 6 peserta didik yang sudah mencapai KKM.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa factor yaitu guru belum menggunakan model pembelajaran, karena pada saat pelaksanaan observasi ketika pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan model ceramah, guru hanya berfokus pada buku paket dan penjelasan guru belum mendalam hanya sesuai dengan materi yang ada pada buku paket. Guru hanya menggunakan media papan tulis untuk menggambar ataupun menjelaskan materi. Akibatnya pada saat pembelajaran peserta didik terlihat kurang antusias dalam pembelajaran serta kurangnya timbal balik dari peserta didik, hal itu terlihat saat guru menjelaskan msteri terdapat peserta didik yang ramai sendiri, tidur dan ketika peserta didik diberikan pertanyaan mereka tidak bisa menjawab. Guru belum mengetahui model-model pembelajaran yang inovatif dan cenderung hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional lebih didominasi oleh guru, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan merasa jenuh (Niak, 2018). Permasalahan tersebut berakibat pada hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM. Selain permasalahan tersebut, hasil belajar yang rendah juga disebabkan karena guru kurang kreatif menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran. Padahal dalam mata pelajaran matematika, penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena salah satu karakteristik matematika adalah memiliki objek kajian yang abstrak (Wardhani, 2010).

Dari pemaparan permasalahan di atas maka solusi yang ditawarkan yakni dengan melaksanakan pembelajaran dengan benbantuan media pembelajaran *magic box*. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad. Menurut Arsyad (2014:29) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta media

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Tafonao, 2018). Pernyataan tersebut didukung oleh Lisiswanti (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran penting digunakan, karena dalam penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, mengurangi verbalisme, sebagai penyalur informasi, memberi dorongan terhadap siswa, dan meningkatkan retensi pengetahuan dalam pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. (Suryani, dkk, 2018:5) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk penyampaian informasi yang dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam merangsang pikiran. Sementara menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Sehingga secara umum manfaat dari media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Anam, 2015). Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran *Magic Box* diterapkan pada pembelajaran materi jaring-jaring bangun ruang sederhana. Media pembelajaran *Magic Box* merupakan suatu media pembelajaran berbentuk kotak atau kubus yang didalamnya terdapat sebuah materi yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka, siswa tidak akan mengetahui isi dari kotak tersebut ketika kotak tersebut ditutup (Simamora, 2019) Dengan penerapan media ini siswa akan tertarik dan rasa ingin tahu akan semakin meningkat, sehingga siswa tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran dan materi yang didapat akan dengan mudah dimengerti.

Hasil penelitian yang mendukung keberhasilan media *magic box* yaitu penelitian yang dilakukan (Putri, 2018) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Magic Box Kelas IV SDN Ujubg XIII Surabaya" dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I ketercapaian dalam proses pembelajaran mendapatkan presentase 73,75%, sedangkan pada siklus II ketercapaian dalam proses pembelajaran 86,53%. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar peserta didik pada siklus I, ketuntasan klasikal peserta didik 64,86% dengan rata-rata 84,37. Pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 81,08% dengan rata-rata 84,37. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Magic Box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya. Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh Tarwiti (2018) menunjukkan hasil bahwa ahli materi 91,95% sangat layak, tanggapan guru 98% sangat layak, nilai pretest 42,30% cukup layak posttest 88,46% sangat layak dan tanggapan siswa 92,82% sangat layak. Sehingga pengembangan media pembelajaran *Magic Box* ini valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian penelitian yang sama juga dilakukan oleh Pebriani (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran quantum tipe VAK berbantuan media *magic box* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Hal tersebut dapat dilihat hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh thitung lebih besar dari ttabel (thitung = 3,61 > ttabel = 2,000), dan rerata kelompok eksperimen lebih tinggi dari rerata kelompok kontrol (1 = 20,86 > 2 = 16,96). Dengan demikian model pembelajaran quantum tipe VAK berbantuan media *magic box* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD N 1 Banyuning tahun pelajaran 2012/2013.

Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa penelitian sebelumnya menggunakan media *magic box* dan mendapatkan hasil yang positif. Media ini dapat diterapkan di semua mata pelajaran yang dibelajarkan. Kebaruan dari penelitian ini yakni menggunakan media *magic box* untuk menjelaskan materi jaring-jaring bangun ruang yang diintegrasikan dengan penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik sehingga siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran serta materi yang didapat mudah dimengerti oleh siswa. *Numbered Head Together* merupakan jenis model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi antara peserta didik atau lebih bermakna pada suatu cara untuk mengaktifkan kegiatan pembelajaran di kelas (Hanggara, 2016) Sehingga dengan memadukan antara model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan media pembelajaran *magic nox* akan membantu jalannya pembelajaran yang efektif dan kondusif.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka tujuan dan fokus penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media *magic box* terhadap hasil belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang sederhana kelas V SD.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bulumulyo 01 Kabupaten Pati tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk desain atau rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest- Posttest Design* ((Sugiyono, 2016). Subjek pada penelitian ini yakni siswa kelas V dengan jumlah 20 orang siswa.

Pada design penelitian ini terdapat dua perlakuan yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum diadakanya perlakuan dan *posttest* diberikan setelah diadakanya perlakuan dengan menggunakan media *magic box* berbantu model *numbered heads together* (Arikunto, 2008). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrument penelitian terdiri dari tes yang terdiri dari soal pilihan ganda dan perangkat pembelajaran seperti: Silabus, RPP, LKPD, sumber Belajar dan lembar penilaian. Uji instrumen yang dilakukan berupa, validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

Sebelum diujikan pada sampel, soal tes harus diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Hal ini bertujuan agar butir soal yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur kemampuan siswa sebenarnya. Untuk mengetahui hasil penelitian yang telah dilakukan maka harus dilakukan analisis data hasil penelitian. Analisis data hasil penelitian yang digunakan yaitu uji normalitas awal, uji normalitas akhir dan uji-t.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bulumulyo 01 Kabupaten Pati tahun ajaran 2019/2020 kelas V Dengan Jumlah 20 Peserta didik pada mata pelajaran matematika yang dibuktikan dengan ada beberapa nilai peserta didik yang belum tuntas atau belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Dari 20 peserta didik terdapat 14 peserta didik yang nilainya dibawah KKM yaitu 65. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menyebabkan kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi kurang, sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah

Pengujian instrumen soal dilaksanakan diSDN Bumimulyo 01. Tujuan instrument soal diuji cobakan yaitu untuk menentukan item butir soal yang memenuhi kriteria, sehingga dapat dijadikan sebagai instrument penelitian. Hasil uji coba kemudian dianalisis validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran soal. Berdasarkan hasil analisis uji coba soal dari 40 soal terdapat 20 soal yang valid sehingga dijadikan sebagai instrument penelitian. Pada penelitian ini sebelum diberi perlakuan peneliti memberikan uji *pretest*. Uji *pretest* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada sampel. Hasil belajar *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,5 terdapat 4 peserta didik sudah mencapai KKM dan 16 peserta didik belum mencapai KKM, selanjutnya diberi perlakuan. Pada akhir pertemuan dilakukan uji *posttest*. Hasil belajar *posttest* diperoleh nilai rata-rata 72,25 terdapat 17 peserta didik yang tuntas KKM dan 3 peserta didik yang belum tuntas.

Pada penelitian ini dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Pada analisis data awal dilakukan dengan menggunakan data *pretest*, sedangkan analisis data akhir menggunakan data *posttest*. Untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidaknya maka harus diuji normalitasnya. Data hasil penelitian yang telah didapatkan kemudian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors. Dengan menggunakan $N = 20$ dan taraf signifikan 5% maka diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Hasil uji normalitas pada uji *pretest* didapatkan nilai $L_{hitung} = 0,118$, sedangkan pada uji *posttest* didapatkan nilai $L_{hitung} = 0,092$. Karena didapatkan nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data yang didapatkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 1.1
Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai Terendah	30	40
2	Nilai Tertinggi	75	90
	Rata-rata	53,5	72,25

Berdasarkan data table 1.1 diperoleh nilai *pretest* dengan nilai terendah 30, nilai tertinggi 75 dan nilai rata-rata 53,5. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 72,25. Dari sata hasil penelitian yang diperoleh maka menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan yang memiliki rata-rata paling tinggi dibandingkan dengan rata-rata *pretest*.

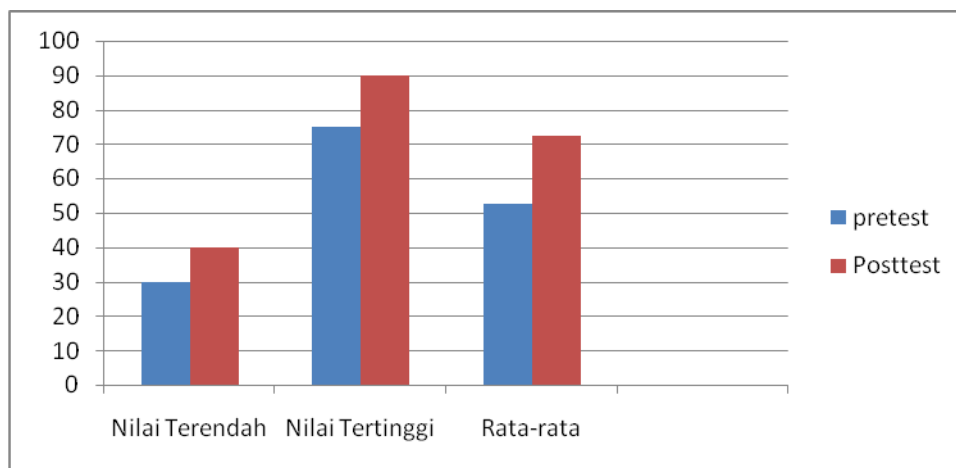


Diagram 1.2 Nilai *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan data table 1.2 diperoleh nilai *pretest* dengan nilai terendah 30, nilai tertinggi 75 dan nilai rata-rata 53,5. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 72,25. Dari data hasil penelitian yang diperoleh maka menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan yang memiliki rata-rata paling tinggi dibandingkan dengan rata-rata *pretest*.

Untuk menguji keefektifan media *magic box* terhadap hasil belajar matematika materi jarring-jaring bangun ruang sederhana kelas V SDN Bulumulyo 01 Pati maka perlu dilakukan uji t. Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan jumlah derajat kebebasan (dk)=19 dan taraf signifikan 5% maka diperoleh nilai $t_{tabel}=2,093$. Hasil uji t maka diperoleh nilai $t_{hitung}=30,485$. Karena pada hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $30,485 > 2,093$, maka hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa *media magic box* efektif terhadap hasil belajar matematika materi jarring-jaring bangun ruang sederhana kelas V SDN Bulumulyo 01 Pati..

Penerapan media *magic box* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi jarring-jaring bangun ruang sederhana. Karena media *magic box* adalah media yang konkret dan real sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi jarring-jaring bangun ruang sederhana . hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2014:29) bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta media pembelajaran dapat motivasi belajar dan interaksi guru kepada siswa. Media pembelajaran yang bermutu yakni media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, praktis, mudah digunakan,

dan mampu menarik perhatian siswa (Rasyid, 2016). Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai *posttest* peserta didik yang meningkat yaitu dengan rata-rata 72,25 dengan presentase ketuntasan 85%. Jadi media *magic box* ini telah terbukti efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dibantu dengan model pembelajaran *numbered heads together* membuat penelitian ini semakin mendapatkan hasil yang diinginkan. Dengan pengintegrasian model pembelajaran *numbered heads together* pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* ini merupakan suatu model pembelajaran dengan meminta siswa untuk membentuk suatu kelompok secara heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu (Setiowati, dkk, 2018). Sehingga pembelajaran tidak monoton dan siswa semangat mengikuti kegiatan pembelajaran yang nantinya berdampak pada hasil belajar.

Menurut Asriningtyas (2018) hasil belajar merupakan sesuatu yang didapatkan dari usaha yang telah dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran dan diukur dengan menggunakan tes guna melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Meini (2019) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu prestasi yang didapatkan oleh siswa setelah proses kegiatan belajar mengajar disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan peserta didik bertambah dari hasil sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil rata-rata *pretest* yaitu 53,5 dan hasil rata-rata *posttest* yaitu 72,25, sehingga nilai rata-rata *posttest* lebih baik dari nilai *pretests*.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Maliyaa Putri (2018) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *Magic Box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya. Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh Tarwiti (2018) menunjukkan hasil bahwa ahli materi 91,95% sangat layak, tanggapan guru 98% sangat layak, nilai *pretest* 42,30% cukup layak *posttest* 88,46% sangat layak dan tanggapan siswa 92,82% sangat layak. Sehingga pengembangan media pembelajaran *Magic Box* ini valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian penelitian yang sama juga dilakukan oleh Ismiyasari (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan media *magic box*, selain itu siswa menjadi lebih aktif selama mengikuti pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan, yakni model pembelajaran *Numbered Head Together* sehingga penelitian ini memberikan pengaruh positif dan efektif digunakan pada mata pelajaran matematika. Temuan-temuan tersebut akan memberikan implikasi yaitu untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak, penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dan dapat dijadikan sebagai referensi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, yang telah dilakukan ditarik kesimpulan, media *magic box* berbantu model *numbered heads together* efektif terhadap hasil belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang sederhana kelas V SDN Bulumulyo 01 Pati. Hasil perhitungan uji t dengan derajat kebebasan (dk)=19 dan taraf signifikan 5% maka diperoleh $t_{tabel} = 2,093$. Setelah dilakukan perhitungan uji t maka diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{table}$ yaitu $30,485 > 2,093$, maka hipotesis dapat diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *magic box* berbantu model *numbered heads together* efektif terhadap hasil belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang sederhana kelas V SDN Bulumulyo 01 Pati, maka disarankan: a) Media *magic box* berbantu model *numbered heads together* efektif terhadap hasil belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang sederhana sehingga guru dapat menerapkannya sebagai salah satu alternative model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman materi jaring-jaring bangun ruang sederhana. b) Pembelajaran dengan menggunakan media *magic box* berbantu model *numbered heads together* dapat dijadikan inovatif pembelajaran yang menyenangkan, aktif serta kondusif.

Daftar Pustaka

Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 1–17.

Ikta Fitrianti¹, Diana Endah Handayani², Suyitno YP³/ Keefektifan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana Kelas V

- Arikunto, S. dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asriningtyas, A. N. dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *JKPM*, 5(1), 23–32.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Busthomi, Y. (2018). Faktor Utama Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menguasai Standar Kompetensi. *Jurnal Pusaka*, 5(2), 71–87.
- Dkk, S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hanggara, A. dkk. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 80–88.
- Ismiyasari, F. N. (2017). *Penggunaan Alat Peraga Edukatif Magic Box dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta*.
- Lisiswanti. (2016). Peranan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 6(1), 102–105.
- Meini, I. N. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 8–18.
- Pebriani, N. P. E. dkk. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Tipe Vak Berbantuan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 63 ayat 1*. (n.d.).
- Putri, M. N. dan N. M. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Magic Box Kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya*.
- Rasyid, M. dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69–80.
- Simamora, L. H. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2), 91–105.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, A. (2018). Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 4(2), 22–26.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syafi, A. dkk. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 1–13.
- Tarwiti, C. dan A. W. (2018). Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *2018*, 2(4), 308–314.
- Wardhani, S. dkk. (2010). *Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SD*. Yogyakarta: PPPPTK.