

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan IPS di SD adalah bidang studi yang mempelajari dan menganalisis masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Menurut Sapriya Dkk (2007, hlm. 22) tujuan mata pelajaran IPS SD “secara umum menggambarkan penekanan sasaran akhir yang hendak dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses dan menyelesaikan pendidikan dalam program sekolah dasar”.

Suatu pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang ideal menurut Supriatana, dkk. (2009 hlm. 19) , “seharusnya dalam suatu pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tidak dapat lepas dari belajar untuk menguasai proses ilmiah dalam aspek ilmu sosial untuk menemukan/merumuskan konsep/produk ilmiah yang di dasari oleh sikap ilmiah secara interdisipliner.” Secara khusus, fokus utama dari pendidikan utama diungkapkan oleh Clark (dalam (Supriatna,dkk. 2009, hlm. 6)

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya, dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditunjukkan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan, dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan. Untuk melengkapi tujuan tersebut, program IPS harus memfokuskan pada pemberian pengalaman yang akan membantu setiap individu siswa.

Dalam upaya mewujudkan tujuan dari pembelajaran IPS maka harus adanya proses belajar. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terencana. Seperti yang di ungkapkan oleh Gintings (2005, hlm. 34) belajar “dapat diartikan sebagai pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku”. Dalam proses belajar kemampuan memahami pembelajaran dari siswa dipengaruhi oleh tiga aspek yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor. Seperti yang diungkapkan oleh Sagala (2003, hlm. 12) ada tiga kemampuan dalam belajar yaitu :

Pertama, Kemampuan kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua, Kemampuan afektif yaitu kemampuan yang

mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Ketiga, Kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar adalah salah satu materi dalam pelajaran IPS di SD. Untuk dapat melanjutkan kepada materi selanjutnya siswa diharapkan bisa menuntaskan terlebih dahulu materi Kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar sesuai dengan KKM yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi tanggal 28 November 2014, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada dikelas IV SDN Margapala Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dalam pembelajaran Pendidikan IPS pada materi Kegiatan Ekonomi Penduduk di Lingkungan Sekitar mengalami hambatan dan siswa merasa kesulitan dalam proses pembelajaran. Diperoleh informasi bahwa selama proses proses pembelajaran berlangsung ternyata masih berpusat pada guru tanpa melibatkan aktivitas siswa sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

Dalam pembelajaran Kegiatan Ekonomi Penduduk di Lingkungan Sekitar, secara mudah siswa mengetahui kegiatan ekonomi penduduk di lingkungan sekitar tetapi secara konsep siswa belum memahami secara pasti mengenai pembahasan materi tersebut karena guru terlalu fokus terhadap bahan ajar sehingga menjadikan siswa merasa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran, siswa cenderung hanya jadi pendengar yang pasif banyak menulis dan hafalan. Bahkan ada sebagian siswa yang melakukan aktivitas di luar pembelajaran karena tidak ada motivasi dan rasa tertarik mengikuti pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dalam tabel dibawah di jelaskan permasalahan yang terlihat baik dari kinerja guru maupun aktivitas siswa.

Berikut adalah tabel kinerja guru dan dampak terhadap siswa :

**Tabel 1.1**  
**Kinerja Guru dan Dampak Terhadap Siswa**

No	Kinerja Guru	Dampak Terhadap Siswa
1	Guru masih mendominasi dalam pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa masih ada yang tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi.</li> <li>2. Tampak beberapa orang siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran</li> </ol>
2	Guru tidak memanfaatkan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa terlihat kurang bersemangat saat pembelajaran.</li> <li>2. Siswa terlihat tidak antusias mengikutipembelajaran.</li> </ol>
3	Guru melewati materi dari tujuan pembelajaran	Saat evaluasi terlihat siswa saling contek.
4	Guru terlalu galak terhadap siswa	Siswa terlihat cemas saat mengikuti pembelajaran.
5	Guru hanya memperhatikan siswa yang pintar	Siswa yang kurang terabaikan.

Dari permasalahan-permasalahan yang tergambar dalam tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru selama pembelajaran Pendidikan IPS dilakukan dengan kurang efektif dan kondusif sehingga berpengaruh pada aktivitas siswa. Dari tabel diatas peneliti menemukan hasil dari pembelajaran yang kurang memuaskan. Berikut adalah tabel data hasil nilai yang diperoleh siswa :

**Tabel 1.2**  
**Data Awal Perolehan Nilai Siswa**

No	Nama Siswa	Soal				Jumlah Skor	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
		1	2	3	4				
1	Ahmad Dani Efendi	4	1	0	0	5	28		√
2	Ahmad Saepulloh	5	1	3	3	12	67	√	
3	Ahmad Jaeni	1	0	1	0	2	11		√
4	Ai Sopia Sukaesih	5	2	5	0	12	67	√	
5	Amelda Dewi Kirana	5	1	4	4	14	78	√	
6	Andri	5	3	0	1	9	50		√
7	Anti Nurmalasari	4	1	3	2	12	67	√	
8	Chintia	4	1	0	0	5	28		√
9	Farhan Maulana	3	1	0	0	4	22		√
10	Ikbal Arun	4	2	1	1	8	44		√
11	Mela Nindia G	4	1	1	1	7	39		√
12	M Agiel Abdul Lathif	5	1	5	1	12	67	√	
13	Muhamad Rizal Fauzan	5	1	3	0	9	50		√
14	Neti Nuryanah	4	2	5	4	15	83	√	
15	Nesya Latifah N	4	0	5	0	9	50		√
16	Ramdani	4	0	0	0	4	22		√
17	Ratna Kharisna	1	0	0	0	1	5		√
18	Ridwan Adihiyana	4	2	1	1	8	44		√
19	Salsa Nabila	2	1	0	0	3	17		√
20	Sari Widiawati	4	0	0	0	4	22		√
21	Siti Nurhayati	4	1	5	0	10	55		√
22	Sri Triani	3	1	1	1	6	33		√
23	Suryana	4	1	1	1	7	39		√
24	Wulan	4	2	4	2	12	67	√	
	Jumlah							7	17
	Persentase							29%	71%
	Rata-rata						43.95		

KKM yang ditetapkan di SDN Margapala Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang adalah 65. Dari data awal yang diperoleh peneliti, ternyata baru 7 orang siswa yang tuntas KKM dan yang lainnya belum tuntas KKM. Berarti dari 24 orang siswa ada 17 orang siswa yang belum tuntas KKM.

Dari penelitian awal, peneliti menyimpulkan bahwa kesulitan yang berimbas pada ketidakberhasilan pembelajaran Pendidikan IPS pada materi kegiatan ekonomi penduduk di lingkungan sekitar dikarenakan tidak dilaksanakannya pembelajaran bermakna dengan melibatkan dengan kemampuan berfikir siswa. Peneliti beranggapan bahwa untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan maka pembelajaran harus menggunakan sebuah media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Semakin tepat media yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Seharusnya seorang guru harus bisa mengantisipasi kejadian yang bisa membuat minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berkurang. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Brown (dalam Indrian 2011, hlm. 15) meyakini bahwa “media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar”.

Diharapkan, seorang guru dapat menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dengan tepat, dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan jenis materi yang akan disampaikan kepada siswa agar media tersebut dapat bermanfaat secara efektif dan tetap sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa. Media pembelajaran adalah alat perantara yang bisa mengantarkan materi kepada siswa, Menurut Heinich 1993 (dalam Susilana & Riyana 2009, hlm. 4) media “merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*reciever*)”. Dan menurut Mc Luahan (dalam Sudin & Saptani, 2009, hlm. 3) media adalah

*chanel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan

melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir tidak ada”.

Dijelaskan pula oleh Schramm (dalam Susilana & Riyana 2009, hlm. 6) bahwa media adalah “teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Kedudukan media dalam pembelajaran pun sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya pembelajaran. Sejalan dengan yang diungkapkan Kustandi & Sutjipto (2009, hlm. 25) secara umum: “Kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (*reinforcement*) dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik”.

Selain dari kedudukannya yang berpengaruh media juga memiliki beberapa fungsi, menurut Derek Rwoonree (dalam Sudin & Sapatani 2009, hlm. 75)

media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya: Membangkitkan motivasi belajar, Mengulang apa yang telah dipelajari, Menyediakan stimulus belajar, Mengaktifkan respon peserta didik, Memberikan balikan dengan segera, Menggalakan latihan yang serasi.

Selain dari pemilihan media, seorang guru pun harus bisa menentukan model pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran supaya pembelajaran berlangsung dengan lancar. Misalnya saja model pembelajaran *Cooperative Learning* untuk memudahkan dan memberikan suasana yang berbeda dalam proses pembelajaran. Menurut Salvin, 1996 (dalam Solihatin & Raharjo 2005, hlm. 4) mengatakan bahwa :

*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula keberhasilan dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Senada dengan hal itu menurut Stahl, 1994 (dalam Solihatin & Raharjo 2005, hlm. 5) mengatakan bahwa “model pembelajaran *Cooperative Learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar”.

Pembelajaran kooperatif berarti belajar secara berkelompok untuk mencari jawaban dari sebuah masalah, saling membantu sama lain sehingga tercipta

sebagai satu kelompok atau satu tim, dalam proses pembelajaran akan terlihat keaktifan siswa, antusias siswa untuk belajar. Dan Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab.

Oleh karena itu berdasarkan observasi awal mengenai hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Margapala Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *Magic Card* untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada observasi yang dilakukan maka peneliti menentukan judul penelitiannya “Penggunaan Media *Magic Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk Di Lingkungan Sekitar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, permasalahan yang ditemukan adalah ditemukannya kesulitan yang dialami siswa dalam memahami konsep kegiatan ekonomi penduduk di lingkungan sekitar. Kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Margapala Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dalam memahami konsep kegiatan ekonomi penduduk di lingkungan sekitar menunjukkan hasil pembelajaran yang kurang memuaskan. Oleh karena itu maka peneliti dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran rencana pembelajaran dengan Penggunaan Media *Magic Card* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Margapala pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar ?
2. Bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan Penggunaan Media *Magic Card* untuk meningkatkan pemahaman siswa siswa kelas IV SD Negeri Margapala pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar ?

3. Bagaimana hasil belajar dari keseluruhan siswa siswa kelas IV SD Negeri Margapala pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar setelah menggunakan Penggunaan Media *Magic Card*?

### C. Pemecahan Masalah

Permasalahan yang peneliti temukan dalam observasi awal di kelas IV SD Negeri Margapala Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dalam pembelajaran pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar di kelas yaitu kurang pemanfaatan sebuah media dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang belum optimal. Jika dilihat dari kinerja guru, dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media sebagai sarana untuk menarik minat rasa ingin belajar siswa, guru hanya menitik beratkan pembelajaran pada ceramah dan penugasan sehingga pada proses pembelajaran terasa monoton dan proses pembelajaran pun berpusat pada guru (*teaching centre*), siswa tidak dibawa oleh guru untuk menikmati proses pembelajaran. Dilihat dari aktivitas siswa, siswa cenderung kurang aktif dan terlihat tidak terlalu antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat seperti jenuh dalam proses pembelajaran.

Begitu pula, jika dilihat dari hasil belajarnya pun, dapat diketahui bahwa pembelajaran pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar dikelas IV SD Negeri Margapala perlu mendapat perbaikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka, peneliti mengambil tindakan dengan menggunakan media pembelajaran "*Magic Card*".

Melalui penggunaan media pembelajaran "*Magic Card*", peneliti mempunyai keyakinan bahwa permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pada materi Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar dapat teratasi. Alasannya karena dengan menggunakan media pembelajaran "*Magic Card*" dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran tidak akan terasa monoton dan tidak akan cenderung pada ceramah, di sini siswa dituntut keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran dengan sistem belajar yang berkelompok siswa juga dituntut untuk bisa berperan aktif dalam kelompoknya. Media ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak-anak yang masih suka bermain, sesuai dengan dunianya anak-anak yaitu dunia bermain, karena media ini

merupakan serapan dari permainan sulap, secara tidak langsung mengajak siswa untuk belajar sambil bermain sehingga akan menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Didalam kartu tersebut ada beberapa instruksi untuk mencari gambar yang sesuai, tentunya instruksinya itu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Karim (<http://kreasiendidukasi.blogspot.com/2012/03/magic-card-sebagai-media-pembelajaran.html>, 03 April 2012), menyatakan bahwa Magic Card

sebagai media pembelajaran atau alat bantu mengajar adalah perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar. Magic Card dipakai saat guru menerangkan pelajaran. Jadi Magic Card adalah media pembelajaran penting sebagai salah satu fasilitas belajar-mengajar karena:

1. Dengan Magic Card sebagai media, pembelajaran akan disajikan lebih menarik.
2. Mengarahkan perhatian anak (anak perlu alat bantu untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran).
3. Membantu pengertian (menjelaskan cerita), karena pengertian anak akan sesuatu hal bisa berbeda dengan apa yang guru maksudkan. Sementara tidak semua guru dapat menceritakan dengan baik detail- detail ceritanya. Jadi penggunaan Magic Card sebagai media pembelajaran adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif.
4. Magic Card sebagai media pembelajaran adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Magic Card dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan Magic Card itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru.
5. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak media pembelajaran) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya.

Selain itu, media *Magic Card* adalah serapan dari kartu sulap yang disukai oleh anak-anak yang sudah di modifikasi oleh peneliti serta dalam media *Magic Card* materi pembelajarannya telah diringkas sehingga akan membuat siswa lebih mudah untuk memahaminya. Didalam media *Magic Card* terdapat materi yang akhirnya terdapat sebuah perintah untuk mencari gambar yang cocok dengan materi tersebut. Adapun langkah pembelajaran menggunakan media *Magic Card*:

1. Guru membagi siswa kedalam empat kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang.
2. Guru membagikan ikat kepala bernomor dari nomor 1-6 kepada masing-masing kelompok untuk dipakai oleh anggota kelompoknya masing-masing.

3. Guru membagikan Lembar kerja Siswa (LKS)
4. Guru memanggil salah seorang siswa perwakilan dari setiap kelompok. (catatan panggil anak yang bernomor 4, 5, 6)
5. Guru memberikan kartu yang sama kepada setiap perwakilan kelompok.
6. Guru menginstruksikan siswa tersebut untuk menaruh kartu tersebut diatas meja masing-masing kelompoknya dengan posisi yang benar.
7. Siswa membuka kartu dan membacakan instruksi yang ada dalam kartu.
8. Guru menginstruksikan siswa untuk membacakan bagaian dalam kartu yang sebelah kiri terlebih dahulu kemudian lanjut bagian kanan. Serta mennginstruksikan siswa untuk mengingat warna kartu
9. Siswa yang ditunjuk oleh kartu untuk mengerjakan instruksi mencatatkan klu yang ada dalam kartu pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam kolom klu.
10. Siswa mencari gambar yang sesuai dengan perintah yang ada dalam kartu setelah gambar ditemukan lalu tempel pada LKS dalam kolom gambar
11. siswa yang pertama diberi kartu oleh guru membacakan mantra untuk menyulap kartu tersebut.
12. Bacaan mantra sulapnya “tolong dibantu yah supaya yang didalam kartu jadi berbeda. tolong dibantu yah kalau ga dibantu ga jadi apa-apa. (siswa meletakkan kartu ditelapak tangan kiri lalu ditutup oleh telapak tangan yang satunya lagi lantas kedua tangannya diletakan sejajar telinga sebelah kiri, tarik ke telinga sebelah kanan lalu taruh kembali kartu diatas meja)
13. Siswa membuka kartu dan guru meyakinkan siswa bahwa kartu itu telah di sulap dengan mengingatkan kembali warna awal kartu dan warna kartu yang telah di bacakan mantra. (“tadi kalian ingat warna apa yang ada dalam kartu ? nah sekarang lihat warna yang ada dalam kartu jadi warna apa ? nah sekarang baca instruksinya juga sudah berbeda
14. Siswa yang tadi membalikan kartu memberikan kartu kepada siswa yang tadi mengerjakan tugas.
15. Siswa yang tadi mengerjakan tugas membacakan salah satu klu dari 2 bagian dalam kartu tersebut dan diinstruksikan menunjuk nomor teman yang lain untuk mengerjakan tugas sesuai instruksi yang ada dalam kartu.

(Tuliskan kembali klu pada LKS dan tempelkan gambar pada kolom gambar di LKS).

16. Siswa yang barusan menunjuk nomor memberikan kartu kepada teman yang mengerjakan instruksi dalam kartu.
17. Siswa yang telah diberi kartu menunjuk kembali nomor berdasarkan pilihannya sendiri untuk mengerjakan instruksi terakhir yang ada dalam kartu. (Tuliskan kembali klu pada LKS dan tempelkan gambar pada kolom gambar di LKS).
18. Siswa yang ditunjuk nomornya segera mengerjakan tugas.
19. Siswa melakukan kegiatan seperti yang tadi sampai selesai
20. Setelah kegiatan selesai siswa diinstruksikan untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing.

Berdasarkan pemecahan masalah diatas rincian target yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Magic Card* adalah sebagai berikut :

1. Target Proses

a. Kinerja Guru

Guru dapat menjalankan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dengan baik dan menggunakan media *Magic Card* analisis nilai 100 %

b. Aktivitas Siswa

Dalam penggunaan media *Magic Card* analisis nilai untuk meningkatkan Pemahaman siswa tentang kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar diharapkan siswa aktif, disiplin dan mampu bekerja sama selama pembelajaran berlangsung serta mampu menuangkan kreatifitasnya yaitu sebesar 85%

c. Target Hasil

Acuan yang digunakan dalam target hasil yaitu KKM mata pelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun target hasil yang ingin dicapai yaitu sebesar 85%. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Suyono (2011, hlm. 132)

bahwa “menguasai 100% bahan ajar amat sukar, maka dijadikan ukuran biasanya menguasai 85% tujuan atau kompetensi yang harus dicapai”.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, peneliti memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dari hasil penelitian tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran rencana pembelajaran Penggunaan Media *Magic Card* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Margapala pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar.
2. Untuk mengetahui bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan Penggunaan Media *Magic Card* untuk meningkatkan pemahaman siswa siswa kelas IV SD Negeri Margapala pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar.
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dari keseluruhan siswa siswa kelas IV SD Negeri Margapala pada materi Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar setelah menggunakan Penggunaan Media *Magic Card*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Penelitian dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya.
- b. Untuk membantu siswa memudahkan dalam memahami Kegiatan Ekonomi dilingkungan Sekitar dalam pembelajaran.
- c. Melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam suasana pembelajaran yang tidak membosankan.

##### **2. Bagi Guru**

- a. Membuat guru bisa lebih kreatif dalam menampilkan media pembelajaran.
- b. Memotivasi guru untuk lebih berfikir kritis.

##### **3. Bagi Sekolah**

- a. Meningkatkan kualitas sekolah.
- b. Menjadi referensi untuk guru-guru lain yang ada disekolah.

##### **4. Bagi Peneliti**

- a. Menambah wawasan peneliti untuk bisa menyingkarkan proses pembelajaran.
- b. Menjadi bahan referensi untuk peneliti.

#### F. Batasan Istilah

1. **Media Pembelajaran** adalah alat yang bisa membantu merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Miarso, 1989 (dalam Susilana & Riyana 2009, hlm. 6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.
2. **Media Magic Card** merupakan salah satu media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Media "*Magic Card*" merupakan kartu sulap yang telah dimodifikasi oleh peneliti sehingga berguna untuk membantu proses pembelajaran. Berangkat dari kata "*Magic*" yang berarti ajaib dan kata "*Card*" yang berarti kartu. Di kartu ini terdapat beberapa materi tentang pelajaran yang akan diajarkan yang didalam kartunya terdapat sebuah *clue* untuk mencari gambar yang sesuai dan kartu ini bisa merubah *clue* yang ada dalam kartu menjadi berbeda. Menurut Karim [Online] menyatakan bahwa media *Magic Card* sebagai media pembelajaran atau alat bantu mengajar adalah perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar. *Magic Card* dipakai saat guru menerangkan pelajaran.
3. **Hasil Belajar** dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang di peroleh siswa setelah guru menggunakan Media *Magic Card* akan meningkat. Hasil belajar adalah ciri dari perubahan setelah melakukan suatu proses. Gagne (dalam Sutardi, 2007) mengatakan bahwa "hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai."
4. **Kegiatan ekonomi** dalam penelitian ini adalah materi yang disampaikan dalam penelitian. Terdiri dari dua kata yaitu kegiatan, menurut Ramlan [online] Kegiatan adalah bagian dari program yang dilaksanakan oleh satu atau beberapa satuan kerja sebagai bagian dari pencapaian sasaran terukur

pada suatu program. Ekonomi, menurut M. Manulang [online] ekonomi adalah suatu ilmu yang mempelajari masyarakat dalam usahanya tersebut guna untuk mencapai kemakmuran, keadaan dimana suatu manusia dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dari segi pemenuhan kebutuhan barang atau jasa. Jadi dapat disimpulkan jika kegiatan ekonomi adalah program yang dilaksanakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya untuk tetap bisa bertahan hidup.

