
**GENIUS LEARNING STRATEGY BERBASIS MAGIC FORMULA
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V MAPEL MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG
DI SD NEGERI KOWANGBINANGUN KALASAN *)**

Arman Riyadi, Agustriyaningsih Setiadi, Andarini Permata C.

Mahasiswa FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

This study is intended to know about the role of Magic Formula-Based Genius Learning Strategy can improve the output of mathematic learning at SD Negeri Kowangbinangun Kalasan.

The study employed a quasi-experimental approach. The technique of data collection was done by participation observation and documentation. The subject of the research was the students Grade V at SD Negeri Kowangbinangun, Kalasan.

The result of the study shows that the implementation of Magic Formula-Based Genius Learning Strategy achieved good results, meaning that the students had active role in the learning process. This strategy could increase and motivate the students to learn mathematics, specifically geometry or shape. The posttest of the second cycle produced better scores. The students' average scores was 5.25 and the average scores in the posttest of the second cycle was 8.15. The student also became active and the situation of mathematic class became enjoyable.

Keywords : Magic Formula-based Genius Learning Strategy, output of mathematic learning, geometry

PENDAHULUAN

Banyak orang yang beranggapan bahwa pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang sangat abstrak. Hal ini juga dirasakan oleh sebagian besar siswa di Indonesia. Hal ini terjadi karena siswa kurang diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pelajaran Matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa bahwa Matematika hanya sekedar mata pelajaran tanpa makna.

Sisca Rahmadona (2007: 24) mengutip pernyataan Van de Henvel-

Panhuizen dalam artikel I Gusti Putu Suharta menyatakan bahwa bila anak belajar Matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan Matematika. Pelajaran Matematika diarahkan untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang kehidupan sehari-hari. Untuk itu, agar pemahaman Matematika khususnya materi ajar Bangun Ruang menjadi pembelajaran bermakna, hendaknya penyampaian rumus-rumus yang akan digunakan, dijabarkan dalam kata-kata yang disukai oleh masing-

masing anak dengan menggunakan angka, huruf, atau simbol dalam rumus tersebut.

Berdasarkan pengamatan riil di lapangan, proses pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Kowangbinangun Kalasan kurang meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran Matematika masih bersifat ekspositoris, yaitu masih berpusat pada guru sehingga belum mampu membangkitkan budaya belajar pada diri siswa. Pembelajaran cenderung masih *text book oriented* dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran cenderung abstrak dengan metode ceramah sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Sementara itu, keadaan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak melakukan pengajaran bermakna, metode yang digunakan kurang bervariasi, yang akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan karena dalam penyampaian materi berpusat pada guru. Siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikannya dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Proses pembelajaran ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak hidup dan siswa menjadi pasif.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang

dicapai anak dalam pembelajaran mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. KKM yang ditetapkan di SD Negeri Kowangbinangun Kalasan untuk Mata Pelajaran Matematika adalah 65. Hal ini berarti bahwa siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai KKM sebesar 65. Apabila belum mencapai KKM, siswa tersebut belum tuntas belajar.

Namun kenyataannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa dari siswa yang mengikuti evaluasi belajar Matematika yang berhasil mencapai KKM hanya 9 siswa atau 47,37% dan yang belum tuntas 10 siswa atau 52,63%.

Dari permasalahan tersebut kiranya dapat digunakan dan dikembangkan *Genius Learning Strategy* berbasis *Magic Formula* yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Genius Learning Strategy* berbasis *Magic Formula* dicirikan oleh penggunaan rangkaian kata-kata yang disusun berdasarkan imajinasi masing-masing siswa dimana huruf awal dari rangkaian kata-kata tersebut menggunakan komponen huruf, angka, simbol matematis atau apa saja yang ada dalam rumus tersebut. Dalam teknik ini, guru mengarahkan siswa untuk mengembangkan rumus-rumus bangun ruang dari yang sederhana hingga yang kompleks sekalipun dengan membuat cerita yang berkesan dari setiap anak agar lebih mudah dihafal, dipahami dan tidak mudah untuk dilupakan. *Genius Learning*

Strategy berbasis *Magic Formula* adalah suatu strategi yang dirancang untuk memudahkan anak dalam menghafal dan memahami rumus dengan merangkaikan komponen angka, huruf, simbol matematis yang ada dalam rumus tersebut. Penerapan teknik ini tidak tergantung pada guru, namun diserahkan sepenuhnya kepada anak untuk memilih rangkaian kata apa yang akan ia gunakan untuk memudahkannya dalam menghafal dan memahami rumus-rumus bangun ruang.

Menyadari akan manfaat *Magic Formula* dan melihat kenyataan *Genius Learning Strategy* berbasis *Magic Formula* masih jarang digunakan anak secara optimal. Maka perlu kiranya diadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut adakah peningkatan hasil belajar Matematika khususnya Materi Ajar Bangun Ruang dengan menggunakan *Genius Learning Strategy* berbasis *Magic Formula*.

KAJIAN TEORI

Tinjauan *Genius Learning Strategy* Berbasis *Magic Formula*

Genius Learning Strategy

Genius Learning Strategy atau lebih tepat disebut sebagai *Holistic Learning* adalah sebagai suatu pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran dengan melibatkan siswa sebagai subyek belajar (Gunawan, 2006: 2). *Genius Learning Strategy* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang

menyenangkan. Dalam *Genius Learning Strategy*, pembelajaran lebih sistematis sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran karena dalam pembelajaran ini siswa belajar sambil bermain. Bermain yang dimaksud adalah bermain dengan tujuan agar memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran. Dengan bermain siswa akan lebih cepat menyerap informasi tanpa paksaan.

Dasar dari *Genius Learning Strategy* yaitu metode *accelerated learning* atau cara belajar dipercepat. Bedanya, *Genius Learning* telah mengalami proses penyesuaian dengan keadaan di Indonesia. *Accelerated Learning* menurut Dave Meier adalah metode yang mengakui bahwa masing-masing individu memiliki cara pilihan belajar pribadi yang cocok dengan karakter individu tersebut. Jika seseorang belajar dengan metode yang cocok dengan karakternya, maka ia akan lebih cepat memahami apa yang ia pelajari. Untuk itulah metode ini sering disebut cara belajar cepat. Sedang yang dimaksud dengan diadaptasi dengan mempertimbangkan keadaan dan kondisi masyarakat di Indonesia adalah *Genius Learning Strategy* ini dalam penerapannya di lapangan telah disistematiskan, yaitu dalam penggunaannya disertai dengan langkah-langkah dan tahapan-tahapan yang jelas dan sedemikian rupa sehingga guru maupun siswa tidak kesulitan menggunakannya (Sokmajaya, dkk, 2007: 63-64).

Prinsip dalam *Genius Learning Strategy*, seperti yang dikemukakan oleh

Gunawan (2006: 9-10) yaitu sebagai berikut.

1. Otak akan berkembang dengan maksimal dalam lingkungan yang kaya akan stimulus multisensori dan tantangan berpikir.
2. Besarnya pengharapan/ekspektasi berbanding lurus dengan hasil yang dicapai. Otak selalu berusaha mencari dan menciptakan arti dari suatu pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung pada level pikiran sadar dan pikiran bawah sadar. Motivasi akan meningkat saat murid menetapkan tujuan pembelajaran yang positif dan bersifat pribadi.
3. Lingkungan belajar yang “aman” adalah lingkungan belajar yang memberikan tantangan tinggi namun dengan tingkat ancaman yang rendah. Dalam kondisi ini, otak *neo-cortex* dapat diakses dengan maksimal sehingga proses berpikir dapat dijalankan dengan maksimal.
4. Musik membantu proses pembelajaran dengan tiga cara. Yang *pertama*, musik membantu untuk men-charge otak. *Kedua*, musik membantu merilekskan otak sehingga otak siap untuk belajar. *Ketiga*, musik dapat digunakan untuk membawa informasi yang ingin dimasukkan ke dalam memori.
5. Ada berbagai alur dan jenis memori yang berbeda ada pada otak kita. Dengan menggunakan teknik strategi khusus, kemampuan untuk mengingat dapat ditingkatkan.
6. Kondisi fisik dan emosi saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Untuk bisa mencapai hasil maksimal, kedua kondisi ini, yaitu kondisi fisik dan kondisi emosi, harus benar-benar diperhatikan.
7. Setiap otak adalah unik dengan kapasitas pengembangan yang berbeda berdasarkan pada pengalaman pribadi. Ada beberapa jenis kecerdasan. Kecerdasan dapat dikembangkan dengan proses pengajaran dan pembelajaran yang sesuai.
8. Walaupun terdapat perbedaan fungsi antara otak kiri dan otak kanan, namun kedua belah *hemisfer* ini bisa bekerja sama dalam mengolah suatu informasi.

Tujuan dari *Genius Learning Strategy* adalah untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar. Proses pembelajaran yang terbaik yang dapat diberikan kepada anak adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak. Berangkat dari hal ini, guru diharapkan dapat membawa anak untuk dapat berkembang sesuai dengan potensinya

Magic Formula

Salah satu teknik dalam metode *Genius Learning Strategy* adalah *Magic Formula* atau yang biasa disebut Teknik Menghafal Rumus. Teknik ini adalah sebuah teknik yang mempermudah

seseorang untuk menghafalkan rumus dimana ia mempergunakan imajinasinya dalam membuat cerita yang menarik bagi dirinya dengan menggunakan komponen huruf, angka, simbol matematis atau apa saja yang ada dalam rumus tersebut.

Keunggulan teknik ini adalah membantu siswa menghafalkan rumus dari yang sederhana hingga yang rumit sekalipun. Dan siswa dapat dengan bebas mengembangkan imajinasinya masing-masing tanpa terpaku dengan sebuah patokan yang ditentukan oleh guru

Berikut ini akan dicontohkan penerapan *Magic Formula*.

1. Contoh Rumus Volume Kubus

$$\begin{aligned}V_{\text{kubus}} &= s \times s \times s \\ &= s^3\end{aligned}$$

Dengan menggunakan *Magic Formula*:
Volume kubus sama dengan susu sapi.

Keterangan:

s = su

s = su

s = sapi

2. Contoh Rumus Volume Balok

$$V_{\text{balok}} = p \times l \times t$$

Dengan menggunakan *Magic Formula*:
Volume balok sama dengan pas dikali lihat Veri jadi ingat pelit.

Keterangan:

V = Veri

p = pe

l = li

t = t

Meskipun kita menggunakan teknik *Magic formula* untuk menghafal rumus, perlu kita ingat bahwa teknik ini tetap hanya suatu cara yang digunakan untuk memudahkan siswa untuk memahami suatu rumus. Jadi ketika memahami suatu soal yang berkaitan dengan rumus bangun datar, siswa akan tetap paham dengan apa yang ia hadapi.

Tinjauan Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Wingkel dalam Riyadi (2008:9) menggolongkan kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensorik-motorik yang meliputi keterampilan melakukan rangkaian gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

Hasil belajar siswa dapat juga dilihat dari tiga aspek, yakni secara kuantitatif, institusional, dan kualitatif menurut Syah (Riyadi, 2008:9). Aspek kuantitatif menekankan pada pengisian dan pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta-fakta yang berarti. Aspek institusional atau

kelembagaan, menekankan pada ukuran seberapa baik perolehan belajar siswa yang dinyatakan dalam angka-angka. Aspek kualitatif menekankan pada seberapa baik pemahaman dan penafsiran siswa terhadap lingkungan di sekitarnya sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Rumini, dkk. (1993:61-62) proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh hal-hal berikut ini.

1. Faktor Internal/dalam diri individu
 - a. Psikis, meliputi kognitif, afektif, psikomotor, campuran, kepribadian, motivasi, perhatian, disiplin diri, dan lain-lain.
 - b. Fisik, meliputi indera, anggota badan, tubuh, kelenjar, syaraf, dan lain-lain.
2. Faktor Eksternal/lingkungan
 - a. Sosial/dinamis, meliputi lingkungan sosial individu (rumah, sekolah, masyarakat).
 - b. Non sosial, meliputi lingkungan alam (cuaca, iklim, suhu).

Hasil belajar Matematika adalah keseluruhan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti pelajaran Matematika. Hasil belajar ini sering tidak langsung kelihatan tanpa orang itu melakukan sesuatu untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar Matematika. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika ini diperlukan berbagai

cara dan teknik yang sesuai dengan hakekat suatu bidang ilmu pengukuran. Hasil belajar yang difokuskan pada tes tertulis merupakan sistem evaluasi yang merupakan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika khususnya materi bangun ruang, siswa kelas V SD Negeri Kowangbinangun Kalasan.

Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif, yaitu bahwa orang yang akan melakukan tindakan juga harus terlibat dalam proses penelitian dari awal (Madya, 1994:27). Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru kelas. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Madya, 1994:25) yang berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian itu dipandang satu siklus.

Penelitian ini mengumpulkan data dengan observasi langsung partisipan yang nantinya akan dilengkapi dengan hasil *checklist* dan hasil pengamatan

kemampuan persepsi objek siswa baik sebelum maupun sesudah *Genius Learning Strategy* (GLS) berbasis *Magic Formula* diterapkan. Data pelengkap diperoleh melalui wawancara dengan guru. Data ini untuk mengetahui kemampuan siswa. Dan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan *Genius Learning Strategy* berbasis *Magic Formula*.

Analisis data dilakukan setiap siklus. Teknik analisis data yang digunakan untuk data hasil pembelajaran dengan menggunakan *Genius Learning Strategy* berbasis *Magic Formula* untuk siswa kelas V SD Negeri Kowangbinangun Kalasan adalah analisis statistik deskriptif. Data kualitatif dianalisis dengan cara analisis kualitatif, yaitu cara interaktif yang terdiri atas tiga tahap analisis, yaitu reduksi data, pemaparan data, dan penyimpulan (Milles & Huberman, dalam Suryanto, 2006).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SD Negeri Kowangbinangun Kalasan Sleman yang berlokasi sekitar 1,5 km ke arah barat dari Candi Prambanan. Siswa SD Negeri Kowangbinangun secara keseluruhan ada 100 siswa yang terdiri dari 23 siswa kelas 1, 15 siswa kelas 2, 11 siswa kelas 3, 16 siswa kelas 4, 20 siswa kelas 5, dan 15 siswa kelas 6. Kebanyakan siswa tersebut berasal dari daerah sekitar Kowang-

binangun, Tamanmartani, Kalasan. SD Kowangbinangun Kalasan dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Jonet, A.Ma. ini merupakan sekolah negeri. Guru-guru yang mengajar bervariasi latar belakang dan masa bhaktinya. Ada yang memang sudah tergolong guru senior dan ada pula beberapa guru muda yang baru diangkat sebagai pegawai negeri.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas V, Bapak Suparman, diketahui bahwa Matematika belum termasuk ke dalam mata pelajaran yang disenangi siswa. Mereka masih menganggap Matematika sebagai momok yang menakutkan karena dianggap sulit.

Hasil pengamatan langsung di lapangan pun memperlihatkan bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika masih kurang. Mereka hanya duduk dan mencatat, sementara guru mengajar. Metode yang diterapkan oleh guru pun masih monoton dan konvensional, yaitu hanya dengan ceramah. Siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran, sehingga iklim yang tercipta di kelas tersebut terkesan kaku dan tegang. Ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, dan bahkan belum mencapai KKM yang disyaratkan yaitu 65. Bahkan rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan GLS berbasis *Magic Formula* hanya 73,25. Proses tanya jawab yang seharusnya terjadi antara siswa dengan guru pun belum tampak. Jadi, tidak diketahui mana siswa yang belum paham dan mana yang sudah paham.

DESKRIPSI PELAKSANAAN TINDAKAN

Sebelum Pelaksanaan Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan dalam hal ini yang dimaksud adalah gambaran proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehari-hari dengan menggunakan metode konvensional, pembelajaran masih bersifat *teacher centered* dan kurang adanya hubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sementara itu, guru masih belum memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain pembelajaran bermakna, metode yang digunakan kurang bervariasi, belum menggunakan media pembelajaran sehingga motivasi siswa tidak terbangun.

Siswa juga merasa bahwa pembelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, dan menakutkan. Iklim pembelajaran yang dicipta terkesan kaku dan tegang. Hal tersebut terjadi berulang-ulang setiap kali ada pelajaran Matematika. Ini berdampak pada hasil belajar siswa pada aspek kognitif yaitu hanya menghasilkan rata-rata sebesar 73,25 jauh di bawah KKM yang seharusnya 65. Pada aspek afektif terlihat siswa masih sangat pasif selama proses pembelajaran, kurang menunjukkan antusiasme dan tidak ada yang menunjukkan sikap tertarik pada mata pelajaran Matematika. Aspek psikomotornya pun masih terlihat kurang adanya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, siswa terlihat hanya berlaku sebagai objek pembelajaran yang

menerima materi yang disampaikan guru, mencatat, dan duduk manis.

Pelaksanaan Siklus I

Penerapan GLS berbasis *Magic Formula* pada siklus I cenderung mengalami peningkatan daripada sebelum diterapkan GLS berbasis *Magic Formula*. Untuk mengetahui peningkatan tersebut, dapat dilihat dari peningkatan 3 aspek dalam hasil belajar Matematika, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk segi kognitif, diadakan sebuah *post test* setelah diberikannya perlakuan GLS berbasis *Magic Formula*. Evaluasi ini dilaksanakan pada 17 Oktober 2009. Hasil dari *post test* ini diperoleh skor tertinggi 9 dan skor terendah 4. Nilai rata-rata 73,25 dengan jumlah siswa yang belum lulus adalah sebanyak 7 anak atau 35% dari keseluruhan. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 20,75.

Dari aspek afektif dan psikomotor terlihat dalam peningkatan partisipasi siswa yang dinilai dari lembar observasi. Dari observasi yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa aspek afektif dan psikomotor tinggi 50%, sedang 33%, dan rendah 17%.

Refleksi Siklus I

Siklus I diterapkan dengan prinsip pembelajaran GLS yaitu aktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam siklus I ini adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Siswa di-*setting* untuk berdiskusi dalam membahas rangkaian

kalimat-kalimat unik dan menarik berdasarkan pengalaman atau hal-hal yang ada di lingkungan sekitar yang diambil dari rumus-rumus bangun ruang. Namun penerapan GLS berbasis *Magic Formula* dalam siklus I masih belum optimal, terbukti dengan 7 orang siswa yang belum menuntaskan KKM dan masih terlihat aspek afektif dan psikomotor dalam kategori tinggi sebesar 50%.

Dari pemantauan selama penelitian, terlihat GLS berbasis *Magic Formula* hampir sama dengan proses pembelajaran yang biasa, namun ada perbedaan mendasar. Yaitu pembelajaran dilakukan secara sistematis dan menyenangkan sehingga siswa merasa lebih rileks dalam menerima materi pelajaran. Dilaksanakannya kuis di akhir pembelajaran membangkitkan motivasi siswa untuk berkompetisi. Walaupun begitu ada beberapa siswa yang masih bingung dengan penerapan GLS berbasis *Magic Formula*. Pelaksanaan tanya jawab pun masih belum optimal, meskipun guru sudah bertanya, tapi ada beberapa siswa yang masih terlihat malu-malu dan enggan untuk menjawab. Begitupun sebaliknya, belum ada pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa seputar materi yang telah diberikan. Namun berdasarkan evaluasi dan observasi yang dilakukan, terlihat peningkatan hasil dalam tiga aspek hasil belajar.

Pelaksanaan Siklus II

Dari hasil pemantauan, terdapat peningkatan kembali yaitu dalam ketiga

aspek hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa lebih tertib dalam mengikuti pelajaran, sudah terlihat adanya umpan balik dari siswa dengan menjawab atau bahkan mengajukan pertanyaan seputar materi bangun ruang. Setelah dilakukan penerapan GLS berbasis *Magic Formula* pada siklus II ini, kembali dilakukan observasi untuk memantau perkembangan aspek afektif dan psikomotor serta diberikannya *post test* untuk mengukur aspek kognitif siswa.

Hasil dari *post test* yang dilakukan menunjukkan kenaikan rata-rata menjadi 81,5 dan hanya terdapat 1 orang siswa yang belum menuntaskan KKM dengan nilai 55. Namun selebihnya telah berhasil, bahkan menghasilkan nilai tertinggi 9 dan nilai terendah 55. Ini menunjukkan kenaikan rata-rata sebesar 8,25 sedangkan dari aspek afektif dan psikomotor terlihat persentase tinggi mencapai 73%.

Pada pelaksanaannya tidak terdapat terlalu banyak perbedaan dengan pelaksanaan siklus I. Hanya saja dalam siklus II ini dilakukan bimbingan secara personal terhadap siswa-siswa yang belum menuntaskan KKM-nya. Mereka dibantu dengan pengarahan dan bimbingan dengan melakukan dialog dengan masing-masing siswa sehingga diketahui kesulitan yang mereka alami dan memberikan solusi yang terbaik. Hasilnya cukup memuaskan, karena hasil belajar Matematika pada siklus II kembali mengalami peningkatan.

Refleksi Siklus II

Setelah diadakan siklus II, siswa semakin terlihat lebih menguasai pembelajaran dengan menerapkan GLS berbasis *Magic Formula*. Sehingga pada saat proses diskusi dalam penyusunan kalimat-kalimat ataupun kata-kata menarik yang didasarkan pada rumus-rumus bangun ruang, mereka terlihat lebih antusias, bersemangat dan sudah tidak lagi mengalami kesulitan seperti pada siklus I. Siswa-siswa yang sebelumnya belum berhasil menuntaskan KKM pun setelah diberi bimbingan secara personal terlihat dapat lebih bisa menerima pelajaran dan mampu mengikuti ketertinggalannya. Pengetahuan yang mereka serap pun tidak terbatas pada hafalan semata, namun konsep pembelajaran Matematika realistiknya pun tersampaikan. Kuis yang kembali dilakukan pada akhir pembelajaran semakin membangkitkan siswa untuk selalu bersemangat dalam berkompetisi, pada konteks yang positif tentunya.

Peningkatan yang terjadi dari ketiga aspek hasil belajar yaitu pada aspek kognitif nilai rata-rata yang dihasilkan adalah sebesar 81,5, naik 8 dari pelaksanaan siklus II. Pada aspek afektif dan psikomotor kriteria tingginya menjadi 73% dari yang sebelumnya hanya 50%. Hal ini memperlihatkan bahwa GLS berbasis *Magic Formula* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tidak hanya pada aspek kognitifnya saja, namun juga pada aspek afektif dan psikomotor.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan, yaitu penerapan GLS berbasis *Magic Formula* dapat dijadikan strategi dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V di SD Negeri Kowangbinangun Kalasan.

Saran

Guru diharapkan dapat selalu menggunakan strategi-strategi pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menerima pelajaran yang akan diberikan, misalnya menggunakan *Genius Learning Strategy* berbasis *Magic Formula*. Para guru juga diharapkan untuk selalu mengembangkan metode dan strategi dalam pengajaran sehingga anak dapat lebih mudah dalam menerima bahan ajar yang akan diajarkan. Dalam pengembangan pembelajaran tidak harus dengan suatu bentuk yang mahal tetapi menggunakan strategi yang mudah dilaksanakan, tidak membutuhkan banyak biaya namun dapat diterima oleh siswa. Diharapkan guru dapat menghayati tentang apa yang diajarkan sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam mengikutinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ari, Muslichach. 2006. *Penerapan Sains – Teknologi – Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Gunawan, Adi W. (2006). *Genius Learning Strategy* Petunjuk Praktis untuk Menerapkan *Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia
- Riyadi, Arman. 2008. "Tugas Penelitian Pendidikan, Perbedaan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Model Pembelajaran Konvensional". Makalah tidak disajikan. UNY: FIP
- Suryanto. 2006. "Analisis, Refleksi dan Tindak Lanjut dalam Penelitian Tindakan Kelas". Makalah pada seminar penelitian *Metodologi PTK bagi Dosen Muda PTN se Jateng – DIY*. Diselenggarakan oleh UNY dan Dirjen Dikti Depdiknas Jakarta 29 November – 2 Desember 2006
- Suwarsih, Madya. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta
- Tim Penyusun. 2007. *Transformator, Jurnal Penelitian Mahasiswa*. Yogyakarta: BEM FIP UNY
