



**PENGEMBANGAN MEDIA MAGIC BOX PADA TEMA 2 SUBTEMA 1  
 UNTUK SISWA KELAS V SD SWASTA MAHKOTA HIDUP T.A 2023/2024**

**Gracia Apridenola Simanjorang<sup>1</sup>, Robenhart Tamba<sup>2</sup>, Risma Sihotang<sup>3</sup>,  
 Faisal<sup>4</sup>, Husna Tambunan<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Medan, Jl. Willièm Iakandar Psr. V, Telp (061) 6613365 Fax (061) 6614002

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan Media Pembelajaran Magic Box pada siswa kelas V SD Swasta Mahkota Hidup. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Reserch and Development) yang menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari validasi oleh ahli media memperoleh 92% dengan kategori "Sangat Layak", validasi oleh ahli materi dengan kategori 90% dengan kategori "Sangat Layak", validasi oleh ahli praktisi pendidikan memperoleh hasil 92% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil pre-test peserta didik sebelum menggunakan media Magic Box memperoleh nilai dengan rata-rata 53,79% dan nilai rata-rata post-test setelah menggunakan media yaitu 81,72% dengan kategori "Sangat Efektif". Dari hasil yang diperoleh disimpulkan bahwa media Magiic Box pada tema 2 subtema 1 layak, praktis dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.</i></p>	<p><b>Info Artikel</b>            Diajukan : 11-3-2024            Diterima : 3-06-2024            Diterbitkan : 25-07-2024</p> <p><b>Kata kunci:</b>            Magic Box, Media, Pengembangan</p> <p><b>Keywords:</b>            Magic Box , Media, Development.</p>
<p><b>Abstract</b>  <i>This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of Magic Box Learning Media for fifth grade students at Mahkota Hidup Private Elementary School. This research is research and development which uses the ADDIE development model consisting of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Based on the research results obtained from validation by media experts, it was 92% in the "Very Feasible" category, validation by material experts was 90% in the "Very Feasible" category, validation by education practitioner experts was 92% in the "Very Practical" category. . The students' pre-test results before using the Magic Box media obtained an average score of 53.79% and the average post-test score after using the media was 81.72% in the "Very Effective" category. From the results obtained, it was concluded that the Magic Box media in theme 2 subtheme 1 was feasible, practical and effective for use in improving students' learning abilities.</i></p>	
<p><b>Cara mensitasi artikel:</b>            Simanjorang, G.A., Tamba, R., Sihotang, R., Faisal, F., &amp; Tambunan, H. (2024). Pengembangan Media Magic Box Pada Tema 2 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V SD Swasta Mahkota Hidup T.A 2023/2024. <i>IJEB: Indonesian Journal Education Basic</i>, 2(2), 248-253.  <a href="https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB">https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB</a></p>	

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran merupakan tonggak dari proses pendidikan secara keseluruhan. Kualitas pendidikan meningkat ketika pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran, untuk mencapai pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Kegiatan ini tidak lepas dari peran seorang guru sebagai manajer dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran memiliki peranan utama agar proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rusman (2012:162) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama dibanding dengan menyapaikan materi dengan cara tatap muka tanpa alat bantu. Ada banyak faktor dalam proses belajar mengajar dikelas yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik, yaitu metode, model dan media pembelajaran. Media pendidikan mengacu pada alat atau media yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada siswa, memfasilitasi pemahaman. Memanfaatkan materi pendidikan sangat penting bagi siswa sekolah dasar, terutama bagi mereka yang berada dalam tahap operasional konkret. Menurut teori Jean Piaget, anak-anak yang berusia antara 7 dan 11 tahun diklasifikasikan dalam tahap operasional konkret. Pemikiran anak-anak sebagian besar bersifat konkret, yang menghambat kemampuan mereka untuk memahami konsep abstrak atau terlibat dalam penalaran abstrak tentang objek atau ide yang nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Mahkota Hidup dapat dilihat bahwa sekitar 44% dari kelas V SD Swasta Mahkota Hidup mencapai hasil belajar tematik di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Di sisi lain, 16 siswa atau sekitar 56% tidak memenuhi KKM dari total 29 siswa. Setelah melakukan observasi di kelas V SD Swasta Mahkota Hidup, dengan kesimpulan bahwa cukup banyak anak yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Secara umum guru sudah mengajarkan pembelajaran tematik serta penggunaan media pembelajaran. Namun guru masih menggunakan media yang sederhana misalnya buku, gambar, dan benda yang ada disekitar lingkungan sekolah karena penggunaannya praktis dan mudah. Akan tetapi, dengan penggunaan media tersebut membuat suasana pembelajaran cenderung monoton sehingga membuat peserta didik tidak bersemangat dan merasa bosan saat pembelajaran. Karena anak di usia sekolah dasar cenderung lebih suka belajar sambil bermain dan inovasi pembelajaran yang beragam. Oleh karena itu salah satu cara dalam mengatasi masalah tersebut, maka dikembangkanlah media *Magic Box*. Media *Magic Box* adalah alat multimedia yang berbentuk kubus atau kotak persegi. Kotak ini terdiri dari lapisan-lapisan yang berisi materi-materi pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa. Dalam penggunaan media *Magic Box*, ketika membuka kotak, seseorang akan menemukan berbagai macam foto dan materi yang dirancang untuk meningkatkan kegembiraan anak-anak untuk belajar dan menarik perhatian mereka. Penggunaan media *Magic Box* memiliki banyak manfaat, termasuk kemampuan untuk memberikan rasa takjub pada saat membuka, yang kemudian mengarah pada kejutan yang menyenangkan bagi pembacanya. b) Konten menjadi lebih berdampak. b) Menumbuhkan keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar yang otentik, mempromosikan perolehan informasi melalui kegiatan eksperimental langsung dengan menggunakan sumber daya yang disediakan dalam media. Oleh karena itu, penggunaan

media dalam pembelajaran siswa sangat tepat karena media memiliki kemampuan untuk memikat siswa, sehingga dapat meningkatkan kinerja akademik mereka.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2018, h.28) menyatakan bahwa “Penelitian berfungsi untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk”. Di mana arti dari mengembangkan produk adalah memperbarui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis dan efisien untuk digunakan. Arti luas dari memvalidasi produk adalah menguji efektifitas atau validasi dari produk yang telah ada. Peneliti memilih model *Research and Development* disebabkan model ini dikembangkan secara terurut dan bertumpu pada landasan teoritis desain media pembelajaran. Model yang akan digunakan adalah ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Mahkota Hidup. Sekolah ini terletak di Jalan Bersama Ujung Dusun IX, Muliorejo, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V A SD Swasta Mahkota Hidup tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 29 orang dengan rincian 16 laki-laki dan 13 perempuan yang memiliki rata-rata usia siswa sebagai subjek penelitian antara 10-11 tahun. . Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Teknik yang dilakukan dalam bentuk tes adalah tes lisan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini dibantu oleh beberapa ahli materi IPA sebagai validator/penilai, dimana ahli tersebut merupakan Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan UNIMED serta Ibu Jerni Christina selaku guru wali kelas V dan juga respon dari peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kelayakan Media *Magic Box***

Kelayakan media pembelajaran *magic box* ini dapat dilihat dari validasi yang telah diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi. Arikunto (2014, h.135) menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Pada penelitian ini validator ahli media adalah Bapak Dr. Winara, S,Si., M.Pd dimana terdapat tiga aspek penelitian yaitu edukasi, teknis dan desain dengan perolehan persentase kelayakan sebanyak 92%. Kemudian untuk validator materi adalah Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd aspek yang akan dinilai yaitu kualitas isi, penyajian materi, dan bahasa. Proses validasi ini dilakukan sebanyak dua kali. Pada pertemuan pertama, diperoleh persentase kelayakan sebanyak 56%, dan masih terdapat beberapa saran perbaikan dari validator. Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan, kemudian dilakukan validasi materi pada pertemuan kedua, dimana memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dan sudah dinyatakan layak dan tidak ada lagi saran perbaikan dari validator.

**Tabel 1. Hasil Validasi Media dan Materi**

Tahapan Penilaian	Jumlah Persentase Penilaian	Kualifikasi
Ahli Media	92%	Sangat Layak
Ahli Materi	90%	Sangat Layak

**Kepraktisan Media *Magic Box***

Kepraktisan media pembelajaran *magic box* ini diukur melalui hasil validasi yang diperoleh dari ahli praktisi media yaitu guru wali kelas V SD Swasta Mahkota Hidup, Ibu Jerni Christina, S.Pd. Hasil validasi diperoleh jumlah presentase kepraktisan media sebesar 92% dengan kategori “sangat praktis” dan tidak ada saran perbaikan dari ahli. Dengan demikian maka media pembelajaran *magic box* ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

**Tabel 2. Hasil Praktisi Pendidikan**

Tahapan Penilaian	Jumlah Persentase Penilaian	Kualifikasi
Ahli Praktisi Pendidikan	92%	Sangat Praktis

**Keefektifan Media *Magic Box***

Keefektifan media pembelajaran *magic box* ini diukur dengan menggunakan soal tes kepada peserta didik. Tes yang dilakukan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes yang digunakan adalah berupa soal pilihan berganda sebanyak 20 butir soal. Lalu setelah melihat dari hasil peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *magic box* nilai rata-rata peserta didik adalah 53,79 dengan persentase ketuntasan sebesar 21%. Setelah itu peneliti mengajar menggunakan *magic box* lalu kemudian memberikan post-test kepada peserta didik. Dan didapati hasil bahwa nilai rata-rata peserta didik adalah 81,72 dengan persentase 86% kualifikasi keefektifan sangat efektif. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 28% . Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *magic box* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan peneliti efektif dan memiliki dampak positif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

**Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik**

Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
S1	50	80
S2	70	75
S3	75	95
S4	70	90
S5	80	80
S6	30	70
S7	80	95
S8	25	75
S9	55	75
S10	35	80
S11	45	90
S12	50	70
S13	75	90
S14	80	85
S15	80	85
S16	35	75
S17	35	60
S18	55	80
S19	55	85

S20	50	90
S21	30	75
S22	75	95
S23	70	90
S24	60	95
S25	40	80
S26	25	75
S27	55	80
S28	40	85
S29	35	70
Jumlah perolehan skor	<b>1560</b>	<b>2370</b>
Jumlah skor ideal seluruh item	2900	2900
Rata-rata	53,79	81,72

## KESIMPULAN DAN SARAN

1. Hasil validasi ahli media diperoleh jumlah presentase kelayakan sebesar 90% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh jumlah presentase kelayakan sebesar 90% dengan kualifikasi layak. Sehingga dari hasil validasi ahli materi dan media dapat disimpulkan bahwa media *magic box* yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil validasi dari guru sebagai praktisi pendidikan diperoleh jumlah persentase kelayakan sebesar 92% dengan kualifikasi kepraktisan sangat praktis. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *magic box* lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dibandingkan dengan tidak memakai media *magic box*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang dilakukan peneliti. Skor rata-rata peserta didik yang diperoleh sebesar 53,79% , kemudian skor rata-rata peserta didik dalam *post-test* yaitu sebesar 81,92%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan dari media *magic box* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dimana terjadi peningkatan sebesar 28,13%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *magic box* berbasis ini efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerbelajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan peneliti pada penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, diharapkan dapat termotivasi dalam menyediakan media pembelajaran bagi peserta didik yang sesuai dengan pembelajaran semi tercapainya proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Bagi siswa, agar dapat menggunakan media *magic box* berbasis kearifan lokal sebaik mungkin untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan lebih meningkatkan minat membaca dari berbagai sumber yang lain.
3. Bagi peneliti lain, agar penelitian ini dapat menjadi referensi dalam membantu mengembangkan media pembelajaran untuk penelitian lainnya

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2021. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. 3 ed. Jakarta: PT. Bumi Aksara.  
 Cahyadi, A. 2019a. Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. 1 ed. Serang : Penerbit Laksita Indonesia .Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran* (h.8).

- Jakarta: GP Press Group.
- Dewi, N.R., Yanitama, A., Listiaji, P., Akhlis, I., Hardianti, R.D. & Kurniawan, O.I. 2021. *Pengembangan Media dan Alat Peraga Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Fajriah, Z.L. & Anggereini, E. 2016. *Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama*. BIODIK, 2(1): 27–33.
- Karo-Karo S, I.R. & Rohani 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM, 7(1): 91–96.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : KENCANA.
- Sartika, Ayu Dewi, and Samsul Bahri. "Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo." *Ability: Journal of Education and Social Analysis* (2022): 82-91.
- Yudhi, M. (2013). *Media Pembelajaran*. Referensi (Gp Press Group).
- Yusup, Febrinawati. "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif." *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7.1 (2018).