



Desain *Magic Box* dalam Meningkatkan Pemahaman Kegiatan Ekonomi pada Peserta Didik

Moh Sutomo⁽¹⁾ Siti Harirotun Nisa⁽²⁾ Maghfirotul Firmaning Lestari⁽³⁾

^{1,2,3}UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia,

¹sutomo@uinkhas.ac.id, ²nisaharirotun@gmail.com,

³maghfirotulfirmaninglestari2@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an effective Magic Box learning media to improve students' motivation and understanding of Natural Science and Social Studies (IPAS) in elementary schools. The purpose of this study is to develop an effective Magic Box learning media and measure its feasibility and effectiveness in improving students' motivation and understanding of IPAS. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Information sources in this study were obtained through qualitative and quantitative data, with data collection instruments in the form of observations, questionnaires, documentation, and tests (pre-test and post-test). The data analysis technique used is qualitative and quantitative analysis. The results of the study show that the Magic Box learning media has high feasibility and effectiveness in improving students' motivation and understanding of IPAS. This media can also increase students' curiosity and encourage students to take an active role in the learning process. The use of Magic Box media can become an effective and enjoyable alternative learning media.

Keywords: *Magic Box Design, Economic Activities, Elementary School Students.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Magic Box yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Magic Box yang efektif dan mengukur kelayakan serta keefektifannya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sumber informasi dalam penelitian ini diperoleh melalui data kualitatif dan kuantitatif, dengan instrumen pengumpulan data berupa observasi, angket, dokumentasi, dan tes (pretest dan posttest). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Magic Box memiliki kelayakan dan keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Media ini juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media Magic Box dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Desain Magic Box, Kegiatan Ekonomi, Peserta Didik Sekolah Dasar

Received : 07-04-2025

; Revised: 30-04-2025

; Accepted: 05-05-2025



Pendahuluan

Pendidikan tidak hanya sekadar menyampaikan informasi atau mentransfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga memiliki peran yang jauh lebih kompleks dalam membentuk karakter, keterampilan, serta potensi peserta didik agar dapat berkembang secara optimal dalam kehidupan. Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun individu yang berkualitas, tidak hanya dari segi akademik tetapi juga dari aspek moral, sosial, dan emosional. Proses pendidikan yang efektif tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif semata, melainkan juga mengembangkan kecerdasan emosional dan karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang berintegritas, memiliki rasa tanggung jawab, serta mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk menciptakan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, serta menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek intelektual, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai moral dan spiritual. Pendidikan bertanggung jawab dalam membangun generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kesadaran akan pentingnya etika dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan harus mampu menghasilkan individu yang tidak hanya memiliki kompetensi akademik yang tinggi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan secara bijak.

Dalam era modern yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Seperti yang dikemukakan oleh Yuberti (2015), penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami berbagai tantangan yang ada serta memperoleh manfaat maksimal dari proses pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat lebih fleksibel, memungkinkan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Lebih lanjut, pendidikan juga memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun peradaban yang bermartabat sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

dan Undang-Undang Dasar 1945 (Trianto, 2011). Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang kompetitif dan mampu beradaptasi dengan dinamika global, sehingga dapat berkontribusi dalam pembangunan nasional dan kemajuan peradaban. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus dirancang sedemikian rupa agar tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga membentuk individu yang memiliki kesadaran akan pentingnya nilai-nilai kebangsaan, toleransi, dan keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan dapat menjadi motor penggerak utama dalam menciptakan masyarakat yang maju, sejahtera, dan berkeadaban.

Dalam implementasi pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran yang efektif menjadi salah satu aspek krusial dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat menjembatani pemahaman konsep yang kompleks, menjadikan materi lebih mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik, tetapi juga pada alat dan media yang mendukung proses penyampaian materi.

Salah satu media pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran adalah Magic Box. Magic Box merupakan media interaktif berbentuk kotak yang dapat menampilkan informasi dalam bentuk visual, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Lailatul Usriyah & Putri, 2021). Dengan adanya elemen visual dan interaktif, Magic Box dapat membantu mengatasi kebosanan siswa dalam menerima materi yang bersifat abstrak atau teoretis. Penggunaan media ini juga memungkinkan guru untuk menyajikan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih kontekstual, di mana siswa dapat melihat dan memahami materi secara lebih nyata melalui tampilan visual yang menarik. Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif memiliki pengaruh positif terhadap daya serap siswa dalam memahami materi pelajaran.

Anggraini (2021) mengungkapkan bahwa media berbasis visual, seperti Magic Box, mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hasanudin

dan Chairunnisa (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam mata pelajaran IPA, misalnya, konsep-konsep abstrak seperti sistem tata surya, fotosintesis, atau sirkulasi darah dapat divisualisasikan secara lebih konkret melalui media interaktif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Begitu pula dalam mata pelajaran IPS, penggunaan media interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep sejarah, geografi, dan ekonomi dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Selain meningkatkan pemahaman, penggunaan media pembelajaran seperti Magic Box juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menstimulasi kreativitas siswa. Dalam lingkungan belajar yang didukung oleh media interaktif, siswa lebih cenderung terlibat secara aktif dalam pembelajaran, baik melalui eksplorasi mandiri maupun diskusi kelompok. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik perlu mempertimbangkan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan materi yang diajarkan. Integrasi teknologi dan media interaktif dalam proses pembelajaran harus terus dikembangkan guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses yang mampu membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Meskipun media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas belajar, implementasinya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar masih belum optimal. Media pembelajaran seharusnya menjadi alat bantu yang tidak hanya memperjelas konsep abstrak tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran, termasuk teknologi interaktif seperti Magic Box, masih terbatas dan belum diterapkan secara merata dalam berbagai mata pelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Baiturrohman Mangli menunjukkan bahwa Magic Box hanya digunakan dalam satu mata pelajaran, sehingga kebermanfaatannya

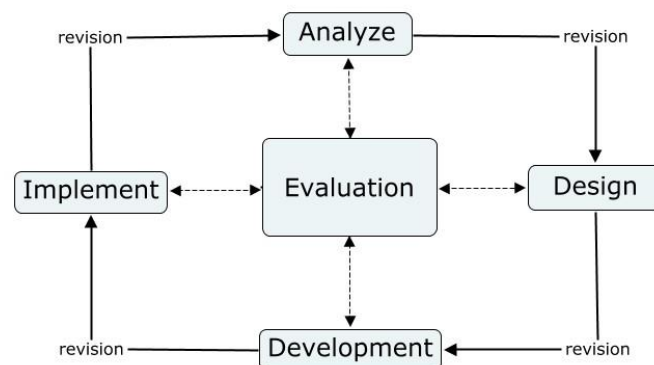
dalam mendukung pemahaman siswa pada mata pelajaran lainnya masih sangat minim (Fauzi, 2023). Ketidakseimbangan ini menyebabkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang lebih kompleks dalam pembelajaran IPAS karena kurangnya media yang dapat membantu mereka menghubungkan teori dengan pengalaman nyata. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, hanya mengandalkan ceramah guru tanpa adanya keterlibatan aktif dalam eksplorasi materi. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS berimplikasi langsung pada rendahnya minat belajar siswa, yang berdampak pada pemahaman materi yang tidak optimal (Anugraheni, 2017). Dalam pembelajaran IPAS, yang menuntut pemahaman konsep-konsep alam dan sosial secara konkret, media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengeksplorasi materi lebih dalam. Jika siswa kehilangan motivasi dalam belajar, maka daya serap mereka terhadap konsep-konsep penting dalam IPAS juga akan menurun, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran juga dapat berdampak pada berkurangnya kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada hafalan fakta, tetapi juga mengharuskan siswa untuk memahami hubungan sebab-akibat dalam fenomena alam dan sosial. Jika pembelajaran hanya berbasis metode konvensional tanpa dukungan media yang inovatif, maka siswa akan kesulitan dalam menghubungkan teori dengan praktik di kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan ini, pengembangan media pembelajaran Magic Box dalam mata pelajaran IPAS menjadi solusi yang strategis. Magic Box memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa karena sifatnya yang interaktif dan berbasis visual, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menyesuaikan konten Magic Box agar sesuai dengan kurikulum IPAS, media ini dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan menarik. Misalnya, dalam pembelajaran tentang ekosistem, Magic Box dapat menampilkan simulasi interaktif tentang interaksi antar makhluk hidup di lingkungan tertentu, yang akan mempermudah siswa dalam memahami keterkaitan antar komponen ekosistem. Lebih jauh lagi, penelitian ini bertujuan untuk tidak hanya mengembangkan Magic Box sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran IPAS, tetapi juga untuk mengukur sejauh mana media ini dapat meningkatkan

motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih optimal, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, memiliki pengalaman belajar yang lebih kaya, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam memahami fenomena alam dan sosial. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam penerapan media pembelajaran agar tidak hanya terbatas pada satu mata pelajaran tertentu, tetapi dapat diterapkan secara luas di berbagai topik pembelajaran. Integrasi teknologi dan pendekatan interaktif dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, serta menghasilkan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Metode

Unit analisis dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran Magic Box yang dikembangkan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli. Subjek uji coba terdiri dari validator ahli (dosen ahli media, dosen ahli materi, dan guru kelas IV), serta siswa kelas IV yang akan menggunakan media pembelajaran ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ini terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Sugiyono, 2022). Setiap tahap dalam model ADDIE dilakukan secara berurutan untuk menjamin efektivitas produk pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Sumber Informasi

Sumber informasi dalam penelitian ini berasal dari dua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif:

- a. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator terhadap produk serta hasil observasi selama uji coba.
- b. Data kuantitatif berasal dari hasil angket validasi produk oleh validator dan hasil pretest serta posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran Magic Box.

Proses Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi: Mengamati secara langsung proses pembelajaran dengan media Magic Box dan mencatat respons siswa serta keterlaksanaan pembelajaran (Mawardani, 2012).
2. Angket: Menggunakan angket validasi untuk memperoleh penilaian dari validator ahli media, ahli materi, dan guru kelas IV, serta angket respon peserta didik mengenai penggunaan Magic Box (Sugiyono, 2018).
3. Dokumentasi: Mengumpulkan bukti pendukung berupa daftar nama peserta didik, observasi kegiatan pembelajaran, foto kegiatan, nilai pretest dan posttest, serta hasil validasi media dan angket respon peserta didik (Maskur, 2018).
4. Tes (Pretest dan Posttest): Untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Magic Box.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif:

1. Analisis Data Kualitatif

Data hasil observasi dan kritik validator dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan pemahaman tentang efektivitas dan kelayakan produk (Achmad, 2018).

2. Analisis Data Kuantitatif

- a. Analisis kelayakan dilakukan dengan menggunakan skala Likert berdasarkan hasil angket validasi dari validator media, materi, dan pembelajaran. Penilaian validasi dihitung dengan rumus di mana Tse adalah total skor empirik dan TSh adalah total skor maksimal (Sugiyono, 2022). Hasilnya diinterpretasikan berdasarkan tabel tingkat pencapaian dengan kategori dari "sangat baik" hingga "sangat tidak layak".

Tabel 1. Kriteria Keefektifan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
86-100	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu revisi
71-85	Cukup baik	Ayak, tidak perlu revisi
56-70	Baik	Kurang layak dan perlu revisi
41-55	Cukup	Tidak layak, dan perlu direvisi
54-40	Kurang	Sangat tidak layak perlu direvisi

Dengan diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

- b. Analisis keefektifan menggunakan uji t-test untuk membandingkan hasil pretest dan posttest. Perhitungan peningkatan hasil belajar dilakukan dengan rumus N-Gain Score:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ :Pretest}$$

$$Skor\ Ideal - Skor\ :Pretest$$

dengan kategori efektivitas berdasarkan persentase peningkatan yang telah ditentukan (Akbar, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli. Dan pada penelitian ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *Magic Box*. Dan penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, yaitu pada penelitian ini merupakan jenis penelitian *R&D* yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Hasil dari pengembangambangan media pembelajaran *Magic Box* ini menggunakan model ADDIE. Urutan langkah-langkah dari penelitian ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembang), Implement (pelaksanaan), Evaluate (evaluasi).

1. Hasil analisis (Analyze)

Analisis karakteristik dilakukan di kelas IV yang menjadi sasaran objek pada penelitian ini peserta didik dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Baiturrohman Jember sebagai subjek dalam penelitian ini dan didapatkan hasil rentang usia peserta didik kelas IV yaitu antara 10-12 tahun. Analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, dalam hal ini peneliti mengambil pada pembelajaran IPAS materi Kegiatan Eekonomi Di Indonesia, dan menggunakan media pembelajaran Magic box.

Bedasarkan hasil analisis dan wawancara oleh peneliti bahwasannya dalam pembelajaran IPAS ini jarang sekali tidak menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan materi, Guru cenderung melakukan penyampaian materi, menggunakan buku cetak, beberapa gambar, dan mengerjakan soal-soal yang berasal dari buku lks juga sebagai sumber belajar mereka, untuk itu dari hasil analisis kebutuhan diatas dapat dijelaskan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran IPAS guna sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan kepada peserta didik dan anti bosan, sehingga peneliti disini akan menggunakan media magic box. Media Magic box ini merupakan media visual yang berbentuk kotak . dan media magic box ini merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru).

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Magic Box dalam pembelajaran IPAS dapat diperkuat dengan beberapa teori pendidikan. Pertama, menurut Teori Perkembangan Kognitif Piaget (1952), anak usia 10-12 tahun berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan objek konkret untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan Magic Box sebagai media visual sangat membantu peserta didik dalam memahami materi ekonomi secara lebih menarik dan mudah dicerna. Selanjutnya, Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi dalam Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dipelajari peserta didik sendiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan. Dalam hal ini, Magic Box dapat berfungsi

sebagai scaffolding yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap konsep ekonomi melalui pengalaman konkret.

Selain itu, Teori Multimedia dalam Pembelajaran oleh Mayer (2009) menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif jika mengombinasikan teks, gambar, dan interaksi langsung dengan media visual. Magic Box sebagai media interaktif memberikan pengalaman multisensori yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Sejalan dengan itu, Model ARCS dari Keller (1987) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menarik harus memperhatikan faktor perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction). Dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif, Magic Box dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Terakhir, Teori Media Pembelajaran oleh Heinich, Molenda, dan Russell (2002) menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian, menyampaikan informasi dengan jelas, serta mendukung pengalaman belajar aktif. Dengan demikian, Magic Box dapat membantu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran berbasis buku teks yang cenderung monoton dan membuat materi lebih mudah dipahami. Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Magic Box dalam pembelajaran IPAS merupakan strategi yang sesuai untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi ekonomi.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Magic Box dalam pembelajaran IPAS dapat diperkuat dengan beberapa teori pendidikan. Pertama, menurut Teori Perkembangan Kognitif Piaget (1952), anak usia 10-12 tahun berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan objek konkret untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan Magic Box sebagai media visual sangat membantu peserta didik dalam memahami materi ekonomi secara lebih menarik dan mudah dicerna. Selanjutnya, Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi dalam Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dipelajari peserta didik sendiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan. Dalam hal ini, Magic Box dapat berfungsi sebagai scaffolding yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap konsep ekonomi melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, Magic Box dapat membantu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran berbasis buku teks yang cenderung monoton dan membuat materi lebih mudah dipahami. Berdasarkan teori-teori tersebut,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan Magic Box dalam pembelajaran IPAS merupakan strategi yang sesuai untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi ekonomi.

2. Hasil Desain (Design)

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media Magic Box. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada materi Kegiatan Perekonomian Di Indonesia, di dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan pengetahuan dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Dan dalam pembelajaran pada bab 8 pada pelajaran Kegiatan Ekonomi Di Indonesia.

b. Merumuskan materi

Sebelum membuat media magic box, perlu untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan di sesuaikan dengan pembuatan media magic box ini.

c. Pembuatan Media Magic Box

Pembuatan Media Magic Box d desain menggunakan bahan yang mudah ditemui dan praktis, media magic box terbuat dari bahan kayu, Adapun tahapan tahapan pembuatan media magic box ini diawali dengan mengumpulkan bahan bahan yaitu : kayu, gergaji, plastik pres mika, kertas manila (kertas manila di lipet menjadi kubus, dan berfungsi menyerupai sebuah Gedung), kertas AP 150, (berisi tentang materi materi), gunting, double tape, lem kertas, dan cutter. Bahan bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai.

Tabel 2. Revisi Produk

Sebelum direvisi	sesudah direvisi
	

3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media Magic Box terdiri dari beberapa tahapan yakni, sebagai berikut:

a. Bentuk produk

Media Magic Box merupakan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini juga menggunakan bahan dan alat yang sangat mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti keawetannya, bahan-bahannya mudah ditemukan, dan lain sebagainya. Pembuatan media ini menyesuaikan dengan materi kelas IV yaitu materi Kegiatan Perekonomian di Indonesia.

b. Komponen Media Magic Box

Media Magic Box ini sangat mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada, dalam pembuatan media juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pembuatan media Magic Box ini menggunakan bahan-bahan yang mudah dijumpai dan didapatkan dilingkungan sekitar juga tidak mengandung bahan-bahan yang berbahaya dan sangat cocok untuk kalangan tingkat Sekolah Dasar.

c. Validasi produk

Validasi produk ada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator, yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media magic Box dilakukan oleh Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd, dan validasi materi dilakukan oleh bapak Muhammad Eka Rahman, S.Pd,M.SEI, validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV Di Seolah Dasar Baiturrohman Mangli, yaitu Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd, Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Magic Box untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS materi Kegiatan Perekonomian Di Indonesia.

Tabel 3. Validation Results

No.	Validator	Presentase	Criteria
1.	Validator 1	87%	Baik
2.	Validator 2	90%	Sangat Baik
3.	Validator 3	90%	Sangat Baik
Average Score Presentase		89%	Valid

4. Implementasi

Implementasi ini merupakan tahapan dimana peneliti melakukan uji coba produk yaitu media Magic Box ini, produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran, implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media Magic Box. Pelaksanaan implementasi ini Di Sekolah Dasar Baiturrohman mangli, pada peserta didik kelas IV, dalam pembelajaran IPAS materi Kegiatan Perekonomian Di Inonesia. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 4 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi, pertemuan kedua dilakukan pretest, pertemuan ketiga dan keempat dilakukan Posttest. Adapun bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. Proses Penyampaian Materi

Hasil Pretest dan Post Test

Keefektifan media Magic box dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan Perekonomian Di Indonesia, dari angket respon peserta didik dan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji desain One Group Pretest-Posttest N-gain Score. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai pretest hasil belajar pada kelas IV adalah 56,33, sedangkan yang sudah diberi perlakuan atau Tindakan diberi media pembelajaran yaitu dengan nilai rata-rata 88,664. Dan hal ini menunjukkan bahwa pengembangan pada media ini sudah valid digunakan. dan

sudah efektif dilakukan dalam suatu pembelajaran. Lalu analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap media *Magic Box*.

Table 4. Pretest dan Post-Test Assesment Result

No.	Score	Pre-test		Post-test		Description
		F	%	F	%	
1.	95-100	0	0%	3	10%	Excellent
2.	80-94	1	4%	15	50%	Very Good
3.	65-79	4	13%	2	7%	Good
4.	55-64	6	20%	3	10%	Fair
5.	40-54	10	33%	0	0%	Deficient
6.	<40	0	0%	0	0%	Very Poor
Total		21	100%	21	100%	
Average		70		77		Fair

Bedasarkan hasil dari pretest pada tabel diatas yaitu nilai yang sudah di peroleh siswa dengan rata-rata dari 21 peserta didik yaitu 70 dimana nilai terbesar yaitu 73, sedangkan KKM yang harus di peroleh yaitu 75. Maka dari itu nilai ini dinyatakan belum lulus KKM, dan dalam pretest ini yaitu dalam bentuk pemberian soal yaitu soal uraian terdiri dari 5 soal yang setiap soal bernilai 3. Pretest merupakan merupakan salah satu metode evaluasi yang dilakukan oleh tenaga pengajar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa terkait materi pembelajaran yang diberikan. Seperti namanya, PreTest berarti evaluasi atau tes yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mendapatkan parameter kompetensi awal, seberapa banyak siswa mengetahui tentang materi pembelajaran tersebut. Hasil dari PreTest nantinya akan menjadi salah satu acuan para pengajar dalam menentukan metode belajar apa yang cocok untuk diterapkan kepada para siswa mereka. PreTest menjadi hal yang penting, terutama bila mengingat bahwa hasil PreTest adalah prasyarat untuk menerima pengetahuan baru selanjutnya.

Bedasarkan hasil posttest yaitu yang sudah diperoleh nilai rata-rata peserta didik yang berjumlah 21 siswa yaitu 77. Dan dimana nilai terbesar yaitu 100, nilai yang diperoleh peserta didik ini sudah mencapai nilai minimal yaitu dengan skor 75 dan dalam Posttest ini dilakukan dalam bentuk pemberian soal uraian, uraian terdiri dari 5 soal yang setiap soal bernilai 3. Post Test merupakan evaluasi atau tes yang dilakukan setelah materi pembelajaran diberikan oleh para tenaga pengajar. Tujuannya adalah untuk memperoleh kompetensi akhir, seberapa banyak siswa menguasai materi pembelajaran yang sudah disampaikan. Post Test menjadi

rangkaian akhir untuk menutup kegiatan pembelajaran. Dapat diketahui keberhasilan sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dari hasil Post Test ini.

5. Evaluasi

Proses evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keberhasilan penelitian pengembangan yang telah dilakukan. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai pembelajaran IPAS. Tahap evaluasi ini juga bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Tujuan akhir evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan, terutama ketika pembelajaran IPAS menggunakan media Magic Box.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran Magic Box merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran Magic Box dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2015, p. 123). Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam memahami materi IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk memahami materi IPAS (Lailatul Usriyah, 2021, p. 56). Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran Magic Box yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu kotak, materi, dan alat peraga. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran Magic Box yang telah dirancang. Pada tahap implementasi, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran Magic Box di kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran Magic Box yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Magic Box yang dikembangkan memiliki kelayakan dan keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Media ini juga dapat meningkatkan

rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2015, p. 145). Dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan analisis terhadap hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran Magic Box yang dikembangkan memiliki kelayakan dan keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan analisis terhadap hasil implementasi media pembelajaran Magic Box di kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran Magic Box dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Magic Box menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media pembelajaran Magic Box memiliki kelayakan dan keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Magic Box juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa media pembelajaran Magic Box juga memiliki beberapa kelemahan. Media ini memerlukan biaya yang relatif tinggi untuk pengembangan dan produksi. Selain itu, media pembelajaran Magic Box juga memerlukan waktu yang relatif lama untuk pengembangan dan implementasi. Kemampuan teknis yang relatif tinggi juga diperlukan untuk pengembangan dan implementasi media pembelajaran Magic Box. Dengan demikian, media pembelajaran Magic Box dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Referensi

- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1241>
- Anugraheni, I. (2017). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 205.
- Fauzi, N. M. (2023, April 14). Wawancara dengan Guru Kelas IV, Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli.

- Hasanudin, & Chairunnisa. (2020). *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. Makassar: Penerbit Sada Kurnia Pustaka.
- Lailatul Usriyah, & Putri, R. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Penerbit IAIN Jember Press.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Demographic Research*, 49(0), 1-33.
- Yuberti. (2015). Online Group Discussion Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, 4(2), 145-153. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.88>
- Akbar, S. (2022). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Achmad, M. (2018). *Penerapan Metode Team Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung*. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Maskur, A. (2018). *Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung*. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung.
- Mawardani. (2012). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Keller, J. M. (2016). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. Norton.
- Pemerintah RI, "UU RI. 2003". Nomor 20 Tentang Sistem Nasional Pendidikan, Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 6. <http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp>.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational Psychology*. McGraw-Hill.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice (12th ed.)*. Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Depuplish. hlm. 123.
- Lailatul Usriyah. (2021). *Media Pembelajaran*. IAIN Jember Pres. hlm. 56.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Depuplish. hlm. 145.