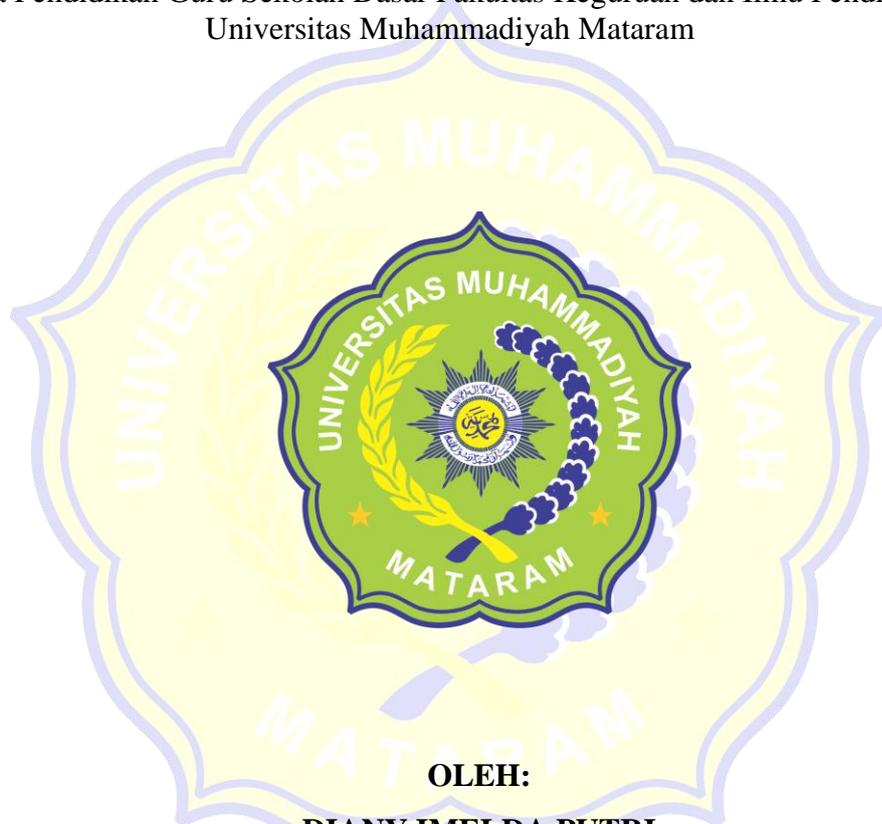


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* TEMA PAHLAWANKU UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
NEGERI SANGARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi Sarjana Strata satu (S1)
Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH:

DIANY IMELDA PUTRI

NIM. 2019A1H022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2023

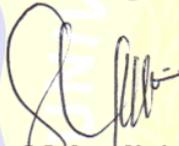
HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* TEMA PAHLAWANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI SANGARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 31 Mei 2023

Dosen Pembimbing I



Sintayana Muhandini, M.Pd
NIDN. 0810018901

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifaqurrahman, M.Pd.
NIDN. 0604048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* TEMA PAHLAWANKU UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN SANGARI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Diany Imelda Putri telah dipertahankan di depan
dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 12 Juni 2023

Dosen Penguji

1. Sintayana Muhardini, M.Pd. (Ketua) (.....)
NIDN.0810018901
2. Nursina Sari, M.Pd. (Anggota I) (.....)
NIDN.0825059102
3. Baiq Desi Milandari, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN.0808128901

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa :

Nama : Diany Imelda Putri

Nim : 2019A1H022

Alamat: Pagesangan

Memang benar skripsi berjudul **“Pengembangan Media *Magic Box* Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Sangari”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pemimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacuh sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram,

Yang membuat pernyataan,



Diany Imelda Putri

Nim. 2019A1H022



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diary Imelda Putri
NIM : 2019M1H022
Tempat/Tgl Lahir : Sarawak Malaysia 09 Februari 2002
Program Studi : PPSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085.238.857.138
Email : imeldaputri1084@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan media Magic Box tema pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah dasar negeri Sangari Tahun pelajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

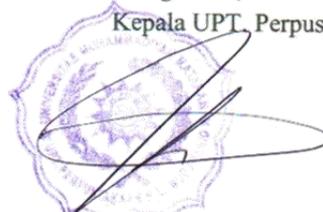
Mataram, 03 Agustus 2023

Penulis



Diary Imelda Putri
NIM. 2019M1H022

Mengetahui,
Kepala UPT, Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diany Imelda Putri
NIM : 2019A1H022
Tempat/Tgl Lahir : Sarawak, Malaysia 09 Februari 2002
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085.238.857.138 / imeldaputri1084@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama **tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media Magic Box tema pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah dasar negeri Sangari Tahun pelajaran 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 03 Agustus 2023
Penulis



Diany Imelda Putri
NIM. 2019A1H022

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak *_The process to success when we are able to take lessons from failure_*”

Persembahan

Bismillahirrahmanirrahimm..

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala kenikmatan, baik kenikmatan sehat, kenikmatan iman dan kenikmatan kesempatan. Sholawat serta salam selalu diucapkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW. Karya tulis ini ku persembahkan untuk orang-orang yang selalu menemani saya selama ini.

- ❖ Teruntuk kedua orang tuaku yang sangat aku cintai Ayah (**Nurdin**) dan Ibu (**Nurul Fitri**) yang telah menjadi motivator hebat, sumber penyemangat hidup dan senantiasa selalu memberikan do'a, dukungan moral maupun materi semoga Allah kurangi lelahnya dan selalu di berikan perlindungan disetiap langkah kakinya. Dan kepada adikku tercinta (**Restu Ahmadin**), kalian semua adalah obat dari lelahku terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
- ❖ Teruntuk Bapak dan Ibu dosen pembimbing yaitu **Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.** dan **Syintayana Muhardini M.Pd.**, yang selalu membimbing dan memberikan semangat serta motivasi untuk saya. Ketua

Kaprodi Haifaturrahmah, M.Pd juga kepada segenap dosen prodi PGSD terimakasih sudah menjadi orang-orang baik dan sabar dalam membimbing proses saya. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tak mampu terbalaskan.

- ❖ Teruntuk sahabat-sahabatku tersayang Rini, Opik, Afdah, Dian, Gina, Devi, Kak Ratna, Uswatun, Yuli. Terima kasih atas segala tawanya selama ini, terimakasih atas motivasinya, terimakasih sudah menjadi sahabat yang baik bahkan sangat baik untukku selama ini. Semoga kita semua diberikan kemudahan disetiap urusan dan diberikan perlindungan serta keselamatan.
- ❖ Teruntuk teman-teman kelas, PGSD kelas A dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak. Kalian yang terbaik.
- ❖ Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan serta kampus hijauku Universitas Muhammadiyah Mataram.
- ❖ Almamater kebanggaanku

Semoga ilmu yang bermanfaat ini yang saya dapatkan di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dapat berguna untuk pembaca dan lebih-lebihnya kepada diri saya pribadi. Semoga apa yang saya tanam bisa dipetik, karena sesungguhnya saya hanyalah manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi Pengembangan Media *Magic Box* Tema Pahlawanku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sangari Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji pengembangan media *Magic Box* yang dapat diacu oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyusun skripsi pada program Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya proposal ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Dr. Abdul Wahab, MA, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I

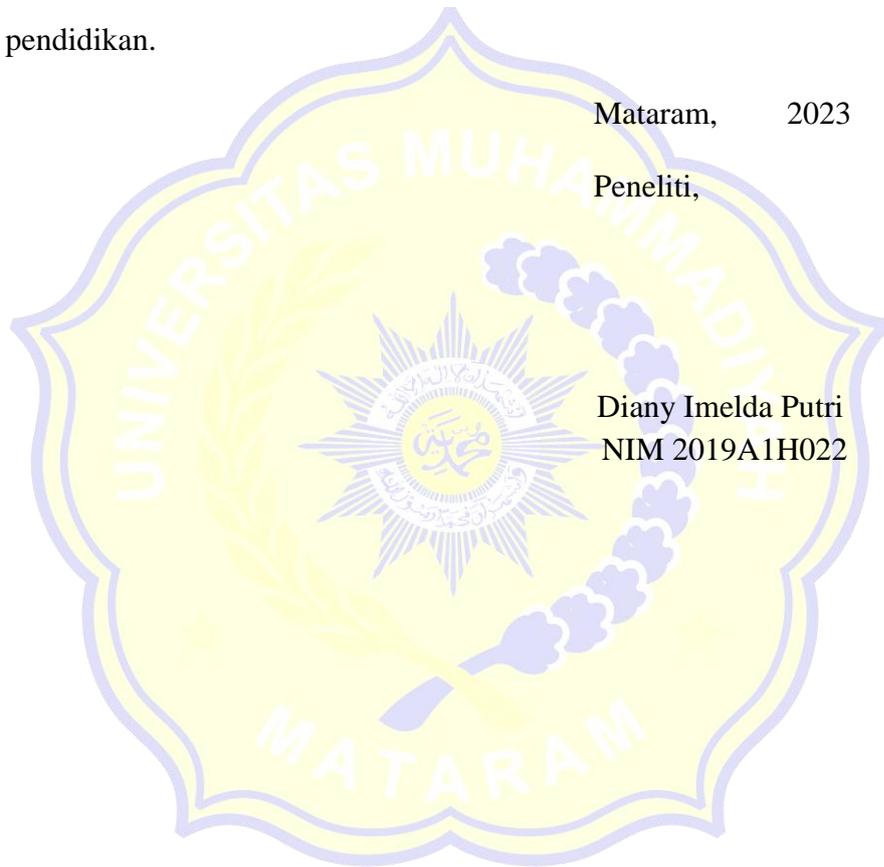
5. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap proposal ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 2023

Peneliti,

Diany Imelda Putri
NIM 2019A1H022



ABSTRAK

Diany Imelda Putri, 2019A1H022. **Pengembangan Media Magic Box Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Sangari Tahun Pelajaran 2022/2023**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Sintayana Muhardini, M.Pd.

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mempunyai fungsi untuk membantu memahami siswa dalam pembelajaran, khususnya pada siswa kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa valid, praktis, dan efektifnya media pembelajaran *Magic Box* pada materi perjuangan para pahlawanku kelas IV SDN Sangari untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa dikenal sebagai R&D (Penelitian dan Pengembangan) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Untuk tahap uji coba terbatas dilaksanakan pada siswa kelas V dengan jumlah siswa 10 orang siswa sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 22 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan produk berupa media *Magic Box* mendapatkan nilai rata-rata validasi media dan ahli materi dari ahli validator sebesar 92% dalam kategori sangat valid. Untuk kepraktisan media diukur dengan angket respon siswa mendapatkan nilai rata-rata 95,4% dengan kategori sangat praktis dan pada tahap uji coba lapangan mendapatkan nilai rata-rata 0,96% yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa memiliki kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Magic Box* pada materi perjuangan para pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar layak untuk digunakan dalam implementasi pembelajaran.

Kata Kunci : Magic Box, Pahlawanku, Minat belajar

ABSTRACT

Diany Imelda Putri, 2019A1H022. **Development of "Magic Box" Media with the Theme "My Heroes" to Enhance the Learning Interest of Fourth-Grade Students at Sangari Elementary School in Academic Year 2022/2023.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1 : Sintayana Muhardini, M.Pd.

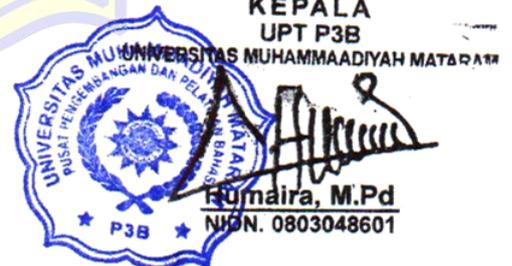
Supervisor 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

The development of instructional media serves as a means to aid students in understanding the learning material, particularly for fourth-grade students in elementary schools. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the "Magic Box" instructional media on the topic of my heroes' struggle for fourth-grade students at SDN Sangari in enhancing their learning interest. The research adopted a developmental approach, commonly known as Research and Development (R&D), employing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The limited trial was conducted with ten fifth-grade students, while the field trial involved twenty-two fourth-grade students. The findings revealed that the developed product, in the form of the "Magic Box" media, obtained an average validation score from media and subject matter experts of 92%, categorizing it as highly valid. The practicality of the media was assessed through student response questionnaires, which resulted in an average score of 95.4%, indicating its high practicality. Moreover, during the field trial, the average score of 0.96 demonstrated a significant increase in students' learning interest, marking it as highly effective. Consequently, it can be concluded that the development of the "Magic Box" media on the topic of my heroes' struggle is suitable for implementation in fourth-grade elementary school classrooms to enhance students' learning interest.

Keywords: Magic Box, My Heroes, Learning Interest.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

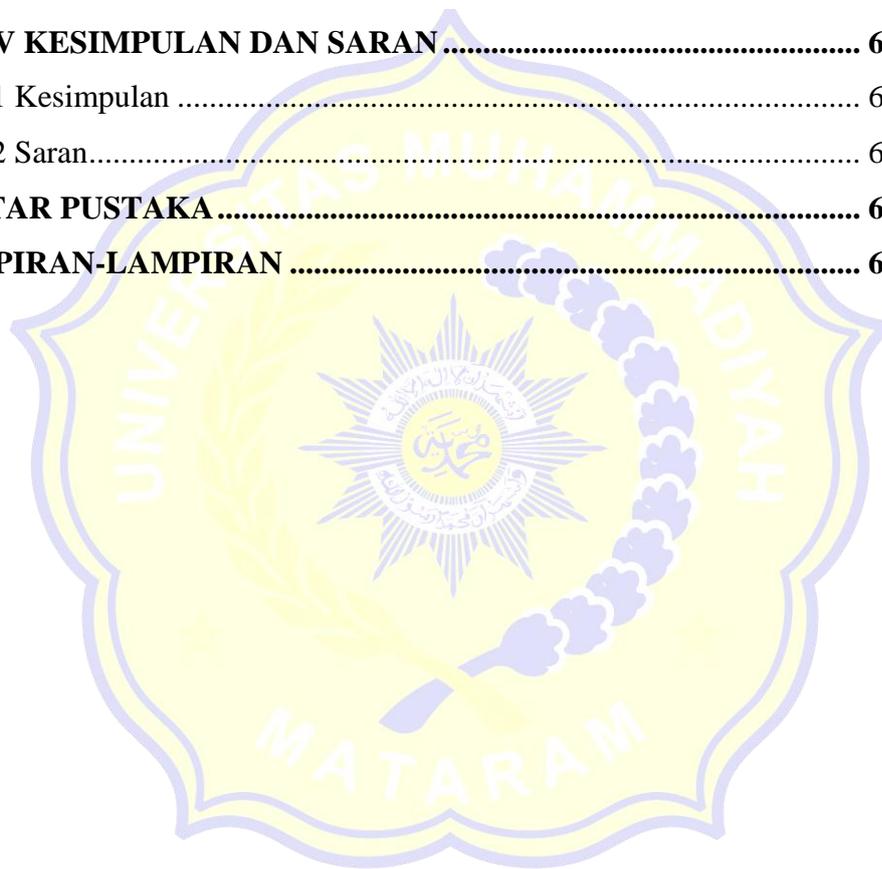
KEPALA
UPT P3B



DAFTAR ISI

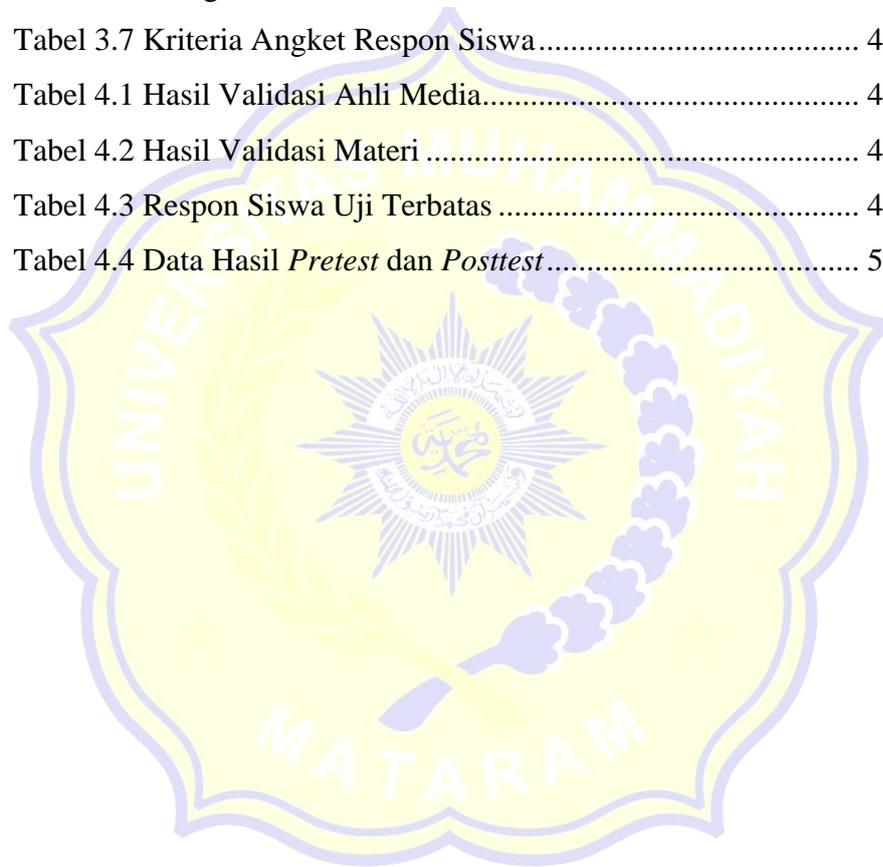
LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.6 Batasan Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian Yang Relevan	9
2.2 Kajian Pustaka.....	10
2.3 Kerangka Berfikir.....	30
BAB III METODE PENGEMBANGAN	32
3.1. Model Pengembangan.....	32
3.2. Prosedur Pengembangan	33
3.3. Uji Coba Produk.....	35

3.4. Subjek Uji Coba.....	36
3.5. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.6. Metode Analisa Data.....	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	44
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	44
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	47
4.3 Revisi Produk.....	51
4.4 Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Tengah Semester	4
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Wawancara.....	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Minat Belajar.....	38
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Skala Likert	39
Tabel 3.5 Kategori Kevalidan Produk.....	41
Tabel 3.7 Kriteria Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi	47
Tabel 4.3 Respon Siswa Uji Terbatas	49
Tabel 4.4 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>Magic Box</i>	17
Gambar 2.2 Raja Purnawarman, Panji Segala Raja	27
Gambar 2.3 Prasasti	28
Gambar 2.4 Tokoh dan Peninggalan Kerajaan pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.....	29
Gambar 2.5 Dayu Memandangi Kolam	30
Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE..	32
Gambar 3.2 Desain Produk Media Pembelajaran	34
Gambar 4.1 Gambar Masukan Atau Saran Dari Ahli Media.....	55
Gambar 4.2 Gambar Masukan Atau Saran Dari Ahli Materi.....	56
Gambar 4.3 Gambar Media <i>Magic Box</i> Sebelum Revisi	56
Gambar 4.4 Gambar Media <i>Magic Box</i> Setelah Revisi	57



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema-tema untuk menghubungkan banyak mata pelajaran untuk menawarkan kepada siswa pengalaman belajar yang langsung dan bermakna (Effend, 2009). Sedangkan Trianto (2010) mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai “pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang diperlukan dalam pembelajaran, dalam pembahasan tema-tema tersebut ditinjau dari berbagai mata pelajaran”. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi instruksional atau pengajaran (Arsyad, 2011).

Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman (Indriyanti, Gani, & Muhardini, 2020). Seorang guru harus kreatif dan imajinatif ketika melakukan kegiatan belajar mengajar agar dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa. Pelaksanaan kegiatan instruksional tidak hanya menyampaikan pengetahuan dari instruktur ke siswa, tetapi juga menumbuhkan pengetahuan mereka sendiri dan mengarahkan siswa ke kegiatan pembelajaran. Guru secara aktif berpartisipasi dalam menghasilkan

pengetahuan, menghasilkan makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan memberikan evaluasi yang bervariasi kepada siswa. Dalam skenario ini, mengajar melibatkan membantu siswa berpikir kritis, metodis, dan rasional dengan membiarkan mereka berpikir sendiri (Faiz, 2021).

Berdasarkan hal tersebut maka perlu faktor utama yang menunjang keberhasilan proses belajar mengajar adalah cara guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, agar siswa tidak bosan dan selalu bersemangat mengikuti alur diskusi. dari materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan materi pembelajaran yang menarik merupakan salah satu teknik untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Keterbatasan guru dalam membuat bahan ajar dapat berdampak negatif terhadap proses pembelajaran, kurang efektif dan berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Akibatnya, guru harus selalu kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menghibur dan inventif, serta terampil dalam menggunakan media.

Media merupakan jalur informasi pembelajaran sekaligus saluran pesan di sekolah, dimana kegiatan pembelajaran seringkali menggunakan media sebagai pembawa informasi termasuk pengetahuan dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik (Rusman, 2011). Dalam proses pembelajaran, guru perlu memiliki dan mengembangkan keterampilan dalam mempersiapkan bahan ajar terutama yang sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat Sekolah Dasar (Nizaar, Haifaturrahmah, Abdillah, Sari, & Sirajuddin, 2021). Kehadiran media pembelajaran

diharapkan dapat menarik minat siswa dan memberikan suasana belajar yang menggairahkan, sehingga siswa terhindar dari kebosanan dan mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini juga menjadi tantangan bagi pengajar untuk termotivasi merancang materi pembelajaran yang menghibur dan memenuhi kebutuhan siswa sehingga hambatan dalam proses pembelajaran dapat dihilangkan, seperti yang ditemukan peneliti SDN Sangari sebelumnya.

Beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang ditemukan akibat observasi peneliti terhadap wali kelas kelas IV SD Sangari, yaitu: 1.) Prosedur pembelajaran yang mengharuskan siswa mengerjakan soal sebanyak yang terdapat pada LKS membosankan mereka. 2.) Kurangnya inovasi guru dalam pembelian sumber belajar; 3.) Banyak siswa yang kesulitan untuk menangkap materi yang telah diajarkan, sehingga materi yang diperoleh siswa masih bingung; 4.) Selama proses pembelajaran, pengajar hanya menyampaikan materi yang dijelaskan dengan teknik ceramah, tanya jawab, dan soal latihan hanya berdasarkan gambar yang ada di buku LKS; kegiatan tersebut tidak cukup untuk mengembangkan pengetahuan siswa tentang mata pelajaran yang diajarkan. 5.) Kurangnya minat belajar disebabkan oleh kurangnya kemauan dan tanggapan siswa terhadap materi yang ditawarkan oleh guru, khususnya dalam pembelajaran tema. Pengajar menyadari bahwa penyampaian isi pembelajaran sulit dilakukan jika tidak ada media yang menyertainya, sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi

yang diberikan. Dengan ini selaras nilai yang diperoleh peneliti dari ulangan tengah semester (UTS) peserta didik dibawah nilai KKM adalah 70 maka dapat dilihat perolehan nilai peserta didik dibawah ini:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS)

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai KKM
SDN Sangari	4	22	7	13	70

Menurut data statistik, ada 22 siswa kelas IV, tamat 7 siswa dengan nilai KKM 70, dan siswa lainnya yang berjuang untuk memenuhi standar KKM, menyiratkan bahwa rasio siswa kelas IV di SDN Sangari kurang ideal. Berdasarkan masalah yang dihadapi, pendidik meningkatkan penggunaan media yang tepat untuk bahan ajar. Karena guru dan siswa yang cepat memahami media merasa berguna dalam menyampaikan konten. Dengan pengalaman langsung, siswa akan dapat menangkap konten yang diajarkan kepada mereka. Mereka juga akan mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran bekerja, memungkinkan mereka untuk menarik kesimpulan yang jelas tentang apa yang telah mereka pelajari.

Salah satu kemajuan media adalah penggunaan Media Magic Box. Media Magic Box adalah media grafis berbasis visual berbentuk kotak yang jika dibuka akan menampilkan teks atau gambar sesuai topik. Ketika kita membuka kotaknya, itu mengembang dan Anda dapat melihat bagaimana potongan-potongan kotak itu disusun. Kotak Ajaib dibangun berlapis-lapis agar terlihat sangat indah dan menarik, terutama jika

dihiasi dengan komponen seperti gambar, teks, dekorasi, kotak kecil, dan item lain yang berisi informasi tentang pahlawan saya.

Materi pembelajaran Kotak Ajaib cocok untuk anak usia sekolah dasar atau remaja usia 7 sampai 12 tahun dengan perkembangan berpikir yang konkrit. Sudut pandang ini konsisten dengan pengamatan Piaget bahwa anak muda dari usia 7 sampai 12 tahun masih berpikir pada tingkat operasional konkret. Akibatnya, ketika menyampaikan pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan fase berpikir siswa, khususnya pada tema pahlawanku yang diajarkan di kelas tinggi seperti kelas IV dan membutuhkan tingkat berpikir yang lebih tinggi. Guru harus memperhatikan minat belajar siswanya serta fase berpikir siswanya. Salah satu aspek yang berkontribusi terhadap efektifitas proses pembelajaran adalah minat belajar. Pembelajaran yang cukup mengasyikkan bagi anak dapat membantu, membimbing, dan mengarahkan anak untuk belajar dari hati. Minat seseorang dapat dibangkitkan jika ia menarik perhatian terhadap suatu objek.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada tahun pelajaran 2022/2023 dengan judul Pengembangan Media Kotak Ajaib dengan Materi Pahlawanku Untuk Mendongkrak Minat Belajar Anak Kelas IV SDN Sangari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana pengembangan Media *Magic Box* tema pahlawanku

untuk meningkatkan minat belajar siswa yang valid, praktis dan efektif pada kelas IV SDN Sangari?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media *Magic Box* tema pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa yang valid, praktis dan efektif pada kelas IV SDN Sangari.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.

Media Kotak Ajaib yang akan diproduksi dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang akan digunakan sebagai media pembelajaran bertema untuk siswa kelas IV SD Sangari. Kotak Ajaib Media didasarkan pada unit pembelajaran tematik kelas lima, My Hero. Subtema 1: Perjuangan Para Pahlawan, IPA, PPKn, Matematika, SBdP, Bahasa Indonesia, PJOK, dan IPS merupakan salah satu komponen dari tema kelas IV kelas V.

Peneliti diharapkan menghasilkan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Magic Box mengikuti kompetensi dasar dan sesuai Kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran media Kotak Ajaib diberikan dalam bentuk permainan yang menggabungkan visual dan konten tentang tantangan pahlawanku dalam format yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Sumber belajar Kotak Ajaib yang dapat dimanfaatkan siswa di dalam dan di luar kelas.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan Media *Magic Box*

- a. Media pembelajaran yang dihasilkan merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
- b. Pendekatan uji coba produk digunakan ketika kompetensi dasar ini diajarkan di sekolah; Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil yang sebaik mungkin dalam pembuatan media pembelajaran.
- c. Validator menyepakati kriteria/kelayakan media *Magic Box* yang sesuai. Dalam penelitian ini yang menjadi validator adalah ahli materi dan ahli media.
- d. Penggunaan media *Magic Box* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan ide-ide pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran.

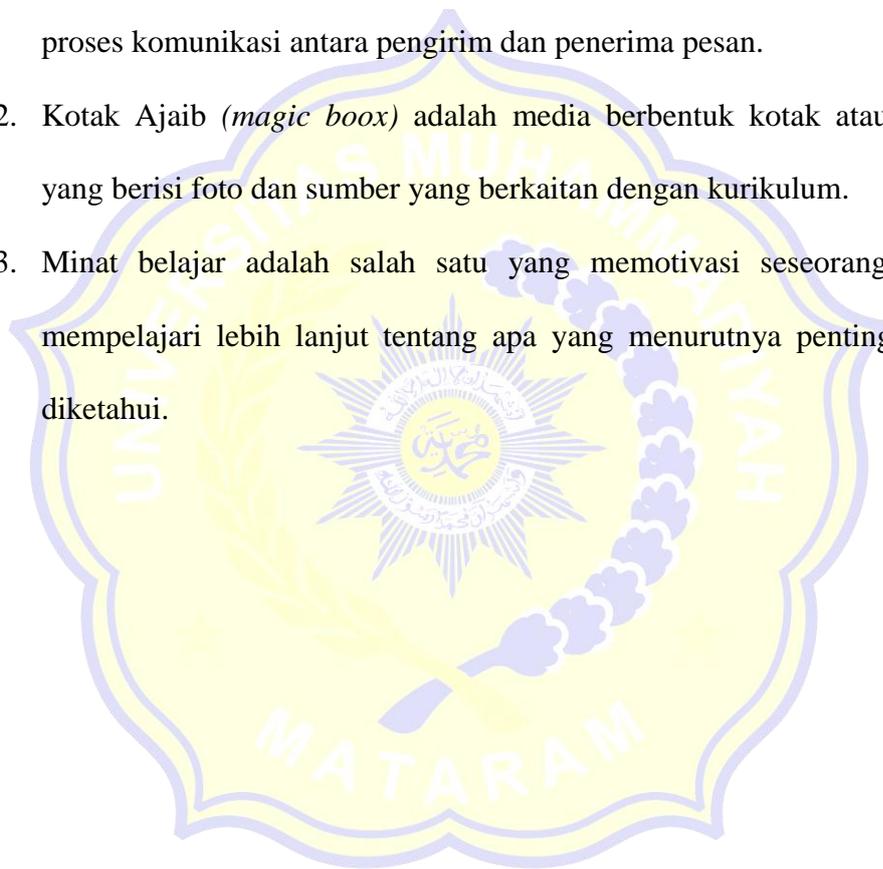
2. Keterbatasan pengembangan media *Magic Box*

Pembuatan media pada penelitian ini menghasilkan media Kotak Ajaib yang fokus pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1, sehingga hanya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tantangan pahlawanku pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dibatasi pada satu sekolah yaitu SD Sangari.

1.6 Batasan Operasional

Konsep-konsep berikut harus didefinisikan secara operasional dalam kaitannya dengan penelitian ini:

1. Media adalah sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pemahaman siswanya. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media sebagai rute untuk transmisi informasi memulai proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.
2. Kotak Ajaib (*magic boox*) adalah media berbentuk kotak atau kubus yang berisi foto dan sumber yang berkaitan dengan kurikulum.
3. Minat belajar adalah salah satu yang memotivasi seseorang untuk mempelajari lebih lanjut tentang apa yang menurutnya penting untuk diketahui.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah pengembangan media *Magic Box* tema pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sangari.

Sesuai dengan studi yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

1. Rike Yuliana Lestari (2022), dengan judul “Pengembangan Media Kotak Ajaib Tematik (Koatic) Tema 5 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Penelitian ini berkaitan dengan apa yang akan peneliti selidiki, khususnya pengembangan media kotak ajaib dan penggunaan tema yang memuat berbagai isi pembelajaran. Sementara itu, penelitian Rike Yuliana Lestari diproduksi untuk anak kelas dua atau lebih rendah, namun penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan minat siswa di kelas empat atau lebih tinggi.

2. Elza Yoga Andrea (2020), “Pengembangan Media Magic Box Berbasis Diorama Dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Bagi Siswa Difabel Mental Di SDN Mojorejo 01 Batu”

Penelitian ini sebanding dengan apa yang akan diteliti oleh para peneliti yang sama-sama mencari kemajuan dalam penerapan media Magic Box. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah mengacu pada pembelajaran IPA pada materi tata surya, sedangkan penelitian peneliti menggunakan tema pahlawanku, media magic box yang dikembangkan oleh

Elza Yoga Andrea berbasis diorama, dan penelitian peneliti dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Siti Rochima (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sumberagung Peterongan Jombang,”

Penelitian peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya dimana penelitian sebelumnya menggunakan satu muatan pembelajaran yaitu mata pelajaran pembelajaran matematika, sedangkan peneliti sekarang menggunakan tema dan memuat beberapa materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Siti sebanding keduanya sama-sama mencari kemajuan penerapan media Kotak Ajaib terhadap minat belajar siswa.

2.2.Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran Istilah media berasal dari bahasa Latin medius, yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Arsyad (2011) mendefinisikan media sebagai “perantara atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.

Pembelajaran Istilah media berasal dari bahasa Latin medius, yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Arsyad (2011) mendefinisikan media sebagai “perantara atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.

Munadi (2013) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang direncanakan agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif”. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga siswa dapat lebih banyak berinteraksi langsung dengan uraian materi yang disajikan, serta kemungkinan siswa dapat mengatasi keterbatasannya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya, penggunaan media yang baik dan relevan oleh guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan keinginan dan harapan siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang sangat penting dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran agar siswa dapat terstimulasi dalam belajar, dan media pembelajaran harus dibuat sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, sesuai dengan berbagai teori yang telah dikemukakan.

2.2.1.2 Fungsi Media pembelajaran

Menurut (Hamalik dalam Arsyad, 2011), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan kebutuhan dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis bagi siswa. Akibatnya, media memainkan bagian penting dalam proses pembelajaran. Konten abstrak

dapat dibuat lebih nyata melalui penggunaan media. Artinya, dalam pembelajaran penggunaan media berperan penting untuk meningkatkan antusiasme dan dorongan siswa dalam belajar, serta kemampuan mereka untuk memperdalam pemahaman mereka tentang kegiatan belajar, merupakan faktor penting.

Menurut Suprihatiningrum (2013), media pembelajaran memiliki enam tujuan utama:

- a. Fungsi perhatian menarik perhatian siswa dengan menunjukkan sesuatu yang menarik dari media.
- b. Peranan motivasi adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya lebih aktif dalam belajar.
- c. Fungsi afektif, yang mendorong kesadaran emosional dan sikap siswa terhadap isi mata pelajaran dan lain-lain.
- d. Fungsi kompensasi membantu siswa yang berjuang untuk menerima dan memahami ajaran yang disampaikan dalam teks atau suara.
- e. Fungsi psikomotor, yang memungkinkan siswa melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Sebuah fungsi evaluasi yang dapat mengevaluasi kapasitas murid untuk menanggapi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar bagi

siswa, selain sebagai perantara dalam menyampaikan pesan media. Media yang ditampilkan dapat menggugah minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran berjalan lancar dan tidak membosankan.

2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Adapun keunggulan media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh (Daryanto, 2012), keunggulan media pembelajaran antara lain:

- a. Untuk memperjelas pesan yang disampaikan,
- b. Untuk mengatasi kendala waktu, ruang, dan tenaga,
- c. Untuk meningkatkan semangat belajar,
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, dan
- e. Terdapat lima komponen komunikasi dalam proses pembelajaran, yaitu guru, siswa, bahan ajar, tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran.

Karena adanya sarana penyampaian materi kepada siswa agar lebih menarik, maka penggunaan media pembelajaran di kelas dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kreatif, sehingga media pembelajaran dapat disebut sebagai salah satu faktor yang dapat menimbulkan motivasi belajar di kelas. mahasiswa (Febrianti, 2019).

Menurut (Arsyad 2009), berbagai ahli memutuskan bahwa berikut adalah manfaat dari penggunaan media pembelajaran:

Pertama, dapat meningkatkan kejelasan pesan dan informasi yang disajikan, sehingga mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Kedua, dapat mengarahkan dan membangkitkan perhatian anak, sehingga meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan yang lebih intens antara siswa dan lingkungannya, serta kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan minatnya. Ketiga, memiliki kemampuan untuk melampaui batas-batas indra, lokasi, dan waktu. Keempat, memberikan setiap murid pengalaman yang sama. Penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap motivasi dan kegairahan belajar siswa, sehingga selanjutnya akan meningkatkan prestasi belajar.

Menurut berbagai pandangan para ahli, berikut adalah manfaat media pembelajaran: (1) Media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan, (2) Media pembelajaran dapat mempermudah dalam penyampaian pesan dan informasi, (3) Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.2.1.4 Prinsip pengembangan Media

Penggunaan materi pembelajaran harus dipilih dengan cermat agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sudjana (dalam Haryono, 2015), dalam memilih dan menggunakan materi pembelajaran perlu diperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Identifikasi jenis media yang sesuai.

- b. Menentukan atau mempertimbangkan masalah dengan benar.
- c. Menyajikan media dengan baik.
- d. Menempatkan atau menampilkan materi pada waktu, tempat, dan kesempatan yang tepat.

Menurut Haryono (2015), saat memilih media yang tepat dan mengikuti prinsip pemilihan, kriteria berikut harus diperhatikan:

- a. Pendekatan dalam media kotak ajaib sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b. Program pembelajaran tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku untuk SD penelitian.
- c. Media yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dalam hal bahasa, simbol, teknik dan kecepatan penyajian, serta waktu penggunaan.
- d. Keadaan dan kondisi sekolah meliputi peralatan yang lengkap, ventilasi yang cukup, lingkungan kelas yang menyenangkan, dan semangat siswa yang kuat untuk terlibat di dalam kelas.
- e. Penyiapan media meliputi media audio, visual, dan audio visual (kotak ajaib).

Menurut berbagai pemikiran, pemilihan kriteria pemanfaatan media dapat membantu guru dalam memanfaatkan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media Kotak Ajaib diproyeksikan dapat

meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang akan mempengaruhi kualitas minat dan motivasi belajar siswa.

2.2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Sumarno Alim (2012), proses pengembangan menerjemahkan atau menggambarkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik sehingga mampu menciptakan suatu perubahan inovatif sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan permasalahan yang diperoleh selama observasi lapangan.

Setyosari (2013) mendefinisikan pengembangan media sebagai “suatu langkah atau proses dalam pembuatan suatu produk yang telah disesuaikan dengan kriteria acuan suatu produk yang akan dibuat dan dipertanggungjawabkan”. Pengembangan media dilakukan untuk membangun dan menghasilkan item dimana produk akhir dinilai dibandingkan dengan produk yang sudah ada sebelumnya. Pembelajaran akan berjalan lancar dan berhasil jika seorang guru mengembangkan media yang inovatif. Tumbuhnya kreativitas guru akan memudahkan siswa dalam menangkap mata pelajaran yang akan disampaikan, serta menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan semangat belajarnya. Jika tidak ada penggunaan media dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, maka guru harus mengkonstruksikan media pembelajaran yang melengkapi topik yang akan diajarkan agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan maksimal.

Dapat dikatakan bahwa memproduksi media pembelajaran yang kreatif dapat membantu siswa menerima dan memahami konten yang ditawarkan oleh guru.

2.2.1 Media *Magic Box*

2.2.1.1 Pengertian *Media Magic Box*

Menurut Simamora, Hasibuan, dan Lubis (2019), kotak ajaib adalah kotak atau kubus persegi panjang tidak transparan yang ukurannya dapat dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan anak. Disebut kotak ajaib karena permainan ini dibangun dari kotak kardus, dan anak tidak tahu apa yang ada di dalamnya sampai kotak itu ditutup, melahirkan perasaan misteri. Saat tutupnya dibuka, anak akan mengetahui apa yang ada di dalamnya, itulah mengapa disebut kotak ajaib atau misteri.



Gambar 2.1 Media *Magic Box*

Dalam upaya meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak, Media Magic Box memiliki beberapa keunggulan antara lain: bentuk yang menarik, mudah dibuat dan dikerjakan, anak akan senang

menggunakannya, memerlukan biaya yang relatif murah, dan terdapat beberapa keterampilan yang dapat dipelajari, seperti keterampilan berpikir, mengelompokkan objek, pemecahan masalah, dan interaksi sosial (Yudiasuti dan Siswanti, 2017).

Media kotak ajaib ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, membantu mereka dalam memahami mata pelajaran, dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Padahal menurut teori Piaget, anak usia 7 sampai 11 tahun masih dalam tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret yang dimaksud adalah tahap di mana bayi dapat memahami suatu benda fisik tetapi tidak dapat menangkap proposisi yang disampaikan secara vokal atau abstrak (Yaumi, 2014).

Menurut keterangan di atas, media kotak ajaib adalah kotak ajaib yang berisi materi yang akan diajarkan tanpa siswa memahami apa yang ada di dalamnya.

2.2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Magic Box*

1. Kelebihan Media *Magic Box*

Menurut Ismiyasari (2017), tujuan dari Kotak Ajaib adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. *Magic Box* mudah dibuat dan juga mudah diterapkan oleh siswa khususnya untuk siswa SDN Sangari. Media *Magic Box* yang dikembangkan juga memiliki kelebihan

lain yaitu dapat digunakan secara langsung, memudahkan guru dalam penyampaian mater karena memiliki gambar dan desain yang menarik perhatian siswa. Media Magic Box dapat menumbuhkan minat dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Kekurangan Media *Magic Box*

Kekurangan Media kotak ajaib untuk pembelajaran konten yang diberikan oleh media semakin mendominasi dalam pertempuran pahlawan saya dan membutuhkan fasilitas, alat, dan harga yang layak. Guru membutuhkan tenaga, ruang, dan waktu tambahan. Hal ini dikarenakan media kotak ajaib yang digunakan adalah media pembelajaran manual.

2.2.3 Minat Belajar

2.2.3.1 Pengertian Minat Belajar

Menurut S. Nasuoin (2000), semangat dalam mempelajari pelajaran akan terwujud dalam ketekunan dalam belajar. Artinya dengan memantau siswa dalam proses pembelajaran berkelanjutan, kita dapat mendeteksi minat siswa selama proses belajar mengajar.

Menurut Muhibbin Syah (2008), rasa ingin tahu dalam belajar merupakan sensasi yang mendorong seseorang untuk mencapai sesuatu yang menyenangkan tanpa disuruh. Ini menunjukkan bahwa Anda memiliki kecenderungan dan kegembiraan yang kuat untuk sesuatu.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga peserta didik mampu berkonsentrasi dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga

harus mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, minat belajar siswa sangat penting, karena jika tidak ada minat belajar dalam diri siswa maka tidak akan tercapainya suatu pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan penggunaan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran (Tahyun, Hastuti, Muhardini, & Fujiaturrahman, 2022).

Menurut berbagai pandangan para ahli, minat belajar merupakan sarana bagi seseorang untuk melakukan dan menangkap informasi yang disajikan, serta untuk mengingat kembali informasi dari pengetahuan, kemampuan, dan sikap melalui kegiatan pembelajaran dan pengalaman. Minat belajar juga merupakan keinginan dan rasa tertarik seseorang terhadap pembelajaran yang dilaksanakan

2.2.3.2 Indikator Minat Belajar

Minat terdiri dari tiga komponen: kognisi (mengetahui), emosi (perasaan), dan keadaan (kemauan). Hidayat (2014: 89) memisahkan ketiga faktor tersebut menjadi beberapa indikasi yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, seperti:

a.) Keinginan

Seseorang yang memiliki kegemaran akan suatu kegiatan tentu saja akan melakukannya atas kemauannya sendiri. Jika tujuannya adalah sesuatu yang nyata, keinginan adalah tanda ketertarikan yang muncul

dari motivasi diri. Akibat dari dukungan tersebut timbul keinginan dan semangat dalam mengerjakan suatu tugas.

b.) Perasaan Senang

Seseorang yang mengalami kesenangan atau memiliki minat pada hal-hal tertentu cenderung memahami hubungan antara sensasi dan minat.

c.) Perhatian

Fokus atau aktivitas ruh seseorang pada pengamatan, pemahaman, dan seterusnya hingga mengesampingkan orang lain adalah adanya perhatian.

d.) Perasaan Tertarik

Minat mungkin terkait dengan cara kita mencondongkan atau tertarik pada orang, barang, atau aktivitas, atau dapat berupa pengalaman efektif yang distimulasi oleh tindakan itu sendiri. Orang yang bersemangat tentang sesuatu lebih cenderung bersemangat tentang instruktur dan materi yang diajarkan. Jadi, rasa penasaran adalah tanda bahwa seseorang tertarik.

e.) Giat Belajar

Kegiatan di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan adanya minat pada siswa.

f.) Mengerjakan Tugas

Salah satu ukuran keterlibatan siswa adalah praktik menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru.

g.) Menaati Peraturan

Orang yang ingin belajar tentang dirinya sendiri akan memiliki disposisi yang kuat untuk patuh dan tunduk pada peraturan yang telah ditetapkan karena mereka sadar akan akibatnya. Jadi mengikuti aturan adalah ukuran yang baik dari keinginan seseorang.

Indikator menurut Ningsih (2014:29) adalah instrumen pengawasan yang dapat menyampaikan petunjuk atau informasi. Kaitannya dengan minat belajar siswa adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk arah minat. Beberapa tanda anak memiliki minat belajar yang kuat dapat dikenali selama proses pembelajaran di kelas dan di rumah. Untuk menentukan seberapa besar minat belajar siswa dapat dinilai dengan melihat kesukaan, minat, perhatian, dan minat yang berkembang.

Jika langkah-langkah tersebut gagal, instruktur mungkin menggunakan insentif untuk membantu mereka mencapai tujuan pengajaran mereka. Insentif adalah teknik yang digunakan untuk membujuk seseorang melakukan sesuatu yang tidak ingin mereka lakukan atau lakukan dengan buruk. Pemberian insentif dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa dan, mungkin, memicu minat terhadap konten yang diajarkan, menurut Slameto (2013: 181).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah suatu keinginan atau perasaan tertarik yang timbul dari dalam diri individu tanpa adanya tekanan atau dorongan dari pihak

ketiga. Ketertarikan dapat dinyatakan secara verbal sebagai preferensi untuk satu item di atas yang lain, atau dapat ditunjukkan melalui keterlibatan dalam sesuatu. Minat belajar, perhatian dalam belajar, emosi senang dalam belajar, dan keinginan sadar untuk belajar adalah tanda-tanda minat belajar yang digunakan.

2.2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Rita Dunn dalam Muhtadi (2010), ada beberapa unsur yang mempengaruhi gaya belajar seseorang, antara lain pengaruh fisik, emosional, sosial, dan lingkungan. Menurut Adi W. Gunawan (2004), hampir semua gaya belajar setiap orang merupakan perpaduan dari kelima minat belajar berikut ini:

- a. Fisik: perspektif, pendapatan, waktu, dan mobilitas;
- b. Emosi: minat, keuletan, tanggung jawab, dan struktur;
- c. Sosiologi: sendirian, berpasangan, kelompok, tim, dan orang dewasa;
- d. Fisik : cara pandang, pemasukan, waktu, dan mobilitas;
- e. Psikologis: global/analitik, otak kiri-kanan, dan impulsif/reflektif.

Menurut Erika (2006), minat belajar seseorang dipengaruhi oleh jenis kelamin, dengan perempuan lebih menyukai pembelajaran unimodal dan laki-laki lebih menyukai pembelajaran multimodal. Menurut Nurhayati (2010), perempuan memiliki kemampuan linguistik yang lebih tinggi daripada laki-laki, baik secara vokal maupun tulisan.

Sebagaimana ditunjukkan oleh (Slameto, 2010), minat belajar dapat dinilai dengan menggunakan empat indikator yaitu minat belajar, perhatian belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan. Minat belajar mengandung arti bahwa jika seseorang berminat terhadap suatu pelajaran, maka ia akan mempunyai keinginan yang kuat untuk mempelajarinya.

Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa pengaruh internal dan eksternal mempengaruhi minat belajar siswa. Unsur internal dapat berupa kecerdasan peserta, sedangkan faktor eksternal dapat berupa lingkungan, media pembelajaran, dan keadaan belajar.

2.2.3.4 Jenis-Jenis Minat Belajar

Siswa memiliki berbagai minat belajar, yang meliputi:

1. Minat belajar Visual

Minat belajar visual menurut Hamzah (2005) adalah minat belajar yang mengandalkan kemampuan visual untuk menangkap dan mempertahankannya. Sementara itu, Lucy (2016) menegaskan bahwa minat Pembelajaran Visual (Visual Learners) berpusat pada ketajaman penglihatan.

2. Minat belajar Auditori

Menurut Hamzah (2005), pembelajaran auditori adalah jenis pembelajaran yang mengandalkan pendengaran untuk memahami dan mempertahankannya. Menurut Reid (2005), siswa yang tertarik dengan pembelajaran auditori akan mendapat manfaat dengan

mendengarkan dan berbicara dengan guru. Mereka lebih memilih guru menggunakan media audio untuk mendidik. Menulis informasi terkadang lebih sulit untuk diserap dan dicerna.

3. Minat belajar Kinestetik

Menurut Suparman (2010), minat belajar kinestetik disebut juga dengan minat belajar gerak. Artinya, anak-anak biasanya lebih suka belajar dengan menggunakan anggota tubuh mereka untuk memahami sesuatu.

2.2.4 Materi Tema 5 Sub Tema 1

2.2.4.1 Kurikulum 2013

a. Pengertian Kurikulum

Kurikulum adalah kumpulan pengaturan dan rencana tujuan, isi, dan sumber belajar yang digunakan sebagai pedoman atau pedoman dalam menyusun pembelajaran guna memenuhi tujuan pendidikan (Junaidi, 2020). Sementara itu, (Hamalik, 2013) mendefinisikan kurikulum sebagai program pendidikan yang dirancang untuk mengajar siswa.

Kurikulum, menurut (Hidayat, 2013), merupakan instrumen penting untuk pencapaian pendidikan. Menurut pengertian tertentu, kurikulum adalah program pendidikan yang disampaikan kepada anak didik sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 menurut (Rahmawati, 2018) adalah kurikulum yang dirancang untuk meningkatkan dan menyeimbangkan soft skill dan hard

skill, yang meliputi komponen kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara seimbang dan terpadu. Kurikulum 2013, khususnya di tingkat SD, menekankan pada pendidikan karakter (Mulyasa, 2013).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Kurikulum 2013 merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada pendidikan karakter peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang baku. Kurikulum 2013 pada rencana pelaksanaan pembelajaran sudah tidak dipisahkan lagi mata pelajaran untuk setiap pembelajaran, semua pembelajarannya kecuali matematika pada kelas tinggi dan agama untuk semua kelas disatukan dalam satu buku yaitu buku tematik.

c. Tujuan Kurikulum 2013

Menurut (Mulyasa, 2013), penciptaan kurikulum 2013 akan menghasilkan manusia Indonesia yang produktif, kreatif, inventif, dan efektif melalui pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan cerdas, sebagaimana disebutkan di berbagai media massa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan kurikulum 2013 adalah memaksa siswa untuk membangun karakter berupa pengetahuan, sikap, dan kemampuan mewujudkan sikap pemahaman dari konsep yang diajarkan, siswa juga diharapkan mampu membentuk karakter dan kompetensi.

2.2.4.2 Pembelajaran Tema 5 Sub Tema 1

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Subtema alat gerak hewan mencakup tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berikut ini adalah konten untuk setiap mata pelajaran:

1.) Bahasa Indonesia

Isi pembelajaran yang termasuk dalam topik 5 subtema 1 intinya perjuangan pahlawanku.



Gambar 2.2 Raja Purnawarman, Panji Segala Raja
(Buku Siswa Kelas IV SD Tema 1 Edisi Revisi 2017)

"Pada tahun 395 M, Raja Purnawarman mendirikan Kerajaan Tarumanegara. Sepanjang pemerintahannya, dia terus berjuang untuk rakyatnya. Dia membangun saluran air dan memusnahkan bajak laut. Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Dia meningkatkan Sungai Gangga mengalir di wilayah Cirebon. Dia juga memulihkan dan memperindah saluran Sungai Cupu dua tahun kemudian, sehingga air mengalir ke seluruh

kerajaan. Petani senang karena pertanian mereka menerima air dari sungai sehingga tumbuh produktif. Selama musim kemarau, petani ladang tidak mengering.



Gambar 2.3 Prasasti

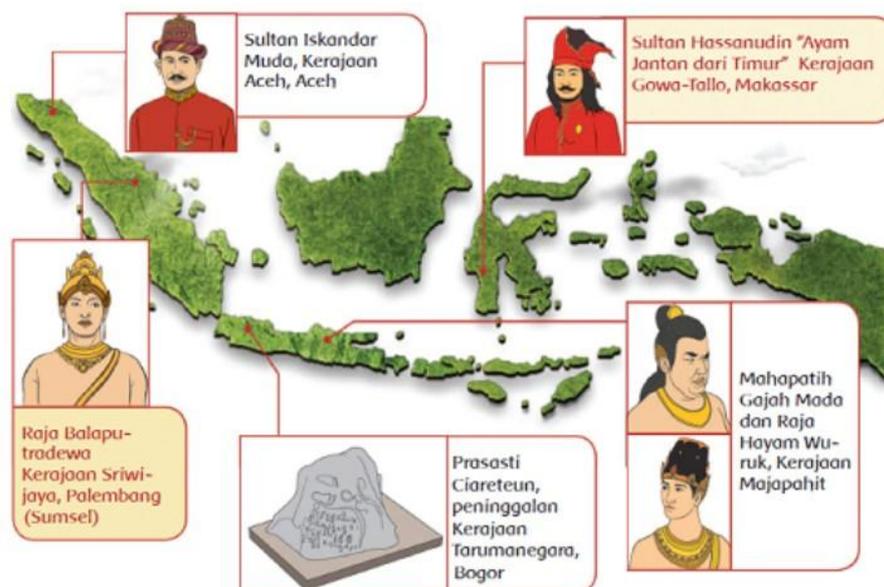
(Buku Siswa Kelas IV SD Tema 1 Edisi Revisi 2017)

Raja Purnawarman pun memberanikan diri memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara dalam memberantas perompak di jalur perairan barat dan utara kerajaan. Keadaan menjadi aman ketika Raja Purnawarman berhasil menumpas semua perompak. Penduduk Kerajaan Tarumanegara kemudian selamat dan sejahtera. Bagian bawah kaki Raja Purnawarman diabadikan dalam sebuah prasasti yang dikenal dengan Prasasti Ciaruteun sebagai simbol kasih sayang Kerajaan Tarumanegara kepadanya.

2.) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Berikut adalah beberapa individu kerajaan dan warisan dari negar-negara Hindu, Budha, dan Islam. Mereka tidak hanya meninggalkan

peninggalan sejarah, tetapi juga pemikiran dan prinsip dari pertempuran yang menginspirasi bangsa Indonesia.



Gambar 2.4 Tokoh dan Peninggalan Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam

(Buku Siswa Kelas IV SD Tema 1 Edisi Revisi 2017)

3.) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Dayu sangat terharu dengan usaha Raja Purnawarman. Banyak yang telah dilakukan untuk memberi manfaat bagi rakyat. Dayu masih menjadi Raja Purnawarman sambil duduk di tepi kolam jernih, merenungkan jasa-jasa Raja Purnawarman, khususnya pembuatan saluran air. Dia beralasan bahwa saluran tersebut tidak diragukan lagi bermanfaat bagi masyarakat pada saat itu.



Gambar 2.5 Dayu Memandangi Kolan

(Buku Siswa Kelas IV SD Tema 1 Edisi Revisi 2017)

Dayu terus merenung sambil melirik pantulan dirinya di kolam. Apakah Anda mengerti mengapa Dayu bisa melihat dirinya di kolam?

Sifat-Sifat Cahaya Yaitu:

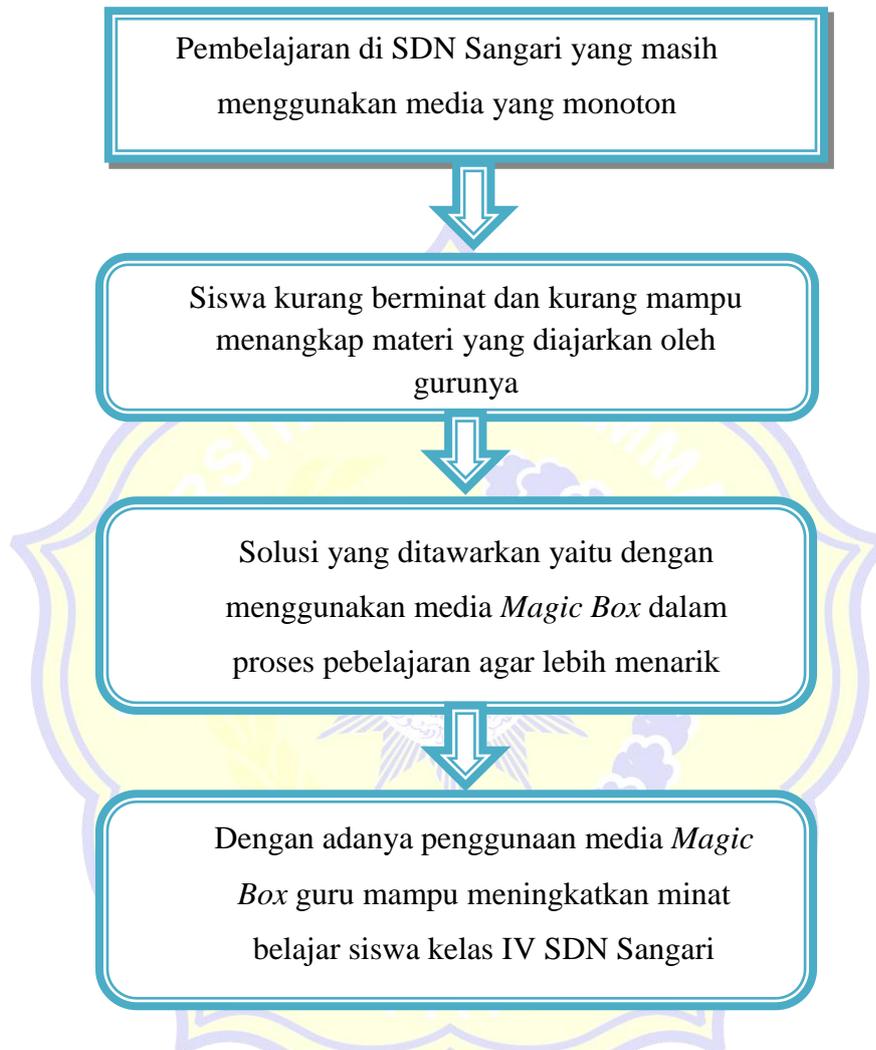
- a. Cahaya merambat lurus
- b. Cahaya menembus benda bening
- c. Cahaya dapat dipantulkan
- d. Cahaya dapat dibiaskan

2.3 Kerangka Berpikir

Peneliti menemukan banyak kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh instruktur berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Sangari yang perlu diselidiki untuk mempromosikan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Penggunaan media pembelajaran pada tema 5 subtema 1 untuk siswa kelas IV SD Sangari hanya menggunakan gambar sederhana dan seringkali

pembelajaran tidak menggunakan media, akibatnya siswa kurang aktif, bosan, dan tidak ada peningkatan minat belajar.

Struktur berpikir kajian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berpikir

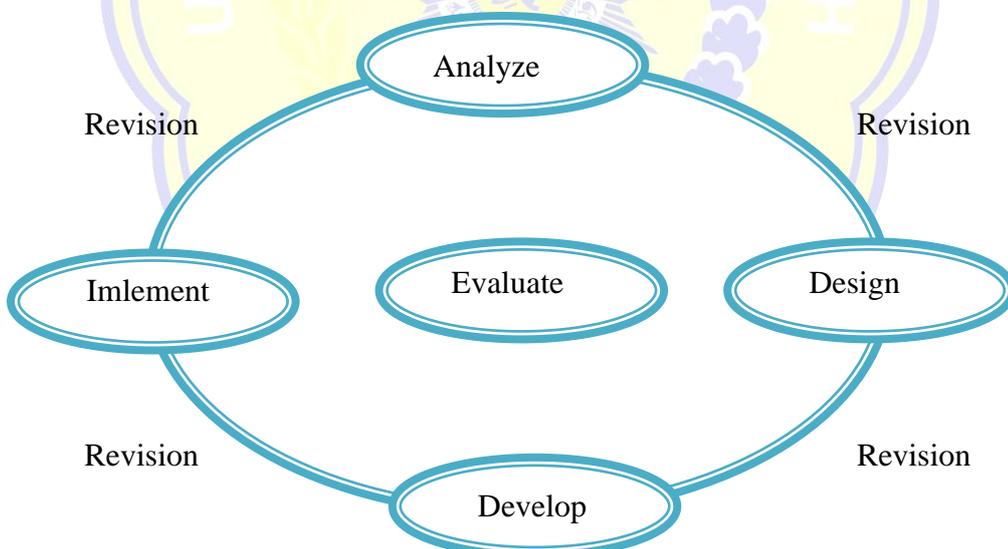
BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Studi ini memanfaatkan penelitian dan pengembangan, kadang-kadang dikenal sebagai R&D. Menurut (Sugiyono, 2015), R&D (Research and Development) atau penelitian dan pengembangan merupakan proses yang berkesinambungan. Penelitian dan pengembangan media Magic Box mengikuti pendekatan penelitian pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Paradigma penelitian ADDIE terdiri dari langkah-langkah dasar dan dilaksanakan secara metodis.

Berikut langkah-langkah dalam proses penelitian pengembangan Research and Development (R&D) ADDIE:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

Sumber : Branc 2009

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah langkah-langkah dalam serangkaian tindakan yang harus diselesaikan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk.

3.2.1 Analisis

Analisis meliputi analisis kebutuhan dan materi, serta analisis kurikulum.

a. Analisis kebutuhan materi

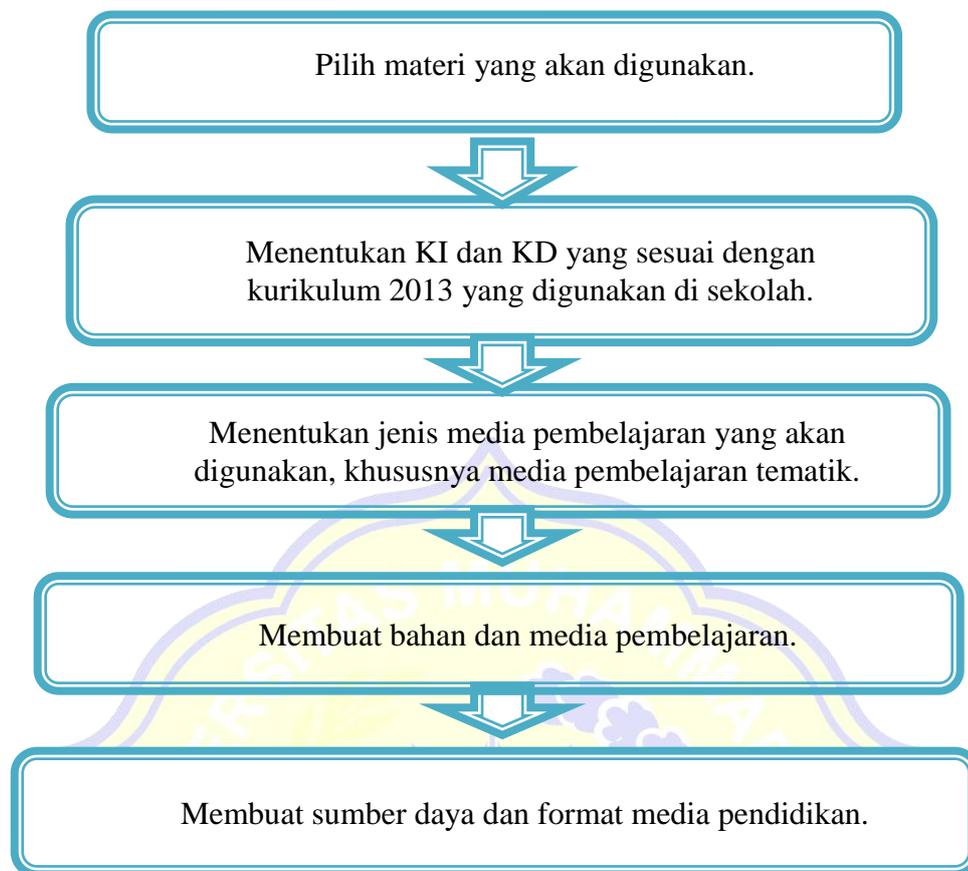
Untuk anak-anak kelas IV SD dilakukan studi lapangan untuk mengkaji tuntutan media siswa dengan materi topik 5 subtema 1 yang menyoroti tantangan para pahlawanku. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka melakukan wawancara dengan instruktur dan meninjau materi dan media pendidikan yang digunakan.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Pada tahap ini dikembangkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator untuk pembelajaran topik 5, subtema 1, isi pertempuran pahlawanku.

3.2.2 Desain (Perancangan)

Tahap selanjutnya adalah membuat produk yang akan dibangun menjadi produk media pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan. Ada berbagai proses dalam menciptakan desain pada level ini.



Gambar 3.2 Desain Produk Media Pembelajaran

3.2.3 Pengembangan Produk

Media pembelajaran Magiz Box dibuat pada saat ini. Langkah-langkah dari prosedur ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun isi dan informasi yang akan dihasilkan ke dalam media sesuai dengan tahapan pembelajaran yang dituangkan dalam buku siswa dan buku guru.
- b. Buat desain pembelajaran yang menarik berdasarkan materi perjuangan pahlawan saya.
- c. Melakukan penilaian pembelajaran bersama siswa.

3.2.4 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan tingkat kelayakan pengembangan agar pengembangan media dapat dilakukan. Tahapan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Langkah validasi produk dilakukan bekerjasama dengan ahli materi dan media. Hasil penilaian validasi ahli digunakan untuk memperbaiki produk yang akan digunakan pada saat uji coba lapangan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pengembangan media.

3.2.5 Tahap Evaluasi

Tahap penilaian model ADDIE terdiri dari evaluasi formatif dan sumatif. Penilaian formatif memiliki tujuan, yaitu untuk menyempurnakan media atau media terkini. Sedangkan penilaian sumatif dilakukan pada tahap penutup untuk menentukan seberapa sukses media dalam proses pembelajaran. Jika hasil soal penilaian di atas rata-rata, Media Magiz Box dianggap efektif. Peneliti menilai produk dalam evaluasi ini; jika ada kekurangan pada produk, itu direvisi. Jika tidak ada cacat atau perubahan produk, produk siap digunakan.

3.3 Uji Coba Produk

Produk akhir diperoleh setelah dilakukan revisi produk dengan ahli materi dan ahli media. Pada proses pengembangan produk akhir akan dilakukan uji coba penggunaan produk pengembangan media Magic Box untuk siswa kelas IV dengan tema 5, subtema 1, pembelajaran 1, materi perjuangan siswa. Inspirasi saya. Uji coba produk bertujuan untuk

mengetahui tingkat kepraktisan media Magic Box. Media Kotak Ajaib yang dibuat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran pada topik My Hero. Setelah proses pembelajaran selesai, guru dan siswa mengisi formulir penilaian untuk mengetahui kebermanfaatan materi pembelajaran yang dibuat.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV SD. Peserta ujian penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Sangari pada tahun pelajaran 2022/2023. Peserta uji coba dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada 10 anak kelas V SD Sangari, sedangkan subjek uji coba lapangan adalah 22 siswa kelas IV SD Sangari.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi digunakan sebagai alat penelitian dalam pembuatan media pembelajaran Magic Box. Perangkat tersebut digunakan untuk mengumpulkan data, yang selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memvalidasi produk yang dibuat. Pengembangan ini menggunakan instrument penelitian sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui kegiatan menyaksikan yang sedang berlangsung. Apabila penelitian yang menyangkut perilaku manusia, proses kerja, kejadian alam, dan jumlah responden yang diamati tidak terlalu banyak, maka digunakan prosedur pengumpulan data melalui observasi (Sugiyono, 2015). Peneliti dalam hal

ini mengumpulkan materi berupa foto, profil sekolah, dan daftar nama siswa.

Tabel 3.1 kisi-kisi observasi

No	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Proses pembelajaran	1,2	2
2	Perangkat pembelajaran yang tersedia	3,4,	2
3	Karakteristik siswa	5,6	2
4	Ketersediaan media pembelajaran	7,8,	2
5	Penggunaan media pembelajaran	9,10	2
Jumlah			10

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu strategi yang digunakan peneliti untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti dan untuk mendapatkan tanggapan dari responden dalam penelitian pengembangan pada guru di SD Sangari. Wawancara digunakan sebagai pendekatan pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi awal untuk mengidentifikasi masalah yang akan dibahas dan mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari responden (Sugiyono, 2015).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara

No	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Karakteristik siswa	1	1
2	Hambatan dalam proses pembelajaran	2,3,4,5,6	5
3	Materi pembelajaran	7,8,9	3
4	Ketersediaan media pembelajaran yang pernah digunakan	10,11,12,13,14	5
5	Harapan tentang media baru	15	1
Jumlah			15

c. Angket

Menurut Sugiyono (2018:2019), kuesioner adalah alat pengumpulan data dimana responden diberikan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Dalam penelitian ini digunakan angket validasi, angket respon guru, dan angket respon siswa terhadap penggunaan media magic box yang berhubungan dengan pertarungan pahlawanku.

Tabel 3.3 kisi-kisi Angket Minat Belajar

no	Indikator	Pernyataan	Tanggapan				
			1	2	3	4	5
	Rasa Tertarik	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 5 Pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawanku saat guru menggunakan media <i>magic box</i> .					
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>magic box</i> .					
		Penggunaan media <i>magic box</i> membuat saya tertarik untuk belajar dan merangsang minat saya untuk belajar					
		Saya suka bertanya mengenai materi pembelajaran ketika guru mengajar menggunakan media <i>magic box</i> .					
		Saya sangat kecewa ketika guru mengajar tidak menggunakan media magic box tema 5 pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawanku.					
	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema 5 pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlwanku saat menggunakan media <i>magic box</i> .					
		Dengan menggunakan media <i>magic box</i> memudahkan saya memahami materi pelajaran					
		Saya memperhatikan pembelajaran mengunakan <i>magic box</i> ini dengan sungguh-sungguh tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman					
	Perasaan Senang	Saya belajar menggunakan media <i>magic box</i> ini tanpa paksaan					
		Saya merasa puas belajar dengan					

		menggunakan media <i>magic box</i>					
		Saya mengulangi kembali apa yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah					
Keinginan dan Kesadaran		Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan media <i>magic box</i>					
		Saya sadar bahwa belajar tema 5 pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlwanku menggunakan media <i>magic box</i> ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari					
		Belajar dengan menggunakan media <i>magic box</i> membuat saya termotivasi untuk belajar dengan giat					
		Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan <i>magic box</i> ini saya langsung bertanya pada teman					

Keterangan :

Sangat setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Ragu-ragu (R) = 3

Cukup setuju (CS) = 2

Kurang setuju (KS) = 1

d. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2018) adalah strategi yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, arsip, makalah, angka tertulis, dan foto dalam bentuk laporan dan informasi yang dapat membantu peneliti. Setelah tahap implementasi selesai, pengumpulan data dengan menggunakan pendekatan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data dari media implementasi dan gambar yang relevan dengan implementasi peneliti.

3.6 Metode Analisa Data

Menurut Sugiyono (2018), analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengkategorikan data, menguraikannya menjadi satuan-satuan, mensintesiskannya, menyusunnya menjadi pola, memutuskan mana yang penting dan akan dipelajari, serta menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini pendekatan analisis data adalah mencari media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Bahan ajar peneliti layak pakai jika memenuhi standar. Analisis data berikut digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

3.6.1 Analisis Data Ahli Validasi

Dalam mengukur validitas desain media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli produk dan ahli materi, serta mengukur validitas materi dalam pengembangan media pembelajaran kotak ajaib berdasarkan RPP dan kurikulum yang ditetapkan oleh sekolah tempat peneliti melakukan riset. Skala Likert terdiri dari empat kategori yang diwakili oleh skor, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Cukup Setuju
4.	1	Kurang Setuju

(Sugiyono, 2015)

Berikut rumus yang digunakan untuk menghasilkan skor berdasarkan temuan validasi materi, validasi media, dan respon siswa:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$: Skor yang diperoleh

$\sum xi$: Skor yang maksimal

Hasil perhitungan persentase kemudian ditentukan besarnya kepraktisan produk media pembelajaran yang dihasilkan.

Tabel 3.5 Kategori Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak
68% < skor ≤ 84%	Valid	Layak
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Cukup layak
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak
20% < skor ≤ 36%	Tidak valid	Sangat tidak layak

(Kusuma, 2018)

Barang media pembelajaran peneliti mendapat tanggapan positif dari validator jika persentase yang diperoleh dari angket validasi dianggap valid.

3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran

Respon siswa terhadap angket akan memberikan informasi tentang kelayakan materi pembelajaran yang digunakan. Data angket respon siswa dinilai untuk penilaian aspek kepraktisan.

Rumus untuk menghitung proporsi jawaban siswa dari data yang diperoleh adalah:

$$xi = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Respon siswa

Menghitung rata-rata angket respon siswa:

$$x = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Ketereangan:

X = Rata-rata respon siswa

Σx = Jumlah nilai respon siswa

n = Banyak siswa

Ahli media dan ahli materi dalam pembelajaran angket siswa menggunakan skala dengan lima kategori untuk keberhasilan dan kualifikasi jawaban siswa dalam angket validasi.

Tabel 3.6 Kriteria Angket Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
84 < skor ≤ 100%	Sangat praktis
68 < skor ≤ 84%	Praktis
52 < skor ≤ 68%	Cukup praktis
36 < skor ≤ 52%	Kurang praktis
20 < skor ≤ 36%	Tidak praktis

3.6.3 Analisis Keefektifan

Sundayana (2014), menurut Hake, merupakan tes yang dapat memberikan gambaran tentang kenaikan skor hasil belajar antara sebelum dan sesudah pendekatan digunakan (Sundayan, 2018).

Tabel 3.7 memperlihatkan pembagian kategori untuk perolehan nilai N-Gain.

Tabel 3.7 Kriteria Gain Score Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori	Kualifikasi
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

Untuk mengukur hasil tes kemampuan peningkatan minat belajar siswa peneliti menggunakan uji N-Gain.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih antara pretest (sebelum mengukur peningkatan minat) dan posttest (setelah mengukur peningkatan minat).

Kategori untuk menghitung skor N-Gain dapat dihitung dengan menggunakan nilai N-Gain atau nilai N-Gain yang dinyatakan dalam persentase (%).