

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan materi media pembelajaran berupa media Magic Box. Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) digunakan dalam penelitian ini. Materi yang disebutkan dalam pembuatan media pembelajaran kotak ajaib ini adalah topik 5 subtema 1 tentang tantangan pahlawanku.

Spesialis material dan profesional desain media memverifikasi pembuatan media Kotak Ajaib. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar ini layak/valid untuk digunakan pada siswa kelas IV SDN Sangari. Temuan validasi ahli pembelajaran dan perolehan hasil belajar kelas eksperimen diukur dari dukungan post-test ini.

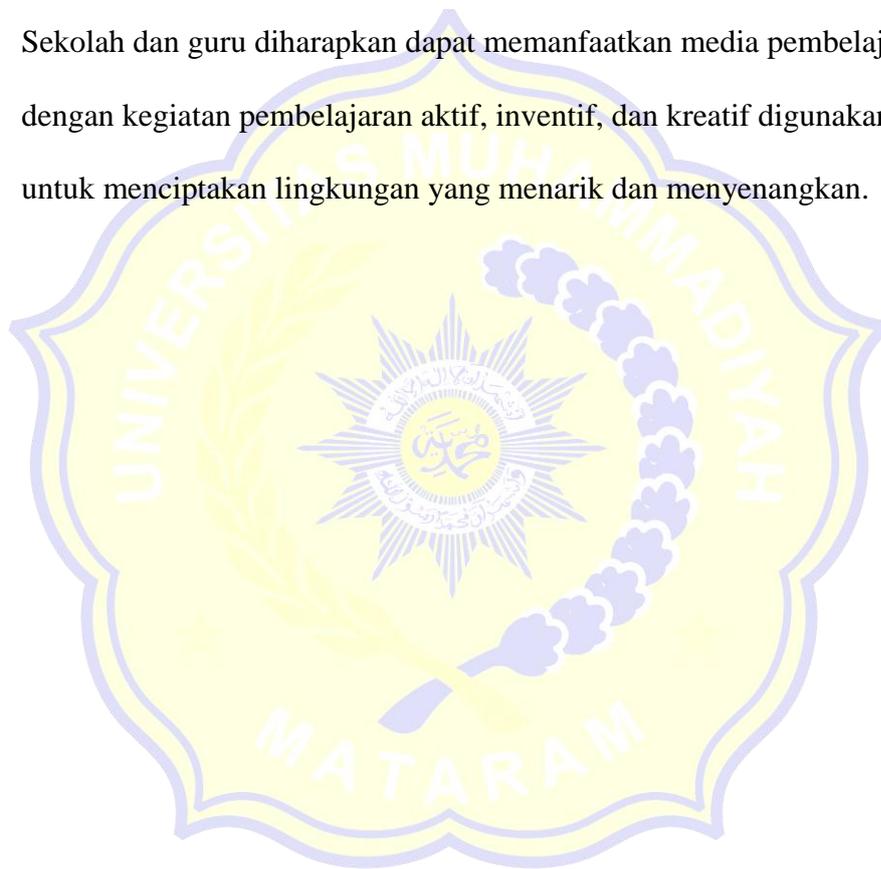
Hasil pretest dan posttest masing-masing memperoleh nilai pretest sebesar 53,63% dan nilai posttest sebesar 92,72% dengan gain score sekitar 0,96% dan tergolong tinggi. Sebaliknya, temuan uji kepraktisan dihasilkan dari data angket respon siswa. Angket respon siswa memperoleh skor 95,4%, menempatkannya pada kategori sangat praktis.

5.2 Saran

Melihat temuan penelitian sebagai proposal peneliti, apa yang diharapkan adalah untuk penelitian pengembangan lebih lanjut, peneliti

memiliki beberapa saran dan masukan berdasarkan pengalaman peneliti dilapangan. Adapun sarannya yaitu:

1. Peneliti menyarankan agar media *Magic Box* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan beberapa elemen tambahan
2. Media ini dapat diperluas untuk memasukkan konten tentang berbagai topik dan untuk tingkat kelas yang berbeda.
3. Sekolah dan guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran aktif, inventif, dan kreatif digunakan untuk menciptakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Alim Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: elearningunesa.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers Depdiknas. 2003. Pedoman penulisan modul. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan. Jakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia.
- Daryanto, M. R. (2012). *Model pembelajaran inovatif*'. Yogyakarta: gava media.
- Efendi, Mohammad. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar Ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Faiz, A. Dan P. (2021). *Peran Filsafat Progresivisme Dalam Mengembangkan Kemampuan Calon Guru Di Abad-21*. *Jurnal education and development institut pendidikan Tapanuli Selatan*.9
- Febrianti, F. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), pp. 667–677.
- Hamalik, O. (2013). *Dasar-Dasar Penembangan Kurikulum*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SDN 38 Mataram. *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Vol. 8, No. 2*, 108-118.
- Junaidi, A. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Edited by S. S. Kusumawardani. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017: Tema 5 pahlawanku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017: *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017: Tema 5 pahlawanku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang,

Kemendikbut.

- Lestari, Karunua Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyasa, H. E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Available at: <http://perpus.bandungkab.go.id/opac/detail-opac?id=8483>.
- Munadi, Y. (2008). *Media audio visual*. Sebuah Pendekatan Baru, Ciputat: Gaung Persada Press.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, Abdillah, Sari, N., & Sirajuddin. (2021). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruccion Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 6, 6150-6157.
- Rahmawati, A. N. (2018). *Identifikasi Masalah yang Dihadapi Guru dalam Penerapan Kurikulum 2013 Revisi di SD*. Indonesian Journal of Primary Education, 2(1), p. 114.
- Rusman, (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- S., Nasution.2000. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan (Keempat)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B. and Lubis, Z. (2019) 'Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai', *Jurnal Raudhah*, 7(2).
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta
- Sumanto, S. M. (2012). *Media Pembelajaran SD*. Malang: PSG Rayon.
- Sundayana, Rostina. 2018. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2013). *Fungsi Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

- Tahyun, R., Hastuti, I. D., Muhardini, S., & Fujiaturrahman, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022. *Seminar Nasional Paedagoria Universitas Muhammadiyah Mataram Mataram. Volume 2 Agustus 2022.*
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Yaumi, M. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Predana Media Group.
- Yudiasuti, N. L. M. F. and Siswanti, D. (2017) 'Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kotak Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengelompokan Benda Pada Anak Kelompok A TK Hita Widya Singaraja', *Jurnal Pendidikan Daiwi Widya*, 04(2), pp. 28–42.
- Yuni Yamasari. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. *Seminar Nasional Pascasarjana XITS*, Surabaya 4 agustus 2010.





LAMPIRAN 1 : SURAT PENELITIAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : fkp@ummat.ac.id Website : <http://fkp.ummat.ac.id>
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp. (0370) 630775 Mataram

Nomor : 022/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/1/2022
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri Sangari
 di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Diany Imelda Putri
 NIM : 2019A1H022
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Magic Box Tema Pahlawanku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sangari Tahun Pelajaran 2022/2023

Tempat Penelitian : Sekolah Dasar Negeri Sangari

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

12 Januari 2023

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

- Tembusan:
1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
 2. Ketua Jurusan/ Program Studi
 3. Yang bersangkutan
 4. Arsip

LAMPIRAN 2 : SURAT PERNYATAAN DARI SEKOLAH



PEMERINTAH KABUPATEN BIMA
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN PEMUDA DAN OLARHAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SANGARI
Alamat : Jln. Lintas Sangari Mbawa
Website: www.bimakab.go.id - Email : sdnsangari@gmail.com



Nomor : 004/ 166 /01.1/10-SDN Sangari/2023
Lampiran : I (satu) Eksemplar
Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Kepada
Yth. Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Sangari dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini:

Nama : Diany Imelda Putri
Nim : 2019A1H022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S1

Benar telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Sangari Pada Tanggal 16 Januari 2023 s/d selesai guna untuk melengkapi data penyusunan skripsi yang berjudul : *Pengembangan Media Magic Box Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sangari Tahun Pelajaran 2022/2023.*

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bima Mbawa, 30 Januari 2023
Kepala Sekolah



H. SUAIB, S. Pd
NIP. 196412311985051048

LAMPIRAN 3 : LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC BOX* MATERI "PAHLAWANKU" UNTUK AHLI DESAIN MEDIA

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *magic box* untuk tema 5 pahlawanku bagi siswa kelas IV SDN Sangari. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli desain media. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran pada materi Tema 5 Subtema 1 pembelajaran 1 pembahasan pahlawanku. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ibu sebagai validator ahli desain media

Nama : Yuni Maryati, M.Pd
 NIP/NIDN : 0806068802
 Pendidikan : S2 Pendidikan Dasar
 Alamat : Gunung Sari

b. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media *magic box* yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterampilan skor dan kriteria penilain adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak mudah	1

2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.	5

c. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain utama media pembelajaran <i>magic box</i> dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut					✓
2.	Desain isi media pembelajaran <i>magic box</i> sesuai dengan materi didalamnya					✓
3.	Tampilan media <i>magic box</i> ini menarik dan sesuai dengan materi "perjuangan para pahlawanku"					✓
4.	Ukuran panjang dan lebarnya media <i>magic box</i> ini sesuai dengan ukuran siswa					✓
5.	Warna dan gambar media <i>magic box</i> ini sangat menarik minat siswa				✓	
6.	Kemenarikan desain dan variasi desain yang digunakan				✓	
7.	Bahan pembuatan media <i>magic box</i> ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa				✓	
8.	Gambar-gambar pada media <i>magic box</i> pada materi "perjuangan para pahlawanku"					✓

	sangat jelas						
9.	Tampilan dan cara menggunakan media <i>magic box</i> ini sangat menarik minat siswa					✓	
10.	Keseluruhan desain media <i>magic box</i> ini sangat tepat digunakan oleh siswa kelas IV SD						✓

d. Lembar kritik dan saran

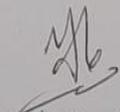
Kritik

Saran

- ↳ Tambah keterangan setiap muka
- ↳ ukuran huruf diperbesar dan sketik.
- ↳ gambar & perjelas

Mataram, Apr 2023

Ahli Media



Sumi M. R. M. P.
080608802

LAMPIRAN 4 : LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC BOX* MATERI "PAHLAWANKU" UNTUK AHLI MATERI

- a. Pengantar sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *magic box* untuk tema 5 pahlawanku bagi siswa kelas IV SDN Sangari. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli materi pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran pada materi tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 pembahasan pahlawanku. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ibu sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran

Nama : MUHDAR, S.Pd
 NIP/NIDN : 196612311989071013
 Pendidikan : S1
 Alamat : SANGARI DESA MIBAYIA

- b. Petunjuk pengisian angket
1. Sebelum mengisi angket ini mohon Bapak/Ibu mengamati media *magic box* yang telah dikembangkan terlebih dahulu
 2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
 3. Keterampilan skor dan kriteria penialain adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak mudah	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas,	2

	kurang menarik, kurang mudah.	
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.	5

c. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pada media pembelajaran <i>magic box</i> ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013				✓	
2.	Materi pada media pembelajaran <i>magic box</i> ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013					✓
3.	Materi pada media pembelajaran <i>magic box</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan					✓
4.	Media pembelajaran <i>magic box</i> ini sesuai dengan konsep materi tema 5 sub tema 1					✓
5.	Materi yang dikembangkan dalam media <i>magic box</i> ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	
6.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>magic box</i> ini menggunakan bahasa yang komunikatif usia siswa					✓

7.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran <i>magic box</i> ini sudah tepat					✓	
8.	Kesesuain materi dengan aturan permainannya						✓
9.	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi					✓	
10.	Media pembelajaran <i>magic box</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif						✓

d. Lembar kritik dan saran

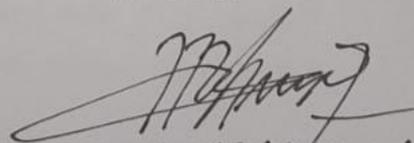
Kritik

perbaiki tulisan harus jelas dibaca.
Perbaiki Gambar harus jelas dilihat.

Saran

Sangari, April 2023

Ahli Materi


MUMHDAR, S.Pd
NIP. 676612314989071013

LAMPIRAN 5 : RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN Sangari
Kelas / Semester : IV / 1 (Satu)
Tema 5 : Pahlawanku
Subtema 1 : Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks tentang Raja Purnawarman, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar.
2. Setelah menjawab pertanyaan berdasarkan teks, siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci.
3. Setelah mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam dan pengaruhnya di wilayah setempat dengan menggunakan peta pikiran.
5. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya , siswa mampu menyimpulkan sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan benar.
6. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan rinci dan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan menanyakan kabar. ▪ Guru melanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah satu siswa. Religius ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme ▪ Menginformasikan judul materi tentang perjuangan para pahlawanku. ▪ Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 Menit
Inti	<p style="text-align: center;">Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p>	140 Menit

	<ul style="list-style-type: none">➤ Siswa difasilitasi media <i>magic box</i>, siswa mengamati media <i>magic box</i>.➤ Siswa mengamati guru menjelaskan cara memainkan media <i>magic box</i>.➤ Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang ada didalam media <i>magic box</i>.➤ Guru membuka gambar anak yang sedang membantu kakek menyebrangi jalan lalu munculah materi➤ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian kepahlawanan.➤ Guru meminta pendapat siswa tentang kejadian yang ada gambar. Guru membuat kesimpulan bahwa anak tersebut memiliki sikap kepahlawanan yaitu berkorban untuk membantu orang lain yang membutuhkan. <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Setelah siswa memahami penjelasan guru, guru memberikan sebuah permainan yang akan dikelompokan menjadi 2 kelompok.➤ Dimana permainan ini siswa diminta untuk menebak gambar yang ada dan memasukan gambar pada kotak sikap kepahlawanan dan sikap ketidak-pahlawanan.➤ Kelompok mana yang memasukan gambar paling banyak dengan benar itulah yang akan memenangkan	
--	--	--

	<p>permainan tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru lanjut menyampaikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan banyak belajar tentang nilai-nilai kepahlawanan dari Raja-Raja di masa Hindu, Budha dan Islam. (Mengkomunikasikan)➤ Guru melanjutkan kegiatan dengan meminta salah satu siswa untuk membaca teks tentang Raja Purnawarman yang terdapat didalam media magic box. <i>Literasi</i>➤ Guru memperlihatkan gambar raja purnawarman yang ada pada media magic box.➤ Guru menjelaskan perjuangan yang dilakukan oleh raja purnawarman dan sikap kepahlawanan yang dimilikinya.➤ Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.➤ Guru menjelaskan ada beberapa tokoh-tokoh pahlawan dan meminta siswa untuk memperhatikan gambar yang ada pada media magic box➤ Guru membuka satu-persatu foto tokoh pahlawan yang didalamnya memiliki penjelasan tentang perjuangan yang telah mereka	
--	---	--

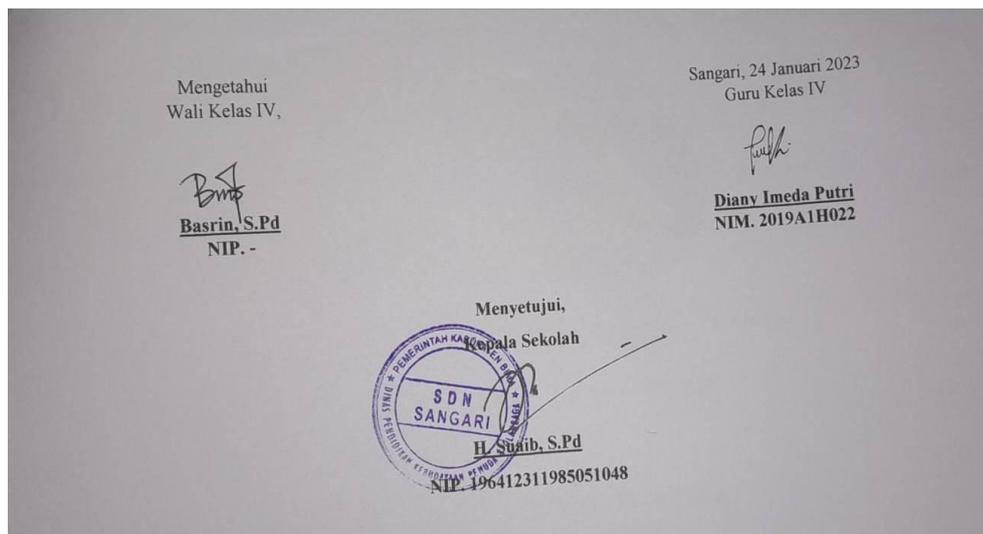
	<p>lakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi contoh bahwa peninggalan bukan hanya benda bersejarah saja tetapi juga pemikiran atau nilai-nilai yang bisa mempengaruhi hidup masyarakat, misalnya Raja Purnawarman memiliki nilai melindungi orang lain, dalam hal ini rakyatnya. Nilai tersebut dimiliki oleh beberapa tokoh di sekitar mereka dan mempengaruhi kehidupan masyarakat. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> ➤ Guru meminta siswa untuk memberikan beberapa contoh sikap kepahlawanan dari Raja-Raja tersebut yang terlihat di sekitar mereka. <i>Creativity and Innovatio</i> ➤ Siswa menuliskan nilai-nilai perjuangan atau peninggalan lainnya dari para raja yang mempengaruhi masyarakat atau daerah di mana mereka tinggal. Tulisan bisa memuat semangat perjuangan, nilai pendidikan, ajaran positif, maupun benda-benda bersejarah. <i>Nasionalis</i> ➤ Guru membagikan LKPD kepada semua siswa ➤ Setiap siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada LKPD. 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none">➤ Setelah selesai menjawab pertanyaan pada LKPD, guru meminta semua siswa untuk mengumpulkannya.➤ Berdasarkan jawaban masing-masing siswa pada LKPD, setiap siswa kemudian menceritakan kembali isi bacaan dengan memperhatikan fakta-fakta yang ada, runtut dan menggunakan ejaan yang benar.➤ Karena kegiatan berikutnya adalah percobaan, guru sebaiknya mempersiapkan perlengkapan percobaan sebelum kelas dimulai. Perlengkapan dikelompokkan berdasarkan kelompok. Gotong Royong➤ Sebelum melakukan percobaan siswa diminta untuk mengamati gambar sifat-sifat cahaya yang ada pada media.➤ Setelah megamati gambar siswa dan guru membuat kesepakatan tentang percobaan agar kegiatan bisa berjalan dengan baik.➤ Kelompok melakukan percobaan sesuai dengan prosedur yang ada. Collaboration➤ Setiap siswa mencatat hasil percobaan pada tabel yang telah disiapkan. Mandiri➤ Di akhir laporannya siswa menuliskan	
--	--	--

	<p>kesimpulan. Siswa menyampaikan hasil laporannya di kelompok masing-masing dan perwakilan bisa menyampaikannya di depan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menerima kritik dan saran dari siswa/kelompok lain sebagai masukan atau perbaikan. ➤ Guru menambah informasi yang dibutuhkan sebagai penguatan. <p><i>Integritas</i></p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	15 Menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.



LAMPIRAN 6 : LEMBAR ANKGET RESPON SISWA POSS-TEST



**Lembar Angket Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Magic Box Pada tema 5
Pahlawanku**

Nama siswa : IRISAN
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, IPA
Kelas/ semester : VI/1

Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran tema 1 Pahlawanku. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Silahkan anda memberi tanda centang (√) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat setuju	(SS) = 4
Setuju	(S) = 3
Cukup setuju	(CS) = 2
Kurang setuju	(KS) = 1

Terimakasih

No	Indikator	Pernyataan	Tanggapan			
			1	2	3	4
1.	Rasa Tertarik	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 5 Pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlwanku 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 <i>magic box</i> pada tema 5 materi pahlawanku				✓
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema				

		5 materi pahlawanku saat menggunakan media <i>magic box</i>			✓
		Dengan menggunakan media <i>magic box</i> memudahkan saya memahami materi pelajaran			✓
		Saya memperhatikan pembelajaran menggunakan <i>magic box</i> ini dengan sungguh-sungguh tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman			✓
3.	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			✓
4.	Keinginan dan Kesadaran	Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan media <i>magic box</i>			✓
		Saya sadar bahwa belajar tema 1 materi 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			✓

Sangari, April 2023

Siswa



IHSAN

LAMPIRAN 7 : LEMBAR ANGKET RESPON SISWA PRE-TEST

Lembar Angket Minat Belajar Siswa Pada tema 5 Pahlawanku

Nama siswa : IHSAN
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, IPA
 Kelas/ semester : VI/1

Petunjuk

- Pada kuesioner ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran tema 1 Pahlawanku. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
- Silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
- Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat setuju (SS) = 4
 Setuju (S) = 3
 Cukup setuju (CS) = 2
 Kurang setuju (KS) = 1

Terimakasih

No	Indikator	Pernyataan	Tanggapan			
			1	2	3	4
1.	Rasa Tertarik	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 5 Pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawanku.		✓		
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi tentang perjuangan para pahlawanku.		✓		
		Saya selalu memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru.	✓			
		Saya suka bertanya mengenai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.	✓			
		Saya sangat kecewa ketika guru mengajar tidak menggunakan media <i>magic box</i> pada tema 5 materi pahlawanku				✓
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema 5 materi pahlawanku.		✓		
		Saya memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.	✓			

		Saya memperhatikan pembelajaran ini dengan sungguh-sungguh tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman	✓			
3.	Perasaan Senang	Saya senang belajar sendiri tanpa bantuan orang lain.	✓			
		Saya merasa puas belajar saat guru menjelaskan tentang materi perjuangan para pahlawanku.	✓			
		Saya mengulangi kembali apa yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah	✓			
4.	Keinginan dan Kesadaran	Saya bersemangat belajar dikelas.	✓			
		Saya sadar bahwa belajar tema 1 materi pahlwanku ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari	✓			
		Saya selalu ingin mempelajari hal-hal baru.	✓			
		Ketika ketinggalan pembelajaran saya langsung bertanya pada teman	✓			

Sangari, April2023
Siswa

inab
IHSAN

LAMPIRAN 8 : DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan Wawancara



Kegiatan Validasi Materi



Kegiatan Mengajar dikelas V dengan menggunakan media gambar



Kegiatan Mengajar dikelas IV dengan menggunakan media *Magic Box*



Pembagian Angket Respon Siswa