PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PADA MATERI SIKLUS AIR DI SDN 15 OKU

SKRIPSI

Oleh

Ibrahim Muharram

NIM. 06131281924051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PADA MATERI SIKLUS AIR DI SDN 15 OKU

SKRIPSI

Oleh

Ibrahim Muharram NIM. 06131281924051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir program sarjana Pembimbing,

> Dr. Suratmi, M.Pd. NIP.198212032009122002

Mengetahui, Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar

> Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd NIP.196012151986032002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PADA MATERI SIKLUS AIR DI SDN 15 OKU

SKRIPSI

Oleh

Ibrahim Muharram NIM. 06131281924051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir program sarjana Pembimbing,

> Dr. Suratmi, M.Pd. NIP.198212032009122002

> > Mengetahui,

SITA Ketua Jurusan,

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd NIP-196006111987032001 Ketua Program Studi,

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP.196012151986032002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PADA MATERI SIKLUS AIR DI SDN 15 OKU

SKRIPSI

Oleh

Ibrahim Muharram

NIM. 06131281924051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari

: Sabtu

Tanggal

: 04 Januari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua

: Dr. Suratmi, M.Pd.

2. Anggota

: Dwi Cahaya Nurani, M.Pd

Palembang, 04 Januari 2025 Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd NIP.196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ibrahim Muharram

NIM : 06131281924051

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU" ini benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Palembang, 14 Maret 2025 Yang membuat pernyataan,

-- MFTERAL TEMPEL ZAAMX0409780B1

Ibrahim Muharram 06131381924051

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'Ala, atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar. Sholawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan, Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wasallam beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini kupersembahkan kepada orang-orang terdekat yang selalu memberikan dukungan yang begitu berarti selama ini:

- Kedua orang tua ku tersayang, Ayahanda Sumartono dan Ibunda Afriani yang senantiasa memberikan semangat, do'a, dukungan dan motivasi yang tak ada habisnya. Kupersembahkan skripsi ini sebagai bentuk terima kasih yang tak terhingga atas segala kebaikan dan perjuangan yang telah diberikan hingga aku dapat menyelesaikan perkuliahan ini, dan semoga dapat memberikan sedikit rasa bangga kepada Ayah dan Ibunda tercinta.
- Saudara kandungku Muhammad Meirizal yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dukungan dan motivasi untukku.
- Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Prof. Dr.
 Siti Dewi Maharani, M.Pd. Dan Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Dr.
 Suratmi, M.Pd., terima kasih atas waktu, bimbingan, nasehat, dan segala kebaikan, yang telah diberikan hingga skripsi ini dapat selesai.
- Bapak Drs. Marwan Pulungan, M,Pd., Bapak Drs. Laihat, M.Pd., Bapak Makmum Raharjo, S.Sn., M.Sn., Ibu Bunda Harini, S.Pd., M.Pd., Ibu Vina Amalia Suganda, M., S.Pd., M.Pd., Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd., Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd., Bapak Drs. Yosef, M.A., Bapak Drs. Umar Effendi, M.Pd., Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Ibu Dra. Toybah, M.Pd., Ibu Dra. Hj. Siti Hawa, M.Pd., Ibu Dra. Linda Puspita, M.Pd.Ibu Dra. Asnimar, M.Pd., dan Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd.,

- yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa perkuliahan
- Admin Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak membantu administrasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
- Kepala sekolah SD Negeri 15 Ogan Komering Ulu, Ibu Afriani, S.Pd., yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
- Ibu Dewi Aprizah, S.Pd., selaku guru wali kelas V SD Negeri 15 Ogan Komering Uu yang telah membantu dan membimbing proses pengumpulan data dari awal hingga akhir.
- Adik-adik kelas V SD Negeri 15 Ogan Komering Ulu, yang telah bersedia membantu mengisi instrumen penelitian.
- Alban, Angga dan Farizki yang telah membersamai sejak awal perkuliahan sampai saat ini.
- Teman-teman seperjuangan, PGSD'19 Palembang dan Indralaya
- dan yang terakhir, untuk Almamater kebanggaanku

MOTTO

"Keberuntungan Adalah Ketika Kesempatan Bertemu Dengan Kemampuan."

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU". Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- Ibu Dr. Suratmi, M.Pd. selaku pembimbing yang telah membantu terselesainya skripsi ini.
- Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku Koordinator Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.
- 3. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE.M.Si. Selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
- 4. Ibu Prof. Dr. Sri Surmarni, M.Pd Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
- Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada saya selama masa perkuliahan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran Bidang Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Palembang, 14 Maret 2025 Penulis,

Ibrahim Muharram 06131281924051

DAFTAR ISI

HAI	LAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HAI	LAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HAI	LAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PER	RNYATAAN	v
PER	RSEMBAHAN	vi
PRA	AKATA	vii
DAF	FTAR ISI	ix
DAF	FTAR TABEL	Х
DAF	FTAR GAMBAR	xii
DAF	FTAR LAMPIRAN	xiv
ABS	STRAK	xv
ABS	STRACT	xvi
BAB	B I PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	4
1.3	Tujuan Penelitian	4
1.4	Manfaat Penelitian	4
BAB II	I TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1	Belajar	6
2.2	Pembelajaran	9
2.3	Pengembangan	12
2.4	Media Pembelajaran	13
2.5	Magic Box	19
2.6	Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah dasar	21
2.7	Penelitian Relevan	29
BAB II	II METODE PENELITIAN	32
3.1	Jenis Penelitian	32
3.2	Lokasi Penelitian	32
3.3	Waktu Penelitian	33

3.4	Subjek Penelitian	33
3.5	Prosedur Penelitian	33
3.6	Teknik Pengumpulan Data	36
3.7	Instrumen Penelitian	40
3.8	Teknik Analisis Data	44
BAB I	V HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Hasil Penelitian	48
4.2	Pembahasan	70
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	75
DAFT	AR PUSTAKA	76
LAMP	IRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Pratisi	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik	40
Tabel 3.6 Lembar Pernyataan Guru	41
Tabel 3.7 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3.8 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	43
Tabel 3.9 Respon Peserta Didik	44
Tabel 3.10 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert	45
Tabel 3.11 Penilaian Validasi	46
Tabel 3.12 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman	47
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan	47
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran	49
Tabel 4.2 Alat dan Bahan Pembuatan Media	50
Tabel 4.3 Langkah-Langkah Pengembangan Media	52
Tabel 4.4 Materi Dalam Buku Paket	57
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Praktisi	62
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran	63
Tabel 4.9 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap I	65
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap I	66

Tabel 4.11 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap II	.68
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap II	.69
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran	.70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magic Box Siklus Air	. 21
Gambar 2.2 Siklus Air	. 29
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	.34
Gambar 4.1 Perbandingan Media Sebelum Dan Setelah Revisi	59
Gambar 4.2 Perbandingan Media Sebelum Dan Setelah Revisi	61
Gambar 4.3 Respon Guru Kelas V	.61
Gambar 4.4 Respon Peserta Didik Tahap I	64
Gambar 4.5 Respon Peserta Didik Tahap II	. 67

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PADA MATERI SIKLUS AIR DI SDN 15 OKU

Ibrahim Muharram

ibrahim.muharam@gmail.com

Pembimbing: Dr. Suratmi, M.Pd. suratmi@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pengembangan media Media pembelajaran magic box merupakan suatu perantara yang efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar. Oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran magic box penting bagi guru untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan Media Pembelajaran Magic box Pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU yang layak dan praktis. Jenis penelitian ini ialah RnD (Research and Development) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas V SDN 15 OKU. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran magic box pada materi siklus air di kelas V SDN 15 OKU yang telah dilakukan validasi oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli praktisi dan memperoleh hasil rekapitulasi persentase yaitu 94% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Selanjutnya media pembelajaran magic box pada materi siklus air ini juga diuji coba kan langsung kepada peserta didik dan memperoleh penilaian melalui angket respon peserta didik dengan rekapitulasi hasil persentase 97,6% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran magic box pada materi siklus air layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Magic Box.

ON WATER CYCLE MATERIAL AT SDN 15 OKU

Ibrahim Muharram

ibrahim.muharam@gmail.com

Advisor: **Dr. Suratmi, M.Pd.** suratmi@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

Media development Magic box learning media is an effective medium used to convey abstract material into a more concrete form so that it can be easily understood by elementary school age students. Therefore, the use of magic box learning media is important for teachers to increase students' interest and understanding in the learning process. This research aims to develop Magic Box Learning Media on Water Cycle Material at SDN 15 OKU that is feasible and practical. This type of research is RnD (Research and Development) with the ADDIE model. The subjects in this research were 21 class V students at SDN 15 OKU. The final result of this research is a magic box learning media product on water cycle material in class V SDN 15 OKU which has been validated by material expert validators, media experts and practitioner experts and obtained a percentage recapitulation result of 94% which is included in the category "Very Valid". Furthermore, the magic box learning media on the water cycle material was also tested directly on students and obtained an assessment through a student response questionnaire with a recapitulation of the percentage results of 97.6% which was included in the "Very Practical" category. Based on the results of this assessment, it can be concluded that the magic box learning media on the water cycle material is feasible and practical to use in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Magic Box.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat membentuk kepribadian manusia yang sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pendidikan merupakan proses pembentukan bakat diri pada siswa supaya memiliki sikap spiritual, pengontrolan diri, berakhlakul karimah, cerdas, serta terampil yang dibutuhkan dalam lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara, hal tersebut bisa terbentuk melalui kegiatan yang terencana dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Pendidikan menuntut siswa menjadi insan yang dapat menjadikan negaranya cerdas dan bermartabat, sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum pendidikan di jenjang sekolah dasar dan menegah wajib terdapat mata pelajaran agama, PKn, bahasa, matematika, IPA, IPS, seni budaya, PJOK serta muatan lokal. Pada mapel Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa dituntut agar mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap gejaala alam, konsep, dan prinsip IPA di kehidupan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (BSNP, 2019:115). Kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menyatakan bahwa penguasaan konsep IPA sangat dipegaruhi oleh pendekatan, metode, dan media, sehingga dapat menemukan dan menggabungkan fakta, konsep, dan prinsip melalui kegiatan percobaan.

Melihat keadaan di lapangan, penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara ideal dalam proses pembelajaran (Arijumiati, dkk., 2023). Dari hasil wawancara kepada guru kelas V di SD Negeri 15 OKU pada tanggal 12 Juni 2024 peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik dan mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPAS yang hanya menggunakan media yang berasal dari buku guru dan siswa tanpa adanya media pembelajaran tambahan. Peneliti menemukan bahwa masih banyak peserta didik yang tidak tahu bagaimana proses

siklus air. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *magic box* tentang siklus air untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk memahami dan mengikuti proses pembelajaran. Demi tercapainya tujuan pembelajaran, media pembelajaran di SD harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik khususnya di sekolah dasar (Hidayatulloh, dkk., 2023).

Selain itu, dalam memilih media pembelajaran harus juga menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulum yang telah dirancang, disusun, dan ditentukan (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang penerapannya akan disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi lingkungan, serta capaian kompetensi yang menjadi tujuan utama (Fitriyah & Wardani, 2022). Salah satu keterampilan dalam kurikulum merdeka yang diharapkan dimiliki peserta didik yaitu keterampilan berpikir kritis. Kegiatan pembelajaran di era modern seperti saat ini tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk mampu memahami berbagai bidang ilmu pengetahuan tetapi juga mengajarkan peserta untuk mampu berpikir secara kritis, sistematis, dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada (Mustofa & Riyanti, 2019). Untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung. Pada kurikulum merdeka pembelajaran melalui pengalaman langsung dapat dituangkan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Faktor yang menjadi salah satu pendorong yaitu minimnya media yang digunakan oleh guru sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Padahal pendidikan IPA dalam tujuan pendidikan nasional diharapkan dapat menjadi induk untuk memahami diri sendiri, alam, dan mampu mengembangkan konsep yang telah didapat untuk dilakukan di masyarakat. Sehingga siswa dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara mampu beradaptasi dengan fenomena dan perubahan alam sekitar.

Tujuan pendidikan IPA yaitu memberikan pengalaman langsung dengan menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah, siswa dapat

mengembangkan potensi diri, dan berakhlak mulia. Sehingga ketika warga negara mampu mengembangkan hal tersebut dapat menjadikan negaranya cerdas dan bermartabat. Oleh sebab itu, potensi diri memang sangatlah penting, karena dengan adanya potensi dalam diri siswa, guru dapat membantu proses perkembangannya agar lebih maksimal melalui proses pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila terjadi proses timbal balik anatara guru dengan siswa. Ketika merencanakan proses pembelajaran, guru harus memilah metode dan media yang disesuaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat berhasil atau tercapai. Guru tidak akan salah dalam memberikan perlakuan terhadap proses pembelajaran yang ada di kelas ketika metode yang digunakan tepat. Selain itu pemilihan media juga sangat berperan penting, karena pada jenjang Sekolah Dasar, input materi siswa memiliki pemikiran yang sederhana untuk memahami materi yang abstrak. Oleh karena itu, sebagai guru harus selalu berperan aktif dan kreatif untuk menyediakan media dalam penyampaian materi.

Kegiatan proses pembelajaran IPA, materinya masih dapat dilihat secara langsung dengan bantuan media atau pengamatan langsung di lingkungan sekitar. Sehingga siswa dapat memahami secara maksimal tentang materi yang disampaikan oleh guru. Namun pada hasil observasi guru kelas V SDN 15 OKU menyatakan bahwa selama proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal yang menyebabkan siswa cepat bosan dan lupa, selain itu siswa juga kurang aktif karena proses pembelajaran yang berpusat pada guru saja, namun dengan ketersediaan materi yang cukup, siswa masih belum bisa memahami materi yang disampaikan karena guru hanya menggunakan mdia yang sangat sederhana, yaitu gambar 2 dimensi yang ada di buku siswa. Selain itu guru jarang mengajak siswa untuk melakukan pengamatan langsung atau menjelajahi lingkungan sekitar, sehingga siswa kurang berkesan dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, maka peneliti menemukan masalah tersebut dan tertarik untuk mencari solusi untuk mengatasinya dengan cara mengembangkan media pembelajaran visual berbentuk media magic box

yang didesain sedemikian rupa agar dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi siklus air pada muatan pelajaran IPA. Maka dari itu, judul penelitian yang dilakukan adalah "Pengembangan Media Pembelajaran *Magic box* Pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti memperoleh rumusan masalah sebagai berikut, "Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Magic box* Pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU?".

1.3 Tujuan

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Magic box* Pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU yang layak dan praktis.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberi manfaat untuk global pendidikan, baik Sekolah Dasar di khususnya juga sekolah di umumnya.
- b. Menambah pengetahuan pada seluruh pihak bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai kiprah krusial terhadap kelancaran proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Menjadi masukan buat proses pembelajaran pada sekolah dengan adanya media pembelajaran yang menarik bisa mendorong semangat peserta didik pada belajar terhadap materi pembelajaran yang akan dinilai sang guru.

b. Guru

Sebagai inovasi baru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.

c. Peserta didik

Membantu peserta didik agar lebih santai saat dilaksanakannya

pembelajaran

d. Peneliti

Peneliti berharap bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran dengan *magic box* bisa menjadi acuan untuk peneliti lanjutan dalam melaksanakan penelitian yang sama jenisnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar memegang peran penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Untuk memenuhi kebutuhan dan sekaligus mengembangkan dirinya, manusia telah melakukan kegiatan belajar sejak dilahirkan. Belajar pada dasarnya merupakan peristiwa yang bersifat individual, yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu.

Menurut Roger dalam Abudin Nata, (2021:101) mengatakan belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya. Menurut Slameto (2020:2) mengatakan: belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa seseorang dikatakan telah belajar apabila telah terjadi suatu perubahan pada dirinya. Perubahan tersebut terjadi berkat adanya interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. Sehingga untuk dapat belajar seorang pelajar tidak dapat terlepas dari orang lain, dalam hal ini guru dan teman belajar. Dengan demikian dapat dikatakan seorang pelajar tidak dapat belajar dengan baik bila hanya sendirian saja, dia juga perlu guru untuk membimbing dan teman untuk berdiskusi.

Sejak lahir manusia telah mulai melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan dan sekaligus mengembangkan dirinya. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu kegiatan yang telah dikenal bahkan sadar atau tidak dilakukan oleh manusia. Jadi belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan

bukan suatu hasil atau tujuan. Konsep tentang belajar telah banyak didefisinisikan oleh para pakar. Jean Piaget dalam Sugandi (2021:35), mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran yaitu belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial, dan belajar lewat pengalaman sendiri. Menurut Gagne dan Berliner dalam Anni, dkk (2019:2) belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Menurut Morgan dalam Ngalim Purwanto, (2020:84) mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman. Menurut Sudjana (2020:10) belajar adalah suatu proses yang dilandasi dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Perubahan sebagai hasil dari prosses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti terjadi perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri individu yang sedang belajar. Apabila kita mendiskusikan tentang cara belajar, maka kita bicara tentang mengubah tingkah laku seseorang melalui berbagai pengalaman yang ditempuhnya. Tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang terdapat dari dalam diri individu (faktor internal) maupun faktor yang diluar individu (faktor eksternal). Faktor internal ialah apa-apa yang dimiliki seseorang, antara lain: minat dan perhatian, kebiasaan, motivasi serta faktor lainnya. Sedangkan faktor eksternal dalam proses belajar dapat dibedakan menjadi tiga lingkungan, yakni: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Dari beberapa pendapat oleh para ahli tentang pengertian belajar yang telah dikemukakan diatas dapat dipahami bahwa belajar merupakan suatu kegiatan atau aktifitas seseorang melalui proses pendidikan dan latihan, sehingga menimbulkan terjadinya beberapa perubahan dan perkembangan pada dirinya baik

pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan untuk menuju kearah yang lebih baik.

2.1.2 Teori Belajar

Kegiatan belajar sebagai suatu proses mempunyai dasar teori yang membantu terciptanya pembelajaran efektif, efisien serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Teori belajar adalah induk dari gagasan pokok dalam bidang psikologi pendidikan maupun bidang filsafat pendidikan yang merupakan hasil dari pemikiran ahli pendidikan (Suyono dan haryanto, 2020:55). Teori belajar digunakan sebagai dasar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Teori belajar memiliki 3 aliran, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dijelaskan sebagai berikut

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah pembentukan tingkah laku siswa yang berorientasi pada lingkungan serta pengalaman siswa yang dapat diukur dan diobservasi. Menurut Suprijono (2021:17) perilaku dalam pandangan behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati, bukan melalui proses mental. Teori behaviorisme memandang pikiran sebagai kotak hitam yang menerima rangsangan berupa tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar (Hamdani, 2019:63). Adapun Rifa'i dan Anni (2020:169) menyatakan bahwa aliran behaviorisme adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si belajar, karena itu juga disebut pembelajaran perilaku yang tidak lepas dari prinsip adanya konsekuensi yaitu bisa menyenangkan atau bisa juga tidak menyenangkan.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitivisme menekankan pada cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dan disimpan dalam pikirannya secara efektif yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada diluar dirinya, melainkan faktor yang berasal dari dirinya sendiri. Teori psikologi kognitif

memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar (Rifa'i dan Anni, 2020:106).

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori kontrukvitisme merupakan aktivitas belajar siswa yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan yang didapat secara luas. Menurut Rifa'i dan Anni (2020:106) teori belajar kontruktivisme menyatakan bahwa guru tidak dapat memberikan pengetahuan kepada siswa.

2.2 Pembelajaran

2.2.1 Pengertian pembelajaran

Pengertian Pembelajaran Aktivitas belajar yang berhubungan dengan guru, peserta didik dan sumber belajar di sekolah tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Proses interaksi tersebut saling berkaitan dan bertujuan membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam memaksimalkan proses belajar maka dibutuhkan kualitas pembelajaran yang baik pula. Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM). Pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar mengajar antara guru dan siswa sehingga terjadi interaksi dalam mencapai tujuan pembelajaran dikelas.

Dimyati dan Mudjiono (2019:7) mengemukakan bahwa "pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan. Definisi pembelajaran Oemar Hamalik (2020:57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Undangundang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta pendidik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari berbagai pendapat pengertian

pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran adalah penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematik dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Fontana (dalam Suherman, dkk, 2021:7) pembelajaran adalah upaya penataan lingkungan yang memberikan nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Peristiwa belajar jika disertai dengan pembelajaran akan lebih terarah dan sistematik daripada belajar yang hanya semata-mata dari pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Belajar dengan proses pembelajaran ada peran guru, bahan belajar, dan lingkungan kondusif yang sengaja diciptakan.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi antara siswa dengan guru atau sebaliknya dan siswa dengan siswa, sehingga memungkinkan keterlibatan mental siswa secara optimal dalam merealisasikan pengalaman belajar. Interaksi tersebut terjadi saat guru membelajarkan materi pelajaran. Pembelajaran menurut Suyitno (2019:2) adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa.

2.2.2 Komponen dan Tujuan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar siswa dapat belajar secara aktif. Menurut Djamarah, Syaiful dan Zain (2019:41), dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen pembelajaran yang meliputi:

a. Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tujuan memiliki jenjang dari yang luas dan umum sampai kepada yang sempit/khusus. Adanya tujuan yang tepat mempermudah pemilihan

materi pelajaran dan pembuatan alat evaluasi. Adanya tujuan yang tepat dan yang diketahui siswa, memberi arah yang jelas dalam belajarnya.

b. Bahan Pelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Bahan pelajaran menurut Arikunto (dalam Djamarah, Syaiful dan Zain, 2019:43) merupakan unsur inti yang ada didalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik. Bahan yang disebut sebagai sumber belajar (pengajaran) ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pengajaran. Tanpa bahan pelajaran proses pembelajaran tidak akan berjalan.

c. Kegiatan Pembelajaran

Menurut Kusnandar (2019:252), kegiatan pembelajaran adalah bentuk atau pola umum kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai medianya. Dalam interaksi tersebut siswa lebih aktif bukan guru, guru hanya sebagai motivator dan fasilitator.

d. Metode

Metode merupakan komponen pembelajaran yang banyak menentukan keberhasilan pengajaran. Guru harus dapat memilih, mengkombinasikan serta mempraktekkan berbagai cara penyampaian bahan yang disesuaikan dengan situasi.

e. Alat

Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Alat mempunyai fungsi yaitu sebagai perlengkapan, sebagai pembantu mempermudah usaha pencapaian tujuan, dan alat sebagai tujuan.

f. Sumber Pelajaran

Sumber pelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana pengajaran terdapat atau sumber belajar seseorang. Sedangkan sumber belajar menurut Mulyasa (2019:159), adalah segala

sesuatu yang dapat memberikan kemudahan belajar, sehingga diperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan.

g. Evaluasi

Evaluasi adalah proses sederhana dalam memberikan/menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek, dan masih banyak yang lain. Hasil dari evaluasi dapat dijadikan sebagai umpan balik dalam meningkatkan kualitas mengajar maupun kuantitas belajar siswa.

Menurut Sugandi, dkk (2020:25) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah membantu siswa pada siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan prilaku siswa. Tujuan pembelajaran menggambarkan kemampuan atau tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti suatu proses pembelajaran.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses melibatkan guru dengan semua komponen tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian. Jadi proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling terkait antar komponennya di dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.

2.3 Pengembangan

Menurut istilah pengembangan artinya penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan. Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru atau dapat disebut juga sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Warsita (2020:266) pengembangan merupakan suatu sistem pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran peserta didik, yang meliputi rangkaian peristiwa

yang bertujuan untuk mempengaruhi dan mendukung terwujudnya proses pembelajaran atau segala upaya untuk menciptakan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Sementara itu, Rayanto (2020:21) juga mengemukakan bahwa pengembangan adalah suatu proses menerjemahkan spesifikasi sebuah desain yang telah dirancang ke dalam bentuk fisiknya. Sedangkan, menurut Abdul Majid (2019:24) yang berpendapat bahwa pengembangan adalah suatu upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, konseptual, dan moral melalui pelatihan sesuai kebutuhan. Pengembangan adalah suatu proses dimana pembelajaran direncanakan secara logis dan sistematis untuk mendefinisikan segala sesuatu yang dilakukan dalam pembelajaran, dengan memperhatikan potensi dan kompetensi yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan untuk membuat atau memperbaiki serta meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru, serta merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan yang semakin bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu produk yang lebih baik.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, media juga merupakan penyalur informasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari medium. Istilah media digunakan juga dalam bidang pembelajaran atau lebih dikenal dengan media pembelajaran. Lesle J. Briggs (Wina Sanjaya, 2019: 204) menyatakan media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar".

Rusman, dkk (2020: 170) mengemukakan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan

pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar yang termasuk teknologi perangkat keras. Dina Indriana (2021: 15) menjelaskan media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut I Wayan (2019:3) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu: guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi, dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang memudahkan proses belajar bagi siswa dan pendidik atau guru dan merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar yang termasuk teknologi perangkat keras.

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Materi pelajaran tidak semuanya dapat dijelaskan dengan kata-kata saja, namun dapat dijelaskan dengan bantuan media. Menurut Haryono (2019: 49) menyatakan beberapa fungsi media secara umum, yaitu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, mendapat gambaran jelas mengenai benda yang sulit diamati secara langsung; memicu adanya timbal balik antara siswa, guru, dan lingkungan, mendorong kesamaan pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitis, erangsang rasa ingin tahu, minat, dan motivasi belajar siswa.

Kemudian Arsyad (2019) menyebutkan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang telah diciptakan guru. Media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi serta memberikan pengalaman langsung dalam mengamati benda konkrit hingga abstrak. Dalam pembelajaran IPA siswa

diharapkan dapat mengembangkan pemahaman melalui pengamatan langsung melalui media dengan mengamati, diskusi dan kegiatan percobaan (Susanto, 2019:170). Dengan menggunakan media *magic box* dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui kegiatan percobaan. Diperkuat dengan kerucut pengalaman oleh Edgar Dale (1960), yaitu semakin menuju ke puncak siswa akan semakin abstrak dalam menerima materi, sedangkan apabila semakin menuju ke bawah kerucut akan semakin nyata pengalaman yang didapat siswa karena melakukan kegiatan yang mengikutsertakan seluruh indra. (Arsyad, 2019:13).

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *magic box* materi perubahan wujud benda dan sifatnya siswa lebih mudah dalam menyerap materi yang disampaikan karena mendapatkan pengalaman langsung melalui kegiatan percobaan menggunakan media. sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa dan dapat menemukan informasi baru melalui kegatan percobaan Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat penunjang dalam penyampaian materi sehingga dapat membantu siswa untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran dengan media dapat maksimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media dengan tepat serta adanya kesesuaian dengan materi pembelajaran. Oleh karena fungsi media harus digunakan secara maksimal agar media pebelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberkan manfaat kepada guru dan siswa.

2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2019: 19). Adapun Sanaky (2019: 5) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu:

- 1. Meningkatkan motivas belajar.
- 2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
- Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.

- 4. Memberikan inti informsi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar.
- 5. Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis.
- 6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- 7. Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran.

2.4.4 Prinsip Media Pembelajaran

Pemilihan penggunaan media pembelajaran sangat penting dilakukan agar media tersebut sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut Sudjana (dalam Haryono, 2021: 67) dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip, diantaranya yakni sebagai berikut:

- 1. Menentukan jenis media dengan tepat.
- 2. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat.
- 3. Menyajikan media dengan tepat.
- 4. Menempatkan atau meperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Menurut Haryono (2021: 66-67) dalam memilih media yang tepat dan sesuai prinsip-prinsip pemilihan, perlu memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:

- 1. Metode dalam media *magic box* sesuai dengan kebutuhan siswa
- Program pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka yang berlaku di SD penelitian.
- Media yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik baik dari segi bahasa, simbol-simbol, cara, dan kecepatan penyajian, maupun dan waktu penggunaannya.
- 4. Situasi dan kondisi sekolah meliputi kelengkapan perlengakapan sudah lengkap, ventilasinya sudah baik, situasi kelas harus kondusif, dan motivasi siswa yang tinggi untuk berpartisipasi di kelas.
- 5. Mempersiapkan media yang dignakan meliputi media audio, visual, dan audio visual (*magic box*)

Berdasarkan pendapat diatas, adanya kriteria pemilihan media dapat memudahkan guru dalam memilih media yang sesuai dengan materi serta memudahkan guru dalam penggunaan media tersebut untuk membantu dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media *magic box* diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar peserta didik.

2.4.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran sangat beragam. Mulai dari media yang sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, ada pula media yang sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Berbagai jenis media tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Klasifikasi media pembelajaran (Dina Indriana, 2021: 54-56) sebagai berikut:

- 1. Menurut bentuk informasi yang digunakan dalam media pembelajaran, media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut:
 - a. Media visual diam
 - b. Media visual gerak
 - c. Media audio
 - d. Media audio visual diam
 - e. Media audio visual gerak
- 2. Menurut bentuk dan cara penyajiannya, media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut:
 - a. Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - b. Media proyeksi diam
 - c. Media audio
 - d. Media gambar/ film
 - e. Media televisi
 - f. Multimedia

Menurut Azhar Arsyad (2022:29) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak,

(2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Wina Sanjaya (2019: 213-218), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu:

- Media grafis (visual diam), media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan. Media grafis adalah media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbolsimbol yang mengandung arti.
- 2. Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan.
- 3. Media audio, media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif.
- Media komputer, merupakan kelompok media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa.

Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Produk yang dikembangkan termasuk dalam kelompok media komputer, dimana media komputer yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Media komputer juga memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Sajian media berbasis komputer merupakan media yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, gambar, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan terintegrasi. Media berbasis komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

2.5 Magic Box

2.5.1 Pengertian *Magic Box*

Media *magic box* merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. *Magic box* disebut juga dengan kotak ajaib. Kotak mengandung arti petak, peti, untuk meletakkan barang-barang, dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran. Ajaib karena memiliki solusi untuk memecahkan masalah. Media *magic box* ini termasuk jenis media visual di mana media ini hanya menggunakan kemampuan indera penglihatan atau mata. Dilihat dari segi jenis dimensinya media ini merupakan media tiga dimensi dimana media ini mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, tinggi, dan lebar.

Media *magic box* ini menyerupai bangun ruang yaitu bangun balok. Media *magic box* ini sesuai dalam kriteria pemilihan media pembelajaran karena media *magic box* mempunyai keunggulan yaitu praktis, luwes, dan tahan lama sehingga media ini sangat efisien, media *magic box* ini juga terdapat materi perubahan wujud benda yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga media ini sangat efektif. Berikut ini adalah contoh *magic box* yang digunakan pada mata pelajaran IPA pada materi siklus air:



Gambar 2. 1 Magic Box Siklus Air

2.5.2 Keunggulan *Magic Box*

Media *magic box* ini merupakan media yang membuat peserta didik tertarik untuk menebak apa saja isi dalam media *magic box* sehingga media ini sangat relevansi dalam kondisi perkembangan siswa saat ini. Media *magic box* ini juga terdapat game yang dapat membuat siswa lebih aktif sehingga pembelajaran akan produktif.

Media *magic box* ini memiliki tujuan yaitu menarik perhatian siswa, membuat siswa untuk lebih aktif di dalam proses pembelajaran, dan membantu siswa memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain beberapa tujuan yang telah disebutkan di atas, dalam penggunaan media *magic box* juga memiliki kelebihan yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa memahami materi perubahan wujud benda, dan memberikan media yang sesuai dengan usia peserta didik dimana menurut teori Piaget yang menyatakan bahwa usia anak 7 tahun hingga 11 tahun masih dalam tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret yang dimaksud ialah tahap di mana anak dapat memahami objek yang nyata tetapi anak tersebut belum dapat memahami sebuah pernyataan yang disampaikan secara verbal maupun abstrak (Yaumi, 2019: 41).

Media *magic box* memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu media *magic box* ini dapat membangkitkan semangat yang ada dalam diri peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, media ini akan menciptakan pembelajaran yang hidup karena peserta didik akan dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran, mendapatkan pengetahuan yang baru dan wawasan yang luas dengan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, membantu peserta didik dalam mengingat pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Jadi dalam penelitian ini media *magic box* adalah *box* besar atau kotak besar yang ajaib berbentuk seperti balok. Dalam penyususnan pembuatan media *magic box* harus disesuaikan dengan kegiatan yang disajikan dalam bentuk percobaan yang didukung dengan adanya petunjuk sehingga dapat membantu peserta didik dalam

menemukan masalah serta mampu menyelesaikan permasalahan tersebut sesuai berhubungan dengan materi perubahan wujud benda.

2.5.3 Kelemahan *Magic Box*

Menurut Yermiandhoko dan Sandy (2020:66) adapun kelemahan atau kekurangan dari media pembelajaran *magic box* meliputi:

- 1. Memerlukan keterampilan dan kesabaran dalam proses pembuatannya.
- 2. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam membuat media magic box.
- 3. Tidak semua materi dapat menggunakan media *magic box* ini.
- 4. Dalam membuat media ini memerlukan soal dan jawaban sedikit rumit yang dicantumkan dalam media.
- 5. Media *magic box* cenderung susah dibawa kemana-mana karena bentuknya yang cukup besar.

2.6 Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

2.6.1 Hakikat IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan makna alam dan berbagai fenomenanya/perilaku/karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan teori maupun konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan manusia. Teori maupun konsep yang terorganisir ini menjadi sebuah inspirasi tercapainya teknologi yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan manusia (I Made Alit M dan Wandy, 2019:2). Abdullah Aly (2020:18) menjelaskan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain.

Dimensi Sains menurut Sitiatava Rizema Putri (2019:51) berupa :

- Sains adalah pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, serta menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris.
- 2. Sains sebagai proses atau metode dan produk. Dengan menggunakkan metode ilmiah yang sarat keterampilan proses, mengamati, mengajukan masalah,

mengajukan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis, serta mengevaluasi data dan menarik kesimpulan terhadap fenomena alam, maka akan diperoleh produk sains, misalnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi yang kebenarannya bersifat tentatif.

- Sains bisa dianggap sebagai aplikasi. Dengan penguasaan pengetahuan dan produk, sains dapat dipergunakan untuk menjelaskan, mengolah dan memanfaatkan, memprediksi fenomena alam, serta mengembangkan disiplin ilmu lainnya dan teknologi.
- 4. Sains mampu dianggap sebagai sarana untuk mengembangkan sikap dan nilai-nilai tertentu, misalnya nilai, religius, skeptisme, objektivitas, keteraturan, sikap keterbukaan, nilai praktis dan ekonomis, serta nilai etika atau estetika.

Menurut Suastra (2022) menyebutkan dalam I Gusti Ayu Tri Agustiana (2019: 434-435) mengemukakan bahwa hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu sebagai berikut.

- 1. Sikap, yaitu rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar, IPA bersifat open ended.
- 2. Proses, yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
- 3. Produk, yaitu berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.
- 4. Aplikasi, yaitu penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada hakikatnya merupakan kumpulan pengetahuan meliputi sikap, proses, produk, aplikasi dan diperoleh dari gejala alam yang diperoleh melalui serangkaian proses sistematis (menggunakan metode ilmiah) sehingga menghasilkan produk berupa konsep, prinsip, teori, hukum yang dipergunakan untuk menghasilkan pengetahuan berupa teknologi yang dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia.

2.6.2 Sifat Dasar IPA

IPA memiliki 4 sifat dasar terdiri dari IPA sebagai produk, proses, sikap, dan teknologi, pernyataan tersebut sesuai dengan yang disebutkan oleh Cain dan Evan, yaitu dapat djabarkan sebagai berikut:

1. IPA sebagai produk

Cain dan Evan "You are probably most familiar with science as content or product. This component includes the accepted facts, laws, principals, and theories of science." IPA sebagai produk meliputi fakta, hukum, prinsip dan teori IPA. Konsep yang terbentuk melalui kumpulan-kumpulan hasil penelitian para ahli yang dapat dikaji secara empiris dan ilmiah (Susanto, 2019:168).

Beberapa penjesalan mengenai point IPA sebagai produk yaitu: Berdasarkan pemaparan diatas, IPA sebagai produk yang masuk pada media *magic box* adalah wujud benda ada 3 meliputi benda padat, cair, dan gas; ketiga wujud benda tersebut memiliki sifat-sifat yang berbeda-beda; dan ketiga wujud benda tersebut dapat mengalami perubahan wujud karena adanya faktor kalor.

2. IPA sebagai proses

Dalam pembelajaran IPA sangat menekankan pada komponen proses. Dengan adanya komponen proses siswa di harapkan menjadi aktif dan kreatif dalam menemukan fakta ilmiah (Marnita, 2020:44). Melalui metode lmiah siswa diajak untuk menemukan bagaimana cara untuk memperoleh suatu informasi atau pengetahuan. Dalam komponen proses IPA, Susanto (2019:168-169) menyebutkan bahwa tidak hanya menjadikan siswa aktif mencari informasi tetapi juga mengajak siswa untuk menggali, mengamati, mengukur, mengelompokkan, dan mengolah, serta menyimpulkan pengetahuan tentang alam, sehingga ketika siswa mampu melalukan kegiatan tersebut, guru dapat beralih menjadi fasilitator dan sumber belejar pendukung bagi siswa.

Keterampilan proses dibagi menjadi dua yaitu keterampilan proses dasar (meliputi mengamati, mengklarifikasi, mengukur, mengidentifikasi ciri khusus, mengkomunikasikan, memprediksi, dan inferensi) dan keterampilan proses terpadu (meliputi definisi operasional, merumuskan hipotesis, menginterpretasi data, mengontrol variabel, dan melakukan eksperimen). Berdasarkan pemaparan

diatas, IPA sebagai proses yang masuk pada media *magic box* adalah proses kegiatan percobaan untuk menentukan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas melalui kegiatan mengamati alat dan bahan, melakukan eksperimen dengan langkah mencoba, memnipulasi, menyelidikidan mengji variabel, alat dan bahan serta menyampaikan hasil perobaan dalam bentuk laporan percobaan.

3. IPA sebagai sikap

Sikap ilmiah yang dimaksud dalam pembelajaran IPA meliputi sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, kerja sama, pantang menyerah, tidak berprasangka, berpikir bebas, mawas diri, bertanggungjawab, dan disiplin. Dalam penelitian ini sikap yang diharapkan muncul dalam diri siswa adalah rasa ingin tahu, kerja sama, bertanggungjawab dan jujur dalam melaksanakan kegiatan percobaan menggunakan media *magic box* yang dikembangkan peneliti. Dengan mempelajari IPA, siswa dapat menumbuhkan sikap ilmiah melalui kegiatan diskusi, praktikum, simulasi, atau pengamatan di lapanagan.

Pernyataan Dawson (dalam Sudjana, 2020), menyebutkan bahwa IPA sebagai sikap dibagi menjadi dua, yaitu sikap yang diikuti akan mempermudah pemecahan masalah sehingga mendapatkan bukti untuk mengemukakan pendapat, menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan sikap hati-hati saat melakukan percobaan.dan sikap yang menekankan cara memandang alam serta dapat berguna untuk perkembangan karier berikutnya.

Muatan pelajaran IPA sebagai sikap pada penelitian ini adalah sikap yang ditunjukkan siswa ketika melakukan percobaan dengan menggunakan media *magic box* seperti sikap kerja sama, jujur, dan percaya diri.

4. IPA sebagai teknologi

IPA sebagai teknologi bertujuan mempersiapkan siswa menghadapi kemajuan dunia akibat perkembangan IPTEK. Kegiatan sehari-hari tidak terlepas dari pengaplikasian IPA yang mencakup metode ilmiah dan konsep IPA, sehingga kedua hal tersebut dalam kehidupan disebut IPA sebagai aplikasi. Penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan disebut IPA sebagai aplikasi (Wisudawati dan Sulistyowati, 2021:24). Teknologi yang terlahir dari teori IPA

dapat memudahkan kehidupan manusia merupakan pengertian IPA sebagai aplikasi (Laksmi Prihantoro dalam Trianto, 2015:137).

Pada kurikulum merdeka IPA berguna memecahkan masalah dalam kehidupan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan melakukan tindakan menggunakan teknologi. Siswa diharapkan memiliki pengalaman secara langsung dalam menggunakan teknologi, memahami penggunaan teknologi, serta menciptakan teknologi baru yang bermanfaat bagi kehidupan. Dalam penelitian ini IPA sebagai teknologi berupa pembuatan hujan buatan yang dilakukan oleh siswa melalui proses pemansan air diatas api.

2.6.3 Teori Yang Mendasari Pembelajaran IPA di SD

Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran harus didasari oleh suatu teori belajar. Dengan adanya teori belajar guru diharapkan dapat menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif melalui berbagai model pembelajaran, metode pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang digunakan. Teori belajar dalam pembelajaran IPA yang mendukung penelitian ini meliputi:

1. Teori Belajar Piaget (1896)

Menurut teori Piaget perkembangan kognitif anak terbafi menjadi 4 periode yaitu:

- a. Periode sensori motor yaitu pada umur 0 smapai 2 tahun
- b. Periode praoperasional yaitu pada umur 2-7 tahun
- c. Periode operasional konkrit yaitu pada umur 7-11 tahun; d) periode operasional formal yaitu pada umur 11-15 tahun.

Pada siswa Sekolah Dasar pada umur 7-11 tahun menempati pada periode ke3 yaitu periode operasional konkrit. Pada tahap ini tejadi perubahan pemikiran dari yang kurang logis menjadi pemikiran yang logis. Tahap ini mendorong siswa untuk memiliki pemikiran yang konkrit atau nyata mengenai sesuatu yang dapat dilihat, diraba, dan dirasa seperti meakukan pengamatan secara langsung di alam, melakukan percobaan yang dapat diraba dan dirasa secara langsung.

Teori Piaget mendukung penelitian ini karena, media *magic box* yang dikembangkan oleh peneliti mendoromg siswa untuk melakukan pengamatan langsung terhadap benda di sekitar dan peristiwa alam. Melalui kegiatan percobaan mengenai sifat-sifat benda dan proses perubahan wujud benda, siswa dapat melakukan pengamatan untuk membuktikan sifat-sifat benda dan proses perubahannya. Keudian siswa juga dapat mengembangkan pengetahuan yang masih sederhana menjadi lebih nyata, seperti siswa dapat membuktikan kejadian alam melalui percobaan dengan media *magic box*.

2. Teori Belajar Vygotsky (1960)

Pengetahuan yang didapatkan oleh siswa merupakan perluasan dari interaksi lingkungan sosial dan budaya. Ketika siswa belajar di kelas mereka sudah memiliki pengetahuan awal yang dikonstruk secara mandiri. Setelah itu, guru dan siswa melakukan interaksi belajar sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa dapat meluas namun tetap pada zone of proximal developmental (ZPD). Menurut Vygotsky (dalam Slavin, 1994:49) zone of proximal developmental (ZPD) merupakan rangkaian tugas yang yang sulit dikuasai siswa secara mandiri, namun dapat dipelajari dengan bantuan orang dewasa yang lebih kompeten. Vygotsky berpendapat bahwa siswa memiliki pengetahuan ketingkat zona yang lebih tinggi merupakan akibat dari interaksi sosial yang dilakukan antara guru dan siswa.

3. Teori Belajar Behavioristik (Skinner:1958)

Teori behavioristik menyatakan bahwa dalam proses belajar merupakan langkah dalam perubahan tingkah laku dari seseorang, yang berwujud perilaku yang tampak dan perilaku yang tak tampak. Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan tingkah laku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia, tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon.

Dalam teori belajar Behavioristik memiliki 5 prinsip belajar untuk mencapai hasil belajar yang sesuai yaitu penguatan, hukuman, kesegeraan pemberian penguatan, jadwal pemberian penguatan, peranan stimulus terhadap perilaku. Skinner (1958) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses

perubahan tingkah laku. Sebagai suatu proses, dalam kegiatan belajar dibutuhkan waktu sampai mencapai hasil belajar, dan hasil belajar itu berupa perilaku yang lebih sempurna dibandingkan dengan perilaku sebelum melakukan kegiatan belajar. (Rifa'i dan Anni 2020:130).

4. Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif memerlukan penggambaran tentang perhatian, memori, elaborasi, rehearsal, pelacakan kembali, dan pembautan informasi yang bermakna. Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berasal dari luar dirinya, melainkan oleh faktor yang berasal dari dalam dirinya sendiri.

Dalam perkembangannya teori kognitif ini dikembangkan dengan adanya teori kontruktivisme yang menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada siswa. Sebaliknya siswa harus mengkontruksi pengetahuan sendiri. Peran pendidik adalah:

- a. Memperlancar proses pengkontruksian pengetahuan dengan cara membuat informasi secara bermakna dan relevan dengan siswa.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan atau menerapkan gagasannya sendiri.
- Membimbing siswa untuk menyadari dan secara sadar menggunakan startegi belajarnya sendiri.

Inti sari dari teori kontruktivisme adalah adalah bahwa belajar merupakan proses penemuan dan transformasi kompleks yang berlangsung pada diri seseorang (Rifa'i dan Anni 2020:147-148).

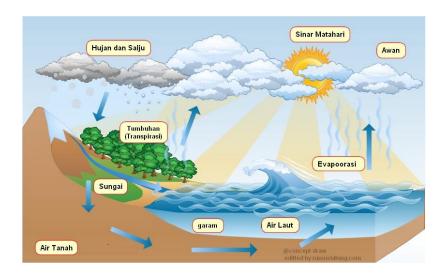
2.6.4 Materi IPA Tentang Siklus Air

Air senantiasa tersedia di bumi karena air selalu mengalami daur atau siklus air. Siklus air merupakan perputaran air secara terus-menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi. Siklus air memiliki banyak manfaat, antara lain mengatur suhu sekitar, menyesuaikan perubahan cuaca, menciptakan hujan, dan menciptakan keseimbangan di biosfer bumi. Siklus air

memiliki beberapa tahapan, yaitu proses evaporasi (penguapan), kondensasi (pengembunan), dan presipitasi (hujan).

- Air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari.
 Proses penguapan ini disebut evaporasi.
- 2. Uap air dari permukaan bumi naik menuju atmosfer. Karena suhu di atmosfer sangat dingin, uap air mengembun menjadi titik-titik air. Kumpulan titik air ini membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan).
- Titik-titik air di awan selanjutnya jatuh ke permukaan bumi dalam bentuk hujan. Peristiwa jatuhnya air dari atmosfer menuju ke permukaan bumi dinamakan presipitasi.
- 4. Air hujan mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Air hujan ada yang meresap ke dalam tanah dan menjadi sumber mata air, ada pula yang di rawa-rawa, waduk, danau, dan laut. Selanjutnya, air akan mengalami siklus lagi. Siklus air akan terus berulang. Dengan demikian, persediaan air di bumi tidak akan pernah habis.

Tahapan siklus air yang bermanfaat bagi makhluk hidup adalah hujan. Hujan jatuh di daratan dan di lautan. Di daratan, air hujan dapat langsung mengalir ke sungai atau danau dan ada juga yang diserap oleh tanah. Proses penyerapan air ke dalam tanah dinamakan infiltrasi. Sungai merupakan sumber air yang banyak dimanfaatkan oleh makhluk hidup. Sungai dimanfaatkan oleh manusia untuk berbagai aktivitas, seperti olahraga, sarana transportasi, mengairi tanaman pertanian, dan lain sebagainya, Hewan darat memanfaatkan air sungai sebagai sumber air minum. Tumbuhan darat memanfaatkan air sebagai sumber air untuk proses fotosintesis, Hewan dan tumbuhan sungai memanfaatkan air sungai sebagai tempat hidup.



Gambar 2. 2 Siklus Air

2.7 Penelitian Relevan

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media *magix box* sudah banyak dilakukan oleh peneliti, hasil dari berbagai penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media *magic box* merupakan media yang tergolong cukup baik dari segi penggunaannya dan layak digunakan pada pembelajaran khususnya di sekolah dasar karena dapat menimbulkan antusias peserta didik pada materi pelajaran yang sedang dijelaskan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Robiatul Adawiyah, Aiman Faiz dan Dewi Yuningsih (2022) yang berjudul "Pengembangan Media Magic box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media konkret tiga dimensi pada pembelajaran IPA kelas V dan untuk mengetahui kelayakan produk media Magic box Sikla (Siklus air) dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall. Agar dapat membantu mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas pada pembelajaran IPA di SD. Produk yang dikembangkan dapat diketahui kelayannya melalui validasi media, validasi materi dan uji coba produk. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Hudzaifah Ibnu Yaman. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah angket kuesioner skala likert dengan analisis data deskriptif kuantitatif dan presentase. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah, dkk dengan penelitian ini adalah pada penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) model Borg and Gall sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE dalam mengembangkan produk.

Selanjutnya ada penelitian yang dilakukan oleh Indah Meilanda1, Satinem2, Elya Rosalina (2022) yang berjudul "Pengembangan Media *Magic box* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau". Penelitian ini menggunakan metode Research and Development. Model pengembangan 4-D terdiri dari: *Define* (Pendefinisan), Design (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Teknik pengumpulan data yakni wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kelas III di SD. N 13 Lubuklinggau dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada wali kelas III. Media *Magic box* digunakan pada pembelajaran matematika tema 5 subtema 1 pada kelas III Sekolah Dasar dengan materi pokok pecahan, materi ini cukup sulit jika tanpa alat bantu. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa peserta didik kelas rendah sangat menyukai sesuatu yang kongkret, melalui media ini peserta didik akan diajak belajar dengan metode bermain sehingga memungkinkan untuk melakukan kegiatan secara langsung dan menambah pengalaman bagi peserta didik.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Lia Sania, Ramanata Disurya dan Treny Hera yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Magic box* Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 17 Rantau Bayur". Pengembangan media *magic box* bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran matematika sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*). Dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar angket validasi, lembar angket respon peserta didik dan tes.

Ketiga penelitian diatas memperkuat peneliti dalam melaksanakan penelitian dan mengembangkan media *magic box* dengan mengangkat materi dan muatan pelajaran yang berbeda karena pada penelitian sebelumnya sudah dilakukan penelitian pada muatan pelajaran IPA dan matematika. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk *magic box* dengan materi siklus air.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau Penelitian Pengembangan. Menurut Sugiyono (2019:407) penelitian pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan model ADDIE dalam mengembangkan produk. Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan suatu produk seperti pengembangan media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu *Magic box*.

Peneliti memilih menggunakan model ADDIE karena dinilai efektif dalam pengembangan produk. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berhubungan dan terstruktur secara sistematis, yang artinya mulai dari tahapan pertama hingga tahapan kelima harus teratur dan tidak dapat diurutkan secara acak. Tegeh, dkk. (2019:42) mengemukakan bahwa terdapat 5 tahapan dalam penelitian pengembangan model ADDIE, antara lain adalah: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Namun pada penelitian ini hanya akan menggunakan 3 tahapan dalam model ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*). Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbentuk yang berisi materi siklus air untuk digunakan pada peserta didik kelas V SD Negeri 15 OKU.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu di SD Negeri 15 OKU, yang beralamatkan di Jl. Kapten M. Nur Sukaraya. RT / RW : 3 / 2 Kecamatan Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan.

3.3 Waktu Penelitian

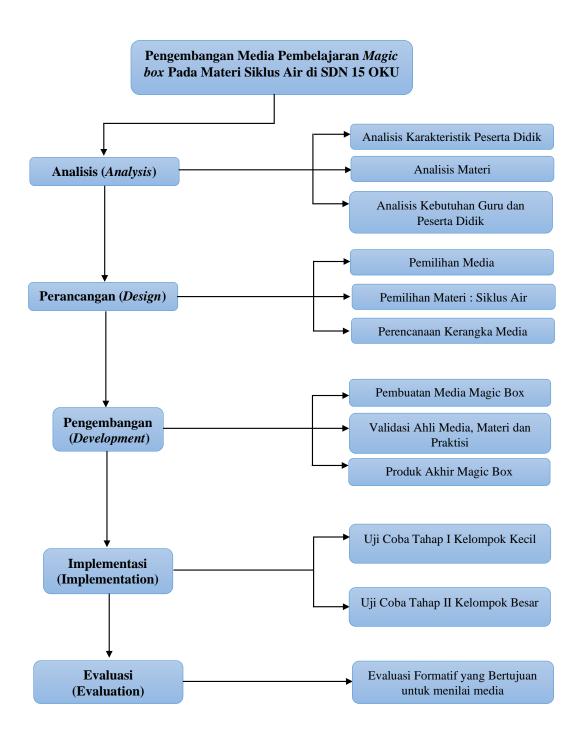
Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada bulan Mei tahun 2024.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V SD Negeri 15 OKU sebagai subjek penelitian. Banyaknya peserta didik yaitu berjumlah 25 orang peserta didik perwakilan kelas V sebagai penunjang dalam pengumpulan data yang dipilih oleh guru wali kelas V SD Negeri 15 OKU.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE yaitu *Analysis*, *Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach. Adapun prosedur penelitian yang akan dilaksanakan sebagai sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

Dalam pengembangan media ini, prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas 5 tahapan, yaitu :

1. Analisis (*Analysis*).

Dalam tahapan awal, dilaksanakan penganalisisan mengenai situasi serta lingkungan pembelajaran sekolah yaitu di SD Negeri 15 OKU agar ditemukannya produk apa yang akan dikembangan oleh peneliti. Tahap analisis yang dilakukan ialah mengidentifikasi karakteristik peserta didik serta menganalisis materi pembelajaran dalam hal ini materi siklus air di SD Negeri 15 OKU.

Hasil dari analisis yang telah dilakukan oleh peneliti adalah peneliti menemukan bahwa kebanyakan guru hanya melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan cara memberi penjelasan kepada peserta didik secara satu arah dan hanya menggunakan buku tematik sebagai bahan ajar tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik seringkali mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan khususnya pada materi *magic box* dikarenakan karakteristik peserta didik kelas V yang masih banyak membutuhkan contoh yang konkret dalam menyerap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan di atas, peneliti memilih media *magic box* sebagai produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Media tersebut dipilih karena menurut peneliti media yang memiliki bentuk fisik akan lebih efektif untuk digunakan pada peserta didik kelas V yang masih banyak membutuhkan contoh yang konkret dalam menyerap materi pembelajaran. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media yang disajikan dan dapat melihat langsung contoh yang lebih nyata.

2. Perancangan (*Design*).

Pada tahapan kedua ini, dilakukan kegiatan perancangan produk secara sistematis sesuai dengan kebutuhannya yang mencakup berbagai hal termasuk tentang pemilihan materi, serta tampilan desain produk yang nantinya akan dihasilkan. Media *magic box* ini juga memiliki objek dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Dalam tahapan kedua ini juga disusun instrumen penilaian media berupa lembar validasi ahli materi serta ahli media dan angket respon oleh guru.

3. Pengembangan (*Development*).

Setelah tahap perancangan produk selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah pembuatan dan uji coba produk. Kegiatan diawali dengan pembuatan produk media pembelajaran, kemudian hasil produk akan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah produk yang sudah dibuat valid dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan, serta revisi produk sesuai dengan saran dan masukkan dari validator. Selanjutnya produk yang dikembangakan akan diuji coba langsung yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat layak digunakan atau tidak dalam mencapai sasaran dan tujuan serta menguji kepraktisan penggunaannya untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada peserta didik kelas V SD Negeri 15 OKU.

4. Implementasi (Implementation)

Setelah produk selesai dan telah dinyatakan valid oleh para ahli, maka tahap selanjutnya ialah penerapan produk. Pada tahap ini, produk yang dihasilkan akan di uji coba ke peserta didik kelas V SD Negeri 15 OKU. Pada tahap I peneiti melakukan uji coba yang terdiri dari 5 orang peserta didik kelas V SD Negeri 15 OKU. Pada tahap II peneliti melakukan uji coba yang terdiri dari 16 orang peserta didik kelas V SD Negeri 15 OKU. Setelah itu, meminta peserta didik tersebut untuk mengisi angket respon terhadap media yang dikembangkan peneliti.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif yang bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian mencakup penilaian para ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan berbagai macam metode. Adapun teknik yang peneliti gunakan sebagai berikut:

1. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan bersama wali kelas V, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan *magic box* di SD Negeri 15 OKU. Jenis

wawancara yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara tidak terstruktur. Adapun Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa wawancara tidak terstruktur dilakukan tanpa menggunakan pedoman wawancara yang tersusun sistematis. Oleh karena itu wawancara tidak terstruktur ialah wawancara bebas yang memuat hanya inti permasalahannya saja, dan tidak menggunakan pedoman wawancara. Untuk mengetahui informasi terkait kebutuhan produk multimedia interaktif yang akan dikembangkan.

Berikut kisi-kisi instrumen lembar wawancara guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Kisi – KisiNo ItemJumlahKarateristik Peserta Didik1,2,3,44Media Pembelajaran5,62Model Pembelajaran7,82Pengembangan Media Magic Box9,102

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru

2. Walktrough / Lembar Validasi

Walktrough adalah teknik yang digunakan dalam menggunakan data pendapat expert (pakar). Walktroungh dilakukan oleh pakar yang selanjutnya pakar akan memberi komentar maupun saran terkait persoalan yang dibutuhkan (Suhailah, dkk., 2021). Hasil dari walktrough ini dilakukan revisi dengan mempertimbangkan saran atau komentar dari pakar. Lembar validasi yang diberikan kepada validator dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi langsung yang berisi pernyataan dan validator diminta untuk memberikan komentar tentang valid tidaknya media magic box yang dibuat. Adapun validator dalam penelitian ini terdiri dari validasi ahli dan praktisi. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli praktisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Intrumen Validasi Ahli Pratisi

Kisi – Kisi	No Item	Jumlah
Materi	1,2,3,4,5,6	6
Tampilan Media	7,8,9,10,11,12,13	7

Untuk mengetahui kevalidan terkait pengembangan produk *magic box* yang akan dikembangkan. Maka dilakukan penilaian dengan menggunakan instrument yang harus diisi oleh ahli media. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspel	k	Indikator	No Item
Kesesuaian	Materi	Kesesuaian materi dengan	1
dengan Kurik	culum	kurikulum	
		Kesesuaian materi dengan	2
		capaian pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan tujuan	3
		pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan topik	4
Materi		Materi yang disajikan	5
		memberikan kemudahan dalam	
		pembelajaran	
		Kejelasan materi yang disajikan	6
		dalam media	
		Kesesuaian materi dengan media	7
Penyajian		Isi media sesuai dengan materi	8
		yang dibahas	
		Media mendukung peserta didik	9
		untuk terlibat dalam	
		pembelajaran	
		Penyajian media menarik	10

Untuk mengetahui kevalidan terkait pengembangan produk *magic* box yang akan dikembangkan. Maka dilakukan penilaian dengan menggunakan instrument yang harus diisi oleh ahli media. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No Item
Pewarnaan	Penggunaan kombinasi warna	1
	menarik	
	Kesesuaian warna tampilan	2
Tampilan Media	Huruf yang digunakan jelas dan	3
	terbaca	
	Desain media memberikan	4
	kesan positif sehingga menarik	
	minat peserta didik	
Penyajian	Isi media sesuai dengan materi	5
	yang dibahas	
	Media mendukung peserta	6
	didik untuk terlibat dalam	
	pembelajaran	
	Penyajian media menarik	7

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya. Dalam hal ini peneliti membuat angket berupa lembar angket responden peserta didik yang telah memuat beberapa pertanyaan terkait praktisi produk yang dikembangkan. Lembar angket nantinya ditujukan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 15 OKU.

Adapun kisi-kisi instrument angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Respon Peserta Didik

Kisi – Kisi	No Item	Jumlah
Tampilan media	1,2,3,4,5	5
Isi materi	6,7	2
Ketertarikan peserta didik	8,9,10	3

3.7 Instument Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini terdiri dari empat macam yaitu, lembar validasi dari validator ahli materi, ahli media, lembar angket guru dan lembar angket peserta didik. Lembar validator ahli materi bertujuan untuk menguji kevalidan materi yang ada di dalam media pembelajaran yang telah dibuat, sedangkan lembar validator ahli media bertujuan untuk menguji kevalidan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket guru dan lembar angket peserta didik bertujuan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

3.7.1 Data Wawancara

Data wawancara pada penelitian ini dilakukan analisis dengan mengacu pada pertanyaan yang telah diajukan, kemudian ditarik kesimpulan dari data yang telah didapatkan yang nantinya diketahui analisis kebutuhan yang nantinya digunakan menjadi acuan dalam pembuatan produk *magic box*. Berikut merupakan tabel instrumen validasi guru:

Tabel 3. 6 Lembar Validasi Guru

Indikator

Materi

Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran

Penyampaian materi tidak kaku

Materi yang disajikan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran

Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik

Gambar yang digunakan sesuai dengan materi

Kesesuaian materi dengan media

Tampilan Media

Magic box pada media berfungsi dengan baik

Tulisan dapat terbaca dengan baik

Isi media sesuai dengan materi yang dibahas

Kesesuaian warna tampilan

Desain media menarik

Gambar terlihat dengan jelas

Kemudahan penggunaan media

3.7.2 Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli memiliki tujuan untuk menilai kevalidan produk yang telah dihasilkan, yang akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian validasi ahli ini merupakan alat pengumpulan data yang berupa lembar instrumen penilaian yang berisikan tanggapan, kritik, dan saran untuk produk dihasilkan.

1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Berikut kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. 7 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

Indikator

Kesesuaian Materi dengan Kurikulum

Kesesuaian materi dengan kurikulum

Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

Kesesuaian materi dengan topik

Materi

Materi yang disajikan memberikan kemudahan

dalam pembelajaran

Kejelasan materi yang disajikan dalam media

Kesesuaian materi dengan media

Penyajian

Isi media sesuai dengan materi yang dibahas

Media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam

pembelajaran

Penyajian media menarik

1. Instrumen Validasi Ahli Media

Berikut lembar kisi-kisi instrumen ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. 8 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

Indikator

Pewarnaan

Penggunaan kombinasi warna menarik

Kesesuaian warna tampilan

Tampilan Media

Huruf yang digunakan jelas dan terbaca

Desain media memberikan kesan positif sehingga menarik minat peserta didik

Penyajian

Isi media sesuai dengan materi yang dibahas

Media mendukung peserta didik untuk terlibat dalam

pembelajaran

Penyajian media menarik

3.7.3 Instrumen Angket Peserta Didik

Instrumen angket peserta didik ini bertujuan untuk menilai kemenarikan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, yang nantinya akan dinilai oleh peserta didik kelas V SDN 15 OKU. Kemudian analisis peserta didik ini merupakan alat pengumpulan data yang berupa lembar instrumen penilaian yang berisi tanggapan peserta didik mengenai tampilan media, isi materi dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berikut lembar kisi-kisi instrumen angket peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 9 Respon Peserta Didik

Indikator

Tampilan Media

Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami

Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaan warna menarik

Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca Tampilan gambar jelas

Tulisan pada media tidak terlihat jelas

Isi Materi

Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Belajar menggunakan media pembelajaran sangat membosankan

Ketertarikan Peserta Didik

Media *Magic Box* sangat menyenangkan untuk belajar Penjelasan menarik dan mudah dimengerti Media tidak layak digunakan

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh data dari responden terkumpul yang meliputi kegiatan pengelompokkan, tabulasi, dan penyajian data, perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan apabila terdapat hipotesis pada penelitian tersebut. (Sugiyono, 2019). Tahap analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian. Tingkat keberhasilan tersebut dapat diketahui dari data yang diperoleh dari skala penilaian diberikan

kepada ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dalam menganalisis data dari ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk analisis data respon guru dan peserta didik menggunakan skala Guttman. Berikut ini teknik analisis data hasil dari validasi menggunakan penilaian skala Likert:

Tabel 3. 10 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

Kriteria	Skor	
Sangat Baik	5	
Baik	4	
Cukup Baik	3	
Kurang Baik	2	
Sangat Kurang Baik	1	

Sumber: Sugiyono (2019:134)

Untuk menghitung data hasil validasi materi dan media menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

 $\sum R = \text{Jumlah skor hasil penilaian}$

N = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya data tersebut di persentase untuk menentukan kevalidan dari produk yang dihasilkan, sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Penilaian Validasi

Persentase (%)	Kategori
0 – 20	Tidak Valid
21 - 40	Kurang Valid
41 - 60	Cukup Valid
61 - 80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber: Saputra & Mampouw (2022:319)

Data hasil angket respon guru dan peserta didik dapat dihitung menggunakan penilaian skala Guttman, sebagai berikut :

Tabel 3. 12 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman

Kriteria	Jawaban	Skor
Pertanyaan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan negative	Ya	0
	Tidak	1

Sumber: Ridwan dkk (2020:70)

Dalam penilaian angket respon guru digunakan penilaian angket berdasarkan skala Guttman pertanyaan positif yaitu jika guru menjawab "Ya" mendapatkan skor 1 dan jika menjawab "Tidak" mendapat skor 0. Untuk penilaian angket respon peserta didik digunakan penilaian angket berdasarkan skala Guttman pertanyaan positif dan negatif yaitu jika peserta didik menjawab "Ya" pada pertanyaan positif nomor 1,2,3,4,6,8,9 mendapatkan skor 1 dan jika menjawab "Tidak" mendapat skor 0. Dan untuk pertanyaan negatif nomor 5,7,10 jika peserta didik menjawab "Ya" mendapatkan skor 0 dan jika menjawab "Tidak" mendapatkan skor 1. Data hasil dari angket lalu diubah menjadi data

kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma R}{} \times 100$$

N

Keterangan:

P = Nilai akhir

 $\sum R =$ Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

Kemudian data diinterpretasikan ke dalam kategori kepraktisan berdasarkan tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 13 Kriteria Kepraktisan

Kriteria (%)	Tingkat Kepraktisan
81 - 100	Sangat Praktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
21 - 40	Kurang Praktis

Sumber: Febriandi dalam Nabila dkk, (2021: 39)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang dimana hasil akhir dari penelitian adalah produk yang dikembangkan. Produk tersebut ialah media pembelajaran *magic box* siklus air pada fase C elemen ayo berenalan dengan bumi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dalam hal ini hanya menggunakan tiga tahapan yaitu Analisis, Desain dan Pengembangan. Berikut tahap – tahap penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran *magic box* siklus air ialah sebagai berikut:

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis (*analysis*) kegiatan yang dilakukan ialah wawancara kepada guru, megidentifikasi karakteristrik peserta didik untuk menentukan dan memilih tujuan pembelajaran serta menganalisis materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *magic box*.

4.1.1.1 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V, diperoleh informasi bahwa peserta didik tertarik dengan hal yang besifat objek kongkret. Peserta didik sangat senang dengan media yang bisa mereka lihat atau memaikanya secara langsung. Dari hasil wawancara tersebut juga diperoleh informasi bahwa peserta didik sangat antusias, tertarik dan senang saat mereka langsung coba memainkannya.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulan bahwa peserta didik tertarik denagn hal yang bersifat objek kongkret. Selain itu, peserta didik sangat antusias, tertarik dan senang saat mereka mendapatkan dan mencoba hal – hal baru.

4.1.1.2 Analisi Materi

Berdasaran hasil wawancara, didapatkan juga informasi bahwa salah satu pembelajaran IPAS yang sulit dipahami peserta didik yaitu materi siklus air karena materi tersubut sulit dipahami karena kalau tidak ada media untuk alat bantu sebagai pemahaman peserta didik. Materi siklus air yang disajikan dalam media pembelajaran besumber dari buku guru dan buku siswa IPAS kelas V pada face C (Ayo Berenalan Deangan Bumi Kita) topic B dan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Adapun tujuan pembelajaran materi ini mencangkup:

Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

Melalui *magic box* siswa dapat menjelaskan siklus air
Melalui *magic box* siswa dapat menganalisis siklus air
Melalui *magic box* siswa mampu merangkum peristiwa daur air dengan runtut

Melalui *magic box* siswa mampu merancang untuk dapat mengaplikasikan peristiwa daur air dalam sebuah media.

4.1.1.3 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V SD

Dari hasil wawancara peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik dan mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPAS yang hanya menggunakan media yang berasal dari buku guru dan siswa tanpa adanya media pembelajaran tambahan. Peneliti menemukan bahwa masih banyak peserta didik yang tidak tahu bagaimana proses siklus air. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *magic box* tentang siklus air untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk memahami dan mengikuti proses pembelajaran.

4.1.2 Tahap Desain (Design)

Pada tahapan desain, peneliti merancang dan mempersiapkan media yang hendak dikembangkan. Adapun langkah – Langkah desain yang dilakukan ialah sebagai berikut:

4.1.2.1 Pengumpulan Alat dan bahan

Dalam pembuatan media pembelajaran, membutuhkan alat dan bahan yang harus disiapkan terlebih dahulu sebelum memulai proses pembuatan. Pengumpulan alat dan bahan dalam proses pembuatan media pembelajaran *magic box* siklus air, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Alat dan Bahan Pembuatan Media

Alat dan bahan

Keterangan

Akrilik, Cat Air, Gunting, Lem Kertas, Pisau



Stiker, Lem Doubeltep



Lem Super



Engsel



Styrofoam



Kertas Origami



Impraboard

4.1.2.2 Langkah-Langkah Pengembangan Media

Berikut ini adalah langkah-langkah pengembangan media *magic box*:

Tabel 4. 3 Langkah-Langkah Pengembangan Media

Langkah - Langkah



Akrilik Yang Di Berikan Stiker Berwarna Biru Sebagai Latar



Pemberian Konsep Siklus Air



Pemberian Styrofoam Sebagai Tanda Daratan, Tanah Dan Laut



Pemberian Oranamen Penambahan Seperti Tumbuhan Dan Hewan



Penambahan Impraboard Sebagai Sisi Box



Penambahan Kertas Origami Untuk Penjelasan Tahap Siklus Air



Pemberian Penjelasan Tahap Siklus Air Di Kertas Origami



Penambahan kertas origami yang berbentuk amplop sebagai tempat pertanyaan



Pembuatan pertanyaan terbuat dari kertas origami

4.1.3 Tahap Pengembangan (Development)

Tahapan ketiga atau tahap pengembangan ini ialah peneliti mengembangkan isi materi yang terdapat di dalam buku paket peserta didik agar media pembelajaran yang dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajaran.

4.1.3.1 Pengembangan Media *Magic Box*

Dalam proses pembuatan media pembelajaran *magic box* ini, peneliti melakukan analisis terhadap apa saja materi yang terdapat di dalam buku paket peserta didik dan menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu, peneliti mengembangkan materi yang akan disajikan pada media yang akan dikembangkan.

Tabel 4. 4 Materi Dalam Buku Paket

Materi	Dalam buku paket	Dikembangkan
Pengenalan	Air digunakan untuk	Air digunakan untuk
tentang air	semua kegiatan. Maka dari	semua kegiatan. Maka
	itu diperlukan siklus air	dari itu diperlukan siklus
	untuk mempertahankan	air untuk
	ketersediaan air dibumi.	mempertahankan
		ketersediaan air dibumi
		dengan contoh yang
		lebih nyata.
Tahap-tahapan	Mengenalkan siklus air	Mengenalkan siklus air
siklus air	yang terdiri dari evaporasi,	yang terdiri dari
	kondensasi, presipitasi,	evaporasi, kondensasi,
	infiltrasi dan run off.	presipitasi, infiltrasi dan
		run off dengan gambar
		yang lebih nyata dan
		mudah difahami siswa
		langsung dengan
		lingkungan sekitar.

4.1.3.2 Proses Validasi

Setelah melakukan tahap analisis, desain dan pengembangan terhadap media pembelajaran *magic box* siklus air, maka selanjutnya media tersebut akan

di validasi oleh ahli materi, ahli desain dan ahli praktisi yang akan memberikan saran atau masukan dalam pengembangan media tersebut.

1. Validasi dan Revisi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran ini ialah Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. Dalam melaksanakan penilaian validasi, disiapkan instrumen penilaian mengenai media yang dikembangkan berupa lembar validasi kepada validator. Adapun hasil penilaian dari validasi ahli materi pada media yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Komponen Penilaian	Jumlah	Persentase	Kategori
	nilai		
Kesesuaian materi dengan	17	85%	Sangat Valid
kurikulum			
Materi	12	80%	Valid
Penggunaan Bahasa	12	80%	Valid
Total	41	82%	Sangat Valid

Berdasarkan instrumen penilaian yang diberikan kepada validasi ahli materi dapat diketahui bahwa terdapat 3 komponen penilaian yang terdiri dari kesesuaian materi dengan kurikulum, materi pembelajaran, dan penggunaan bahasa. Penilaian komponen yang pertama ialah tentang kesesuaian materi dengan kurikulum, pada komponen ini peneliti memperoleh jumlah nilai 17 dari 4 indikator atau pertanyaan, lalu dibagi dengan skor maksimal 20 dan dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 85% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Penilaian komponen yang kedua ialah tentang materi pembelajaran, pada komponen ini peneliti memperoleh jumlah nilai 12 dari 3 indikator atau pertanyaan, lalu dibagi dengan skor maksimal 15 dan dikalikan dengan 100, maka mendapatkan persentase 80% yang termasuk dalam kategori "Valid". Selanjutnya penilaian komponen yang ketiga ialah tentang penggunaan bahasa, pada komponen ini peneliti memperoleh jumlah nilai 12 dari 3 indikator atau

pertanyaan, lalu dibagi dengan skor maksimal 15 dan dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 80% yang termasuk dalam kategori "Valid".

Maka dari itu, berdasarkan penilaian dari ketiga komponen hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh total jumlah nilai 41 yang dibagi dengan skor maksimal 50, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 82% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Ahli materi menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat diuji coba kepada peserta didik berdasarkan saran yang telah diberikan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi, yaitu:

- a. Setiap bagian siklus air diberi nomor urut
- b. Perbaikan satu pertanyaan
- c. Perbaikan penjelasan presitipasi
- d. Berikan nama untuk dataran, tanah dan laut.





Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Gambar 4. 1 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi

2. Validasi dan Revisi Ahli Media

Setelah dilakukannya validasi isi materi yang ada terdapat pada media dengan ahli materi, selanjutnya dilakukan validasi desain media oleh ahli media yaitu Ibu Mezda Leva Okta Safitri, M.Pd. Dalam melaksanakan penilaian desain media, peneliti juga menyiapkan instrumen berupa lembar validasi kepada validator. Berikut ini hasil dari penilaian desain media oleh ahli media.

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media

Komponen Penilaian	Jumlah	Persentase	Kategori
	nilai		
Pewarnaan	10	100%	Sangat Valid
Tampilan Media	10	100%	Sangat Valid
Penyajian	15	100%	Sangat Valid
Total	35	100%	Sangat Valid

Berdasarkan data hasil validasi bersama ahli media dapat diketahui bahwa terdapat 4 komponen penilaian yang terdiri dari pewarnaan, tampilan media, suara dan penyajian. Penilaian komponen yang pertama ialah tentang pewarnaan, pada komponen ini peneliti memperoleh jumlah nilai 10 dari 2 indikator atau pertanyaan, lalu dibagi dengan skor maksimal 10 dan dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Penilaian komponen yang kedua ialah tentang tampilan media, pada komponen ini peneliti memperoleh jumlah nilai 10 dari 2 indikator atau pertanyaan, lalu dibagi dengan skor maksimal 10 dan dikalikan dengan 100, maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Kemudian penilaian komponen yang ketiga ialah tentang penyajian, pada komponen ini peneliti mendapatkan jumlah nilai 15 dari 3 indikator atau pertanyaan, lalu dibagi dengan skor maksimal 15 dan dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Maka dari itu, berdasarkan penilaian dari keempat komponen hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, memperoleh total jumlah nilai 35 yang akan dibagi dengan skor maksimal 35, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Ahli media menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah dapat diuji cobakan kepada peserta didik dengan mengikuti saran yang telah diberikan oleh ahli media. Adapun saran yang diberikan oleh ahli desain media, yaitu pedoman penggunaan media ditambahkan.





Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Gambar 4. 2 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi

3. Validasi dan Revisi Ahli Praktisi

Setelah melakukan proses validasi desain media dengan ahli media, maka selanjutnya dilakukan validasi ahli praktisi oleh ibu Dewi Aprizah, S.Pd. Pada pelaksanaan validasi praktisi media peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar validasi yang akan diberikan kepada validator ahli praktisi.



Gambar 4. 3 Respon Guru Kelas V

Maka hasil validasi praktisi terhadap media pembelajaran tersedia dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Praktisi

Komponen Penilaian	Jumlah	Persentase	Kategori
	nilai		
Materi	30	100%	Sangat Valid
Tampilan Media	35	100%	Sangat Valid
Total	65	100%	Sangat Valid

Berdasarkan data hasil validasi ahli praktisi dapat diketahui bahwa terdapat 2 komponen penilaian yang terdiri dari materi dan tampilan media. Penilaian komponen yang pertama ialah tentang materi, pada komponen ini peneliti memperoleh jumlah nilai 30 dari 6 indikator atau pertanyaan, lalu dibagi dengan skor maksimal 30 dan dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Penilaian komponen yang kedua ialah tentang tampilan media, pada komponen ini peneliti memperoleh jumlah nilai 35 dari 7 indikator atau pertanyaan, lalu dibagi dengan skor maksimal 35 dan dikalikan dengan 100, maka mendapatkan persentase 85,71% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Maka dari itu, berdasarkan penilaian dari kedua komponen hasil validasi ahli praktisi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, memperoleh total jumlah nilai 65 yang akan dibagi dengan skor maksimal 65, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Adapun hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi dapat dilihat pada tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran

Validator	Jumlah	Persentase	Kategori
Ahli Materi	41	82%	Sangat Valid
Ahli Media	35	100%	Sangat Valid
Ahli Praktisi	65	100%	Sangat Valid
Total	141	94%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi komponen penilaian pada ahli materi memperoleh jumlah nilai 41 yang dibagi dengan skor maksimal 50, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 82% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Selanjutnya pada komponen penilaian ahli media memperoleh jumlah 35 yang dibagi dengan skor maksimal 35, lalu lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Lalu pada komponen penilaian ahli praktisi memperoleh jumlah 65 yang dibagi dengan skor maksimal 65, lalu lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid".

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa rekapitulasi penilaian pada ahli materi, ahli media dan ahli praktisi memperoleh total jumlah nilai 141 yang dibagi dengan jumlah skor maksimal 150, lalu dikalikan 100 maka mendapatkan persentase 94% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

4.1.4 Implementasi (Implementation)

1. Respon Peserta Didik Tahap 1

Pada tahapan uji coba tahap I ini melibatkan 5 orang peserta didik kelas V SDN 15 OKU yang akan uji coba oleh peneliti. Proses pengumpulan data akan menggunakan angket yang telah disiapkan. Lalu peserta didik angket diminta untuk mengisi angket tersebut terkait media pembelajaran *magic box* siklus air yang sudah dikembangkan oleh peneliti untuk melihat respon peserta didik. Berikut hasil respon pengisian angket respon peserta didik tahap I:



Gambar 4. 4 Respon Peserta Didik Tahap I

Hasil respon peserta didik tahap I terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 9 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap I

e e .	-	
Indikator	Re	espon
	Ya	Tidak
Tampilan Media		
Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	5	
Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaan	5	
warna menarik.		
Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah	5	
dibaca.		
Tampilan gambar jelas	5	
Tulisan pada media tidak terlihat jelas	1	4
Isi Materi		
Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasi	5	
belajar peserta didik		
Belajar menggunakan media pembelajaran sangat	1	4
membosankan		
Ketertarikan Peserta Didik		
Media Magic Box sangat menyenangkan untuk belajar	5	
Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	5	
Media tidak layak digunakan		5

Adapun hasil dari jumlah responden pengisian angket respon peserta didik tahap I dapat dilihat pada tabel adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap I

Komponen Penilaian	Jumlah	Persentase	Kategori
	nilai		
Tampilan Media	24	96%	Sangat Praktis
Isi Materi	9	90%	Sangat Praktis
Ketertarikan Peserta Didik	15	100%	Sangat Praktis
Total	48	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil respon peserta didik tahap I, dapat diketahui bahwa terdapat 3 komponen penilaian yang terdiri dari tampilan dari media, isi materi yang disampaikan dan ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penilaian komponen yang pertama ialah tentang tampilan media, pada komponen ini peserta didik menjawab "Ya" pada indikator atau pertanyaan positif nomor 1,2,3 & 4 dengan jumlah nilai 20 dan menjawab "Tidak" pada pertanyaan negatif nomor 5 dengan jumlah nilai 4. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa, pada komponen tampilan media mendapatkan jumlah nilai 24 yang akan dibagi dengan skor maksimal 25, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 96% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Penilaian komponen yang kedua ialah isi materi, pada penilaian komponen ini peserta didik menjawab "Ya" pada indikator atau pertanyaan positif nomor 6 dengan jumlah nilai 5 dan menjawab "Tidak" pada pertanyaan negatif nomor 7 dengan jumlah nilai 4. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pada komponen isi materi mendapatkan jumlah nilai 9 yang akan dibagi dengan skor maksimal 10, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 90% dan masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis".

Penilaian komponen ketiga ialah ketertarikan peserta didik, pada penilaian komponen ini peserta didik menjawab "Ya" pada indikator atau pertanyaan positif nomor 8 & 9 dengan jumlah nilai 10 dan menjawab "Tidak" pada pertanyaan negatif nomor 10 dengan jumlah nilai 5. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa,

pada komponen ketertarikan peserta didik mendapatkan jumlah nilai 15 yang akan dibagi dengan skor maksimal 15, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Maka dari itu, berdasarkan ketiga komponen penilaian respon peserta didik tahap I terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti memperoleh total jumlah nilai 48 yang akan dibagi dengan skor maksimal 50, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 96% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

2. Respon Peserta Didik Tahap 2

Uji coba tahap II diikuti oleh 16 orang peserta didik kelas V SDN 15 OKU. Sama seperti uji coba pada peserta didik tahap I, peneliti juga melihat respon peserta didik tahap II terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan menggunakan angket yang sama pada uji coba tahap I dan menghasilkan respon sebagai berikut:



Gambar 4.5 Respon Peserta Didik Tahap II

Hasil respon peserta didik tahap II terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 11 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Tahap II

Indikator	Re	espon
	Ya	Tidak
Tampilan Media		
Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	16	
Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaan warna menarik	16	
Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca	16	
Tampilan gambar jelas	16	
Tulisan pada media tidak terlihat jelas	2	14
Isi Materi		
Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	16	
Belajar menggunakan media pembelajaran sangat membosankan	1	15
Ketertarikan Peserta Didik		
Media Magic Box sangat menyenangkan untuk belajar	16	
Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	16	
Media tidak layak digunakan		16

Adapun hasil dari jumlah responden pengisian angket respon peserta didik tahap II dapat dilihat pada tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap II

Komponen Penilaian	Jumlah	Persentase	Kategori
	nilai		
Tampilan Media	78	97%	Sangat Praktis
Isi Materi	31	97%	Sangat Praktis
Ketertarikan Peserta Didik	48	100%	Sangat Praktis
Total	157	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil respon peserta didik tahap II dapat diketahui bahwa terdapat tiga komponen penilaian yang terdiri dari tampilan dari media, isi materi yang disampaikan dan ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penilaian komponen yang pertama ialah tentang tampilan media, pada komponen ini peserta didik menjawab "Ya" pada indikator atau pertanyaan positif nomor 1,2,3 & 4 dengan jumlah nilai 64 dan menjawab "Tidak" pada pertanyaan negatif nomor 5 dengan jumlah nilai 14. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa, pada komponen tampilan media mendapatkan jumlah nilai 78 yang akan dibagi dengan skor maksimal 80, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 97% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Penilaian komponen yang kedua ialah isi materi, pada penilaian komponen ini peserta didik menjawab "Ya" pada indikator atau pertanyaan positif nomor 6 dengan jumlah nilai 16 dan menjawab "Tidak" pada pertanyaan negatif nomor 7 dengan jumlah nilai 15. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pada komponen isi materi mendapatkan jumlah nilai 31 yang akan dibagi dengan skor maksimal 32, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 97% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Selanjutnya penilaian komponen ketiga ialah ketertarikan peserta didik, pada penilaian komponen ini peserta didik menjawab "Ya" pada indikator atau pertanyaan positif nomor 8 & 9 dengan jumlah nilai 32 dan menjawab "Tidak" pada pertanyaan negatif nomor 10 dengan jumlah nilai 16. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa, pada komponen ketertarikan peserta

didik mendapatkan jumlah nilai 48 yang akan dibagi dengan skor maksimal 48, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Maka dari itu, berdasarkan tiga komponen penilaian respon peserta didik tahap kedua terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti memperoleh total jumlah nilai 157 yang akan dibagi dengan skor maksimal 160, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 98% dan masuk kategori "Sangat Praktis".

Adapun hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi dapat dilihat pada tabel adalah sebagai berikut :

Komponen Penilaian	Jumlah	Persentase	Kategori
	nilai		
Uji Coba Tahap I	48	96%	Sangat Praktis
Uji Coba Tahap II	157	98%	Sangat Praktis
Jumlah	205	97,6%	Sangat Praktis

Tabel 4. 13 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil rekapitulasi komponen penilaian pada uji coba tahap I memperoleh jumlah nilai 48 yang dibagi dengan skor maksimal 50, lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 96% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Selanjutnya pada komponen penilaian uji coba tahap II memperoleh jumlah 157 yang dibagi dengan skor maksimal 160, lalu lalu dikalikan dengan 100 maka mendapatkan persentase 98% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa rekapitulasi penilaian pada uji coba peserta didik memperoleh total jumlah nilai 205 yang dibagi dengan jumlah skor maksimal 210, lalu dikalikan 100 maka mendapatkan persentase 97,6% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

4.2 Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dimana dalam hal ini produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran magic box siklus air pada face C elemen ayo berkenalan dengan

bumi kita kelas V SDN 15 OKU. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Namun hanya sampai pada tahapan ketiga pada model tersebut yaitu, Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Tahapan pertama ialah Analisis (*Analysis*) yaitu melakukan kegiatan analisis awal, menentukan dan memilih tujuan pembelajaran dan analisis materi. Peneliti melakukan kegiatan observasi di lingkungan SDN 15 OKU yang dalam hal ini peneliti mengamati peserta didik kelas V SDN 15 OKU, disini peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik dan mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini, perangkat pembelajaran yang biasa digunakan guru adalah buku guru dan buku siswa, yang dimana peserta didik cepat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu Desain (Design) ialah dengan melakukan kegiatan perancangan atau penyusunan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Proses perancangan tersebut diawali dengan pemilihan alat. Selanjutnya tahap pengumpulan beberapa gambar yang digunakan pada desain media yang akan dikembangakan serta melakukan langkah – langkah dalam pembuatan media magic box siklus air. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah, dkk (2022:603) pada tahap pemilihan media dilakukan pemilihan yang sesuai dengan materi dan karakteristik Siswa. Kemudian mengumpulkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media Magic Box Sikla (Siklus air). Desain Awal Produk dilakukan setelah semua alat dan bahan terkumpul kemudian mulai membuat media menggunakan bahan-bahan yaitu akrilik berukuran 50x50 cm digabungkan dengan direkatkan menggunakan lem super sehingga membentuk kotak, namun pada bagian dinding sisi depan/belakang dan samping kiri/kanan memakai bahan impraboard diberi engsel dibagian bawah agar bisa di buka dan ditutup, begitupun dengan pembuatan tutup kotak yakni dengan menggabungkan impraboard yang direkatkan mengunakan lem super agar kuat dan tahan lama.

Kemudian apabila sudah dibuat, bagian tengah kotak diberi stiker berwarna biru sesuai dengan tema dari materi yang dibahas yakni tentang siklus air guna memperindah tampilan lalu diberi ornamen tahapan siklus air dan ornamen pendukung untuk membuat media menjadi lebih menarik dan interatif.

Pada penelitian tersebut terdapat kekurangan pada media pembelajaran yang dibuat yaitu penggunaan bahan pembuatan media yang cenderung tidak tahan lama atau rentan mengalami kerusakan. Sementara itu, Daryanto (2012:23) menyebutkan bahwa media pembelajaran *magic box* memiliki kekurangan sebagai berikut: 1) Guru tidak dapat memastikan apakah peserta didik telah membaca informasi yang telah disajikan, 2) Kemungkinan kerusakan (hilang, tergores, tergeser) oleh peserta didik yang penasaran, 3) Jika digunakan secara terus menerus dalam setiap pembelajaran dan terlalu lama, akan terkesan membosankan karena peserta didik sudah paham mengenai cara penggunaannya. Namun pada penelitian yang peneliti lakukan, kekurangan tersebut sudah teratasi dengan memilih bahan pembuatan produk media *magic box* yang lebih kuat dan kokoh sehingga media *magic box* bisa lebih awet digunakan untuk jangka Panjang.

Selanjutnya tahapan ketiga ialah tahapan Pengembangan (*Development*). Menurut Sugiyono (2015:203) menjelaskan bahwa tahapan pengembangan adalah penjabaran dari tahapan yang dilakukan sebelumnya yaitu tahap desain, yang dimana setelah media pembelajaran didesain maka apa yang ada dalam desain media pembelajaran tersebutlah yang akan dikembangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran *magic box* siklus air yang nantinya akan divalidasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli praktisi. Dalam hal ini, yang menjadi ahli materi pada media pembelajaran magic box siklus air ini ialah Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd.,M.Pd dan untuk ahli desainnya ialah Ibu Mezda Leva Okta Safitri, M.Pd Sedangkan untuk ahli praktisinya ialah ibu Dewi Aprizah, S.Pd. selaku wali kelas V SDN 15 OKU.

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media, terdapat beberapa revisi yang terutama pada desain media yang mengalami beberapa kali perubahan agar media terlihat lebih menarik saat digunakan. Lalu setelah tahap pengebangan maka dilakukan tahap implementasi, menguji coba media

pembelajaran *magic box* siklus air langsung kepada peserta didik. Uji coba dilakukan di SDN 15 OKU khususnya pada peserta didik kelas V yang berjumlah 21 peserta didik. Pada saat melakukan uji coba, terlihat hampir seluruh peserta didik antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran magic box siklus air yang telah dikembangkan pada penelitian ini. Selanjutnya peserta didik diberi angket yang bertujuan untuk mengetahui respon mereka terhadap media yang telah ditampilkan. Hasil dari respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Terakhir adalah tahap evaluasi dimana berdasarkan hasil analisis dari uji validasi pada ahli materi, desain dan praktisi bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat valid, sedangkan pada tahap evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik dinyatakan bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat praktis untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS pada kelas V di SDN 15 OKU.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Tahapan Analisis (*Analysis*) melakukan kegiatan analisis awal, menentukan dan memilih tujuan pembelajaran dan analisis materi. Peneliti melakukan kegiatan observasi di lingkungan SDN 15 OKU yang dalam hal ini peneliti mengamati peserta didik kelas V SDN 15 OKU, disini peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik dan mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini, perangkat pembelajaran yang biasa digunakan guru adalah buku guru dan buku siswa, yang dimana peserta didik cepat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu Desain (*Design*) ialah dengan melakukan kegiatan perancangan atau penyusunan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses perancangan tersebut diawali dengan pemilihan alat. Selanjutnya tahap pengumpulan beberapa gambar yang digunakan pada desain media yang akan dikembangakan serta melakukan langkah – langkah dalam pembuatan media *magic box* siklus air. Bahan yang digunakan pembuatan produk media *magic box* yang lebih kuat dan kokoh sehingga media *magic box* bisa lebih awet digunakan untuk jangka Panjang.

Tahapan ketiga ialah tahapan Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran *magic box* siklus air yang nantinya akan divalidasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli praktisi. Hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media, terdapat beberapa revisi yang terutama pada desain media yang mengalami beberapa kali perubahan agar media terlihat lebih menarik saat digunakan.

Tahap pengebangan maka dilakukan tahap implementasi, menguji coba media pembelajaran *magic box* siklus air langsung kepada peserta didik. Pada saat melakukan uji coba, terlihat hampir seluruh peserta didik antusias dan tertarik

untuk belajar menggunakan media pembelajaran magic box siklus air yang telah dikembangkan pada penelitian ini. Hasil dari respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran mendapatan persentase 97,6% yaitu sangat valid.

Tahap evaluasi dimana berdasarkan hasil analisis dari uji validasi pada ahli materi, desain dan praktisi bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat valid, sedangkan pada tahap evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik dinyatakan bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat praktis untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS pada kelas V di SDN 15 OKU

1.2 Saran

Adapun beberapa saran yang diberikan peneliti dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat membantu sekolah dalam memberikan pelatihan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat bekerjasama dengan segenap personel sekolah untuk merencanakan dan memfasilitasi pengembangan keterampilan guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat membantu guru merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untu kedepannya media pembelajaran dapat dijadikan salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi agar pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa tidak mudah bosan guna mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat dijadikan data awal untuk penelitian selanjutnya. Lalu peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan dan meneliti lebih lanjut mengenai media Magic Box dengan materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2019). Perencanaan Pembelajaran. Bandung, Remaja Rosdakarya
- Abuddin Nata. (2021). Manajemen Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Achmad Sugandi, dkk. (2020). Teori Pembelajaran. Semarang: UNNES PRESS.
- Agus Suprijono. (2021). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ahmad, Sugandi. (2021). Teori Pembelajaran. Semarang: UPT MKK Unnes Press
- Aidid, Erawan. 2020. Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Resitasi. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimyati dan Mudjiono. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dina Indriana. (2021). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2019). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. (2020). Proses Belajar mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2019). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Haryono. (2021). Strategi Intervensi dalam Implementasi NilaiNilai Pendidikan Karakter Bangsa di Sekolah.
- I Gusti Ayu Tri Agustiana. (2019). Konsep Dasar IPA: Aspek Biologi. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Indah Meilanda, Satinem, Elya Rosalina. (2022). Pengembangan Media Magic box Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau.
- Kusnandar. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lia Sania, Ramanata Disurya dan Treny Hera. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Magic box Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 17 Rantau Bayur.
- Marnita. (2020). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Melalui Pembeajaran Kontekstual. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesa, ISSN: 1693-1246.
- Mulyasa. (2019). Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, strategi dan Implementasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Purwanto, Ngalim. (2020). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, Sitiatava Rizema. (2019). Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Jogjakarta: Diva Press
- Putri Ari Sandy, Deviana, dan Yoyok Yermiandhoko. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Lakasantri III Surabaya." JPGSD 06, no. 11.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Academic & Research Institute Publisher.
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. (2020). Psikologi Pendidikan. Semarang: Unnes Press.
- Robiatul Adawiyah, Aiman Faiz dan Dewi Yuningsih. (2022). Pengembangan Media Magic box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V".
- Rusman. (2021). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo
- Sanaky, H. (2019). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. (2021). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group
- Slameto. (2020). Model, Program, Evaluasi beserta tren Supervisi Pendidikan. Qiara Media.
- Sudjana, N. (2020). Dasar-Dasar Proses Mengajar. Bandung: Sinar Baru Alegensindo.
- Sudjana, Nana. (2020). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development. Bandung: Alfabeta
- Suherman, dkk. (2021). Manajemen bimbingan dan kosneling. Bandung: Rizqi Press.
- Susanto, Ahmad. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Permada Media Group.
- Suyono dan Haryanto. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, M., dkk. (2019). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Trianto. (2019). Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2020). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. Jurnal Teknodik, XII (1), 064–078.
- Wisudawati, Asih Widi dan Sulistyowati, Eka. (2021). Metodologi Pembelajaran IPA. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Yaumi, Muhammad. (2019). Pendidikan Karakter. Jakarta: Prenada Media

LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662 Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058 Laman: www.fkip.unsri.ac.id. Pos-El: support@fkip.unsri.ac.id

USULAN JUDUL SKRIPSI

Nama

: Ibrahim Muharram

NIM

: 06131381924051

Program studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul skripsi:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PADA MATERI SIKLUS AIR DI SDN 15 OKU.

- 2. PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS MICROSOFT POWER POINT PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 95 DESA PENGARIGAN KECAMATAN SEMIDANG AJI KABUPATEN OGAN KOMERING ULU
- 3. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI VIDEO BERBASIS MICROSOFT POWER POINT PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR NEGERI 95 DESA PENGARINGAN KECAMATAN SEMIDANG AJI KABUPATEN OGAN KOMERING ULU.

Nomor judul yang disetujui

Dosen Pembimbing

: Dr. Suratmi, M. Pd. (

Palembang,

Koordinator Program Studi,

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd. NIP. 196012151986032002

Tembusan:

- 1. Dosen Pembimbing
- 2. Subbagian Akademik FKIP UNSRI

Lampiran 2 SK Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Raya Palembang-PrabumulihIndralayaOganIlir 30662, Laman:www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el:support@fkip.unsri.ac.id

KEPUTUSAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA No. 1147/UN9.FKIP/TU.SK/2024

TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STRATA-1 (S-1) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang

- a. bahwa dalam rangka penulisan dan penyusunan skripsi mahasiswa, dipandang perlu ada pembimbing skripsi untuk semua mahasiswa;
 - b. bahwa sehubungan dengan butir a tersebut di atas, perlu diterbitkan Surat Keputusan sebagai pedoman dan landasan hukumnya.

Mengingat

- : 1. Undang-Undang No.20 Tahun 2003;
 - 2. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014;
 - Permen Ristekdikti No. 12 Tahun 2015;
 Permen Ristekdikti No. 17 Tahun 2018;
 - Kepmenkeu RI No. 190/KMK.05/2009;
 - 6. Kepmendikbudristek RI No. 53540/M/06/2023;
 - Keputusan Rektor Unsri No.0110/UN9/SK.BUK.KP/2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA TENTANG PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STRATA-1 (S-1) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASARFAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

KESATU

Menunjuk/MengangkatSaudara:

Dr. Suratmi, M.Pd

Sebagaipembimbingskripsimahasiswa

Nama : Ibrahim Muharram NomorIndukMahasiswa : 06131381924051

ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

JudulSkripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box pada Materi Siklus Air di

SDN 15 OKU

KEDUA

: Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada anggaran biaya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan/atau dana yang disediakan khusus untuk itu.

KETIGA

: Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Juli 2024, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan/atau diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

> Ditetapkan di : Pa Pada tanggal : 25

: Palembang : 25 April 2024

HARYONO

MERSITAS SAIN POR

6710171993011001

Tembusan:

- 1. Rektor (SebagaiLaporan)
- 2. Wakil Dekan I FKIP
- 3. Wakil Dekan II FKIP
- 4. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Sriwijaya

Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal Penelitian



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PADA MATERI SIKLUS AIR DI SDN 15 OKU

Oleh:

Ibrahim Muharram

06131381924051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Palembang, 24 April 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PGSD

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.

NIP. 196012151986032002

Dr. Suratmi, M. Pd

NIP. 198212032009122002

Lampiran 4 SK Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662 Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el: support@fkip.unsri.ac.id

Nomor: 0924/UN9.FKIP/TU.SB5/2024

Palembang, 16 Mei 2024

Perihal: Mohon Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Komering Ulu

Dalam rangka penyelesaian Program Strata-1 (S-1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, kami mohon bantuan kiranya dapat mengizinkan mahasiswa :

Nama

: Ibrahim Muharram

Nim

: 06131381924051 : Ilmu Pendidikan

Jurusan

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melaksanakan penelitian di lingkungan SD Negeri 15 OKU, mulai tanggal 17 Mei 2024 sampai dengan tanggal 22 Juni 2024.

Penelitian tersebut dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU".

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik,

Rita Inderawati, M.Pd

Tembusan:

- 1. Dekan FKIP Unsri (sebagai laporan)
- 2. Koordinator Prodi PGSD FKIP Unsri
- 3. Kepala SD Negeri 15 OKU.

ProdiPGSDPlg

Lampiran 5 Surat Izin Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KABUPATEN OGAN KOMERING ULU DINAS PENDIDIKAN

Jalan H.Moeh.Moeslimin No.0085 Tanjung Baru Kec. Baturaja Timur 32113 Telp./Fax 0735326110 Email : diknasoku@yahoo.co.id

BATURAJA

Baturaja, 12 Juni 2024

Nomor : 423.4/ 1287 /I/XV/2024

Lampiran :-

Perihal : Izin Penelitian

Kepada

Sdr. Dekan FKIP Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Sriwijaya

Palembang

Sehubungan dengan surat Sdr. Dekan FKIP Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sriwijaya Nomor. 0924/UN9.FKIP/TU.SB5/2024 tanggal 16 Mei 2024 perihal Mohon Izin Penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak berkeberatan dan memberikan izin penelitian kepada:

Nama : IBRAHIM MUHAMRRAM

NIM : 06131381924051

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melakukan penelitian di SDN 15 OKU Kabupaten OKU guna memenuhi tugas akhir/Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU".

Dengan catatan:

- Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu melapor kepada Kasubbag Umum dan Kepegawaian Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Komering Ulu
- Penelitian tidak diizinkan menanyakan soal politik dan melakukan penelitian yang sifatnya tidak ada hubungan dengan judul yang telah ditentukan.
- 3. Dalam melakukan penelitian, peneliti harus mentaati peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- Apabila izin penelitian telah habis masa berlakunya sedangkan tugas penelitian belum selesai maka harus ada perpanjangan izin dari Dinas Pendidikan Kabupaten OKU.
- 5. Surat berlaku 3 (tiga) bulan terhitung surat izin dikeluarkan.
- Setelah melakukan penelitian harus menyampaikan laporan tertulis kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Komering Ulu melalui Subbag Umum dan Kepegawaian.

Demikianlah surat izin ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Dinas Pendidikan

en Ogan Komering Ulu

opan Indra Fauzi, MM., M.Pd.

Pembina Utama Muda, IV/c NIP.197003051998031005

Tembusan Yth:

1. Kepala SDN 15 OKU

Lampiran 6 SK Telah Selesai Melasanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN OGAN KOMERING ULU DINAS PENDIDIKAN SD NEGERI 15 OKU

Jln. Kapten M Nur Sukaraya Kec. Baturaja Timur Kab. Ogan Komering Ulu

REKOMENDASI SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 420/195/SDN15/XV/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

: Afriani, S.Pd.SD

NIP

: 196904212001032001

Pangkat/Golongan

: Pembina Tk. I / IV.B

Jabatan

: Kepala Sekolah

Unit Kerja

: SD Negeri 15 OKU

Alamat

: Jl. Kapten M.Nur Kelurahan Sukaraya Kecamatan Baturaja Timur

Kabupaten Ogan Komering Ulu

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama

: Ibrahim Muharram

NIM

: 06131381924051

Program studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tempat sekolah

: UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Bahwa nama tersebut di atas telah menyelesaikan penelitian untuk melaksanakan salah satu syarat tugas akhir perkuliahan dengan judul "Pengembangan media pembelajaran magic box pada materi siklus air di SDN 15 OKU".

Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

BuBaturaja, 21 Juni 2024

Kepala SD Negeri 15 OKU

Afriani, S.Pd.SD

NIP. 196904212001032001

Lampiran 7 Surat Tugas Validator



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662 Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el: support@fkip.unsri.ac.id

SURAT TUGAS Nomor: 0724/UN9.FKIP/TU.ST/2024

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya menugaskan Saudara-Saudara yang nama dan jabatannya seperti tersebut di bawah ini:

No	Nama dan NIP	Jabatan
1	Dwi Cahaya Nurani, M. Pd. 199404242022032018	Dosen PGSD FKIP Universitas Sriwijaya
2	Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd. 1606064910970002	Dosen PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

Sebagai validator produk skripsi mahasiswa Ibrahim Muharram NIM 06131381924051 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU".

Demikian, agar tugas ini untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan penuh rasa tanggung jawab.

Dikeluarkan di : Palembang Pada tanggal : 03 Juni 2024

Dro Rita Inderawati, M.Pd

Bidang Akademik

Dekan,

Tembusan:

1. Dekan

2. Koordinator Program Studi PGSD

FKIP Universitas Sriwijaya

ProdiBKPlg

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada

Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU

Nama Pengembang : Ibrahim Muharram

Nama Validator : Dwi Cahaya Nurani, S. Pd., M. Pd.

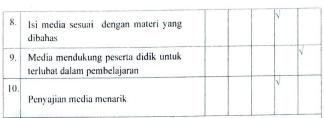
Petunjuk Penilaian

1. Dimohon Ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda centang (\sqrt) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.

2. Tuliskan masukan untuk perbaikan tampilan untuk tampilan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.

Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No		Penilaian					
	Indikator	1	2	3	4	5	
Kes	esuaian Materi dengan Kurikulum						
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					V	
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				V		
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				V		
4.	Kesesuaian materi dengan topik				V		
Mat	teri						
5.	Materi yang disajikan memberikan kemudahan dalam pembelajaran					V	
6.	Kejelasan materi yang disajikan dalam media				V		
7.	Kesesuaian materi dengan media				V		
Pen	ggunaan Bahasa						



Saran atau masukan :

- 1. Setiap bagian siklus air diberi nomor urut
- 2. Perbaikan satu pertanyaan
- 3. Perbaikan penjelasan presipitasi
- 4. Berikan nama untuk dataran, tanah, dan laut

Keterangan:

- 5 = Sangat baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat kurang baik

Kesimpulan:

Instrumen ini dinyatakan

- 1. Dapat diuji coba tanpa revisi
- 2. Dapat diuji coba dengan revisi sesuai dengan saran
- 3. Belum layak diuji cobakan

Palembang, 12 Juli 2024 Validator Ahli Materi

Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. NIP. 199404242022032018

Lampiran 9 Surat Keterangan Hasil Validasi Materi





SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama

: Dwi Cahaya Nurani, S. Pd., M. Pd.

NIP

: 199404242022032018

Instansi

: FKIP Universitas Sriwijaya

Jabatan

: Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan telah melakukan validasi media pembelajaran sebagai ahli materi yang akan digunakan pada penelitian oleh peneliti:

Nama

: Ibrahim Muharram

NIM

: 06131381924051

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing : Dr. Suratmi, M. Pd.

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Megic Box Pada

Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

> Palembang, 12 Juli 2024 Validator Ahli Materi

Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. NIP. 199404242022032018

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada

Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU

Nama Pengembang : Ibrahim Muharram

Nama Validator : Dwi Cahaya Nurani, S. Pd., M. Pd.

Petunjuk Penilaian

 Dimohon Ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.

Tuliskan masukan untuk perbaikan tampilan untuk tampilan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.

Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No		Penilaian					
	Indikator	1	2	3	4	5	
Kes	esuaian Materi dengan Kurikulum						
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					V	
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				V		
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				V		
4.	Kesesuaian materi dengan topik				V		
Mat	eri						
5.	Materi yang disajikan memberikan kemudahan dalam pembelajaran					V	
6.	Kejelasan materi yang disajikan dalam media				V		
7.	Kesesuaian materi dengan media				V		
Pen	ggunaan Bahasa						

Saran atau masukan :

1. Pedoman Penggunaan media ditambahran

Keterangan :

- 5 = Sangat baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup baik
- 2 = Kurang baik
- 1 = Sangat kurang baik

Kesimpulan:

Instrumen ini dinyatakan

I. Dapat diuji coba tanpa revisi

- 2. Dapat diuji coba dengan revisi sesuai dengan saran
- 1. Bolum layak diuji cobakar

Palembang, Juni 2024 Validator Ahli Desain

Mazda Leva Okta Safitri, M. Pd.

NIP, 1606064910970002

Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media



SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama

: Mazda Leva Okta Safitri, M. Pd.

NIP

: 16060649910970002

Instansi Jabatan : FKIP Universitas Sriwijaya : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan telah melakukan validasi media pembelajaran sebagai ahli desain yang akan digunakan pada penelitian oleh peneliti:

Nama

: Ibrahim Muharram

NIM

: 06131381924051

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing : Dr. Suratmi, M. Pd.

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Megic Box Pada

Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

> Palembang, Juni 2024 or Ahli Desain

da Leva Okta Safitri, M. Pd.

NIP. 1606064910970002

Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Praktisi



LEMBAR PENILAIAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box

Pada Materi Siklus Air di SDN 15 OKU

Nama Pengembang : Ibrahim Muharram

Nama Pembimbing : Dr. Suratmi, M. Pd.

Petunjuk Penilaian

1. Dimohon ibu untuk mengisi nama sebagai guru kelas dan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda centang (v) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.

2. Tuliskan masukan untuk perbaikan tampilan untuk tampilan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan

NAMA GURU KELAS

: DEWI APPLEAH, S.Pd

KELAS

V

	1. 12. 4	Respon Ya Tida	
No.	Indikator		
Mate	ri		
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	V	
2.	Penyampaian materi tidak kaku	1/	
3.	Materi yang disajikan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran	V	
4.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	/	
5.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	/	
6.	Kesesuaian materi dengan media	/	
Tamp	oilan Media		
7.	Magic Box pada media berfungsi dengan baik	~	
8.	Tulisan dapat terbaca dengan baik	~	



9.	Isi media sesuai dengan materi yang dibahas	V
10.	Kesesuaian warna tampilan	
11.	Desain media menarik	V
12.	Gambar terlihat dengan jelas	V
13.	Kemudahan penggunaan media	

Baturaja, Juni 2024 Guru Kelas V

Dewi Aprizah, S. Pd.

NIPPPK. 198604162023212021

Lampiran 13 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Apa upaya yang harus dipersiapkan dalam proses mengajar?	Yang perlu dipersiapan yaitu bahan ajar yang sesuai dengan modul ajar dan alat peraga jika diperlukan peserta didik .
2	Bagaimana minat atau ketertarikan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dikelas ?	Peserta didik menunjukan sebagaian belajar dan aktif dalam proses pembelajaran.
3	Bagaimana keaktifan peserta didik dlam mengikuti pemebelajaran tersebut ?	Biasanya peserta didik lebih berani mengajukan pertanyaan dan peserta didik tersebut bias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
4	Bagaimana cara menagani peserta didik yang sulit memahami materi yang diajarkan?	Biasanya saya mengulangi kembali materi yang saya berikan dan memberikan tugas agar dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran tersebut.
5	Apa saja materi dalam pembelajaran IPAS yang sulit dipahami peserta didik dan kenapa materi tersebut terasa sulit?	Materi silklus air karena materi tersebut susah dijelaskan kalau tidak ada media pembelajaran.Oleh karena itu di perlukan media pembelajaran agar peserta didik dapat melihat atau mengetahui tahap – tahap siklus air.
6	Dalam proses pembelajaran dikelas, media pembelajaran apa yang sering digunakan?	Media konkret yang dibawa guru atau dikelas, video pembelajaran dari youtube dan buku pembelajaran.
7	Apakah pengguanaan media tersebut dapat menarik minat belajara, pemahaman, dan keaktifan berfikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran?	Penggunaan video pembelajaran cukup menarik minat, memperjelas dan memahami materi yang ada pada buku pembelajaran, tetapi media tersebut belum membuat peserta didik aktif dan melatih kemampuan berfikir kritis.
8	Pada proses pembelajaran dikelas, model pembelajaran apa yang biasa digunakan?	Model pembelajaran yang digunakan bervariasi tergantung materi, biasanya model pembelajaran kontekstual dan model kooperatif.

Apakah penggunaan model Pengguanaan model pembelajaran tersebut pembelajaran tersebut dapat dapat menarik minat belajar peserta didik menarik minat belajar, tapi belum optimal. Pennggunaan model model pembelajaran tersebut peserta didik pemahaman, keaktifan dan melatih kemampuan berfikir masih kurang efektif karena hanya beberapa kritis peserta didik dalam peserta didik yang aktif dan kemampuan proses pembelajaran? peserta didik untuk berfikir kritis belu berjalan dengan baik karena peserta didik Cuma menerima pebelajaran dari guru tanpa mendapatkan pengalaman langsung. Menurut ibu, apakah perlu Sangat perlu dilakukan, peserta didik sangat penegmbangan media magic menyukai hal-hal yang baru. Apalagi kalau box dalam pembelajaran media tersebut bisa membuat peserta didik tertarik, aktif, dan melatih kemampuan terutama untuk menarik minat, keaktifan dan berfikir kritis dan memudahan memahami menambah wawasan peserta pembelajaran. didik?

Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Praktisi





SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama

: Dewi Aprizah, S. Pd. : 198604162023212021

NIPPPK

: SD Negeri 15 Ogan Komering Ulu

Instansi Jabatan

: Wali / Guru Kelas V

Menyatakan telah melakukan validasi bahan ajar sebagai praktisi yang akan

digunakan pada penelitian oleh peneliti : Nama : Ibrahim Muharra

NIM

: Ibrahim Muharram : 06131381924051

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

: Dr. Suratmi, M. Pd.

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Megic Box Pada

Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Baturaja, Juni 2024 Guru Kelas V

Dewi Aprizah, S. Pd.

NIPPPK. 198604162023212021

Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian







Lampiran 16 Lembar Angket Peserta Didik

LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi

Pada Siklus Air di SDN 15 OKU

Nama Pengembang : Ibrahim Muharram Nama Pembimbing : Dr. Suratmi, M.Pd.

Petunjuk Penilaian

1. Peserta didik dimohon menuliskan nama beserta kelas

Jika sesuai berilah tanda check list (√) pada kolom YA
 Jika tidak sesuai berilah tanda check list (√) pada kolom TIDAK

NAMA : Riani Putri Pesni

KELAS : V.b

No.	Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
Tam	pilan Media		
1.	Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	V	
2.	Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaanwarna menarik	V	
3.	Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca	V	
4.	Tampilan gambar jelas	~	
5	Tulisan pada media tidak terlihat jelas		~
lsi Ma	ateri		
6.	Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasibelajar peserta didik	V	
7.	Belajar menggunakan media pembelajaran sangat membosankan		V
Keter	tarikan Peserta Didik		
8.	Media Magic Box sangat menyenangkan untuk belajar	V	
9.	Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	V	
10.	Media tidak layak digunakan	V	

100

)

LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi

Pada Siklus Air di SDN 15 OKU

Nama Pengembang Nama Pembimbing : Ibrahim Muharram

: Dr. Suratmi, M.Pd.

Petunjuk Penilaian

1. Peserta didik dimohon menuliskan nama beserta kelas

2. Jika sesuai berilah tanda check list ($\sqrt{}$) pada kolom YA Jika tidak sesuai berilah tanda check list ($\sqrt{}$) pada kolom TIDAK

NAMA

:SEENPY AKBAR

KELAS

: Y.B

No.	Indikator		spon
		Ya	Tidak
Tam	pilan Media		
1.	Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	~	
2.	Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaanwarna menarik	V	
3.	Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca	V	
4.	Tampilan gambar jelas	V	
5	Tulisan pada media tidak terlihat jelas	~	
Isi Ma	iteri		
6.	Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasibelajar peserta didik		
7.	Belajar menggunakan media pembelajaran sangat membosankan	V	
Keter	tarikan Peserta Didik		
8.	Media Magic Box sangat menyenangkan untuk belajar	~	
9.	Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	V	
10.	Media tidak layak digunakan	/	

)

LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi

Pada Siklus Air di SDN 15 OKU

Nama Pengembang Nama Pembimbing

: Ibrahim Muharram : Dr. Suratmi, M.Pd.

Petunjuk Penilaian

1. Peserta didik dimohon menuliskan nama beserta kelas

Jika sesuai berilah tanda check list (√) pada kolom YA
 Jika tidak sesuai berilah tanda check list (√) pada kolom TIDAK

NAMA

: Adam Arsinto

KELAS

: 5B

No.	Indikator		spon
		Ya	Tidak
Tam	pilan Media		
1.	Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	w	
2.	Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaanwarna menarik	1	
3.	Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca	V	
4.	Tampilan gambar jelas	~	
5	Tulisan pada media tidak terlihat jelas		V
Isi Ma	iteri		
6.	Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasibelajar peserta didik	V	
7.	Belajar menggunakan media pembelajaran sangat membosankan		~
Keter	tarikan Peserta Didik		
8.	Media Magic Box sangat menyenangkan untuk belajar	V	
9.	Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	V	
10.	Media tidak layak digunakan	V	

LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi

Pada Siklus Air di SDN 15 OKU

Nama Pengembang

: Ibrahim Muharram

Nama Pembimbing

: Dr. Suratmi, M.Pd.

Petunjuk Penilaian

1. Peserta didik dimohon menuliskan nama beserta kelas

Jika sesuai berilah tanda check list (√) pada kolom YA
 Jika tidak sesuai berilah tanda check list (√) pada kolom TIDAK

NAMA

: RIZHAN EGAN AlFarizpi

KELAS

:5 B

No.	Indikator		spon
		Ya	Tidak
Tam			
1.	Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	V	
2.	Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaanwarna menarik	~	
3.	Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca	V	
4.	Tampilan gambar jelas	V	
5	Tulisan pada media tidak terlihat jelas		~
lsi Ma	nteri		
6.	Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasibelajar peserta didik	V	
7.	Belajar menggunakan media pembelajaran sangat membosankan		~
Keter	tarikan Peserta Didik		
8.	Media Magic Box sangat menyenangkan untuk belajar	~	
9.	Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	U	
10.	Media tidak layak digunakan	V	

(

)

LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi

Pada Siklus Air di SDN 15 OKU

Nama Pengembang Nama Pembimbing : Ibrahim Muharram : Dr. Suratmi, M.Pd.

Petunjuk Penilaian

1. Peserta didik dimohon menuliskan nama beserta kelas

Jika sesuai berilah tanda check list (√) pada kolom YA
 Jika tidak sesuai berilah tanda check list (√) pada kolom TIDAK

NAMA

: Raihan Ramadhan Daulay

KELAS

: XB

No.	Indikator		spon	
		Ya	Tidak	
Tam	Tampilan Media			
1.	Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	V		
2.	Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaanwarna menarik	V		
3.	Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca	V		
4.	Tampilan gambar jelas	V		
5	Tulisan pada media tidak terlihat jelas		V	
Isi Ma	ateri			
6.	Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasibelajar peserta didik	V		
7.	Belajar menggunakan media pembelajaran sangat membosankan		V	
Keter	tarikan Peserta Didik			
8.	Media Magic Box sangat menyenangkan untuk belajar	V		
9.	Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	V		
10.	Media tidak layak digunakan	V		

Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Lembar Peserta Didik

Respon Pengisian Angket Uji Tahap I Kelompok Kecil

No.	Indikator		spon
		Ya	Tidak
Tamp	ilan Media		
1.	Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	5	
2.	Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaan	5	
	warna menarik		
3.	Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah	5	
	dibaca		
4.	Tampilan gambar jelas	5	
5	Tulisan pada media tidak terlihat jelas	1	4
Isi Ma	teri		
6.	Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasi	5	
	belajar peserta didik		
7.	Belajar menggunakan media pembelajaran sangat	1	4
	membosankan		
Ketert	arikan Peserta Didik		
8.	Media <i>Magic Box</i> sangat menyenangkan untuk belajar	5	
9.	Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	5	
10.	Media tidak layak digunakan		5

Respon Pengisian Angket Uji Tahap II Kelompok Besar

No.	Indikator	Re	espon
		Ya	Tidak
Tamj	pilan Media		
1.	Materi disampaikan jelas dan mudah dipahami	16	
2.	Tampilan isi media pembelajaran dan penggunaan warna menarik	16	
3.	Tampilan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca	16	
4.	Tampilan gambar jelas	16	
5	Tulisan pada media tidak terlihat jelas	2	14
Isi Ma	nteri		
6.	Tampilan isi media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	16	
7.	Belajar menggunakan media pembelajaran sangat membosankan	1	15
Keter	tarikan Peserta Didik		
8.	Media Magic Box sangat menyenangkan untuk belajar	16	
9.	Penjelasan menarik dan mudah dimengerti	16	
10.	Media tidak layak digunakan		16

Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-El: support@fkip.unsri.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa

: Ibrahim Muharram

: 06131381924051

Program studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Judul skripsi

: Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada

Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU

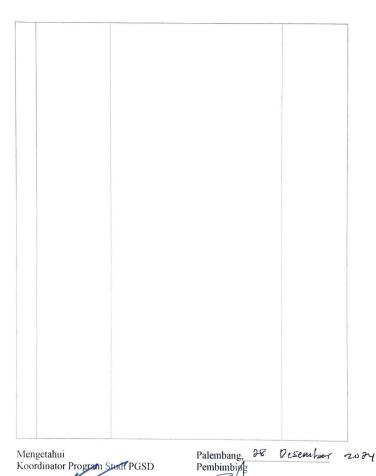
Pembimbing

: Dr. Suratmi, M. Pd.

No.	Topik yang dikonsultasikan	Komentar Pembimbing	Paraf dan tanggal Pembimbing
I	USULAN JUHUI SKRIPSI	- Diskusi dengan Dosen Pembimbing ontuk Monentukan Judui Skrips: - ACC Judui Pengembangan Media PembelaJaran Magic Box Pada Materi Siklus Air Di SPN 15 OKU	26-03-2024
2	firahan Rom- buaton Proposol Skripsi	- Pahami buku Pedaman Skrifsi dari FKIP Unsti Untuk menyisan Propusal dari Skripsi - Pahami Lara Mengufip Sumber- Sumberdan Format dartar Pustoka	6

1	Bimbingan BAB I	- Perhatikan Panclisson 4 4 1411 - Dincikan runusan Masalah - Kufiran Yang ada di dalah Serissi harus ada di darkar Pustaka
Ц	Bimbingan BAB II	- tambahkan gambar Magic 23-4 2000 box clan siklus air - buat Perbedaan dengan penelitian Yang Sudah adai
5	Bimbingan BAB III	- SeleSaikan Intrumen 22.5.2224 - Landutkan Pengembargan Produk - Lakukan Wawan Cara dengan Guru SP
6	Bimbingan BAB III	- MemPerbaiki kisi- Kisi 30-5-2024 Intromen
7	Bimbing an BAB III	- Mumfer baiki takel kisi-kisi 10-10 2024 Intrumen - Perhatikan Renggonaan Penguti Pan Untuk tidak Mengambil Sumber Yang telah lama - Perhatikan Saat Penulisan
8	Bunday	for tourish purjasion pates 15/

9	Hasil manons	Famlankan hasis worwens corn of anglet syrve parta maniss betrimm	ie/n my
lo	19/12-2024	Lee doctor sitors	is must



Dr. Suratmi, M Pd NIP. 198212032009122002

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd. NIP. 196012151986032002

Lampiran 18 Surat Keterangan Pengecekan Similiarity



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662, Telp. (0711) 580058 Laman: www.fkip.unsri.ac.id., Pos-el. support/@fkip.unsri.ac.id

SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama

: Ibrahim Muharram

NIM

: 06131381924051

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Juruan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi/Tesis/Disertasi/Lap. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU" adalah ...%.

Dicek oleh operator *: 1. Dosen Pembimbing

2. UPT Perpustakaan

3. Operator Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya pertanggung jawabkan.

Palembang, 28 Desember 2024

Menyetujui

Dosen pembimbing,

Yang menyatakan,

Dr, Suratmi, M.Pd,

NIP. 19212032009122002

Ibrahim Muharram

NIM. 06131381924051

^{*}Lingkari salah satu jawaban tempat anda melakukan pengecekan Similarity

Lampiran 19 Surat Bebas Plagiat



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662, Telp: (0711) 580058

Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el: support@fkip.unsri.ac.id

SURAT BEBAS PLAGIAT

Nama : Ibrahim Muharram NIM : 06131381924051

: 06131381924051 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Program Studi Juruan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa judul skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi Siklus Air Di SDN 15 OKU" benar bebas dari plagiat, telah dilakukan pengecekan melalui perpustakaan Universitas Sriwijaya dengan keterangan sebagai berikut:



Apabila pernyataan ini terbukti tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku. Demikianlah surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Palembang, 28 Desember 2024

Ibrahim Muharram NIM. 06131381924051

Lampiran 20 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN **TEKNOLOGI**

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Raya Palembang - Prabumulih Indralaya, Ogan Ilir 30662 Telepon: (0711) 580058, 580085 Fax: (0711) 580058 Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el: support@fkip.unsri.ac.id.

PERBAIKAN UJIAN AKHIR SKRIPSI

Nama

: Ibrahim Muharram

NIM

: 06131381924051

Jurusan

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

: Ilmu Pendidikan Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi

Siklus Air Di SDN 15 OKU

Penguji

: 1. Dr. Suratmi, M.Pd

2. Dwi Cahaya Nurani, M.Pd

Pembahasan Saran-Saran:

No	Nama Penguji	Paraf
1.	Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.	
	BAB I	
	Saran: 1) Perbaiki latar belakang penelitian	
	Tindak Lanjut:	
	Pendidikan menuntut siswa menjadi insan yang dapat	Eduli
	menjadikan negaranya cerdas dan bermartabat, sesuai dengan Undang-	
	Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem	
	Pendidikan Nasional, kurikulum pendidikan di jenjang sekolah dasar	
	dan menegah wajib terdapat mata pelajaran agama, PKn, bahasa,	
	matematika, IPA, IPS, seni budaya, PJOK serta muatan lokal. Pada	
	mapel Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa dituntut agar mampu	
	mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis	
	terhadap gejaala alam, konsep, dan prinsip IPA di kehidupan untuk	
	melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (BSNP, 2019:115).	
	Kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menyatakan bahwa	
	penguasaan konsep IPA sangat dipegaruhi oleh pendekatan, metode,	
	dan media, sehingga dapat menemukan dan menggabungkan fakta,	
	konsep, dan prinsip melalui kegiatan percobaan.	
	Kegiatan proses pembelajaran IPA, materinya masih dapat	
	dilihat secara langsung dengan bantuan media atau pengamatan	

langsung di lingkungan sekitar. Sehingga siswa dapat memahami secara maksimal tentang materi yang disampaikan oleh guru. Namun pada hasil observasi guru kelas V SDN 15 OKU menyatakan bahwa selama proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal yang menyebabkan siswa cepat bosan dan lupa, selain itu siswa juga kurang aktif karena proses pembelajaran yang berpusat pada guru saja, namun dengan ketersediaan materi yang cukup, siswa masih belum bisa memahami materi yang disampaikan karena guru hanya menggunakan mdia yang sangat sederhana, yaitu gambar 2 dimensi yang ada di buku siswa. Selain itu guru jarang mengajak siswa untuk melakukan pengamatan langsung atau menjelajahi lingkungan sekitar, sehingga siswa kurang berkesan dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Saran:

2) Tambahan kelemahan media pembelajaran magic box

Tindak Lanjut:

Menurut Yermiandhoko dan Sandy (2020:66) adapun kelemahan atau kekurangan dari media pembelajaran *magic box* meliputi:

- Memerlukan keterampilan dan kesabaran dalam proses pembuatannya.
- Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam membuat media magic box.
- 3. Tidak semua materi dapat menggunakan media magic box ini.
- Dalam membuat media ini memerlukan soal dan jawaban sedikit rumit yang dicantumkan dalam media.
- 5. Media *magic box* cenderung susah dibawa kemana-mana karena bentuknya yang cukup besar.

Saran:

3) Referensi skripsi di perbaruhi

Tindak Lanjut:

BAB II

2.1 Belajar





2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar memegang peran penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Untuk memenuhi kebutuhan dan sekaligus mengembangkan dirinya, manusia telah melakukan kegiatan belajar sejak dilahirkan. Belajar pada dasarnya merupakan peristiwa yang bersifat individual, yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu.

Menurut Roger dalam Abudin Nata, (2021:101) mengatakan belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya. Menurut Slameto (2020:2) mengatakan: belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa seseorang dikatakan telah belajar apabila telah terjadi suatu perubahan pada dirinya. Perubahan tersebut terjadi berkat adanya interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. Sehingga untuk dapat belajar seorang pelajar tidak dapat terlepas dari orang lain, dalam hal ini guru dan teman belajar. Dengan demikian dapat dikatakan seorang pelajar tidak dapat belajar dengan baik bila hanya sendirian saja, dia juga perlu guru untuk membimbing dan teman untuk berdiskusi.

Sejak lahir manusia telah mulai melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan dan sekaligus mengembangkan dirinya. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu kegiatan yang telah dikenal bahkan sadar atau tidak dilakukan oleh manusia. Jadi belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Konsep tentang belajar telah banyak didefisinisikan oleh para



pakar. Jean Piaget dalam Sugandi (2021:35), mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran yaitu belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial, dan belajar lewat pengalaman sendiri. Menurut Gagne dan Berliner dalam Anni, dkk (2019:2) belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Menurut Morgan dalam Ngalim Purwanto, (2020:84) mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman. Menurut Sudjana (2020:10) belajar adalah suatu proses yang dilandasi dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Perubahan sebagai hasil dari prosses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti terjadi perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri individu yang sedang belajar. Apabila kita mendiskusikan tentang cara belajar, maka kita bicara tentang mengubah tingkah laku seseorang melalui berbagai pengalaman yang ditempuhnya. Tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang terdapat dari dalam diri individu (faktor internal) maupun faktor yang diluar individu (faktor eksternal). Faktor internal ialah apa-apa yang dimiliki seseorang, antara lain: minat dan perhatian, kebiasaan, motivasi serta faktor lainnya. Sedangkan faktor eksternal dalam proses belajar dapat dibedakan menjadi tiga lingkungan, yakni: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Dari beberapa pendapat oleh para ahli tentang pengertian belajar yang telah dikemukakan diatas dapat dipahami bahwa belajar merupakan suatu kegiatan atau aktifitas seseorang melalui proses pendidikan dan latihan, sehingga menimbulkan terjadinya beberapa



perubahan dan perkembangan pada dirinya baik pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan untuk menuju kearah yang lebih baik.

2.1.2 Teori Belajar

Kegiatan belajar sebagai suatu proses mempunyai dasar teori yang membantu terciptanya pembelajaran efektif, efisien serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Teori belajar adalah induk dari gagasan pokok dalam bidang psikologi pendidikan maupun bidang filsafat pendidikan yang merupakan hasil dari pemikiran ahli pendidikan (Suyono dan haryanto, 2020:55). Teori belajar digunakan sebagai dasar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Teori belajar memiliki 3 aliran, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dijelaskan sebagai berikut



1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah pembentukan tingkah laku siswa yang berorientasi pada lingkungan serta pengalaman siswa yang dapat diukur dan diobservasi. Menurut Suprijono (2021:17) perilaku dalam pandangan behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati, bukan melalui proses mental. Teori behaviorisme memandang pikiran sebagai kotak hitam yang menerima rangsangan berupa tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar (Hamdani, 2019:63). Adapun Rifa'i dan Anni (2020:169) menyatakan bahwa aliran behaviorisme adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si belajar, karena itu juga disebut pembelajaran perilaku yang tidak lepas dari prinsip adanya konsekuensi yaitu bisa menyenangkan atau bisa juga tidak menyenangkan.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitivisme menekankan pada cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dan disimpan dalam pikirannya secara efektif yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada diluar dirinya, melainkan faktor yang berasal dari dirinya sendiri. Teori psikologi kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar (Rifa'i dan Anni, 2020:106).

3. Teori Belajar Konstruktivisme
Teori kontrukvitisme merupakan aktivitas belajar siswa yang
menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri
sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan yang didapat secara
luas. Menurut Rifa'i dan Anni (2020:106) teori belajar
kontruktivisme menyatakan bahwa guru tidak dapat memberikan

Saran:

4) Perbaiki format tabel

pengetahuan kepada siswa.

Tindak Lanjut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru

Kisi – Kisi	No Item	Jumlah		
Karateristik Peserta Didik	1,2,3,4	4		
Media Pembelajaran	5,6	2		
Model Pembelajaran	7,8	2		
Pengembangan Media Magic Box	9,10	2		

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Intrumen Validasi Ahli Pratisi

Kisi – Kisi	No Item	Jumlah	
Materi	1,2,3,4,5,6	6	
Tampilan Media	7,8,9,10,11,12,13	7	



Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

Melalui *magic box* siswa dapat menjelaskan siklus air Melalui *magic box* siswa dapat menganalisis siklus air Melalui *magic box* siswa mampu merangkum peristiwa daur air dengan runtut

Melalui *magic box* siswa mampu merancang untuk dapat mengaplikasikan peristiwa daur air dalam sebuah media.

Saran

5) Singronkan hasil dengan pembahasan dan kesimpulan

Tindak Lanjut : Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dimana dalam hal ini produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran magic box siklus air pada face C elemen ayo berkenalan dengan bumi kita kelas V SDN 15 OKU. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Namun hanya sampai pada tahapan ketiga pada model tersebut yaitu, Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Tahapan pertama ialah Analisis (*Analysis*) yaitu melakukan kegiatan analisis awal, menentukan dan memilih tujuan pembelajaran dan analisis materi. Peneliti melakukan kegiatan observasi di lingkungan SDN 15 OKU yang dalam hal ini peneliti mengamati peserta didik kelas V SDN 15 OKU, disini peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik dan mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini, perangkat pembelajaran yang biasa



digunakan guru adalah buku guru dan buku siswa, yang dimana peserta didik cepat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu Desain (Design) ialah dengan melakukan kegiatan perancangan atau penyusunan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses perancangan tersebut diawali dengan pemilihan alat. Selanjutnya tahap pengumpulan beberapa gambar yang digunakan pada desain media yang akan dikembangakan serta melakukan langkah - langkah dalam pembuatan media magic box siklus air. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah, dkk (2022:603) pada tahap pemilihan media dilakukan pemilihan yang sesuai dengan materi dan karakteristik Siswa. Kemudian mengumpulkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media Magic Box Sikla (Siklus air). Desain Awal Produk dilakukan setelah semua alat dan bahan terkumpul kemudian mulai membuat media menggunakan bahan-bahan yaitu akrilik berukuran 50x50 cm digabungkan dengan direkatkan menggunakan lem super sehingga membentuk kotak, namun pada bagian dinding sisi depan/belakang dan samping kiri/kanan memakai bahan impraboard diberi engsel dibagian bawah agar bisa di buka dan ditutup. begitupun dengan pembuatan tutup kotak yakni dengan menggabungkan impraboard yang direkatkan mengunakan lem super agar kuat dan tahan lama. Kemudian apabila sudah dibuat, bagian tengah kotak diberi stiker berwarna biru sesuai dengan tema dari materi yang dibahas yakni tentang siklus air guna memperindah tampilan lalu diberi ornamen tahapan siklus air dan ornamen pendukung untuk membuat media menjadi lebih menarik dan interatif.

Pada penelitian tersebut terdapat kekurangan pada media pembelajaran yang dibuat yaitu penggunaan bahan pembuatan media yang cenderung tidak tahan lama atau rentan mengalami kerusakan. Sementara itu, Daryanto (2012:23) menyebutkan bahwa media pembelajaran *magic box* memiliki kekurangan sebagai berikut: 1) Guru tidak dapat memastikan apakah peserta didik telah membaca informasi



yang telah disajikan, 2) Kemungkinan kerusakan (hilang, tergores, tergeser) oleh peserta didik yang penasaran, 3) Jika digunakan secara terus menerus dalam setiap pembelajaran dan terlalu lama, akan terkesan membosankan karena peserta didik sudah paham mengenai cara penggunaannya. Namun pada penelitian yang peneliti lakukan, kekurangan tersebut sudah teratasi dengan memilih bahan pembuatan produk media *magic box* yang lebih kuat dan kokoh sehingga media *magic box* bisa lebih awet digunakan untuk jangka Panjang.

Selanjutnya tahapan ketiga ialah tahapan Pengembangan (Development). Menurut Sugiyono (2015:203) menjelaskan bahwa tahapan pengembangan adalah penjabaran dari tahapan yang dilakukan sebelumnya yaitu tahap desain, yang dimana setelah media pembelajaran didesain maka apa yang ada dalam desain media pembelajaran tersebutlah yang akan dikembangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran magic box siklus air yang nantinya akan divalidasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli praktisi. Dalam hal ini, yang menjadi ahli materi pada media pembelajaran magic box siklus air ini ialah Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd.,M.Pd dan untuk ahli desainnya ialah Ibu Mezda Leva Okta Safitri, M.Pd Sedangkan untuk ahli praktisinya ialah ibu Dewi Aprizah, S.Pd. selaku wali kelas V SDN 15 OKU.

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media, terdapat beberapa revisi yang terutama pada desain media yang mengalami beberapa kali perubahan agar media terlihat lebih menarik saat digunakan. Lalu setelah tahap pengebangan maka dilakukan tahap implementasi, menguji coba media pembelajaran *magic box* siklus air langsung kepada peserta didik. Uji coba dilakukan di SDN 15 OKU khususnya pada peserta didik kelas V yang berjumlah 21 peserta didik. Pada saat melakukan uji coba, terlihat hampir seluruh peserta didik antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran magic box siklus air yang telah dikembangkan pada penelitian ini. Selanjutnya peserta didik diberi angket yang bertujuan untuk



mengetahui respon mereka terhadap media yang telah ditampilkan. Hasil dari respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Terakhir adalah tahap evaluasi dimana berdasarkan hasil analisis dari uji validasi pada ahli materi, desain dan praktisi bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat valid, sedangkan pada tahap evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik dinyatakan bahwa media pembelajaran *magic box* siklus air sangat praktis untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS pada kelas V di SDN 15 OKU.

Kesimpulan

Tahapan Analisis (*Analysis*) melakukan kegiatan analisis awal, menentukan dan memilih tujuan pembelajaran dan analisis materi. Peneliti melakukan kegiatan observasi di lingkungan SDN 15 OKU yang dalam hal ini peneliti mengamati peserta didik kelas V SDN 15 OKU, disini peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik dan mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini, perangkat pembelajaran yang biasa digunakan guru adalah buku guru dan buku siswa, yang dimana peserta didik cepat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu Desain (Design) ialah dengan melakukan kegiatan perancangan atau penyusunan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses perancangan tersebut diawali dengan pemilihan alat. Selanjutnya tahap pengumpulan beberapa gambar yang digunakan pada desain media yang akan dikembangakan serta melakukan langkah — langkah dalam pembuatan media magic box siklus air. Bahan yang digunakan pembuatan produk media magic box yang lebih kuat dan kokoh sehingga media magic box bisa lebih awet digunakan untuk jangka Panjang.



Tahapan ketiga ialah tahapan Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran *magic box* siklus air yang nantinya akan divalidasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli praktisi. Hasil dari penilaian ahli materi, ahli media dan ahli praktisi, terdapat beberapa revisi yang terutama pada desain media yang mengalami beberapa kali perubahan agar media terlihat lebih menarik saat digunakan dan mendapatkan persentase 94% yaitu sangat valid.

Tahapan implementasi, menguji coba media pembelajaran magic box siklus air langsung kepada peserta didik. Pada saat melakukan uji coba, terlihat hampir seluruh peserta didik antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran magic box siklus air yang telah dikembangkan pada penelitian ini. Hasil dari respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran magic box siklus air sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran mendapatan persentase 97,6% yaitu sangat valid.

Tahap evaluasi dimana berdasarkan hasil analisis dari uji validasi pada ahli materi, desain dan praktisi bahwa media pembelajaran magic box siklus air sangat valid, sedangkan pada tahap evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik dinyatakan bahwa media pembelajaran magic box siklus air sangat praktis untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS pada kelas V di SDN 15 OKU

Saran :

6) Format halaman diperhatikan dan diperbaiki sesuai dengan panduan pedoman penulisan skripsi

Tindak Lanjut:



Universitas Sriwijaya

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembimhing

Dr. Suratmi, M.Pd.

NIP. 198212032009122002

Pendidikan dapat membentuk kepribadian manusia yang sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pendidikan merupakan proses pembentukan bakat diri pada siswa supaya memiliki sikap spiritual, pengomtrolan diri, berakhlakul karimah, cerdas, serta terampil yang dibutuhkan dalam lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara, hal tersebut bisa terbentuk melafui kegiatan yang terencana dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Mclihat keadaan di lapangan, penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara ideal dalam proses pembelajaran (Arijumiati, dkk., 2023). Pada saat penyampaian materi guru masih kurang memperhatikan karakteristik peserta didiknya dan sering beranggapan bahwa dengan hanya berpaku pada buku dan penjelasan guru, peserta didik akan mengerti dengan materi yang disampaikan. Kenyataannya peserta didik akan mengalami kejenuhan selama pembelajaran karena pembelajaran yang kurang menarit sehingga peserta didik sukar memahami konsep yang diajarkan dan juga mempengaruhi hasil belajar. Kejenuhan tersebut diakibatkan guru dalam menyajitan materi kurang memberlajaran kesempatan kepada peserta didik uatuk lebih aktif dalam pembelajaran (Prijanto & Kock, 2021). Demi tercapainya tujuan pembelajaran, media pembelajaran di SD harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik khususnya di sekolah dasar (Hidayatulloh, dkk., 2023).

Selain itu, dalam memilih media pembelajaran harus juga menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulum yang telah dirancang, disusun, dan ditentukan (Rahmadayami & Hartoyo, 2022). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang penerapannya akan disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi lingkungan, serta capaian kompetensi yang menjadi tujuan utama (Fitriyah & Wardani, 2022). Salah satu keterampilan dalam kurikulum merdeka yang diharapkan dimiliki peserta didik yaitu keterampilan

1

Palembang, 15 Januari 2025

Koordinator Program Studi PGSD

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. NIP. 196012151986032002

123

Lampiran 21 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya, Ogan Ilir 30662 Telp: (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el: support@fkip.unsri.ac.id.

BUKTI PERBAIKAN UJIAN AKHIR SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa

berikut:

Nama

: Ibrahim Muharram

NIM

: 06131381924051

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi

: Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Materi Siklus Air Di

SDN 15 OKU

Telah melakukan perbaikan ujian akhir skripsi sesuai dengan saran – saran yang disampaikan pada saat ujian dan diizinkan menjilid skripsi.

Tim Penguji

No.	Nama	Jabatan	Tar	Tanda Tangan	
1.	Dr. Suratmi, M.Pd.	Ketua/Pembimbing	1.	₹1.	
2.	Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.	Anggota	2.	Edujo	

Palembang, Januari 2025

Koordinator Prodi PGSD

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.

NIP. 196012151986032002

Lampiran 22 Izin Penjilidan Skripsi

IZIN PENJILIDAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PADA MATERI SIKLUS AIR DI SDN 15 OKU

SKRIPSI

Oleh

Ibrahim Muharram

NIM: 06131381924051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Suratmi, M.Pd.

: Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. 2. Anggota

> Palembang, Januari 2025 **Koordinator Prodi PGSD**

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002