



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 1709-1717

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Media Pembelajaran *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar

Noormala Ayu Istiqomah^{1✉}, A Heryanto², Sunedi³

(1,3) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

(2) Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas PGRI Palembang

Email: nurmalaayu41@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dalam penerapan media pembelajaran Magic Box terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan di kelas II sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif Eksperimen. Pengambilan data di lakukan pada siswa kelas II SD negeri 97 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat 17 orang siswa kelas eksperimen, adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Sampling Total. Hasil penelitian memperoleh nilai rata-rata pretest yang awalnya sebesar 57.06 (tidak sesuai) lalu meningkat pada saat posttest dengan nilai rata-rata sebesar 84.12 (sesuai). dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (8,212) > t_{tabel} (1,753) dan nilai sig (0,000) < α (0.05). Menurut kriteria pengujian hipotesis berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran magic box. Kata Kunci: *Media magic box, Pecahan dan Matematika.*

Abstract

This research aims to see the effect of applying the Magic Box learning media on students' mathematics learning outcomes regarding fractions in class II elementary school. The method used in this research is Quantitative Experiment. Data collection was carried out on class II students at SD Negeri 97 Palembang. Data collection techniques use tests and documentation. In this study there were 17 experimental class students. The sampling technique in this study used the Total Sampling technique. The research results obtained an average pretest score which was initially 57.06 (not appropriate) then increased during the posttest with an average value of 84.12 (suitable). It can be seen that the t_{count} value (8.212) > t_{table} (1.753) and the sig value (0.000) < α (0.05). According to the hypothesis testing criteria, it means that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant difference between student learning outcomes and the application of magic box learning media.

Keyword: *Magic box media, Fractions and Mathematics.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sistematis dan sistemik untuk mengawali, memperlancar, dan menyempurnakan proses pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran erat kaitannya dengan jenis hakikat serta jenis belajar dan prestasi belajar tersebut (Wahab et al. 2021). Namun tidak dapat dipungkiri bahwa matematika merupakan salah satu pembelajaran tersulit bagi sebagian besar peserta didik. Tidak hanya sulit tapi pembelajaran ini sering dianggap membosankan, ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika pada peserta didik (Alman et al. 2022).

Pada hakikatnya matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak dan deduktif, sedangkan anak sekolah dasar merupakan pemikir yang relatif konkrit dan berkemampuan berbeda, sehingga strategi dan pendekatan psikologis menjadi salah satu pilihan sebagai jembatan sementara (Risma Handayani 2020). Pembelajaran yang berhasil dan kondusif dapat diukur dengan tingkat pemahaman materi pembelajaran berdasarkan nilai tes dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang didapat melalui suatu penilaian (Fitrianti 2020). Pada jenjang sekolah dasar, penilaian dilakukan pada setiap mata pelajaran. Salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar pada umumnya, mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Karena keabstrakan matematika tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar (Suryani et al. 2022). Oleh karena itu media pembelajaran Magic Box sering digunakan untuk menunjang proses penyampaian pesan dan materi kepada siswa. Materi yang digunakan peneliti yaitu materi pecahan. Menurut Khoerunnisa dalam Octaviani et al (2023) menyatakan bahwa Pecahan merupakan bilangan yang menyatakan bagian dari

keseluruhan.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka diperlukannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa serta lebih efektif dan bermakna. Media pembelajaran adalah alat, baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pengetahuan, fakta, dan konsep kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran (Alman, Nugrahaeni 2022). Sehingga secara umum manfaat dari media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Fitrianti 2020). Cara untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, terdapat beberapa aspek yang turut mempengaruhi diantaranya: pengajaran, penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dari perilaku belajar peserta didik, kondisi dan susana belajar yang kondusif serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang proses belajar dan mengajar itu sendiri (Haryadi et al. 2021).

Hal tersebut berbanding terbalik dengan kondisi yang dialami oleh siswa-siswi kelas II di SD Negeri 97 Palembang. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 97 Palembang melalui wawancara dengan guru kelas II, menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kurang maksimal yang ditandai dengan data nilai ulangan harian pada mata pelajaran matematika sebanyak 8 siswa dari 17 siswa tidak mencapai KKM di mata pelajaran matematika, sedangkan KKM pada mata pelajaran matematika adalah 70. Hal tersebut disebabkan karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan. Pada kegiatan pembelajaran media pembelajaran yang disajikan kurang bervariasi.

Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan agar lebih efisien dan efektif dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran berupa media pembelajaran magic box. Menurut Simamora dalam Veryawan et al (2021) menyatakan bahwa Magic Box adalah kotak atau kubus berbentuk persegi tidak tembus pandang yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Disebut magic box karena bahan ini terbuat dari kotak karton, pada saat menggunakannya siswa tidak mengetahui apa yang ada di dalam kotak tersebut, sehingga bahan ini terlihat misterius jika kotak tersebut ditutup (Suryani et al. 2022). Dengan penerapan media ini siswa akan tertarik dan rasa ingin tahu akan semakin meningkat, sehingga siswa tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran dan materi yang didapat akan dengan mudah dimengerti.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Suryani et al. 2022) dengan judul "Pengaruh

Media Pembelajaran Koja (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Kelas II" hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan media Koja (Kotak Ajaib) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 4 Palembang. Penelitian yang sama dilakukan (Dwi Nopita Sari , Bukman Lian2 2023) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 142 Palembang. Persamaan dengan penelitian yang diteliti sama-sama menggunakan media Magic Box, dan menggunakan metode eksperimen jenis Pre-Experimental perbedaannya penelitian ini menggunakan materi waktu dalam satuan baku sedangkan peneliti menggunakan materi pecahan. Dengan demikian media pembelajaran Magic Box dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas II SD Negeri 97 Palembang.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul "penerapan media magic box terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan kelas II di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2022) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian menggunakan jenis Pre-Experimental Design karena hanya meliputi satu kelompok atau satu kelas.

Dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-Group Pretest - Posttest Design. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan (treatment). Dengan demikian hasil perlakuan (treatment) dapat diketahui lebih tepat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dilakukan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

(Sumber: Sugiono 2022)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 97 Palembang menggunakan sampel satu kelas yakni kelas II berjumlah 17 siswa sebagai kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media Megic Box. Peneliti mengumpulkan data melalui instrumen tes lembar soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal yang telah di validasi oleh ahli dan sudah

di uji coba yakni dilakukan sebanyak dua tes, tes awal (Pretest) dan tes akhir (Posttest) untuk mengetahui apakah nilai rata rata nilai posttest setelah diberikan Treatment menggunakan media Magic Box. Perhitungan validasi yaitu dengan syarat $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $dk=N-2$ pada taraf signifikansi 5% maka diperoleh r_{tabel} suatu tes dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tes tersebut dinyatakan tidak valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media magic box di terapkan pada pembelajaran matematika di kela II dilaksanakan di SD Negeri 97 Palembang. Hasil Belajar ini di peroleh melalui instrumen penelitian berupa tes yakni soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang telah di validasi oleh ahli dan sudah di uji coba. Penelitian ini dilakukan sesuai tahapannya yaitu memberikan soal pretest, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan (treatment) dan kemudian memberikan soal posttest. Hasil dari data yang diambil dari pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang materi Pecahan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pretest dan Posttest

| Pretest | | | Posttest | | |
|---------|------------|-------|----------|------------|-------|
| No | Nama Siswa | Nilai | No | Nama Siswa | Nilai |
| 1. | AZN | 40 | 1. | AZN | 70 |
| 2. | MRH | 40 | 2. | MRH | 80 |
| 3. | KI | 50 | 3. | KI | 90 |
| 4. | SRA | 60 | 4. | SRA | 90 |
| 5. | SNA | 60 | 5. | SNA | 100 |
| 6. | AT | 70 | 6. | AT | 90 |
| 7. | YI | 70 | 7. | YI | 100 |
| 8. | AIA | 70 | 8. | AIA | 90 |
| 9. | RO | 80 | 9. | RO | 100 |
| 10. | AI | 70 | 10. | AI | 90 |
| 11. | IHS | 40 | 11. | IHS | 100 |
| 12. | NA | 80 | 12. | NA | 100 |
| 13. | KNA | 60 | 13. | KNA | 100 |
| 14. | ALA | 90 | 14. | ALA | 90 |

| | | | | | |
|------------------|-----|-------|------------------|-----|-------|
| 15. | NA | 70 | 15. | NA | 100 |
| 16. | MHA | 60 | 16. | MHA | 90 |
| 17. | EA | 30 | 17. | EA | 80 |
| Jumlah Rata-rata | | 57,06 | Jumlah Rata-rata | | 84,12 |

Berdasarkan tabel dari data pretest nilai hasil belajar siswa materi Pecahan kelas II SD Negeri 97 Palembang terdapat 6 siswa yang tidak tuntas dan 11 yang siswa tuntas. Sedangkan dari data posttest nilai hasil belajar siswa materi Pecahan kelas II SD Negeri 97 Palembang dinyatakan seluruh siswa tuntas dalam mengerjakan soal posttest. Nilai rata-rata pretest yaitu 57,06 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest yaitu 84,12. Sebelum data hasil dari tes dianalisis pengaruhnya menggunakan uji-t terlebih dahulu harus memenuhi beberapa kriteria yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Paired Samples Test

| | Paired Differences | | | | | T | df | Sig. (2-tailed) |
|---------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 Pretest - Posttest | -27.059 | 13.585 | 3.295 | -34.044 | -20.074 | -8.212 | 16 | .000 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (8,212) > t_{tabel} (1,753) dan nilai sig (0,000) < α (0.05). Menurut kriteria pengujian hipotesis berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka sesuai ketentuan diatas berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar matematika kelas II Sd Negeri 97 Palembang.

Dalam penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan mengetahui apakah terdapat Pengaruh dalam Penerapan Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan sampel satu kelas yakni kelas II berjumlah 17 Siswa sebagai eksperimen yang diajarkan menggunakan media Magic Box.

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan peneliti bahwa siswa merasa senang

dalam pembelajaran dengan menggunakan media Magic Box. Media Magic Box merupakan kotak segi empat atau kubus yang tidak tembus pandang dan ukuran dapat disesuaikan dengan yang dibutuhkan. Di dalam media Magic Box terdapat 4 bagian yaitu bagian kanan, kiri, atas dan bawah disetiap bagiannya terdapat materi dan kuis yang harus dijawab siswa. Cara membuka media Magic Box yaitu dengan menarik setiap bagian yang akan dibuka satu persatu. Pembelajaran menggunakan media Magic Box yaitu dengan cara guru menjelaskan terlebih mengenai materi pecahan kemudian guru mengajak siswa bermain dengan menjawab kuis yang sudah disediakan pada media Magic Box guru menunjuk salah satu siswa yang berani maju ke depan kemudian siswa memilih bagian yang ada dari Magic Box siswa membaca pertanyaan selanjutnya menjelaskan dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Dalam menjawab pertanyaan semua siswa sangat bersemangat dan paham terhadap materi yang telah diberikan.

Pengujian yang telah dilakukan peneliti di atas dapat diartikan, bahwa di dalam penelitian ini terdapat Pengaruh dalam Penerapan Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar, bisa dilihat dari beberapa pengujian mulai dari hasil uji normalitas pretest dan posttest yang bersifat normal dengan nilai sig pretest yaitu 0,421 dan nilai sig posttest 0,294

Selanjutnya untuk mengenal data homogen atau tidak dilakukan pengujian homogenitas yang di mana berlandaskan hasil data, ditemukan nilai sig sebesar 0,188 Jadi, bisa diartikan hasil data tersebut disebut homogen. Untuk mengetahui dan memperkuat apakah terdapat pengaruh dalam Penerapan Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar, pengujian terakhir dalam penelitian ini yakni pengujian hipotesis menggunakan uji-t tipe Pired sample t-test dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ / $sig < \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima H_a ditolak dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ $sig < \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima. Hasil uji-t pada penelitian ini diperoleh nilai t_{hitung} (8.212) $> t_{tabel}$ (1,753) dan nilai sig (0,00) $< \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti sesuai ketentuan di atas terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 97 Palembang.

Adapun hasil penelitian ini juga didukung oleh (Suryani et al. 2022) hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan media Koja (Kotak Ajaib) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 4 Palembang dilihat dari t_{hitung} (2.142) $> t_{tabel}$ (1,69389). Penelitian yang sama dilakukan (Dwi Nopita Sari , Bukman Lian2 2023) Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri

142 Palembang. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara Pretest dan Posttest, nilai rata-rata pretest adalah 43, 64, sedangkan untuk nilai rata-rata posttest sebesar 78, 18.

SIMPULAN

Penelitian ini berjudul Penerapan Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan mengetahui apakah terdapat Pengaruh dalam Penerapan Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan sampel satu kelas yakni kelas II berjumlah 17 Siswa sebagai eksperimen yang diajarkan menggunakan media Magic Box.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Magic Box terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 97 Palembang. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil $t_{hitung} (8,212) > t_{tabel} (1,753)$ dan nilai $sig (0,000) < \alpha (0,05)$ berarti kriteria pengujian hipotesis berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka sesuai ketentuan diatas berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar matematika kelas II Sd Negeri 97 Palembang..

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, Ashimatul Wardah et al. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3109–16. doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1288.
- Alman et al. 2022. "Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4(2):149–55. doi: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2662.
- Dwi Nopita Sari , Bukman Lian², Hetilaniar³. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Js (Jurnal Sekolah)* 7(4):635.
- Fitrianti, Al. 2020. "Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana." *MIMBAR PGSD Undiksha* 8(2):323–29.
- Faiz, Aiman et al. 2022. "Penggunaan Media Magic Box Sikla Di Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6(2):477. doi: 10.30651/else.v6i2.13677.

- Haryadi, Rudi et al. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7(1):2548–4419.
- Octaviani, Dessy et al. 2023. "Analisis Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Terhadap Bilangan Pecahan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT)." *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 2(1):27–32.
- Risma Handayani, Ni Pt. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD." *Mimbar Ilmu* 25(1):120. doi: 10.23887/mi.v25i1.24767.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D*. 3rd ed. edited by M. S. Sofia Yustiyani Suryandari, S.E. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Susi et al. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Koja (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Kelas II." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4:1349–58.
- Veryawan, Veryawan et al. 2021. "Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini." *Yaa Bunayya* 5(1):44–52.
- Wahab, Gusnarib et al. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Vol. 3.
- Wicaksana, Arif et al. 2018. "Pengalaman Mystery Box Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3(1):10–27.