



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 890-897

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

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

Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD

Hafipa Risda Mawarni^{1✉}, Muhamad Idris², Hermansyah³

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

Email: hafipa1903@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pengembangan media *magic box* interaktif bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran matematika sekolah dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), tahap *design* (rancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini yaitu kelas IV SD Negeri 95 Palembang. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar angket validasi, lembar angket respon peserta didik dan respon guru. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan menggunakan angket validasi ahli media dengan nilai rata-rata kevalidan 86,55%, penilaian ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 93,33% sangat valid. Penilaian angket *One To One* berjumlah 3 siswa dengan persentase rata-rata 94,6%, penilaian angket *Small Grup* berjumlah 6 siswa dengan persentase rata-rata 94,0% dan respon guru dengan persentase rata-rata 91,11% sangat praktis. Berdasarkan hasil yang dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran *magic box* interaktif pada mata pelajaran matematika disimpulkan bahwa media *magic box* interaktif telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan praktis serta layak untuk di uji coba atau digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Magic Box Interaktif, Bangun Datar.*

Abstract

The development of interactive magic box media aims to produce valid and practical elementary school mathematics learning media products. This study uses research and development methods (Research and Development). The development model in this study refers to the ADDIE model which consists of the analyze stage, the design stage, the development stage, the implementation stage and the evaluation stage. The subject of this research is class IV SD Negeri 95 Palembang. Data collection was carried out using validation questionnaire sheets, student response questionnaire sheets and teacher responses. The data analysis technique was carried out by validity analysis using a media expert validation questionnaire with an average validity value of 86.55%, ali material assessment obtained an average percentage of 93.33%, very valid. The One To One questionnaire scores 3 students with an average percentage of 94.6%, the Small Group questionnaire scores 6 students with an average percentage of 94.0% and the teacher's response with an average percentage of 91.11% is very practical. Based on the results developed by the researcher entitled development of interactive magic box learning media in mathematics, it was concluded that the interactive magic box media that had been developed met valid and practical criteria and was feasible to be tested or used as a learning medium.

Keywords: Development, Interactive Magic Box Media, Flat Shapes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran yang sudah dikenal oleh masyarakat. Pendidikan berkaitan dengan fungsi yang luas untuk mempertahankan dan meningkatkan kehidupan masyarakat terutama dengan mengarahkan generasi muda ke peran baru untuk memenuhi kewajiban dan tanggung jawab mereka di masyarakat (Meilanda, et al., 2022). Diharapkan pendidikan adat di Indonesia mampu mengembangkan integritas kepribadian manusia Indonesia seutuhnya dengan mengintegrasikan berbagai potensi (Astuti, et al., 2018). Pembelajaran berbagai mata pelajaran dalam pendidikan termasuk pembelajaran matematika.

Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika harus, dapat mengatasi permasalahan kesulitan belajar matematika. Pemilihan media yang dapat mempengaruhi berhasil tidak suatu pembelajaran.(Algiranto, et al., 2021). Media berupa alat saluran komunikasi, sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SD Negeri 95 Palembang yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2022 sampai tanggal 24 September 2022, dimana dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, Peneliti menemukan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar khususnya matematika, karena guru belum sepenuhnya mengimplementasikan media pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan menyesuaikan materi yang diajar, dan lebih sering

menggunakan metode bervariasi untuk membantu siswa memahami konsep dasar matematika, seperti menggunakan metode ceramah dan menuliskan materi di papan tulis, memberikan contoh soal dan latihan. Oleh karena itu, pendidik benar-benar dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang berkualitas dengan tujuan agar siswa senang mengikuti pembelajaran matematika, yang pada akhirnya akan mempengaruhi pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa pada matematika. Belum terdapat media pembelajaran berupa media pembelajaran *Magic Box* interaktif dalam pembelajaran matematika materi bangun datar.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD".

METODE PENELITIAN

Model peningkatan bantuan belajar media *magic box* interaktif yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah melalui proyek ADDIE. Karya inovatif adalah teknik yang digunakan untuk membuat barang-barang tertentu. Model ADDIE adalah teknik pemeriksaan yang digunakan untuk membuat dan menyetujui item yang digunakan dalam sekolah dan pembelajaran.

Model ADDIE terdiri dari lima fase yaitu, Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation).

Metode penelitian lanjutan ini diselesaikan dalam lima tahapan, khususnya tahapan berdasarkan model perbaikan ADDIE Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation),

Teknik pengumpulan data yang valid akan diukur dan teknik kategori praktis yang akan digunakan adalah angket, observasi, dan dokumentasi

Analisis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat kevalidan produk *magic box* interaktif yang dikembangkan berdasarkan data evaluasi dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Data yang digunakan adalah skor skala Likers (kisaran 1 sampai 5) .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Presentasi data pengembangan yang dijelaskan pada bagian ini didorong oleh model pengembangan ADDIE. Sebuah produk muncul dari proses penelitian dan pengembangan berupa alat peraga *magic box* interaktif berbentuk datar pada pembelajaran matematika yang telah divalidasi oleh validator (satu guru dan satu dosen) sehingga mendapat saran dan masukan. dan telah diterapkan dalam pembelajaran kelas. Research and Development

ini menggunakan tahapan-tahapan pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, sedangkan tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE dilakukan sesuai dengan kebutuhan peneliti mulai dari tahap pertama.: (1) Analisis; (2) Desain Produk; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation Produk.

Tabel 1
Hasil Validasi Seluruh Validator

No	Nama Validator	Keahlian	Rata-Rata (%)
1	Il	Ahli Media	86,55 %
2	J	Ahli Materi	93,33 %
Jumlah			179,88 %
Rata-Rata (%)			89,94 %
Kategori			Sangat Valid

Dari table 1 di peroleh Rata-rata nilai validasi berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh kedua validator adalah 89,44%. Berdasarkan kriteria interpretasi penskoran pada bagian teknis analisis data, dapat disimpulkan bahwa media *magic box* interaktif yang dibuat dan dikembangkan adalah "sangat valid" berdasarkan kriteria kevalidan sehingga bisa dilanjutkan ke uji coba *one to one* (perorangan) dan *small group* (kelompok kecil) atau uji coba kelapangan.

Tabel 2
Hasil Respon Guru

Identitas Responden	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
WN	82	91,11%	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti (2023)

Penilaian guru terhadap media *magic box* interaktif dapat dilihat pada tabel di atas yang dikembangkan sebesar 91,11% dengan kategori sangat praktis. Setelah dilakukan pengisian angket oleh guru, maka media pembelajaran tidak ada revisi.

Tabel 3
Angket Respon Siswa *One To One*

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Syakira Aprilia	87	91,57%	Sangat Praktis
2	Alika Islamadina	85	89,47%	Sangat Praktis
3	Firli Algazali	85	89,47%	Sangat Praktis
Jumlah		257	270,51%	
Rata-Rata			90,17%	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti (2023)

Pada tabel 3 terlihat bahwa hasil survei reaksi siswa dengan 3 siswa mengevaluasi sifat media *magic box* interaktif dengan 19 pertanyaan dengan hasil didapat 90,17% mendapatkan kriteria sangat praktis. Pada tahap *one to one* ini siswa sangat antusias pada saat melihat media *magic box* interaktif menggunakan proyektor, bisa disimpulkan bahwa media *magic box* interaktif pada tahap *one to one* tanpa adanya revisi dari siswa. Setelah melakukan ujicoba pada tahap *one to one* selanjutnya dilakukan uji coba *small group* (kelompok kecil).

Tabel 4
Angket Respon Siswa *Small Grup*

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Zahirah Nabila Ratifah	86	90,52%	Sangat Praktis
2	Kanayya Alifa	86	90,52%	Sangat Praktis
3	Dinnia Humaira Utami	90	94,73%	Sangat Praktis
4	Assifah Putri Kurnia	87	91,57%	Sangat Praktis
5	Reza Akha Wijaya	88	92,63%	Sangat raktis
6	Khanza Zakia intanita	87	91,57%	Sangat Praktis
Jumlah		524	551,54%	
Rata-Rata			91,92%	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti (2023)

Pada tabel 4 terlihat bahwa hasil survei reaksi kelompok kecil dengan 6 siswa menilai sifat media *magic box* interaktif dengan 19 pertanyaan dengan hasil didapat 91,92% mendapatkan

kriteria sangat praktis. bisa disimpulkan bahwa media magic box interaktif materi bangun datar pada tahap *small group* sangat praktis tanpa adanya revisi dari siswa.

Tabel 5

Hasil Uji Praktikalitas Guru dan Siswa

No	Hasil	Nilai	Kategori
1	<i>Guru</i>	91,55%	Sangat Praktis
2	<i>One to One</i>	90,17%	Sangat Praktis
3	<i>Small Group</i>	91,92%	Sangat Praktis
	Jumlah	273,64%	
	Persentase	91,21%	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti (2023)

Seperti yang ditunjukkan oleh tabel di atas, hasil pengujian praktikalitas guru dan siswa terhadap media *magic box* interaktif yang dikembangkan sebesar 91,21% dengan kategori sangat praktis.

Pembahasan

Hal ini terbukti dari temuan penelitian dan pengembangan bahwa perangkat pendukung pembelajaran *magic box* interaktif pada topik bangun datar yang dikembangkan dengan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi) dinyatakan valid, dan praktis. Mengingat informasi yang didapat diketahui bahwa alat peraga *magic box* interaktif yang dikembangkan dapat diuji validitasnya, khususnya melalui evaluasi angket ahli media dan ahli materi. Mereka mengevaluasi aspek kualitas media, observasi bahasa, dan tata letak media, dan ahli materi memperoleh aspek kualitas materi, kegunaan, dan interaksi yang memenuhi kriteria valid dalam penilaian ahli materi.

Berdasarkan hasil data dari aspek kepraktisan melalui media *magic box* interaktif dapat dikatakan praktis yaitu dengan menggunakan angket jawaban guru, angket jawaban siswa, uji *one to one* (perorangan) dan *small group* (kelompok kecil). Pada data hasil angket jawaban guru dan hasil angket jawaban siswa dengan uji coba individu (individu) dan kelompok kecil (small groups) siswa memenuhi kriteria sangat praktis. Temuan penelitian mendukung teori, menurut Wuryandani & Fatuhurrohman (2018) Salah satu alat untuk memudahkan siswa menerima pesan guru adalah media pembelajaran.

Hasil penilaian yang diberikan validator menunjukkan tingkat validitas media *magic box* interaktif sebesar 86,55%, validitas materi sebesar 93,33%, jadi hasil validitas seluruh validator sebesar 89,94% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak unuk digunakan. Sedangkan hasil uji coba siswa *One To One* diperoleh skor 90,17% dengan kategori sangat praktis sedangkan *Small Grup* diperoleh skor 91,92% dan respon guru diperoleh skor

91,55%, kategori sangat praktis. Jadi hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik diperoleh skor 91,21%, kategori sangat praktis. Dari keseluruhan data hasil penelitian, dinyatakan pengembangan media *magic box* interaktif materi bangun datar kelas IV SD Negeri 95 Palembang telah memenuhi ketegori valid dan praktis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *magic box* interaktif materi bangun datar pada siswa kelas1 IV SD Negeri 95 Palembang sudah dilakukan, dapat disimpulkan. Hasil pengembangan media *magic box* interaktif materi bangun datar dikelas IV adalah sangat valid. Hal itu dilakukan dengan menganalisis data dari lembar angket validasi yang diperoleh hasil dengan rata-rata nilai valid sebesar 89,94%. Hasil pengembangan media *magic box* interaktif materi bangun datar dikelas IV adalah praktis. Hal ini diperoleh melalui data angket guru, angket siswa dengan hasil analisis dan nilai rata-rata persentase kepraktisan guru 91,11%, *One To One* 94,6% dan *Small Grup* 94,0% jadi hasil uji praktikalitas guru dan siswa 91,21%

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Febby, Muhamad Idris, and Kabib Sholeh. 2018. "MINAT SISWA TERHADAP SEJARAH DAN BUDAYA PALEMBANG DI SMA NEGERI 15 PALEMBANG." *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit* 4(1):69–75.
- Azizah, Norma, Dian Permana Putri, and Setiyani Setiyani. 2020. "Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7(2):99–110. doi: 10.25134/pedagogi.v7i2.3564. Diajukan. 10.23887/jppp.v4i1.24778.
- Algiranto, A., U. Yampap, and R. R. Bay. 2021. "Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." ... : *Kajian Teori Dan Hasil ...* 4(2):134–38.
- Ammarullah, Muhammad, Mulyadi, and Hermansyah. 2020. "Towards Learning Writing Descriptive Texts Through Content-."
- Meilanda, Indah, Satinem Satinem, and Elya Rosalina. 2022. "Pengembangan Media Magic Box Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sdn 13 Lubuklinggau." *Jurnal Perspektif Pendidikan* 16(1):9–18. doi: 10.31540/jpp.v16i1.1555.
- Nazriani, Eliza, Muhamad Idris, and Kiki Aryaningrum. 2018. "Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah." *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit* 4(1):69–75.