

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC LEARNING BOX*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH  
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM  
AMBULU JEMBER**

**SKRIPSI**



**Siti Lailatul Puji Rahayu**  
**NIM:211101040036**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC LEARNING BOX*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH  
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM  
AMBULU JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh:

**Siti Lailatul Puji Rahayu**  
**NIM:211101040036**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC LEARNING BOX*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH  
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM  
AMBULU JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disusun Oleh:



Siti Lailatul Puji Rahayu

NIM.211101040036

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

**Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.**  
**NIP. 198501142023211015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC LEARNING BOX*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH  
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM  
AMBULU JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Selasa

Tanggal: 28 Oktober 2025

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP.198609022015031001

Muhammad Junaidi, M.Pd.I.

NIP.198211192023211011

Anggota:

1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
2. Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.

(  )  
(  )

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si

NIP.19730424000031005

## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ  
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS. An-Nahl 7:125).\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Lajnah, 2019), 391.

## PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT telah memberikan kemudahan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Teruntuk kedua orang tua saya, bapak Sigit Purwanto dan ibu Nurul Janah. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian do'a yang beliau berikan.
2. Teruntuk kakak kandung saya, Retno Yulia Ningsih yang telah memberikan semangat, dukungan serta motivasi kepada saya sampai selesai skripsi ini.



## ABSTRAK

**Siti Lailatul Puji Rahayu, 2025** Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, *Magic Learning Box*, Pemahaman Peserta Didik, Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah.

Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya pemahaman peserta didik pada saat pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *magic learning box* sebagai sarana yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik.

Penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *magic learning box* materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *magic learning box* materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember? (3) Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran *magic learning box* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *magic learning box* materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *magic learning box* materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember (3) Untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran *magic learning box* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

Media pembelajaran *magic learning box* dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui tahap observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *magic learning box* dikembangkan dengan desain yang lebih menarik dan inovatif, penambahan barcode qr serta dilengkapi dengan permainan *make a match*. Kelayakan media *magic learning box* dinilai sangat layak oleh ahli media (98%) dan ahli bahasa (96%), serta layak oleh ahli materi (90%) dan ahli pembelajaran (86%). Dampak penggunaan media *magic learning box* terlihat dari peningkatan rata-rata nilai tes peserta didik sebesar 49% pada *pretest* menjadi 76% pada *posttest*. Hasil angket peserta didik menunjukkan 99% respon positif, mengidentifikasi media ini sangat layak untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah menyediakan fasilitas akademik dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif di kampus.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi kegiatan akademik di lingkungan fakultas.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.



yang telah membimbing serta membantu kelancaran proses akademik di tingkat jurusan.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, nasehat dan arahan dari awal perkuliahan.
6. Bapak Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sebagai validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis dari awal sampai akhir perkuliahan.

11. Bapak Maftuhin Halim, S.Pd, M.Pd selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Bapak Moh. Sholkhan, S.Pd selaku guru wali kelas III A yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
13. Kepada temanku Siti Silvi Puji Lestari, yang selalu menemani mulai awal penelitian hingga selesainya skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 25 Oktober 2025  
Penulis,

Siti Lailatul Puji Rahayu  
NIM.211101040036

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	17
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	18
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	18
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	19
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	21
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional .....	22
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>25</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	25
B. Kajian Teori .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>52</b>

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	52
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	55
C. Uji Coba Produk.....	59
D. Desain Uji Coba Produk.....	59
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	63
F. Teknik Analisis Data .....	66
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>71</b>
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember .....	71
B. Penyajian Data Uji Coba.....	75
C. Analisis Data .....	94
D. Revisi Produk.....	108
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>110</b>
A. Kajian Produk yang telah Direvisi .....	110
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut. ....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>129</b>

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
2.1	Daftar Penelitian Terdahulu .....	31
3.1	Kriteria Penilaian Skala Likert .....	67
3.2	Kriteria Validasi Penilaian Para Ahli .....	67
3.3	Kriteria Hasil N-Gain Score .....	69
3.4	Kriteria Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	69
3.5	Kriteria Capaian Pemahaman Peserta Didik.....	70
4.1	Daftar Peserta Didik Kelas III A.....	73
4.2	Capaian Pembelajaran Matematika Fase B Elemen Bilangan.....	78
4.3	Hasil Validasi Media.....	83
4.4	Hasil Validasi Materi .....	84
4.5	Validasi Ahli Bahasa .....	86
4.6	Saran Ahli Media.....	87
4.7	Saran Ahli Materi.....	88
4.8	Saran Ahli Bahasa.....	88
4.9	Hasil Respon Peserta Didik .....	89
4.10	Hasil Angket Ahli Pembelajaran.....	91
4.11	Hasil Prettest dan Posttest Peserta Didik .....	92
4.12	Hasil Analisis Ahli Media .....	94
4.13	Hasil Analisis Ahli Materi .....	96
4.14	Hasil Analisis Ahli Bahasa .....	98
4.15	Hasil Analisis Ahli Pembelajaran .....	100

4.16 Rata-Rata Hasil Validasi .....	102
4.17 Hasil Skor Pretest dan Posttest dengan Rumus N-Gain .....	103
4.18 Hasil Skor Rata-Rata Pemahaman Peserta Didik Sebelum Eksperimen (Pretest).....	104
4.19 Hasil Skor Rata-Rata Pemahaman Peserta Didik Setelah Eksperimen (Posttest) .....	105
4.20 Hasil Respon Peserta Didik .....	106
4.21 Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran <i>Magic Learning Box</i> .....	108



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
3.1	Desain Model Pengembangan ADDIE .....	54
4.1	Desain Utama Media <i>Magic Learning Box</i> .....	81
4.2	Desain Belakang Media <i>Magic Learning Box</i> .....	81
4.3	Desain Kartu Soal <i>Magic Learning Box</i> .....	82
4.4	Implementasi Media <i>Magic Learning Box</i> .....	89



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kesulitan belajar matematika sering terjadi disebabkan oleh adanya ketidaksesuaian antara kemampuan nyata yang dimiliki peserta didik dengan hasil belajar yang ditunjukkan. Kondisi ini umumnya terlihat pada tiga aspek keterampilan akademik dasar, yaitu membaca, menulis, dan berhitung.<sup>2</sup> Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan matematika dipengaruhi oleh paradigma peserta didik. Peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit serta menakutkan, sehingga cenderung dihindari.<sup>3</sup> Kesulitan dalam memahami matematika sering kali muncul disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar, rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, dan metode pembelajaran yang kurang variatif, yakni berfokus pada hafalan tanpa melibatkan media atau alat peraga yang konkret. Akibatnya, peserta didik tidak mendapatkan kesempatan untuk secara aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah matematika melalui pengalaman langsung menggunakan benda nyata. Hal ini menyebabkan

---

<sup>2</sup> Yuliza Putri Utami and Sugama Maskar, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Model Asynchronous Pada Siswa Smkn 9 Bandar Lampung Melalui Google Classroom," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 3, no. 1 (2020): 12–21, <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/1761>.

<sup>3</sup> Adira Valentina and Murfiah Dewi Wulandari, "Media Pembelajaran Mabeta Untuk Memperkuat Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 601–610, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2474>.



peserta didik kesulitan dalam memahami konsep dasar, yang pada akhirnya menghambat perkembangan kemampuan berpikir matematis secara optimal.<sup>4</sup>

Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, dengan prosesnya guru tidak hanya memberikan materi pelajaran tetapi juga memotivasi peserta didik. Dalam proses pembelajaran tentunya terdapat berbagai hambatan masalah yang dialami oleh guru maupun peserta didik. Hambatan atau kesulitan yang sering kali terjadi pada saat pembelajaran mencakup kemampuan, karakteristik dan potensi belajar peserta didik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Kemampuan memahami materi konsep-konsep dasar yang diajarkan guru menjadikan peserta didik merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kebanyakan peserta didik menunjukkan sikap negatif terhadap pelajaran matematika karena berpikir pelajaran ini terlalu sulit untuk dipelajari, perbedaan ini menyebabkan dibutuhkan metode dan pendekatan yang berbeda untuk dapat memberikan hasil yang maksimal.<sup>5</sup>

Dalam lingkungan pembelajaran, sering kita temui peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, seperti kurangnya keaktifan dan partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini terjadi disebabkan oleh berbagai faktor penggunaan media dan metode pembelajaran konvensional, seperti metode ceramah yang

---

<sup>4</sup> Nurwahida and Irajuna Haidar, "Pembelajaran Matematika Pada Materi Perkalian Di Sekolah Dasar Dengan Berbantuan Alat Peraga," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 2 (2023): 111–120, <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i2.1271>.

<sup>5</sup> Ema Rizky Ananda and Rora Rizki Wandini, "Analisis Perspektif Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4173–4181, <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

dominan digunakan oleh guru. Metode tersebut cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi pemahaman materi dan minat belajar.<sup>6</sup> Kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan aktif peserta didik, yang terwujud melalui partisipasi kolaboratif antara guru dan peserta didik.<sup>7</sup> Keaktifan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna. Keaktifan belajar akan memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya dan berdampak baik terhadap hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan berjalan dengan baik.<sup>8</sup>

Pemahaman peserta didik menjadi salah satu komponen utama yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, melalui pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta tidak mudah merasa bosan ketika berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Intan Bela Yulia and Aan Putra, "Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Secara Daring," *Jurnal Refleksi Pembelajaran Inovatif* 2, no. 2 (2020): 327–335, <https://journal.uii.ac.id/RPI/article/view/18351/11042>.

<sup>7</sup> Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1717–1724, <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

<sup>8</sup> Azizah Siti Lathifah et al., "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42, <https://doi.org/https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.

<sup>9</sup> Eman Nataliano Busa, "Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas," *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 114–122, <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>.

Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik sering kali disebabkan oleh kurangnya penerapan metode dan media pembelajaran yang tepat dan mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi yang baik antara guru dan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik, agar dapat meningkatkan pemahaman, minat, serta motivasi peserta didik dalam belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, misalnya dengan memanfaatkan media konkret yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.<sup>10</sup>

Dalam pembelajaran, media berperan penting untuk mengatasi permasalahan, karena melalui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan memungkinkan membantu peserta didik dalam memahami konsep yang diberikan, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan membuat suasana kelas menjadi tidak monoton.<sup>11</sup> Media pembelajaran sebagai komponen utama dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, mempercepat pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan terorganisir.<sup>12</sup> Selain

---

<sup>10</sup> Safira Putri Insani et al., "Kreativitas Guru Di Abad 21 Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 3 (2023): 67–72, <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>.

<sup>11</sup> Aulia Dzikri et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review," *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2024): 96–107, <https://doi.org/10.61553/abjme.v1i2.55>.

<sup>12</sup> Imron Fauzi, Nenden Nadiah, and Faiqotul Himmah, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta," *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1, no. 1 (2024): 16–31, <https://jptpd.uinkhas.ac.id/>.

itu, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan sebagai objek penelitian maupun sebagai sarana untuk mengembangkan dan mengeksplorasi ide-ide baru dalam dunia pendidikan.<sup>13</sup>

Keterlibatan dan tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung meningkat ketika didukung oleh motivasi belajar yang tinggi. Semangat dan dorongan dari dalam diri peserta didik dapat membuat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara penuh dalam mengikuti kegiatan belajar.<sup>14</sup> Oleh karena itu, seorang pendidik perlu memahami dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran yang aktif menuntut keterlibatan langsung peserta didik, di mana peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, rendahnya pemahaman peserta didik juga sering kali disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Banyak guru yang belum cukup kreatif dalam merancang alat bantu pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *magic learning box*, yaitu kotak pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Media ini juga berfungsi menciptakan suasana belajar yang

---

<sup>13</sup> Wahid and Inayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Kobela (Kotak Belajar Ajaib) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Kelas IV Madrasah Miftahus Sibyan Sukosari Gondanglegi," *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace 1*, (2021), 346–350.

<sup>14</sup> Dia Rahmawati, Eli Masnawati and Didit Darmawan, "PENGARUH METODE PEMBERIAN TUGAS, INTERAKSI SOSIAL, DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MI DARUL ULUM TANDES SURABAYA," *Jurnal Tarbawi* 14, no. 1 (2024): 39-52, <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/12753/4846>.

menyenangkan, mencegah kebosanan, serta mendorong terciptanya pengalaman belajar yang edukatif dan menyenangkan.<sup>15</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas media *magic learning box* di nilai dapat mengatasi hambatan atau masalah pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik pada saat proses pembelajaran agar lebih mudah memahami materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan tidak membuat bosan dalam belajar. Media *Magic learning box* berbentuk kotak dengan desain visual yang dapat dilihat secara nyata, sehingga memungkinkan dapat memfasilitasi kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik. Media *magic learning box* sebagai media pembelajaran yang berlandaskan pembelajaran kooperatif, peserta didik didorong untuk bermain sambil berpikir dan bekerja dalam tim, sehingga dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.<sup>16</sup>

Peningkatan pemahaman belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media *magic learning box* perlu menjadi prioritas, karena media ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, dan membosankan, sehingga belum sepenuhnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Permasalahan utama terletak

---

<sup>15</sup> Dita Rahmayanti, Djoko Hari Supriyanto, and Tri Wardati Khusniyah, "Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Holistika* 6, no. 1 (2022): 34, <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.34-40>.

<sup>16</sup> Puji Sri Lestari and Ratnasari Diah Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 4 (2022): 2626, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6104>.

pada metode pembelajaran yang digunakan, pemilihan media yang kurang tepat dan tidak sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik, serta bahan ajar yang belum optimal. Hal ini karena sebagaimana fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Melalui media yang menarik dan interaktif, peserta didik yang sebelumnya merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dapat lebih antusias dan menikmati proses belajar, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.<sup>17</sup>

Media pembelajaran bagi peserta didik berfungsi sebagai alat bantu proses pembelajaran untuk memudahkan pemahaman materi, membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik serta meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup> Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, oleh karena itu, media pembelajaran harus dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik kebutuhan peserta didik, materi ajar dan kompetensi dasar. Selain itu, guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Tidak hanya dengan melakukan pemilihan, seorang pendidik juga harus tahu tentang kriteria-kriteria apa saja yang terdapat dalam pemilihan

---

<sup>17</sup> Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17, <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>.

<sup>18</sup> Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Jurnal Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–248, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.

media seperti efisiensi, relevan, serta produktif.<sup>19</sup> Dalam pembelajaran matematika, media berperan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep yang diberikan, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan membuat suasana kelas menjadi tidak monoton.<sup>20</sup>

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, pendidik harus memiliki berbagai keahlian dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik. Baik keahlian penguasaan materi dikelas, penguasaan manajemen kelas, maupun penguasaan dalam memahami kemampuan dan karakteristik peserta didik, dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik bisa mudah memahami materi dengan mudah dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>21</sup> Peserta didik beranggapan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit karena di dalamnya terdapat hitung-hitungan, hal ini disebabkan oleh persepsi bahwa mata pelajaran matematika sebagai pelajaran yang membosankan, karena metode pengajarannya masih menggunakan

---

<sup>19</sup> Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–325, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

<sup>20</sup> Meylia Alidya Rachman et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Satuan Panjang Di Sdn Lemahduhur Ii," *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 5, no. 1 (2023): 32–41, <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i1.153>.

<sup>21</sup> Dinda Hikmawati, Fitri Rahmadani, and Sani Safitri, "Pengaruh Penguasaan Keterampilan Dasar Mengajar Para Pendidik Dalam Efektivitas Pembelajaran Di Kelas," *Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 79–93, <https://doi.org/10.32533/07105.2023>.

metode konvensional sehingga materi yang disampaikan tidak mudah tersampaikan kepada peserta didik.<sup>22</sup>

Pada hakikatnya pendidik merasa terbantu dengan adanya pengembangan media *magic learning box* sebagai suatu alat yang dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran, media yang berbentuk nyata, memberikan gambaran yang jelas sehingga mempercepat membantu menyampaikan informasi dan membantu mencapai tujuan pembelajaran menggunakan waktu yang cukup efisien.<sup>23</sup> Media *magic learning box* sebagai media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bermain sambil berpikir dan bekerja dalam tim, sehingga dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.<sup>24</sup> Adapun kelebihan media *magic learning box* salah satunya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Media ini mampu menimbulkan minat dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari unsur media yang memadukan ilustrasi gambar yang merupakan perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat belajar secara efektif.<sup>25</sup>

Dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen

<sup>22</sup> Adira Valentina and Murfiah Dewi Wulandari, "Media Pembelajaran MABETA (Magnet Berhitung Matematika) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 601-610, <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2474>.

<sup>23</sup> Bintang Wulandari et al., "Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang," *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research* 3, no. 01 (2024): 26–40, <https://doi.org/10.62668/jimr.v3i01.875>.

<sup>24</sup> Puji Sri Lestari and Ratnasari Diah Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar". <https://doi.org/10.24127/ajpm.v1i14.6104>.

<sup>25</sup> Dina Kasputri, Layil Safitri, and Emy Harianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Ajaib ( Kobela ) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan* 01, no. 03 (2024): 113–123, <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/index>.



Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Pada Bab IV Pasal 1 tentang Capaian Pembelajaran Matematika bagian D point 2 capaian pembelajaran Fase B (Untuk kelas III/IV SD/MI), menyatakan:

Pada fase B, peserta didik mampu menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (*number sense*), operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, mengembangkan pola gambar, menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor.<sup>26</sup>

Pendidikan dasar saat ini perlu adanya perkembangan dalam proses pembelajaran, baik dari segi penyampaian materi, metode dan model pembelajaran yang digunakan dikelas, maupun proses kegiatan pembelajaran dikelas. Sehingga perlu adanya pembaruan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini yang mengedepankan personalisasi pembelajaran, dimana materi dan metode pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik, termasuk pemanfaatan media pembelajaran *magic learning box*.<sup>27</sup>

Sebagaimana firman Allah SWT yang terdapat dalam Al-Qur'an Surat

Al-Maidah ayat 67, yang berbunyi:

---

<sup>26</sup> Badan Standar Kurikulum dan Assesmen Pendidikan, "SK BSKAP 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi," 2022, [https://kurikulum.kemendikbud.go.id/file/1692927593\\_manage\\_file.pdf](https://kurikulum.kemendikbud.go.id/file/1692927593_manage_file.pdf).

<sup>27</sup> Nidya Nina Ichiana, Abdul Razzaq, and Andi Kamal Ahmad, "Orientasi Kurikulum Merdeka: Hambatan Belajar Matematika Dalam Capaian Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Mipa* 13, no. 4 (2023): 1162–1173, <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1389>.

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنْزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ  
إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ ﴿٦٧﴾

Artinya: Wahai Rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika engkau tidak melakukan (apa yang diperintahkan itu), berarti engkau tidak menyampaikan risalah-Nya. Allah menjaga engkau dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada kaum yang kafir. (Al-Maidah/6:67)<sup>28</sup>

Berdasarkan ayat diatas, dapat diketahui bahwa pendidikan modern saat ini dalam proses pembelajaran lebih mengedepankan motivasi, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, serta penggunaan media dan metode pembelajaran yang variatif dan adaptif. Dalam proses pendidikan, efektivitas dan efisiensi pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam menyesuaikan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai.<sup>29</sup>

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan mengamati, menyentuh, dan memanfaatkan alat peraga.<sup>30</sup> Pengembangan media pembelajaran yang konkrit sangat berperan penting untuk mengatasi kesulitan

<sup>28</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. (Jakarta: Pustaka Lajnah, 2019), 160.

<sup>29</sup> Sutarno et al., "Pengaruh Q.S Al-Maidah Ayat 67 Terhadap Perkembangan Dakwah Di Indonesia," *MUSHAF JOURNAL : Jurnal Ilmu Al Quran dan Hadis* 5, no. 1 (2025), 18–30, <https://mushafjournal.com/index.php/mj/article/view/334>.

<sup>30</sup> Septy Nurfadillah, *Media Pembelajaran SD: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021), 8-9.

belajar yang sering dialami peserta didik dalam memahami mata pelajaran matematika.<sup>31</sup> Matematika menjadi salah satu mata pelajaran utama di jenjang pendidikan dasar. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan atau keahlian berpikir tingkat tinggi. Sebagaimana dikemukakan oleh Susanto 2016, matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dan menyelesaikan masalah sehari-hari dalam dunia kerja.<sup>32</sup>

Banyaknya konsep dalam matematika khususnya berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang umumnya mengandalkan materi yang ada pada buku guru dan peserta didik, mengakibatkan kurang menarik perhatian peserta didik yang berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Untuk itu diperlukan adanya media pembelajaran yang menyajikan materi secara nyata, salah satunya pengembangan media *magic learning box*, media pembelajaran yang didesain untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dipahami bagi peserta didik dan lebih inovatif dan menyenangkan.<sup>33</sup>

Sejalan dengan pendapat Fitrianti, media pembelajaran *magic learning box* merupakan media pembelajaran yang efektif berbentuk kotak atau kubus

---

<sup>31</sup> Wahid and Inayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Kobela (Kotak Belajar Ajaib) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Kelas IV Madrasah Miftahus Sibyan Sukosari Gondanglegi," *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, (2021), 346-350.

<sup>32</sup> Anna Oktaviani, Joko S., and Arinta R. K., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Tangram Siswa Kelas IV SDS Swadhipa Tahun Pelajaran 2021/2022," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2022): 647-658, <https://eskripsi.stkippgribl.ac.id/index.php/pgsd/article/view/592/468>.

<sup>33</sup> Susi Suryani, Jayanti, and Ida Suryani, "Pengaruh Media Pembelajaran Koja (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Kelas II," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 216-220, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5202>.

yang di dalamnya terdapat sebuah materi yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka, yang memfasilitasi pemahaman yang mendalam dan membantu peserta didik belajar dengan aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Harnanto, media *magic learning box* meningkatkan pemahaman, keaktifan belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang hidup,<sup>34</sup> dengan menggunakan media *magic learning box* peserta didik akan lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran, mendapatkan pengetahuan yang baru dan wawasan yang luas dengan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.<sup>35</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas pengembangan media *magic learning box* dapat menjadi solusi pemahaman materi pelajaran dan keaktifan belajar yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan didesain untuk menyelesaikan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, berbentuk kotak dengan dilengkapi ornamen yang menambah semangat belajar peserta didik. Penerapan alat peraga *magic learning box* lebih mengutamakan pemahaman peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini diharapkan peserta didik dapat menguasai dan memahami materi matematika yang telah disampaikan dan peserta didik harus lebih aktif dalam proses pembelajaran karena telah menggunakan alat peraga.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Madrasah

---

<sup>34</sup> Indah Meilanda, Satinem, and Elya Rosalina, "Pengembangan Media Magic Box Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sdn 13 Lubuklinggau," *Jurnal Perspektif Pendidikan* 16, no. 1 (2022): 9–18, <https://doi.org/10.31540/jpp.v16i1.1555>.

<sup>35</sup> Lia Sania, Ramanata Disurya, and Treny Hera, "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 17 Rantau Bayur," *Indonesian Research Journal On Education* 2, no. 2 (2022): 765–772, <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.192>.

Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, bahwa peserta didik di lembaga tersebut masih berkurang minat belajarnya, dilihat saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sering tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, bermain dan berbicara sendiri ketika waktu proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik banyak yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, guru hanya menjelaskan materi dengan papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.<sup>36</sup>

Peneliti juga mewawancarai guru mata pelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, yaitu Bapak Moh. Sholkhan, S.Pd., tentang kefahaman peserta didik dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada mata pelajaran matematika, beliau menjawab:

Selama ini anak-anak kelas III masih belum faham tentang matematika, siswa masih tergantung pada materi prasarat yang ada di kelas II, tentang perkalian dasar sehingga siswa masih belum mampu menguasai pada materi yang bersangkutan seperti materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Untuk kefahaman materi, ketika saya menyampaikan materi siswa bisa menangkap sekitar 60 %, tapi ketika mengaplikasikan pada latihan soal, mengerjakan tantangan dan mengerjakan masalahnya siswa masih merasa kesulitan.<sup>37</sup>

Dalam pembelajaran matematika, tingkat pemahaman peserta didik

---

<sup>36</sup> Observasi di MIMA 35 Nurul Ulum Andongsari Ambulu Jember, 16 Januari 2025.

<sup>37</sup> Moh. Sholkhan, diwawancara oleh Penulis, Jember, 16 Januari 2025.

dalam memahami konsep matematika masih rendah, hal ini dipengaruhi oleh kurangnya kreatifitas guru dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan, sehingga memengaruhi tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Alasan peneliti memilih lembaga Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan observasi, diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, kurang mampu menyelesaikan soal-soal matematika dengan baik, serta menunjukkan tingkat kebosanan dan kurangnya fokus selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>38</sup> Selain itu, pemilihan sekolah juga didasarkan atas kesediaan sekolah terutama dalam program adiwiyata yang sudah cukup bagus, dan ketersediaan fasilitas yang cukup modern, namun terdapat peserta didik merasa bosan dan masih mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil pemahaman materi peserta didik yang masih kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Pemilihan media *magic learning box* didasarkan pada kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media ini dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode pembelajaran tradisional seperti ceramah, yang cenderung

---

<sup>38</sup> Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, 16 Januari 2025.

bersifat satu arah dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Media ini mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan eksploratif. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga dilibatkan dalam kegiatan mengamati, menyentuh, serta memecahkan masalah menggunakan alat peraga. Pendekatan ini penting untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam, sekaligus meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.<sup>39</sup> Keunikan media pembelajaran *magic learning box* ini karena menyajikan konsep visual dan konkrit, yang membantu peserta didik memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah secara konkrit.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di lembaga sekolah tentang kesulitan memahami pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah disebabkan oleh kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Dalam proses belajar, peserta didik cenderung hanya menjadi pendengar tanpa memperoleh pengalaman belajar secara langsung, sehingga pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi rendah. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Diperlukan media yang mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah,

---

<sup>39</sup> Lestari and Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar". <https://doi.org/10.24127/ajpm.v1i1i4.6104>.

sebagaimana yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?
3. Bagaimana Dampak Penggunaan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?



### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *magic learning box* materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *magic learning box* materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran *magic learning box* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *magic learning box*, yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *magic learning box* ini berbentuk seperti kotak yang terbuat dari bahan triplek dengan desain ukuran 40 x 35 cm yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat menambah semangat peserta didik dalam belajar.
2. Media *magic learning box* didesain menyerupai sebuah kotak dari tampilan

luarnya. Di dalam kotak tersebut, terdapat dua sisi papan. Sisi papan sebelah kanan menjelaskan materi penjumlahan, sementara papan sisi kiri menjelaskan materi pengurangan. Media ini juga dilengkapi dengan scan barcode yt dan stik bergambar lucu dan menarik yang berfungsi sebagai alat bantu interaktif dalam penggunaannya.

3. Media *magic learning box* di lengkapi dengan laci ajaib yang didalamnya terdapat kartu soal yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
4. Media pembelajaran *magic learning box* ini dapat dipergunakan untuk guru mata pelajaran matematika sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman peserta didik serta membuat suasana menyenangkan dalam belajar dan ditujukan bagi peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dengan pengembangan media *magic learning box* ini peserta didik diharapkan tidak bosan pada mata pelajaran matematika, melainkan menjadi pelajaran yang disukai oleh peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman matematika yang maksimal. Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *magic learning box* merupakan salah satu media yang digunakan sebagai penunjang agar tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum. Media *magic*

*learning box* diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat menjadi inovasi dan memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan serta dapat memberikan bantuan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan IPTEK.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, menumbuhkan motivasi dan semangat belajar yang tinggi.
- 2) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi, dan berkontribusi dalam mengeksplorasi informasi.
- 3) Membuat peserta didik untuk lebih aktif, berpikir kritis dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

#### b. Bagi Pendidik

- 1) Mendorong pendidik untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensi dan profesionalisme, sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang efektif dan menarik.
- 2) Sebagai sarana dalam penyampaian materi dan bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran baru.

#### c. Bagi Sekolah

- 1) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang modern dan mendorong

kolaborasi antar guru dalam merancang, mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran.

- 2) Sebagai bahan referensi media pembelajaran baru dan menambah perangkat pembelajaran sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar.

d. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

- 1) Memberikan kontribusi bagi mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai tambahan literatur dan referensi yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *magic learning box*.
- 2) Memiliki kesempatan untuk memperkuat reputasinya sebagai perguruan tinggi yang berkomitmen dan berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

e. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini bermanfaat bagi peneliti dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pemahaman terkait pengembangan media pembelajaran *magic learning box* serta menambah pengalaman bagi peneliti untuk berinteraksi langsung dalam dunia pendidikan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media *magic learning box* yang dikembangkan memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media pembelajaran *magic learning box* materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Pengembangan media pembelajaran *magic learning box* disusun untuk membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- c. Desain media *magic learning box* menggabungkan media visual dan permainan yang dikemas secara menarik dan interaktif.

### 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Pengembangan media *magic learning box* hanya mencakup materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada mata pelajaran Matematika.
- b. Uji coba produk hanya dilakukan di kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
- c. Media pembelajaran *magic learning box* terbuat dari triplek dapat membatasi kemungkinan untuk melakukan perubahan desain.

## G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

### 1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan proses mengembangkan berbagai bentuk media untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran yang memadukan antara media visual dengan media audio

yang dirancang secara menarik. Tujuannya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

## 2. Media Pembelajaran *Magic Learning Box*

Media pembelajaran *magic learning box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang didalamnya terdapat alat hitung, materi pembelajaran dan permainan. Media ini dilengkapi dengan barcode yt, dimana barcode dapat di scan untuk menampilkan video pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

## 3. Peningkatan Pemahaman

Peningkatan pemahaman merupakan proses dimana peserta didik mengalami kemajuan dalam mengerti dan menangkap materi pelajaran secara mendalam dan bermakna. Peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika melibatkan proses perkembangan kemampuan peserta didik dalam menguasai konsep, prosedur, serta penerapan materi matematika secara lebih mendalam. Peningkatan pemahaman peserta didik bukan hanya sekedar nilai, tetapi juga pengembangan kemampuan kognitif dan sikap positif terhadap proses belajar yang didukung dengan penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat.

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan

Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember” berorientasi menghasilkan produk media pembelajaran konkret dan interaktif yang dinamakan media *magic learning box*, yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep dasar matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Media *magic learning box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang didalamnya terdapat alat hitung, penjelasan materi, serta dilengkapi dengan permainan *make a match*. Media ini dikembangkan dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Dengan menggunakan media *magic learning box* diharapkan peserta didik dapat mempelajari materi matematika secara lebih interaktif, praktis dan menyenangkan sehingga pemahaman peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti memaparkan berbagai hasil temuan penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan, baik penelitian yang sudah pernah dipublikasikan maupun yang belum, dengan tujuan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan yang peneliti hendak lakukan antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Meilanda, Satinem dan Elya Rosalinda, (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Magic Box* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau”

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil penelitian ini berupa prosedur pengembangan yang menghasilkan produk berupa media *magic box* yang valid, praktis dan efektif. Berdasarkan uji validitas ahli bahasa diperoleh sebesar nilai 4,25 (kategori sangat valid), validasi ahli materi sebesar 4,37 (kategori valid) dan validasi media sebesar 4,17 (kategori valid). Hasil kepraktisan pendidik memperoleh presentase sebesar 87,5% (sangat



praktis) dan hasil uji coba *one to one* sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.<sup>40</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode penelitian, keduanya sama-sama menggunakan metode penelitian *research and development*, subjek penelitian dan teknik penelitian yang digunakan juga sama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada model pengembangan, penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*), sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan lainnya terletak pada materi yang dituju, penelitian ini menggunakan materi pecahan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Ayu Dewi Sartika dan Samsul Bahri, (2022) dengan judul “Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 105359 Sumberjo”

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *magic box* pada pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya, tempat hidupnya dan cara berkembangbiaknya yang dikembangkan oleh

---

<sup>40</sup> Indah Meilanda, Satinem, and Elya Rosalina, “Pengembangan Media Magic Box Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau”. <https://doi.org/10.31540/jpp.v16i1.1555>.

peneliti termasuk kriteria layak digunakan karena telah mencakup semua aspek yang dibutuhkan dalam pencapaian tujuan materi pembelajaran.<sup>41</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode pendekatan yang digunakan, yaitu *research and development*, serta memiliki kesamaan pada model pengembangan yang digunakan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian dan materi yang digunakan, penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek penelitian kelas III serta materi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan materi penggolompokan hewan berdasarkan jenis makanan, tempat tinggal, dan cara berkembang biak, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Fany Rahmasari dan Nila Lesari, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Magic Box Berbasis Demonstrasi Pada Pembelajaran Matematika KPK dan FPB di Kelas IV SD”

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), model pengembangan ADDIE. Hasil dari pengamatan ini berdasarkan validasi dari validator ahli menunjukkan bahwa pengembangan media magic box berbasis demonstrasi layak untuk diterapkan. Dengan perolehan hasil validasi ahli materi sebesar 89%

---

<sup>41</sup> Ayu Dewi Sartika and Samsul Bahri, “Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo,” *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis* 3, no. 1 (2022): 82–91, <https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.393>.

(cukup layak), aspek kelayakan media sebesar 93,3% (sangat layak), dan penilaian ahli pembelajaran sebesar 90 % (sangat layak).<sup>42</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada metode penelitian dan model pengembangan yaitu menggunakan metode penelitian R&D dan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian dan materi yang dituju, yaitu penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek kelas III dan materi yang dituju pada penelitian ini menggunakan materi KPK & FPB, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

4. Penelitian yang dilakukan oleh NI Wayan Swandewi dan Gusti Ngurah Sastra Agustika, (2024) dengan judul “Pengembangan Media Magic Box Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian research and development dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan media *magic box* berbasis pendekatan kontekstual layak dan efektif digunakan serta dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan ilmiah siswa. Dengan

---

<sup>42</sup> Fani Rahmasari and Nila Lestari, “Pengembangan Media Magic Box Berbasis Demonstrasi Pada Pembelajaran Matematika KPK Dan FPB Di Kelas IV SD,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 3, no. 9 (2023): 7783–7792, <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/2490/1960>.

bukti bahwa nilai rata-rata kompetensi pengetahuan matematika setelah menggunakan media *magic box* berbasis pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran, nilai siswa lebih tinggi dari KTTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).<sup>43</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada metode penelitian, keduanya sama-sama menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dan model penelitian serta pengumpulan data yang digunakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan juga sama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yang dituju, penelitian ini menggunakan materi bangun datar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Perbedaan lainnya terletak pada subjek yang digunakan, penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek penelitian kelas III.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Hafipa Risda Mawarni, Muhammad Idris, dan Hermansyah, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD”

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini

---

<sup>43</sup> Ni Wayan Swandewi, Gusti Ngurah, and Sastra Agustika, “Media Magic Box Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar” 4, no. 3 (2024): 420–428, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/80552/30991>.

menunjukkan bahwa dari keseluruhan data hasil penelitian, dinyatakan pengembangan media *magic box* interaktif telah memenuhi kategori valid dan praktis. Dengan perolehan hasil uji validasi ahli media rata-rata 86,55, ahli materi rata-rata 93,33% (sangat valid). Penilaian angket one to one rata-rata 90,17%, penilaian angket small grup persentase rata-rata 91,92% dan respon guru rata-rata 91,11% (sangat praktis).<sup>44</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode penelitian dan model penelitian dan pengembangan yang digunakan, yaitu menggunakan metode penelitian R&D dan model pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan digunakan terletak pada materi dan subjek penelitian, penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek penelitian kelas III dan penelitian ini menggunakan materi bangun datar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

---

<sup>44</sup> Hafipa Risda Mawarni, Muhamad Idris, and Hermansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD," *INNOVATIVE: Journal Of Science Research* 3, no. 3 (2023): 890–897, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

**Tabel 2.1**  
**Daftar Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Indah Meilanda, Satinem dan Elya Rosalinda judul “Pengembangan Media Magic Box Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau”. 2022	1. Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D) 2. Subjek penelitian kelas III 3. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket	1. Model penelitian yang digunakan 4D 2. Berfokus pada materi pecahan
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dewi Sartika dan Samsul Bahri judul “Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 105359 Sumberjo “. 2022	1. Menggunakan metode penelitian R&D 2. Model penelitian yang digunakan ADDIE	1. Subjek penelitian peserta didik kelas IV 2. Berfokus pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan, tempat tinggal, dan cara berkembang biak
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Fany Rahmasari dan Nila Lesari judul “Pengembangan Media Magic Box Berbasis Demonstrasi Pada Pembelajaran Matematika” KPK dan FPB di Kelas IV SD “. 2023	1. Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D) 2. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE	1. Subjek penelitian peserta didik kelas IV SD 2. Berfokus pada materi KPK dan FPB
4.	Penelitian yang dilakukan oleh NI Wayan Swandewi dan Gusti Ngurah Sastra Agustika	1. Menggunakan metode penelitian R&D 2. Model penelitian yang digunakan	1. Subjek penelitian peserta didik kelas IV 2. Berfokus pada materi bangun datar

	judul “Pengembangan Media Magic Box Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar “. 2024	yaitu model ADDIE 3. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket	
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Hafipa Risda Mawarni, Muhammad Idris, dan Hermansyah judul “Pengembangan Media Pembeajaran Magic Box Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD“. 2023	1. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>	1. Berfokus pada materi bangun datar 2. Subjek penelitian kelas IV SD

Berdasarkan tabel penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dengan peneliti sebelumnya yang terletak pada subjek penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian, fokus materi dan mata pelajaran. Pada penelitian pertama menggunakan materi pecahan dan model penelitian 4D, penelitian kedua menggunakan materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan, tempat tinggal dan cara berkembang biak subjek penelitian kelas IV, penelitian ketiga menggunakan materi KPK & FPB subjek penelitian kelas IV, penelitian keempat menggunakan materi bangun datar subjek kelas IV, penelitian kelima menggunakan materi bangun datar subjek penelitian kelas IV.

Penelitian terkait media *magic learning box* memang sudah banyak dilakukan, namun masih sedikit yang melakukan penelitian tentang *magic learning box* untuk digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Media *Magic Learning Box* dikembangkan dari peneliti sebelumnya menggunakan media berbahan triplek dengan menambahkan barcode yang menyimpan video pembelajaran. Dengan itu, media pembelajaran *magic learning box* ini tidak hanya bisa ditampilkan dengan visual saja, namun dapat ditampilkan berupa audio visual yang menarik. Alasan peneliti melakukan pengembangan media *magic learning box* ini dikarenakan siswa sering beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang membosankan, terkhusus pada penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang masih terdengar asing di telinga siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>45</sup> Pengembangan

---

<sup>45</sup> Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Ikmalah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–348, <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.



bukan hanya sekedar menciptakan produk, tetapi juga mempertanggungjawabkan produk yang telah dibuat.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.<sup>46</sup> Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam terlaksananya proses pembelajaran, dengan media pembelajaran yang menarik akan dapat menstimulus siswa secara baik dalam menerima materi yang disampaikan.<sup>47</sup>

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses untuk menciptakan, merancang, dan menyesuaikan berbagai bentuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan dari proses ini adalah agar materi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, efisien, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi

---

<sup>46</sup> Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

<sup>47</sup> Heni Sulistiani et al., “Workshop Teknologi Metaverse Sebagai Media Pembelajaran,” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 4, no. 1 (2023): 74–79, <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/2642>.

antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.<sup>48</sup>

#### **b. Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran**

Tujuan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar.<sup>49</sup> Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, peserta didik akan lebih mudah memahami materi, terutama konsep-konsep yang bersifat abstrak atau sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar mereka, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media ini juga dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat merangsang kreativitas siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

#### **c. Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran**

Prinsip-prinsip dalam pengembangan media pembelajaran mencakup beberapa aspek penting agar media yang dihasilkan benar-benar efektif serta selaras dengan tujuan pembelajaran. Pertama,

---

<sup>48</sup> Nasron et al., "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14043–14057, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

<sup>49</sup> Nisma Badar and Arniati Bakri, "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan," *Jurnal JBES: Journal Of Biology Education And Science* 2, no. 2 (2022): 1–15, <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i3.1812>.

prinsip keterlibatan aktif peserta didik, yaitu media harus mampu mendorong partisipasi dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi. Kedua, prinsip kesederhanaan, artinya media harus dirancang agar mudah dipahami dan digunakan, tanpa menambah kerumitan yang tidak diperlukan. Ketiga, prinsip keterpautan dengan tujuan pembelajaran, di mana media yang dibuat harus relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Keempat, prinsip variasi, yaitu penggunaan beragam jenis media guna mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik, seperti visual, auditori, maupun kinestetik. Kelima, prinsip pemanfaatan teknologi secara tepat, di mana media pembelajaran harus menggunakan teknologi secara bijak tanpa melupakan esensi dasar pendidikan. Terakhir, prinsip evaluasi dan penyempurnaan, yang menuntut agar media pembelajaran selalu dievaluasi dan diperbaiki secara berkelanjutan berdasarkan masukan dari guru dan peserta didik, sehingga tetap efektif dan relevan digunakan.<sup>50</sup>

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata Latin “medius” dan Arab “wasilah” yang berarti perantara. Dalam konteks pembelajaran, media adalah alat

---

<sup>50</sup> Khotimatul Hosna and Isna Ida Mardiyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Kayanya Negeriku Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *In Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah*, (2021), 184–194.

bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang peserta didik untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.<sup>51</sup> Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.<sup>52</sup>

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar melalui perancangan, pembuatan, dan penggunaan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Beberapa fungsi utama media pembelajaran sebagai berikut:

##### **1) Memperjelas Penyampaian Materi**

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memperkuat penyampaian informasi oleh guru kepada peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, seringkali konsep atau materi tertentu sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan.

---

<sup>51</sup> Denny Aulia Rachmawati et al., *Media Pembelajaran* (Padang: CV. Gita Lentera, 2025), 8.

<sup>52</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928-3936, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Dengan menggunakan media pembelajaran, informasi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

## 2) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Media pembelajaran yang dirancang secara inovatif, dapat membangkitkan minat belajar peserta didik karena terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Ketika peserta didik tertarik dengan cara penyajian materi, mereka cenderung lebih termotivasi untuk memperhatikan, bertanya, berdiskusi, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan semacam ini meningkatkan rasa memiliki terhadap pembelajaran dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

## 3) Mendukung Pembelajaran Aktif

Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran aktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga dilibatkan secara langsung melalui kegiatan seperti diskusi.

## 4) Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran

Media pembelajaran dirancang dan digunakan dengan tepat dapat membuat proses penyampaian materi menjadi lebih terarah,

terstruktur, dan mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih cepat dan maksimal.<sup>53</sup>

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran dalam proses belajar mengajar terdiri atas: media visual, media audio, dan media audio visual.

#### 1) Media Visual

Media yang hanya melibatkan indra penglihatan, digunakan sebagai perantara untuk proses pembelajaran di sekolah. Media ini mampu menampilkan apa yang seharusnya dan tampilan nyata dari fenomena-fenomena yang dipelajari.<sup>54</sup>

Adapun beberapa media visual yaitu:

##### a) Gambar

Media visual dua dimensi yang mencerminkan perasaan atau pikiran, dan berfungsi untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

##### b) Grafik

Gambar visual yang terdiri dari elemen sederhana yang penyajiannya menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif.

<sup>53</sup> Ahmad Syafi and Muh Rapi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN : Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2022): 52–70, <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v14i1.470>.

<sup>54</sup> Annisa Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–179, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

c) Sketsa

Gambar sederhana atau draf kasar yang menggambarkan bagian pokok tanpa di gambarkan secara detail. Dengan media sketsa dapat menarik perhatian peserta didik, menghindari verbalisme, dan memperjelas pesan.<sup>55</sup>

2) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang menyajikan pesan atau materi pelajaran dengan cara menarik dan kreatif. Media ini hanya memanfaatkan indra pendengaran untuk menyampaikan pesan. Adapun macam-macam media audio sebagai berikut:

a) Radio

Radio merupakan program berbentuk kaset audio dirancang untuk mendorong interaksi dan keterlibatan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok tanpa bimbingan langsung dari guru. Namun, penggunaannya kini mulai ditinggalkan karena pesatnya perkembangan teknologi.

b) Lagu

Media lagu termasuk salah satu media audio yang berhubungan dengan pendengaran. Jenis media ini sangat cocok diterapkan

---

<sup>55</sup> Besse Qur'ani et al., *Media Pembelajaran Kejuruan* (Yogyakarta: Rizmedia Pustaka Indonesia, 2023), 133-134.

dalam pembelajaran karena efektif dapat meningkatkan keterampilan lisan dan pemahaman.

c) Podcast

Podcast merupakan hasil rekaman audio yang dapat didengarkan oleh banyak orang dan berbeda dengan radio yang disiarkan melalui frekuensi serta dapat didengarkan kapanpun melalui jaringan internet.<sup>56</sup>

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menyajikan pesan atau materi pelajaran dengan cara menarik, mengandung unsur gambar dan suara. Adapun macam-macam media audio visual yaitu:

a) Televisi

Televisi adalah media audiovisual yang menyampaikan suara dan gambar bergerak secara bersamaan, digunakan untuk program pendidikan nasional.

b) Youtube

Media ini mampu merangsang minat dan partisipasi belajar siswa melalui konten menarik berisi grafik dan bagan, sehingga membantu memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan bahasa, dan mengenalkan informasi baru.<sup>57</sup>

<sup>56</sup> Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran". <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>.

<sup>57</sup> Maisarah et al., *Media Pembelajaran* (Banten: PT. Sada Kurnia Pustaka, 2023), 17-19.



c) Film

Gambar dari frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.<sup>58</sup>

**d. Karakteristik Media Pembelajaran**

Karakteristik media pembelajaran cenderung berbeda menyesuaikan dari klasifikasinya. Kriteria media pembelajaran yang baik dengan cara melihat kemampuan media tersebut dalam merangsang kinerja otak. Sehingga, media pembelajaran yang baik hendaknya memiliki kriteria media pembelajaran sebagai berikut:

1) Sesuai Fungsi dan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan fungsi dan tujuan pengajaran dalam proses pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan apa yang ingin dicapai dari proses pembelajaran.

2) Mendukung Materi Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran berlangsung, media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang di berikan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus mendukung isi atau konten dari materi pelajaran yang sedang diajarkan kepada peserta didik.

---

<sup>58</sup> Ferdian Utama, Irhamudin, and Linawati, "Program Habitiasi Membaca Asma'ul Husna Berbasis Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Anak Usia Dini," *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2 (2022): 53–64, <https://doi.org/10.25217/wisanggeni.v2i2.2758>.

### 3) Sesuai dengan Karakteristik Peserta Didik

Media pembelajaran yang digunakan tidak menyulitkan pendidik atau sesuai dengan kemampuan pendidik. Seorang guru harus mempertimbangkan kemampuan dirinya sendiri dalam mengoperasikan atau memanfaatkan media tersebut. Media yang digunakan sebaiknya mudah dipahami dan digunakan oleh pendidik, agar proses pembelajaran berjalan lancar.

### 4) Efektif dan Efisien

Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya efisien, baik dalam hal waktu maupun biaya, serta dapat dimanfaatkan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>59</sup>

## 3. *Magic Learning Box*

### a. *Pengertian Magic Learning Box*

Media *magic learning box* merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk kotak persegi yang didalamnya terdapat sebuah materi pembelajaran yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka dan dapat dipelajari oleh peserta didik.<sup>60</sup> Media *magic learning box* digunakan sebagai suatu media bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang positif selama kegiatan pembelajaran dan peserta didik bisa

<sup>59</sup> Dewi Surani et al., *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Batam: Cendekia Mulia Mandiri, 2024), 6-8.

<sup>60</sup> Gracia Apridenola Simanjanora et al., "Pengembangan Media Magic Box Pada Tema 2 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V SD Swasta Mahkota Hidup T.A 2023/2024," *IJEB: Indonesian Journal Education Basic* 02, no. 02 (2024): 248–253, <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB/article/view/431/445>.

mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna karena mendapat pengetahuan dan wawasan baru yang dapat membantu siswa mengingat kembali pengetahuan yang sudah dimiliki.<sup>61</sup>

Media *magic learning box* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa antusias dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Adapun kelebihan media ini yaitu dapat membangkitkan semangat dalam diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, menciptakan suasana yang hidup karena peserta didik dapat mengingat pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.<sup>62</sup>

Media *magic learning box* dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan daya konsentrasi dan perhatian peserta didik, serta meningkatkan kreativitas dan kualitas pembelajaran, agar memudahkan peserta didik dalam memahami bagaimana proses penjumlahan bilangan cacah atau bagaimana proses pengurangan bilangan cacah. Media *magic learning box* tergolong sebagai media visual dapat diketahui dari tujuan tersebut.

---

<sup>61</sup> Septa, D. A. A., Dian Nur Antika E. H., and Dian P. K. Dayu, "*Penerapan Media Magic Box Berbasis Culture Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Ngale 4*," Seminar Nasional, Universitas PGRI Madiun, 2022.

<sup>62</sup> Lia Sania, Ramanata Disurya, and Treny Hera, "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 17 Rantau Bayur". <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.192>.

## **b. Komponen Penyusunan *Magic Learning Box***

### **1) Desain *Magic Learning Box***

Media ini dibuat dari bahan triplek dan memiliki bentuk kotak pada bagian luarnya. Pada bagian dalamnya, terdapat dua sisi papan yang berisi materi pembelajaran. Pada bagian samping media terdapat sebuah "laci ajaib" yang menyimpan soal-soal terkait materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Selain itu, media ini juga dilengkapi scan barcode yt dan stik bergambar lucu yang dirancang untuk menarik minat dan antusiasme peserta didik saat menggunakannya. Adapun langkah-langkah menyusun desain media *magic learning box* sesuai dengan kaidah pembuatannya adalah sebagai berikut:

- a) Siapkan alat dan bahan.
- b) Potong triplek dan kayu dengan ukuran sama 40 x 35 cm.
- c) Rangkai semua bagian triplek dan kayu yang sudah dipotong menggunakan paku.
- d) Amplas semua sisi papan kotak yang sudah dirangkai, kemudian pasang engsel pada setiap papan kotak bagian bawah.
- e) Selanjutnya cat bagian luar kotak dengan warna biru, dan kotak bagian dalam serta laci dengan warna cokelat.

- f) Setelah box kotak selesai, dilanjutkan dengan mendesain elemen gambar, kartu soal dan elemen pendukung lainnya menggunakan canva.
- g) Tempelkan desain gambar yang telah dicetak seperti (nama media pada papan kotak depan dan papan kotak samping kanan dan kiri).
- h) Pasangkan papan permainan pada kotak bagian belakang, tempelkan hasil desain gambar kartu soal dan jawaban.
- i) Desain kartu soal menggunakan canva, cetak menggunakan kertas art paper dan potong sesuai ukuran.
- j) Tempelkan stiker animasi pada stik warna dan buatlah sesuai jumlah yang dibutuhkan.
- k) Pasangkan papan hasil pada papan kotak bagian depan.
- l) Tahap terakhir, pemasangan tutup kotak dan pengait laci pada setiap sisi samping kotak.
- m) Setelah semua komponen media terpasang, media *magic learning box* siap digunakan.

## 2) Materi Pembelajaran

Dalam media *magic learning box* siswa diberikan penjelasan materi beserta contoh soal terkait materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sehingga membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

### 3) Buku Panduan

Buku panduan sebagai salah satu komponen penting dalam media *magic learning box* yang mencakup beberapa hal seperti, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, langkah-langkah pembuatan dan cara penggunaan media tersebut.

#### c. Langkah-Langkah Pembuatan Media *Magic Learning Box*

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *magic learning box* ini terbilang cukup mudah dan efisien. *Magic learning box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak dari bahan triplek yang didalamnya terdapat alat hitung, laci ajaib, dan barcode untuk menampilkan video pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Media ini dilengkapi dengan permainan *make a match* yang terbuat dari bahan styrofoam, kartu soal dan jawaban.

Adapun langkah-langkah penggunaan media *magic learning box*, yaitu sebagai berikut:

1. Letakkan media *magic learning box* diatas meja dengan menghadap kepada peserta didik.
2. Guru menscan barcode yt yang didalamnya menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
3. Guru menjelaskan cara penggunaan media *magic learning box*.
4. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok.

5. Setiap 2 kelompok maju ke depan untuk bermain permainan *make a match*.
6. Peserta didik mengambil stik kartu jawaban untuk dipasangkan pada papan permainan.
7. Kelompok yang menjawab dengan tepat akan mendapatkan poin.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Magic Learning Box***

Adapun kelebihan media *magic learning box*, yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar, menarik minat dan merangsang daya pikir peserta didik dalam belajar.
- 2) Meningkatkan hasil belajar, dalam penggunaan media *magic learning box* peserta didik memiliki hasil belajar yang lebih baik.
- 3) Menciptakan pembelajaran yang aktif, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi juga aktif dalam kegiatan pembelajaran.<sup>63</sup>

Adapun kekurangan media *magic learning box* sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan waktu, membutuhkan waktu yang relatif lama untuk membuat media *magic learning box*.
- 2) Membutuhkan keterampilan dan kesabaran, media *magic learning box* membutuhkan keterampilan dan kesabaran dalam proses pembuatannya.

---

<sup>63</sup> Syahmatul Sucandari et al., "Meningkatkan Pemahaman Siswa Menggunakan Media Box Ajaib Untuk Mengetahui Hasil Belajar Sifat-Sifat Bunyi," *Didaktik: Jurnal Ilmu PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 3 (2024): 221–228, <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4091/2981>.

- 3) Keterbatasan materi, tidak semua materi matematika dapat diajarkan menggunakan media *magic learning box*.

#### 4. Pembelajaran Matematika

##### a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian menggunakan nalar dan kemampuan berpikir secara logika. Matematika berkaitan erat dengan pendidikan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib pada setiap satuan pendidikan. Matematika merupakan alat bantu bagi manusia dan pelayan ilmu untuk ilmu-ilmu pengetahuan lainnya yang berguna untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis. Nilai praktis yaitu setiap manusia dalam menjalani kehidupan tidak bisa terlepas dari peran matematika seperti membilang, menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi.

Pembelajaran matematika merupakan interaksi antar komponen belajar yang mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika juga bisa diartikan usaha membantu peserta didik untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri, dengan proses internalisasi sehingga konsep tersebut terbangun kembali.<sup>64</sup>

Pembelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang terdapat materi-

---

<sup>64</sup> Meria Ultra Gusteti and Neviyarni, "Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka." *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 3, no. 3 (2022): 636-646. <https://doi.org/10.4324/97810031735-15>.



materi pelajaran yang saling berkaitan satu sama lain. Hal inilah yang menunjukkan bahwa matematika tidak sekedar belajar cara menghitung, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.<sup>65</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika sebagai ilmu dasar yang sangat berperan penting di dalam dunia pendidikan, menyajikan materi pelajaran yang saling berkaitan dengan mata pelajaran lainnya. Matematika bukan hanya tentang angka, simbol atau perhitungan tetapi juga tentang memberikan pengalaman kepada peserta didik sehingga dapat melatih kemampuan berpikir analitis, logis dan sistematis dalam memecahkan suatu masalah.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Matematika**

- 1) Hirarkis dan bertahap, pembelajaran matematik diajarkan secara bertahap mulai dari contoh kongkret ke konsep abstrak, ide sederhana ke konsep kompleks, dan konsep mudah ke konsep sulit.
- 2) Mengacu kebenaran, matematika menganut kebenaran yang konsisten, tidak ada kontradiksi antara satu kebenaran dengan kebenaran lainnya.
- 3) Penekanan pada pemahaman konseptual, pembelajaran matematika menekankan pemahaman konsep, menjelaskan hubungan antar

---

<sup>65</sup> Rien Anitra, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 6, no. 1 (2021): 8–12, <https://core.ac.uk/download/pdf/389015320.pdf>.

konsep, dan menerapkan konsep secara fleksibel, akurat, efisien dalam pemecahan masalah.<sup>66</sup>



---

<sup>66</sup> Erni Puji Astuti and Supriyono, "Karakteristik Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Berbasis Pembelajaran Etnomatematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 6, no. 1 (2020): 49–60, <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6492>.

### BAB III

## METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan dalam pengembangan media *Magic Learning Box* pada materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember adalah *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah salah satu jenis penelitian yang menghasilkan produk untuk pembelajaran, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi). Tujuannya untuk menjembatani temuan penelitian dengan praktik pendidikan, mengembangkan produk dan menvalidasi suatu produk.<sup>67</sup>

Menurut Sugiyono, memaparkan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Development* merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan suatu produk serta menguji efektivitasnya. Model pengembangan ADDIE mencakup lima tahap utama, yaitu:

1. Analisis (Analyze), yakni dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi lembaga setempat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan dikelas, baik peserta didik maupun guru. Menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran, misalnya untuk memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Dengan mengetahui

---

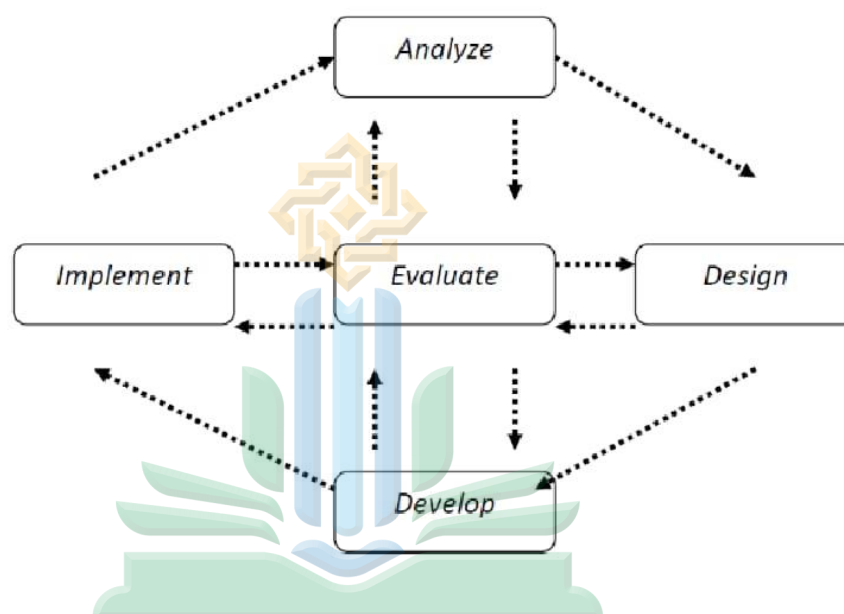
<sup>67</sup> Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

karakteristik peserta didik dan kurikulum yang ada, pengembang dapat menentukan fitur dan materi yang dimasukkan dalam *magic learning box*.

2. Perancangan (Design), yakni dengan merancang dan melakukan pendesainan produk terkait produk yang dibutuhkan dalam kelas. Tahap ini masih bersifat konseptual dan menjadi dasar pada pengembangan tahap selanjutnya. Pengembang merancang desain *magic learning box*, termasuk materi dan elemen pendukung yang akan digunakan yang mendukung tujuan pembelajaran secara optimal.
3. Pengembangan (Development), yakni melakukan pengembangan terkait produk media *magic learning box* yang telah didesain. Menciptakan hal baru jika produk yang dikembangkan belum pernah ada atau digunakan sebelumnya. Tahap ini juga perlu mengembangkan produk yang telah ada diinovasi menjadi lebih baik disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kondisi lapangan.
4. Implementasi (Implementation), yakni penerapan produk media *magic learning box* yang telah didesain dan dikembangkan setelah melalui revisi dari para ahli dan validator produk. Tahap penerapan produk dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan.

5. Evaluasi (Evaluation), yakni tahap untuk menilai kualitas dan mengevaluasi produk media *magic learning box* berdasarkan umpan balik tersebut guna menilai sejauh mana tujuan pengembangan tercapai.<sup>68</sup>

**Gambar 3.1**  
**Desain Model Pengembangan ADDIE**



Model penelitian dan pengembangan media pembelajaran *magic learning box* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dilakukan menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.<sup>69</sup> Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah di sekolah, termasuk kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman matematika, materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media

<sup>68</sup> Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan". <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

<sup>69</sup> Meilani Safitri and M. Ridwan Aziz, "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58, <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.

pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya, ditetapkan tujuan pembelajaran dan disusun materi yang sesuai. Media yang dikembangkan, diterapkan dan dievaluasi untuk meningkatkan pemahaman, hasil belajar, serta minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.<sup>70</sup>

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, karena dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk, salah satunya yaitu pengembangan media *magic learning box*.<sup>71</sup> Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi serta adanya revisi dan evaluasi di setiap tahapannya. Adapun tahapan dalam pengembangan media berdasarkan model ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut.<sup>72</sup>

### 1. Analisis (*Analyze*)

Analisis sebagai langkah pertama dalam model ADDIE mencakup beberapa tahapan yakni dalam konteks penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

<sup>70</sup> Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 : Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 23.

<sup>71</sup> Safitri and Aziz, "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning." <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.

<sup>72</sup> Rini Mulyasari, Irvan, and Marah Doly, "Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar)," *Jurnal Genta Mulia* 14, no. 1 (2023): 334–342, <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/698/518>.

a. Analisis Kebutuhan

Menganalisis media apa yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, ketersediaan sarana bahan ajar, cara guru mengajar dalam pembelajaran di kelas serta cara peserta didik belajar dan kesulitan yang dialami ketika proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan observasi di kelas saat proses pembelajaran berlangsung dan wawancara kepada guru di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

b. Analisis Materi

Menganalisis materi yang akan dikembangkan disesuaikan dengan pemahaman peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dengan pertimbangan dan wawancara kepada guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, kesesuaian dengan permasalahan yang terjadi terkait minimnya pemahaman peserta didik tentang literasi numerasi dan rendahnya hasil belajar.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Menganalisis tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pada penelitian ini berada pada fase B di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih dan disesuaikan dengan media pembelajaran *magic learning box* adalah penjumlahan

dan pengurangan bilangan cacah dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
- 2) Peserta didik dapat menuliskan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.
- 3) Peserta didik dapat menentukan nilai tempat penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.

## 2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mendesain media yang akan dikembangkan serta materi yang diajarkan. Fase perancangan dimulai dari kegiatan menyusun desain media *magic learning box* yang terbuat dari bahan triplek yang didalamnya tersusun papan materi dan elemen pendukung lainnya. Selanjutnya mempertimbangkan dan memilih materi pembelajaran yang tepat untuk menerapkan media pembelajaran *magic learning box*. Materi pembelajaran yang teruat dalam bahan ajar yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang terdapat pada mata pelajaran matematika. Tahap terakhir dalam perancangan yakni menentukan elemen-elemen yang diperlukan seperti gambar, teks atau video yang dapat mendukung pemahaman peserta didik serta membuat buku panduan terkait penggunaan media *magic learning box*.



### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan berfokus pada kegiatan realisasi, menguji dan menyempurnakan rancangan produk. Dalam tahap ini, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan.
- b. Membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat dengan memperhatikan kaidah segi desain, segi materi maupun segi bahasa.
- c. Melakukan revisi atau perbaikan media pembelajaran sesuai saran dan masukan dari para ahli, setelah divalidasi oleh ahli media dan siap untuk di implementasikan.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, rancangan produk yang telah selesai direalisasikan dan diimplementasikan pada dunia pembelajaran nyata. Penerapan media *magic learning box* yang telah di tujukan untuk pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum dan diimplementasikan untuk memperoleh umpan balik terhadap penerapan produk media yang dikembangkan. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon dan kemenarikan media yang dikembangkan.

## 5. Evaluasi

Tahap evaluasi menjadi tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Peneliti melakukan revisi akhir terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli yang ada pada angket respon. Tujuannya agar produk yang dikembangkan sesuai atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada Madrasah Ibtidayah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, pengembangan *magic learning box* pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III akan dievaluasi secara komprehensif agar dapat digunakan secara maksimal dalam mendukung proses belajar siswa.

### C. Uji Coba Produk

Pada tahap ini media *magic learning box* di uji coba oleh sekelompok pengguna untuk mengetahui kelayakan, keefektifan dan kevalidan produk dalam proses pembelajaran. Subjek uji coba penelitian ini meliputi dosen ahli media, dosen ahli materi, guru kelas III, serta peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

### D. Desain Uji Coba Produk

Pada tahap desain uji coba produk dilakukan pengujian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran yang di wakili oleh guru mata pelajaran matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember. Desain uji coba ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh nama media ini dapat meningkatkan daya tarik minat peserta didik dan

membantu memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Dengan uji coba produk, akan memperoleh umpan balik yang digunakan untuk bahan evaluasi dan perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### **1. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba validasi produk pada penelitian dan pengembangan media *magic learning box* pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yaitu:

#### **a. Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media dengan mengisi lembar validasi untuk menilai kesesuaian media dari aspek tampilan, warna dan kemenarikan media. Ahli media pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd yang memiliki keterampilan di bidang media pembelajaran dan tingkat akademik minimal S-2.

#### **b. Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi Matematika yang berkompeten berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, yang dilakukan untuk menilai terkait kesesuaian media dengan isi materi yang didapatkan berdasarkan penilaian angket. Ahli materi pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yaitu Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd yang

memiliki keterampilan di bidang materi Matematika dan tingkat akademik minimal S-2.

**c. Ahli Pembelajaran**

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru ahli pembelajaran untuk memberikan masukan-masukan atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran *magic learning box*. Ahli pembelajaran dipilih dari guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, yaitu Bapak Moh. Sholkhan, S.Pd.

**d. Peserta didik**

Peserta didik berperan untuk memberikan penilaian terhadap lembar angket respon terkait penggunaan media pembelajaran *magic learning box*. Peserta didik yang dipilih yaitu peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember dengan jumlah 28 peserta didik.

**2. Tahap Uji Coba Lapangan**

**a. Uji Pre Test**

Uji coba kelompok *pretest* dilakukan semua peserta didik kelas III A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember guna mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran yang akan diterapkan.

**b. Uji Post Test**

Uji coba kelompok yang dilakukan semua peserta didik kelas III A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember

guna mengetahui kemampuan peserta didik terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran yang diterapkan, sehingga peneliti mendapatkan perbandingan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

### **3. Jenis Data**

#### **a. Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data ini disajikan dalam bentuk narasi atau deskripsi yang menggambarkan situasi, peristiwa, interaksi dan perilaku yang diamati selama proses penelitian. Penyajian data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi untuk menganalisis permasalahan pada pembelajaran.

Penelitian kualitatif sifatnya deskriptif analitik. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, pengamatan, observasi, analisis dokumen, tidak dituangkan dalam bentuk angka, melainkan menganalisis data dengan memperkaya informasi, mencari hubungan, membandingkan, dan menemukan pola atas dasar data aslinya. Hasil analisis data berupa pemaparan mengenai situasi yang diteliti yang disajikan dalam bentuk uraian naratif.

#### **b. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data yang diolah dengan perumusan angka atau bilangan. Data ini disajikan dalam bentuk angka, tabel, grafik, atau statistik deskriptif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil

angket yang diberikan kepada peserta didik, guru dan validator yang terlibat dalam pengembangan evaluasi produk.<sup>73</sup>

Penelitian kuantitatif memerlukan adanya hipotesa dan pengujiannya yang akan menentukan tahapan berikutnya seperti teknik analisis dan teknik statistik yang akan digunakan. Pendekatan kuantitatif lebih memberikan makna dalam hubungannya dengan penafsiran angka statistik.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data merupakan langkah yang sangat strategis dalam penelitian karena mendapatkan data menjadi tujuan utama penelitian, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Instrumen pengumpulan data dijadikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari responden.<sup>74</sup> Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam

<sup>73</sup> Nana Meisah Putri and Hamimah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA," *Journal of Practice Learning and Educational Development* 3, no. 1 (2023): 95–99, <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>.

<sup>74</sup> Muhammad Irfan Syahrani, "Prosedur Penelitian Kuantitatif," *EJurnal Al Musthafa* 2, no. 3 (2022): 43–56, [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&as\\_ylo=2021&q=Muhaamad+Irfan%2C+prosedur+penelitian+kuantitatif&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2021&q=Muhaamad+Irfan%2C+prosedur+penelitian+kuantitatif&btnG=).

fenomena penelitian.<sup>75</sup> Observasi dalam penelitian digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung objek penelitian, sehingga peneliti mampu mencatat, dan menghimpun data yang diperlukan untuk mengungkap penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember. Observasi dilakukan secara langsung ketika penelitian berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan belajar mengajar dan melihat beberapa sarana media pembelajaran yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember. Dengan melakukan kegiatan observasi peneliti dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang terjadi, apa saja kebutuhan belajar peserta didik, dan bagaimana pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses interaksi antara pewawancara (interviewer) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (interviewee) melalui komunikasi langsung. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait fenomena yang diteliti.<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Ardiansyah, Risnita and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

<sup>76</sup> Annisa Rizky Fadilla and Putri Ayu Wulandari, "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data," *Mitita Jurnal Penelitian* 1, no. No 3 (2023): 34–46, <https://jurnalmitita.univpasifik.ac.id/index.php/mjp/article/view/47/42>.

Kegiatan wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah 35 Nurul Ulum Ambulu Jember yaitu bapak Moh. Sholkhan, S.Pd, yang dilaksanakan secara terstruktur. Data hasil wawancara di uraikan secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang dikembangkan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk arsip, buku, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Bentuk dokumentasi yang didapatkan berupa dokumentasi tentang lembaga sekolah, kegiatan guru, peneliti dan kegiatan praktik peserta didik serta dokumentasi lainnya yang dijadikan penguat dan dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dan hasil belajar peserta didik.

### 4. Angket

Angket adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa rangkaian pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden, dengan maksud untuk mendapatkan informasi atau data yang relevan dengan tujuan penelitian.<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Andrea Gideon et al., *Metode Penelitian Pendidikan* (Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Group, 2023), 27-29.



Angket pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh hasil informasi tentang kualitas atau kelayakan media pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa angket yaitu angket penilaian ahli media, angket penilaian materi, angket penilaian ahli pembelajaran, dan angket penilaian respon peserta didik.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif menyajikan hasil data berupa deskripsi prosedur pengembangan produk media pembelajaran *magic learning box*. Sedangkan, terknik analisis data kuantitatif berupa hasil penilaian dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu menganalisis data yang didasarkan pada penyajian data hasil skor angket (ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan respon peserta didik). Teknik analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemenarikan, kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.<sup>78</sup> Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

##### **1. Analisis Angket Validasi Para Ahli**

Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana produk media yang dikembangkan memenuhi tingkat kelayakan atau kevalidan berdasarkan penilaian para validator. Instrumen penilaian produk diukur menggunakan skala likert dengan skor 1-5.

---

<sup>78</sup> Primadi Candra Susanto et al., "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, no. 1 (2024): 1–12, <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>.

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Penilaian Skala *Likert***

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

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala likert tersebut, maka angket validasi para ahli dapat dihitung persentase rata rata setiap indikator aspek penilaian dengan menggunakan rumus:<sup>79</sup>

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

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Skor Maksimal

Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *magic learning box* maka menggunakan kriteria. Berikut merupakan kriteria validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran:<sup>80</sup>

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Validasi Penilaian Para Ahli**

Presentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
80% - 100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

<sup>79</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2022), 166.

<sup>80</sup> Nur Hikmah, Arief Kuswidyano, and Patricia H M Lubis, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15.2 (2020): 137–148, <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/download/22491/11139/68547>.

61% - 80%	Layak	Tidak Revisi
41% - 60%	Cukup Layak	Sebagian Revisi
21% - 40%	Kurang Layak	Revisi
0% - 20%	Tidak Layak	Revisi

Berdasarkan kriteria penilaian para ahli pada tabel diatas, media pembelajaran dalam kategori sangat layak jika telah memenuhi semua aspek penilaian secara optimal, termasuk dalam segi tampilan, kemudahan penggunaan media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Kategori layak, jika media sudah memenuhi sebagian besar aspek kelayakan, namun perlu perbaikan kecil agar lebih optimal. Kategori cukup layak, apabila media memenuhi aspek kelayakan secara minimal, namun masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Kategori kurang layak, jika media memiliki banyak kekurangan dan belum memenuhi sebagian besar aspek kelayakan. Kategori tidak layak, apabila media tidak memenuhi aspek kelayakan sama sekali, baik dari segi isi, desain, maupun kemudahan penggunaan media.

## 2. Analisis Keefektifan

Untuk mengukur analisis keefektifan dapat diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, dapat diperoleh hasil keefektifan dengan menggunakan rumus *n-gain*. Rumus *n-gain* yang digunakan dalam analisis keefektifan sebagai berikut:<sup>81</sup>

<sup>81</sup> Anggie Bagoes Kurniawan and Rusly Hidayah, 'Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa', *UNESA Journal of Chemical Education*, 9.3 (2020): 317–323, <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.

$$\frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$S_{posttest}$  : Skor Posttest

$S_{pretest}$  : Skor Pretest

$S_{maksimum}$  : Skor maksimum yang diperoleh

Untuk mengukur keefektifan dari hasil *n-gain* maka menggunakan kriteria hasil *n-gain* pada tabel berikut ini: <sup>82</sup>

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Hasil *N-Gain* Score**

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
$G \leq 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak Terjadi Penurunan
$-1,00 \leq G \leq 0,00$	Terjadi Penurunan

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Tafsiran Efektifitas *N-Gain***

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 - 50	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

### 3. Analisis Pemahaman dan Respon Peserta Didik

Analisis pemahaman peserta didik didapatkan dari hasil skor indikator pemahaman yang dinilai oleh guru dengan rentan skala

<sup>82</sup> Kartika Hajati, Andi Rosman Nuryadin, and Nurul Lailatul Nabila, 'Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik', *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14.2 (2023): 231–239, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.17003>.

penilaian 1-5. Berikut ini rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata skor pemahaman peserta didik beserta tabel kriteria penilaian.<sup>83</sup>

$$\text{Capaian (\%)} : \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Capaian Pemahaman Peserta Didik**

Capaian (%)	Kriteria
87,5% - 100%	Sangat Tinggi
75% - 87,49%	Tinggi
50% - 74,9%	Sedang
0% - 49,9%	Rendah

Lembar angket yang diberikan peserta didik bertujuan untuk mendapatkan hasil penilaian terhadap media *Magic Learning Box* daam meningkatkan pemahaman peserta didik.<sup>84</sup>

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

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Skor Maksimal

<sup>83</sup> Rizka Ayu Malagupitara et al., "Penerapan Metode Gallery Walk Berbintang Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Kelas VIII," *Prosiding Seminar Nasional Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, (2024), 2988-4268.

<sup>84</sup> S Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D* (Yogyakarta: Alfabeta, 2021), 265.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember**

Profil sekolah menggambarkan semua aspek yang relevan dengan tema penelitian yang sedang dilaksanakan, seperti gambaran umum tentang sekolah yang menjadi objek penelitian, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember termasuk visi dan misinya. Berikut adalah penjelasan mengenai identitas sekolah serta visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

##### **1. Sejarah Sekolah**

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember merupakan sekolah swasta yang berlokasi di Jl. Poros Kidul No 96 desa Andongsari Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember memiliki NPSN 60715481 serta telah terakreditasi dengan peringkat "A".

Visi Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember adalah terwujudnya generasi Islami, berprestasi dan berbudaya lingkungan. Untuk mencapai visi tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember memiliki misi yakni diantaranya mewujudkan generasi yang islami, beriman dan bertaqwa kepada Allah swt, mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang berpusat kepada peserta didik, menyiapkan peserta didik yang

cerdas, berpotensi dan berprestasi dibidang akademik dan non akademik, menyelenggarakan pembelajaran berwawasan lingkungan yang meliputi: pelestarian, pencegahan kerusakan, dan pencegahan pencemaran lingkungan dan mewujudkan lingkungan Madrasah yang nyaman, aman, bersih dan asri.

Untuk mewujudkan visi dan misi tersebut, berbagai upaya perlu dilakukan oleh sekolah agar tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal. Salah satunya adalah dengan menghasilkan generasi yang islami, beriman dan bertaqwa kepada Allah swt, menghasilkan penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sesuai dengan kurikulum berdasarkan imtaq dan iptek, mampu menjuarai berbagai bidang lomba baik tingkat kabupaten/kota, provinsi dan nasional serta mampu melestarikan dan menerapkan nilai-nilai tentang lingkungan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan**

Sehubungan dengan upaya menjaga mutu pendidikan, Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember sangat memperhatikan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan demi kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar. Seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah ini memiliki latar belakang pendidikan yang relevan. Secara keseluruhan, jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember berjumlah

18 orang, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 6 perempuan dengan rincian 1 kepala sekolah, 14 guru kelas, 1 guru agama, 2 tenaga kependidikan.

### 3. Data Peserta Didik

Pada tahun ajaran 2024/2025 peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember berjumlah 298 yang terdiri dari 155 peserta didik laki-laki dan 143 peserta didik perempuan. Peneliti melakukan penelitian di kelas III A, sehingga peserta didik kelas III A merupakan objek pada penelitian ini, dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Daftar Peserta Didik Kelas III A**

No.	Nama	L/P
1.	Adela Sabira Anastasya	P
2.	Ahmad Fahrur Roziqin	L
3.	Ananda Citra Pratiwi	P
4.	Arshia Kahiyang Saputri	P
5.	Belina Merisa Maharani	P
6.	Daniel Fahmi El Arifin	L
7.	Desy Rismawati	P
8.	Ghani Aziz Fathul Arif	L
9.	Halwa Qonita Huwaida	P
10.	Mohammad Akmal Al Ghozali	L
11.	Muhammad Abdan Syakuran	L
12.	Muhammad Adinizar Aprilio	L
13.	Muhammad Agharr Al Farabi	L
14.	Muhammad Akmal Mubarak	L
15.	Muhammad Fatihul Ulum	L
16.	Muhammad Irfan Abdillah	L
17.	Muhammad Rafka Fawwaz Alexi	L
18.	Muhammad Zaidan Al Ghaffar	L
19.	Nafira	P
20.	Novella Zico Erisandi	L
21.	Putri Fatina Shansabila	P
22.	Ra'uf Baasith Arzain	L
23.	Refandita Dwi Pranata	L
24.	Robby Apriansyah a	L



25.	Safira Ainayya Putri	P
26.	Viona Oktaviara	P
27.	Virza Khan Alfathan	L
28.	Yusril Hikmatil Ahmada	L

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui dengan jelas objek penelitian berfokus pada peserta didik kelas III A yang berjumlah 28 peserta didik dengan rincian 18 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan.

#### **4. Data Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana sekolah mencakup segala fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran, baik yang digunakan langsung dalam proses belajar mengajar maupun yang berfungsi sebagai infrastruktur penunjang. Keberadaan sarana dan prasarana yang memadai sangat vital karena menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, mempermudah akses peserta didik dan guru terhadap berbagai sumber pembelajaran, serta meningkatkan kualitas proses pendidikan. Dengan fasilitas yang lengkap, proses pendidikan dapat berlangsung lebih efektif dan efisien, membantu peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk kegiatan belajar mengajar ataupun kegiatan sekolah lainnya. Berikut rincian sarana dan prasarana yang terdapat di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember adalah memiliki ruang kelas yang memadai sesuai dengan rasio jumlah peserta didik, memiliki ruang perpustakaan dan ruang koperasi. Memiliki halaman taman, sebagai ruang terbuka hijau dan sarana

pembelajaran bagi peserta didik. Memiliki sarana tempat ibadah musholla dalam pengembangan kerohanian islam dan pengembangan baca tulis dan hafalan Al-Qur'an, serta adanya ruang laboratorium computer audio untuk peserta didik belajar komputer dan internet.

## **B. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang diberi nama media *magic learning box* untuk pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Media pembelajaran *magic learning box* ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

### **1. Analysis (Analisis)**

Tahapan pertama pada model penelitian ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber yang relevan, yang akan dijadikan acuan dalam merancang penelitian. Kegiatan analisis yang dilakukan mencakup observasi langsung terhadap objek yang diteliti, wawancara mendalam dengan pihak-pihak terkait, serta pengumpulan dokumentasi yang dapat mendukung pemahaman lebih lanjut mengenai topik penelitian. Dalam kegiatan analisis terdapat beberapa aspek utama yang akan diuraikan yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran.

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan proses mengumpulkan informasi tentang cara guru mengajar saat pembelajaran, kesulitan yang dihadapi peserta didik pada saat pembelajaran, dan juga ketersediaan sarana untuk mendukung berhasilnya pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi pada saat pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara secara langsung dengan walikelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III yang dilakukan pada 16 Januari 2025 diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih belum optimal. Guru menghadapi berbagai kendala, seperti terbatasnya jadwal penggunaan proyektor LCD yang harus berbagi dengan guru lain, serta minimnya waktu untuk merancang media pembelajaran akibat kesibukan guru di luar sekolah. Hal ini menyebabkan pembelajaran masih banyak mengandalkan metode konvensional yang akhirnya membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus. Salah satu media yang sering digunakan adalah media berbentuk audio visual seperti video pembelajaran yang ditampilkan pada LCD proyektor. Namun, karena keterbatasan jumlah proyektor LCD yang dimiliki tak

jarang guru harus berebut satu sama lain untuk dapat menggunakannya.<sup>85</sup>

Setelah melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik, mengenai suasana pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran matematika. Siswa mengungkapkan bahwa pelajaran matematika cenderung membosankan bagi mereka, karena metode yang diterapkan sering berupa kegiatan berhitung. Selain itu mereka juga mengungkapkan bahwa mereka kurang memahami materi jika suasana pembelajaran membosankan tetapi mereka akan lebih cepat memahami materi jika menggunakan media yang menarik.

Berdasarkan pemaparan hasil wawancara diatas, peneliti menemukan beberapa hal dalam analisis kebutuhan yakni faktor penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, sulitnya peserta didik memahami materi dalam pembelajaran matematika, dan juga penyebab terjadinya suasana yang membosankan pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait dengan analisis kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang praktis, efisien, dan tidak selalu bergantung pada penggunaan LCD proyektor. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Magic*

---

<sup>85</sup> Moh. Sholkhan, diwawancara oleh Penulis, Jember, 16 Januari 2025.

*Learning Box*, yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan peserta didik di dalam kelas dengan cara yang interaktif. Media ini dilengkapi dengan barcode yang dapat diakses melalui perangkat elektronik dan dalam barcode tersebut menyertakan video pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

#### b. Analisis Materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi mengenai materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Peneliti memilih materi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III, bapak Moh. Sholkhan, S.Pd. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan kebutuhan yang ditemukan dalam wawancara tersebut. Adanya analisis materi ini bertujuan untuk memahami konsep-konsep yang akan diterapkan pada produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini.

Materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada kelas III termasuk dalam fase B dengan elemen yang memiliki Capaian Pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Capaian Pembelajaran Matematika Fase B elemen Bilangan**

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Bilangan	Pada fase B peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan ( <i>number sense</i> ) pada bilangan cacah sampai 1.000. Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan,

	menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Peserta didik juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika.
--	--

### c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses peyesuaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih telah disesuaikan dengan media pembelajaran *magic learning box* dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

## 2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun modul ajar dan membuat produk yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam proses perancangan adalah sebagai berikut:

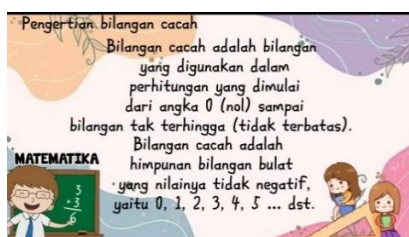
### a. Menyusun modul ajar

Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Peneliti dibantu oleh walikelas III dalam penyusunan modul ajar.

b. Pembuatan media *magic learning box*

Media *magic learning box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak. Langkah awal yang harus dilakukan pada pembuatan media ini adalah membuat desain media *magic learning box*. Pembuatan desain media *magic learning box* dimulai dengan membuat desain utama yang akan menjadi fokus pada media dan dilanjutkan dengan membuat desain kartu dan stik yang akan menambah kemenarikan media *magic learning box*.

Desain utama media *magic learning box* ini memuat materi pembelajaran yang dilengkapi dengan barcode yang dapat diakses untuk menampilkan video pembelajaran. Pada bagian desain utama, terdapat judul materi, penjelasan tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, serta contoh penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang disertai gambar untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, terdapat barcode yang dapat dipindai untuk memunculkan video yang menjelaskan pengertian dan contoh penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.



(Video animasi penjelasan materi pada barcode)



**Gambar 4.1**  
**Desain Utama Media *Magic Learning Box***

Desain belakang media *magic learning box* memuat permainan *make a match* yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik agar tertarik bermain dengan menggunakan media *magic learning box*. Selain itu, desain ini juga mencantumkan elemen soal dan jawaban yang dipasangkan dengan urutan yang sesuai.



**Gambar 4.2**  
**Desain Belakang Media *Magic Learning Box***

c. Pembuatan Kartu Soal

Kartu soal yang dirancang peneliti ini bertujuan untuk mengajak peserta didik berlatih pemahaman melalui soal-soal yang disajikan dalam bentuk kartu. Tidak jauh berbeda dengan pembuatan media



*magic learning box*, pembuatan desain kartu ini juga terdiri dari pembuatan desain utama untuk menarik perhatian peserta didik.

Pembuatan desain utama kartu soal dimulai dengan merancang pertanyaan yang akan dicantumkan pada kartu, diikuti dengan pembuatan desain yang menarik, serta pemilihan warna dasar kartu yang disajikan secara menarik dan kreatif.



**Gambar 4.3**  
**Desain Kartu Soal *Magic Learning Box***

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap berikutnya dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah pengembangan (*Development*). Tahap ini merupakan tahap realisasi dari tahap perancangan (*Design*). Melalui tahap ini dilakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dalam tahapan validasi dari para ahli akan ada revisi yang dilakukan sesuai dari saran dan komentar validator.

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yakni bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. Angket validasi

media akan disertakan dalam lampiran. Berikut hasil validasi ahli media yang akan ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Media**

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media	5	5	100%
2.	Ketepatan komponen media	4	5	80%
3.	Ketepatan pemilihan bahan	5	5	100%
4.	Ketahanan media pembelajaran	5	5	100%
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen pada media pembelajaran	5	5	100%
6.	Kemenarikan media pembelajaran	5	5	100%
7.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran	5	5	100%
8.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi	5	5	100%
9.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran aktif	5	5	100%
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%
11.	Kepraktisan media pembelajaran	5	5	100%
12.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali	5	5	100%

Berdasarkan penilaian terhadap 12 aspek media pembelajaran, diperoleh hasil bahwa Sebagian besar aspek memperoleh skor maksimal dengan presentase 100%. Hanya satu aspek, yaitu “ketepatan komponen media” mendapatkan skor 4 dari 5 dengan presentase 80%.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yakni ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. angket validasi ahli materi akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi ahli materi akan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Materi**

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5	5	100%
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%
3.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik	4	5	80%
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik	5	5	100%
5.	Kedalaman materi yang disampaikan kepada peserta didik	4	5	80%
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami	5	5	100%
7.	Ketepatan pemilihan media <i>magic learning box</i>	4	5	80%

8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik	4	5	80%
9.	Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	4	5	80%
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih	5	5	100%

Berdasarkan penilaian terhadap 10 aspek, sebagian aspek memperoleh skor tinggi, 5 dari 10 aspek memperoleh skor maksimal yakni 5 dengan presentase 100%. Namun, beberapa lainnya seperti ketepatan materi yang disajikan, kedalaman materi yang disampaikan kepada peserta didik, ketepatan pemilihan media *magic learning box*, kelengkapan materi yang disampaikan dan daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik memperoleh skor 4 dari 5 skor dengan presentase 80% yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang bisa diperbaiki terutama pada ketepatan dan kelengkapan materi.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yakni bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. Angket validasi ahli bahasa akan disertakan pada bagian lampiran. Hasil validasi ahli bahasa akan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Validasi Ahli Bahasa**

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PUEBI	5	5	100%
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	5	5	100%
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80%
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	5	5	100%
5.	Menggunakan tata bahasa yang mudah dimengerti peserta didik	5	5	100%
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman	5	5	100%
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda	5	5	100%
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas	4	5	80%
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar	5	5	100%
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca	5	5	100%

Berdasarkan penilaian terhadap 10 aspek, Sebagian besar aspek memperoleh skor maksimal 5 dengan presentase 100%. Namun, dua

aspek yakni “Kesesuaian Bahasa sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa” dan ”Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas” memperoleh skor 4 dari 5 dengan presentase 80% yang menunjukkan bahwa terdapat sedikit perbaikan yang harus dilakukan agar mencapai kesempurnaan.

#### d. Revisi Produk

Setelah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, produk media *magic learning box* akan menerima komentar dan saran dari para ahli untuk memastikan produk tersebut dapat digunakan secara maksimal dan memenuhi kriteria yang diinginkan. Berikut adalah hasil komentar dan saran dari para ahli terkait media *magic learning box* ini:

**Tabel 4.6**

**Saran Ahli Media**

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli media	1. Gambar soal pohon penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada permainan <i>make a match</i> kurang besar.

Berdasarkan saran dari ahli media, peneliti perlu melakukan sedikit perbaikan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, yakni peneliti disarankan untuk memperbaiki gambar soal penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada permainan *make a match*, sehingga tampak kesan yang lebih menarik.

**Tabel 4.7**  
**Saran Ahli Materi**

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi	1. Perbaiki kelengkapan lembar soal <i>pretest</i> 2. Perbaiki keterangan penjelas pada langkah-langkah pembelajaran 3. Perbaiki penulisan kalimat dalam buku panduan.

Berdasarkan saran dari ahli materi, peneliti disarankan untuk memperbaiki kelengkapan soal *pretest*, memberikan keterangan penjelas pada langkah-langkah pembelajaran, serta memperbaiki penulisan kalimat dalam buku panduan. Perbaikan ini penting untuk meningkatkan kejelasan, ketepatan, dan kualitas materi pembelajaran yang disajikan.

**Tabel 4.8**  
**Saran Ahli Bahasa**

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli bahasa	1. Cek typo, kerapian, dan kebakuan.

Berdasarkan saran dari ahli bahasa, peneliti disarankan untuk memperbaiki kesalahan penulisan (typo), meningkatkan kerapian, serta memastikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa dalam media atau materi yang disajikan agar lebih mudah dipahami.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Tahapan selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap implementasi, peneliti memberikan petunjuk terlebih dahulu kepada





8.	Ghani Aziz Fathul A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9.	Halwa Qonita H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10.	Mohammad Akmal A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11.	Muhammad Abdan S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12.	Muhammad Adinizar A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13.	Muhammad Agharr A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14.	Muhammad Akmal M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15.	Muhammad Fatihul U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16.	Muhammad Irfan A	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
17.	Muhammad Rafka F A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18.	Muhammad Zaidan A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19.	Nafira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20.	Novella Zico Erisandi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21.	Putri Fatina Shansabila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22.	Ra'uf Baasith Arzain	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23.	Refandita Dwi Pranata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24.	Robby Apriansyah A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25.	Safira Ainayya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26.	Viona Oktaviara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27.	Virza Khan Alfathan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28.	Yusril Hikmatil A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Berdasarkan tabel hasil respon peserta didik, hampir seluruh responden memberikan respon positif terhadap media *magic learning box*, ditujukan dengan penilaian “1” (iya) pada Sebagian besar pertanyaan (Q1

hingga Q10). Namun, salah satu responden memberikan respon “0” (tidak) pada Q4 dan Q5, yang menunjukkan bahwa bagi responden tersebut ada aspek tertentu dari media yang kurang memenuhi harapan atau kurang efektif. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh sebagian besar peserta didik, meskipun ada beberapa poin yang perlu diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diberikan.

Sedangkan untuk hasil angket ahli pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4. 10**  
**Hasil Angket Ahli Pembelajaran**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> sesuai dengan capaian pembelajaran	5	5	100%
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	4	5	80%
3.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> memudahkan dalam penyampaian materi	5	5	100%
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	4	5	80%
5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami	4	5	80%
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi	4	5	80%
7.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> yang dapat menarik	4	5	80%

	perhatian peserta didik			
8.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	4	5	80%
9.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali	5	5	100%
10.	Kelayakan media <i>magic learning box</i>	4	5	80%

Berdasarkan penilaian dari 10 aspek, sebagian aspek memperoleh skor maksimal 5 dengan presentase 100%. Sedangkan aspek lainnya memperoleh skor 4 dari 5 dengan presentase 80% yang menunjukkan bahwa ada beberapa aspek yang harus diperbaiki. Namun, secara keseluruhan media *magic learning box* efektif dalam mendukung pembelajaran, meskipun ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk dapat lebih optimal. Hasil *pretest* dan *posttest* akan disajikan dalam tabel berikut ini:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Jember

**Tabel 4.11**  
**Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik**

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Adela Sabira Anastasya	25	65
2.	Ahmad Fahrur Roziqin	35	75
3.	Ananda Citra Pratiwi	30	60
4.	Arshia Kahiyang Saputri	50	80
5.	Belina Merisa Maharani	60	90
6.	Daniel Fahmi El Arifin	20	75
7.	Desy Rismawati	30	70
8.	Ghani Aziz Fathul Arif	60	90
9.	Halwa Qonita Huwaida	50	100
10.	Mohammad Akmal Al Ghozali	65	90
11.	Muhammad Abdan Syakuran	45	85
12.	Muhammad Adinizar Aprilio	85	100
13.	Muhammad Agharr Al Farabi	90	100

14.	Muhammad Akmal Mubarak	40	80
15.	Muhammad Fatihul Ulum	35	85
16.	Muhammad Irfan Abdillah	20	70
17.	Muhammad Rafka Fawwaz Alexi	45	80
18.	Muhammad Zaidan Al Ghaffar	45	70
19.	Nafira	35	90
20.	Novella Zico Erisandi	45	70
21.	Putri Fatina Shansabila	50	90
22.	Ra'uf Baasith Arzain	35	80
23.	Refandita Dwi Pranata	25	75
24.	Robby Apriansyah a	50	85
25.	Safira Ainayya Putri	45	90
26.	Viona Oktaviara	35	100
27.	Virza Khan Alfathan	55	100
28.	Yusril Hikmatil Ahmada	40	65

Tabel data diatas, berisi hasil *pretest* dan *posttest* 28 peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Nilai *pretest* diambil dari penilaian yang dilakukan sebelum penggunaan media *magic learning box*, sedangkan nilai *posttest* diambil dari penilaian yang dilakukan setelah penggunaan media *magic learning box*. Tabel ini bertujuan untuk menunjukkan perubahan atau peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *magic learning box*.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan. Berdasarkan data yang telah disajikan sebelumnya, produk media pembelajaran *magic learning box* menunjukkan hasil yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan. Hasil ini diperoleh melalui kegiatan validasi oleh ahli media, materi, bahasa dan ahli pembelajaran, distribusi angket respon peserta didik serta pemberian

soal *pretest* dan *posttest*, sehingga produk tersebut dapat dinyatakan layak, praktis dan efektif.

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. Validator ahli materi pada penelitian ini adalah ibu Afifah Nur Aini, M.Pd., validator ahli bahasa pada penelitian ini adalah bapak Shidiq Ardianta, M.Pd., dan validator ahli pembelajaran yakni bapak Moh. Sholkhan, S.Pd. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, materi, bahasa, dan ahli pembelajaran yang akan disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.12**  
**Hasil Analisis Ahli Media**

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media	5	5	100%	Sangat layak
2.	Ketepatan komponen media	4	5	80%	Layak
3.	Ketepatan pemilihan bahan	5	5	100%	Sangat layak
4.	Ketahanan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen pada media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak

6.	Kemenarikan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
7.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
8.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi	5	5	100%	Sangat layak
9.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran aktif	5	5	100%	Sangat layak
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
11.	Kepraktisan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
12.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		59	60	98%	Sangat layak

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

$$P = \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan tabel 4.12 telah disajikan hasil validator media pada tiap butir pernyataan. Pada butir pernyataan satu, tiga hingga dua belas diperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Pada butir pernyataan dua diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari setiap butir pernyataan maka diperoleh hasil akhir yakni 98% dengan kriteria sangat layak. Kategori sangat layak menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah memenuhi semua aspek penilaian dengan baik, termasuk dalam segi tampilan, desain visual, kemudahan penggunaan media, dan kemampuannya untuk menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

**Tabel 4.13**  
**Hasil Analisis Ahli Materi**

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
3.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik	4	5	80%	Layak
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik	5	5	100%	Sangat layak
5.	Kedalaman materi yang disampaikan kepada peserta	4	5	80%	Layak

	didik				
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami	5	5	100%	Sangat layak
7.	Ketepatan pemilihan media <i>magic learning box</i>	4	5	80%	Layak
8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik	4	5	80%	Layak
9.	Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	4	5	80%	Layak
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		45	50	90	Layak

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan tabel 4.13 telah disajikan hasil validator ahli materi pada tiap butir pernyataan. Pada butir pernyataan ke satu, dua, empat, enam, dan sepuluh diperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan pada butir pernyataan ke tiga, lima, tujuh, delapan, dan sembilan diperoleh presentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan nilai yang didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 90% dengan kriteria layak. Kriteria



layak menunjukkan bahwa materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada media pembelajaran *magic learning box* sudah sesuai dengan capaian pembelajaran kelas III, disajikan secara sistematis dan jelas. Materi ini juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, dengan tampilan video dan gambar yang membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

**Tabel 4.14**  
**Hasil Analisis Ahli Bahasa**

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PUEBI	5	5	100%	Sangat layak
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	5	5	100%	Sangat layak
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80%	Layak
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	5	5	100%	Sangat layak
5.	Menggunakan tata bahasa yang mudah dimengerti peserta didik	5	5	100%	Sangat layak
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman	5	5	100%	Sangat layak
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda	5	5	100%	Sangat layak

8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas	4	5	80%	Layak
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar	5	5	100%	Sangat layak
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		48	50	96%	Sangat layak

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan tabel 4.14 telah disajikan hasil validator bahasa pada tiap butir pernyataan. Pada butir pernyataan ke satu, dua, empat, lima, enam, tujuh, delapan, dan sepuluh diperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan pada butir ke tiga dan sembilan diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 96% dan mendapatkan kriteria sangat layak. Kriteria ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, disajikan dengan penjelasan yang sederhana, mudah dipahami dan jelas. Petunjuk penggunaan media juga disampaikan dengan tata bahasa yang sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

**Tabel 4.15**  
**Hasil Analisis Ahli Pembelajaran**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> sesuai dengan capaian pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	4	5	80%	Layak
3.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> memudahkan dalam penyampaian materi	5	5	100%	Sangat layak
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	4	5	80%	Layak
5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami	4	5	80%	Layak
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi	4	5	80%	Layak
7.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> yang dapat menarik	4	5	80%	Layak

	perhatian peserta didik				
8.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	4	5	80%	Layak
9.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali	5	5	100%	Sangat layak
10.	Kelayakan media <i>magic learning box</i>	4	5	80%	Layak
Jumlah		43	50	86%	Layak

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

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan tabel 4.15 telah disajikan hasil validator ahli pembelajaran pada tiap butir pernyataan. Pada butir pernyataan ke satu, tiga dan sembilan diperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan pada butir ke dua, empat, lima, enam, tujuh, delapan, dan sepuluh diperoleh presentase 80% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 86% dan mendapatkan kriteria layak. Kriteria layak meunjukkan bahwa media pembelajaran *magic learning box* mudah digunakan, memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media ini juga mendorong peserta didik untuk berperan aktif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, menjadikan

pembelajaran yang menyenangkan. Gambar dan video dalam media ini juga membantu peserta didik memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

**Tabel 4.16**  
**Rata-Rata Hasil Validasi**

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli media	98%	Sangat layak
2.	Ahli materi	90%	Layak
3.	Ahli bahasa	96%	Sangat layak
4.	Ahli pembelajaran	86%	Layak
Rata-rata nilai presentase		92,5%	Sangat layak

$$V = \frac{\text{seluruh skor validator}}{\text{jumlah validator}}$$

$$V = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis dari validator ahli media, materi, bahasa, dan ahli pembelajaran maka produk media pembelajaran *magic learning box* memperoleh rata-rata nilai presentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran dengan tetap adanya beberapa revisi sesuai komentar dan saran dari para validator.

Komentar dan saran dari para validator tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi produk, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan siap digunakan dalam proses pembelajaran serta memenuhi kriteria pengembangan yang telah ditetapkan.

## 2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang diukur dengan rumus *n-gain*. Berikut ini hasil perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *n-gain* untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *magic learning box*:

**Tabel 4.17**  
**Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest* dengan Rumus *N- Gain***

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	.42	1.00	.7116	.17747
Ngain_Persen	28	41.67	100.00	71.1575	17.74662
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil rata-rata skor *n-gain* sebesar 0,7116 dengan kriteria tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, diperoleh pula hasil *n-gain* persen sebesar 71,1575% dengan kriteria efektif. Skor *n-gain* persen ini digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran.

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik maka didapatkan dari hasil respon peserta didik. Hasil respon peserta didik akan disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.18**  
**Hasil Skor Rata-Rata Pemahaman Peserta Didik Sebelum**  
**Eksperimen (*Pretest*)**

No	Subjek	Skor Pemahaman					Total
		Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Berdiskusi	Mengerjakan Tugas	Partisipasi Peserta Didik	
1.	S1	2	2	2	2	3	11
2.	S2	2	2	2	3	3	12
3.	S3	2	2	2	2	3	11
4.	S4	3	2	3	2	3	13
5.	S5	2	3	3	3	3	14
6.	S6	2	2	2	2	2	10
7.	S7	2	2	2	2	3	11
8.	S8	3	2	2	2	3	13
9.	S9	2	3	3	3	3	14
10.	S10	3	2	3	3	2	13
11.	S11	2	2	2	3	3	12
12.	S12	3	3	3	4	3	16
13.	S13	3	3	3	4	4	17
14.	S14	2	2	2	3	3	12
15.	S15	2	2	2	2	2	10
16.	S16	2	2	2	2	2	10
17.	S17	2	2	3	2	3	12
18.	S18	3	3	2	3	3	14
19.	S19	2	2	2	2	3	11
20.	S20	2	2	2	3	3	12
21.	S21	3	2	3	3	3	14
22.	S22	2	2	2	2	2	10
23.	S23	2	2	2	2	3	11
24.	S24	2	2	2	3	3	12
25.	S25	2	2	2	2	3	11
26.	S26	3	2	2	3	3	13
27.	S27	2	3	3	3	3	14
28.	S28	2	2	2	2	3	11
Jumlah				344			
Skor maksimum				700			
Presentase				49%			

Berdasarkan tabel 4.18 disajikan skor penilaian indikator pemahaman peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *magic learning box* mendapatkan jumlah skor 344 dengan presentase

49% dengan kategori rendah. Rendahnya pemahaman peserta didik sebelum eksperimen dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik partisipasi peserta didik, maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *magic learning box* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yang dapat diterapkan pada kelas eksperimen. Data penilaian indikator pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen akan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.19**  
**Hasil Skor Rata-Rata Pemahaman Peserta Didik**  
**Setelah Eksperimen (*Posttest*)**

No	Subjek	Skor Pemahaman					Total
		Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Berdiskusi	Mengerjakan Tugas	Partisipasi Pembelajaran	
1.	S1	3	4	3	4	3	17
2.	S2	3	4	4	4	4	19
3.	S3	4	3	3	3	3	16
4.	S4	3	4	3	5	4	19
5.	S5	4	4	4	5	4	21
6.	S6	3	3	4	4	4	18
7.	S7	3	3	3	4	3	16
8.	S8	4	4	4	5	4	21
9.	S9	4	4	4	5	5	22
10.	S10	4	4	4	4	4	20
11.	S11	3	4	4	5	3	19
12.	S12	5	5	5	5	5	25
13.	S13	5	5	5	5	5	25
14.	S14	3	3	3	5	3	17
15.	S15	4	3	3	5	3	18
16.	S16	2	3	3	3	3	14
17.	S17	3	2	3	3	5	15
18.	S18	3	2	3	4	3	15
19.	S19	4	4	4	5	4	21
20.	S20	3	3	3	4	3	16
21.	S1S	4	4	4	4	4	20
22.	S22	4	4	4	5	5	22
23.	S23	4	3	3	4	4	18
24.	S24	3	3	3	4	4	17



25.	S25	4	4	4	4	4	20
26.	S26	5	4	4	5	4	22
27.	S27	4	4	5	5	5	23
28.	S28	3	3	5	5	3	19
Jumlah				535			
Skor maksimum				700			
Presentase				76%			

Berdasarkan hasil dari tabel 4.19, diketahui bahwa rata-rata pemahaman peserta didik pada kelas *pretest* sebesar 49%, yang masuk dalam kriteria rendah. Sementara itu, pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman peserta didik pada kelas *posttest* meningkat sebesar 27%, menjadi 76% dengan kriteria tinggi. Terdapat perbedaan skor pemahaman peserta didik antara sebelum dan sesudah implementasi media *magic learning box*, meskipun kedua kelas mempelajari materi yang sama dan menggunakan sumber belajar yang serupa. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran, di mana kelas *pretest* tidak menggunakan media pembelajaran, sementara kelas *posttest* menggunakan media *magic learning box*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *magic learning box* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

**Tabel 4.20**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Iya	Tidak	Skor maksimal	Presentase
1.	Saya suka bentuk dan warna media <i>magic learning box</i>	28	0	28	100%
2.	Saya suka media <i>magic learning box</i> karena mudah digunakan	28	0	28	100%

3.	Saya senang belajar menggunakan media <i>magic learning box</i>	28	0	28	100%
4.	Saya tidak kesulitan menggunakan media <i>magic learning box</i>	27	1	28	95%
5.	Saya dapat dengan mudah memahami materi melalui media <i>magic learning box</i>	27	1	28	95%
6.	Saya tidak merasa bosan dengan media <i>magic learning box</i>	28	0	28	100%
7.	Media <i>magic learning box</i> sangat menyenangkan	28	0	28	100%
8.	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam menggunakan media <i>magic learning box</i>	28	0	28	100%
9.	Saya menyukai media <i>magic learning box</i> karena termotivasi untuk belajar	28	0	28	100%
10.	Saya tertarik belajar menggunakan <i>magic learning box</i>	28	0	28	100%
Jumlah		278	2	280	99%

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

$$P = \frac{278}{280} \times 100\%$$

$$P = 99\%$$

Berdasarkan tabel 4.18 diperoleh respon peserta didik tentang keefektifan media *magic learning box* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dengan presentase sebesar 99% dengan kriteria sangat layak. Kriteria sangat layak ini menunjukkan bahwa hampir seluruh




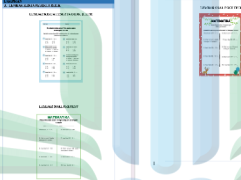
peserta didik memberikan respon positif terhadap media ini, menilai media *magic learning box* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan persentase yang sangat tinggi ini, dapat disimpulkan bahwa media tersebut berhasil layak dalam menarik perhatian dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

#### D. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapat komentar dan saran dari validator. Adapun produk media pembelajaran *magic learning box* sebelum dan sesudah revisi akan disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.21**  
**Hasil revisi produk media pembelajaran *magic learning box***

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Validator
<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar soal pohon penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada permainan <i>make a match</i> kurang besar.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar soal pohon penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada permainan <i>make a match</i> sudah menunjukkan ukuran yang besar.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memperbaiki gambar pohon penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada permainan <i>make a match</i>.</li> </ul>	<b>Ahli media</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ditambahkan kata dalam penulisan kalimat.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengurangi kata dalam penulisan kalimat.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengurangi kata pada kalimat, sehingga lebih mudah dipahami.</li> </ul>	<p><b>Ahli materi</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum ada lembar soal <i>pretest</i></li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah ditambahkan lembar soal <i>pretest</i></li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahka n lembar soal <i>pretest</i> untuk mengukur pemahaman peserta didik.</li> </ul>	

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang telah Direvisi**

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *magic learning box*. Media pembelajaran *magic learning box* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box***

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, gaya belajar, kemampuan guru, mata pelajaran, serta kebutuhan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Fariska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi'i, media pembelajaran yang digunakan di kelas III sebaiknya sederhana, mudah dibuat, efisien, dan relevan dengan materi yang diajarkan. Media juga harus dibuat menarik karena peserta didik kelas III belum bisa berpikir abstrak, sehingga membutuhkan bantuan alat visual untuk memahami materi.<sup>86</sup> Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran

---

<sup>86</sup> Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

*magic learning box* untuk meningkatkan pemahaman dan memudahkan peserta didik dalam proses belajar.<sup>87</sup>

Pengembangan media pembelajaran *magic learning box* memiliki beberapa spesifikasi produk yang dirancang dalam penelitian ini dengan instrumen penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan instrumen penilaian dari ahli media, ukuran media *magic learning box* yang digunakan, yaitu 40 x 35 cm, dinyatakan layak. Media *magic learning box* dilengkapi dengan kartu soal yang terbuat dari kertas art paper berukuran 6 x 9 cm.<sup>88</sup> Media ini dirancang secara praktis untuk memudahkan penggunaannya dan memberikan fleksibilitas yang optimal bagi penggunaannya untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik.<sup>89</sup>

Pengembangan media pembelajaran *magic learning box* dievaluasi melalui tiga aspek utama, yaitu desain, isi materi, dan kebahasaan, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Dari segi desain, penelitian oleh Moh Sutomo, Siti Harirotun Nisa, dan Maghfirotul Firmaning Lestari, menunjukkan bahwa menggabungkan elemen visual, seperti teks, grafis, penataan elemen, dan interaksi langsung dengan media visual, dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik

---

<sup>87</sup> Nadila Maulidina, Azni Faulia, and Dita Oktaviani, "Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 179–191, <https://doi.org/10.61722/jmia>.

<sup>88</sup> Gracia Apridenola Simanjanora et al., "Pengembangan Media Magic Box Pada Tema 2 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V SD Swasta Mahkota Hidup T.A 2023/2024," *Jurnal IJEB: Indonesian Journal Education Basic* 02, no. 02 (2024): 248–253, <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB/article/view/431/445>.

<sup>89</sup> Maulidina, Faulia, and Oktaviani, "Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran IPS". <https://doi.org/10.61722/jmia>.

peserta didik dalam pembelajaran.<sup>90</sup> Hal ini penting untuk media pembelajaran *magic learning box*, dimana visual yang menarik akan membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat aktif dalam belajar.

Dalam aspek materi, Dyoty Auliya Vilda Ghasya menyatakan bahwa media pembelajaran harus memuat materi yang relevan dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.<sup>91</sup> Media *magic learning box* dirancang dengan materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih mudah, apalagi jika dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang mendukung penjelasan materi tersebut.

Selanjutnya, dari aspek kebahasaan, Fania Rifatul Hanifah dan Maryam Isnaini Damayanti mengungkapkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran harus mematuhi kaidah Bahasa Indonesia dan mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>92</sup> Hal ini sangat relevan dalam media *magic learning box*, di mana penggunaan bahasa yang jelas, tepat, dan baku akan memudahkan peserta didik memahami penggunaan media tersebut. Dengan menggabungkan ketiga aspek ini, media *magic*

---

<sup>90</sup> Moh Sutomo et al., "Desain Magic Box Dalam Meningkatkan Pemahaman Kegiatan Ekonomi Pada Peserta Didik," *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial* (2025): 734-749, <https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19195>.

<sup>91</sup> Dyoty Auliya Vilda Gasya, "Kelayakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 5001–5007, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2920>.

<sup>92</sup> Fania Rifatul Hanifah and Maryam Isnaini Damayanti, "Validitas Bahan Ajar Berbicara Bermedia Film Animasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2020): 850–860, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35843/31975>.

*learning box* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media pembelajaran *magic learning box* efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar. Desain yang menarik dengan tampilan visual, seperti warna, tata letak, dan elemen pendukung, serta metode permainan, membantu mengatasi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Media ini juga menyajikan materi yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami juga meningkatkan efektivitas media ini. Secara keseluruhan, *magic learning box* merupakan media pembelajaran interaktif, menyenangkan dan dapat mendorong minat dan keterlibatan aktif peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran *Magic Learning Box***

Uji kelayakan merupakan tahap penting dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk menentukan kualitas dan kelayakan suatu produk sebelum digunakan secara luas. Uji ini dilakukan untuk menentukan apakah produk tersebut memenuhi kriteria seperti validitas isi, kegunaan, dan kepuasan pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Emi Kusriani, Wahyu



Sukartiningsih dan Isti Rokhiyah, yang menyatakan bahwa uji kelayakan bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk berkualitas tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>93</sup> Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *magic learning box*, uji kelayakan berfungsi untuk memastikan bahwa media tersebut telah memenuhi standar dari segi tampilan, isi, bahasa, dan kemudahan penggunaan agar dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Analisis media *magic learning box* dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Hasil validator ahli media memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat layak dari segi tampilan visual dan kemudahan penggunaan media. Hasil validator ahli materi memperoleh nilai 90% dengan kategori layak, sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan disajikan secara sistematis dan jelas. Hasil validator ahli bahasa memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat layak, karena bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman peserta didik. Hasil validator ahli pembelajaran memperoleh nilai 86% dengan kategori layak, mendorong peserta didik berperan aktif dalam belajar. Secara keseluruhan, media *magic learning box* memperoleh nilai rata-rata 92,5% dengan kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Evaluasi kelayakan ini penting

---

<sup>93</sup> Emi Kusriani, Wahyu Sukartiningsih, and Isti Rokhiyah, "PENGEMBANGAN MEDIA QURMA BOX (QR CODE Dalam MAGIC BOX) MELLUI PENDEKATAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA KELAS 5 SD," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 74-88, <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7439>.

agar media ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran, hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Swandewi dan Gusti Ngurah Sastra Agustika.<sup>94</sup>

### 3. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran *Magic Learning Box*

Dampak penggunaan media pembelajaran *magic learning box* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan signifikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Media *magic learning box* membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Dwi Nopita Sari, Bukman Lian, dan Hetilaniar menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>95</sup> Dengan demikian, penggunaan media *magic learning box* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Peningkatan pemahaman peserta didik menggunakan media pembelajaran *magic learning box* dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang dihitung menggunakan rumus *n-gain*, dengan

<sup>94</sup> Ni Wayan Swandewi and Gusti Ngurah Sastra Agustika, "Media Magic Box Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar." <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/80552/30991>.

<sup>95</sup> Dwi Nopita Sari, Bukman Lian, and Hetilaniar, "Pengaruh Media Pembelajaran *Magic Box* ( Kotak Ajaib ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar" 3, no. 2 (2023): 9120–9127, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

rata-rata skor sebesar 0,7116, yang termasuk dalam kriteria tinggi. Sedangkan hasil *n-gain* persen yang didapatkan sebesar 71,1575% dengan kriteria cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, produk media pembelajaran *magic learning box* dinyatakan cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis peningkatan pemahaman peserta didik berdasarkan data yang ditampilkan pada Tabel 4.18, tingkat pemahaman peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran *magic learning box* berada pada rata-rata 49%, yang termasuk kategori rendah. Setelah penerapan media tersebut, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.19, rata-rata pemahaman peserta didik meningkat menjadi 76%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Dengan demikian terjadi peningkatan pemahaman peserta didik sebesar 27%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *magic learning box* mampu memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan penilaian beberapa indikator pemahaman peserta didik, hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Mazidatul Adawiyah Nasution dan Nirwana Anas menyatakan bahwa peningkatan nilai pada tes *pretest* dibandingkan *pretest* menunjukkan respons positif peserta didik terhadap penggunaan media ini. Secara keseluruhan, media pembelajaran *magic learning box* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman

peserta didik dan dapat dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.<sup>96</sup>

Hal ini juga diperkuat oleh hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, dengan perolehan rata-rata sebesar 99% dalam kategori sangat layak, sehingga menunjukkan bahwa media *magic learning box* sangat sesuai digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Pemanfaatan media pembelajaran, seperti media *magic learning box* juga sangat diharapkan agar dapat digunakan dengan baik. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat menjadi lebih aktif serta interaktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib dan menciptakan suasana yang kondusif, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Selain itu, diharapkan mereka juga lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam setiap materi yang diajarkan.

---

<sup>96</sup> Mazidatul Adawiyah Nasution and Nirwana Anas, "Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 10, no. 1 (2024): 575–585, <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>.

## 2. Diseminasi

Sebagai upaya untuk menyampaikan informasi dan edukasi secara menarik dan mudah dipahami, kami menghadirkan media inovatif berupa *magic learning box*. Media ini dikembangkan dengan pendekatan gamifikasi, di mana proses belajar dan penyampaian pesan dilakukan melalui penggunaan media *magic learning box* yang dilengkapi dengan permainan *make a match* yang interaktif dan menyenangkan. Setiap elemen pada media berisi informasi serta gambar menarik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman sekaligus mendorong partisipasi aktif dari para pengguna. Untuk menyebarluaskan media ini, kami melakukan beberapa langkah. Pertama, media dibagikan langsung ke sekolah, komunitas, dan lembaga mitra agar bisa segera digunakan oleh kelompok sasaran. Setelah itu, peneliti mengadakan pelatihan untuk guru dan fasilitator agar mereka tahu cara menggunakan media ini dalam kegiatan belajar atau diskusi. Peneliti juga melakukan sosialisasi melalui media sosial, dengan membagikan video penggunaan media *magic learning box*, dokumentasi kegiatan, dan testimoni dari pengguna. Hal ini dilakukan agar lebih banyak orang tahu tentang manfaat media ini. Selain itu, sebagai upaya memperluas jangkauan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, peneliti melakukan desiminasi produk berbasis media pembelajaran *magic learning box* melalui platform digital yaitu sebagaimana berikut:

Youtube: <https://youtu.be/rGMl8ujyzCc?si=xj0Axp-ZwhorO9FO>

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

- a. Produk pengembangan media *magic learning box* saat ini terbatas pada materi pelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, sehingga pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan untuk materi pelajaran lainnya.
- b. Produk media *magic learning box* dikembangkan menggunakan model ADDIE. Oleh karena itu, pengembangan produk selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan model pengembangan lainnya.
- c. Produk media *magic learning box* dikembangkan untuk kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember, sehingga pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan untuk kelas atau jenjang sekolah lainnya.
- d. Bagi pihak-pihak yang ingin mengembangkan produk media *magic learning box*, disarankan untuk mendesain produk agar lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, Septa Devi Auliatul, Dian Nur Antika Eky Hastuti, and Dian Permatasari Kusuma Dayu. "Penerapan Media Magic Box Berbasis Culture Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Ngale 4." *Seminar Nasional, Universitas PGRI Madiun*, 2022.
- Ananda, Ema Rizky, and Rora Rizki Wandini. "Analisis Perspektif Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4173–4181. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Anitra, Rien. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 6, no. 1 (2021): 8–12. <https://core.ac.uk/download/pdf/389015320.pdf>.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Astuti, Erni Puji, and Supriyono. "Karakteristik Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Berbasis Pembelajaran Etnomatematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 6, no. 1 (2020): 49–60. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6492>.
- Badan Standar Kurikulum dan Assesmen Pendidikan. "SK BSKAP 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi." 2022.
- Badar, Nisma, and Arniati Bakri. "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan." *Jurnal JBES: Journal Of Biology Education And Science* 2, no. 2 (2022): 1–15. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i3.1812>.
- Busa, Eman Nataliano. "Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas." *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>.
- Dzikri, Aulia, Naura Sofie Aisya Hadi, Susilawati, and Shafira Meiria Rahmasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review." *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2024): 96–107. <https://doi.org/10.61553/abjme.v1i2.55>.

- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17. <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>.
- Fadilla, Rizky, Annisa, and Putri Ayu Wulandari. "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data." *Mitita Jurnal Penelitian* 1, no. 3 (2023): 34–46. <https://jurnalmitita.univpasifik.ac.id/index.php/mjp/article/view/47/42>.
- Fauzi, Imron, Nenden Nadiah, and Faiqotul Himmah. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta." *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1, no. 1 (2024): 16-31. <https://jptpd.uinkhas.ac.id/>.
- Gasya, Dyoty Auliya Vilda. "Kelayakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 5001–5007. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2920>.
- Gideon, Andrea, Novela Tri Lestari, Vidriana, and Mike Nurmalia Sari. *Metode Penelitian Pendidikan*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Group, 2023.
- Gusteti, Meria Ultra, and Neviyarni. "Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka." *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 3, no. 3 (2022): 636–646. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>.
- Hajati, Kartika, Andi Rosman Nuryadin, and Nurul Lailatul Nabila. "Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 14, no. 2 (2023): 231–239. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.17003>.
- Hanifah, Fania Rifatul and Maryam Isnaini Damayanti. "Validitas Bahan Ajar Berbicara Bermedia Film Animasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jpgsd* 8, no. 4 (2020): 850–860. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35843/31975>.
- Hikmah, Nur, Arief Kuswidyanarko, and Patricia H M Lubis. "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (2020): 137–148. <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/download/22491/11139/68547>.
- Hikmawati, Dinda, Fitri Rahmadani, and Sani Safitri. "Pengaruh Penguasaan Keterampilan Dasar Mengajar Para Pendidik Dalam Efektivitas



- Pembelajaran Di Kelas.” *Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 79–93.  
<https://doi.org/10.32533/07105.2023>.
- Hosna, Khotimatul, and Isna Ida Mardiyana. “Pengembangan Media Pembelajaran Kayanya Negeriku Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas IV Sekolah Dasar.” In *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah*, 2021.
- Ichiana, Nidya Nina, Abdul Razzaq, and Andi Kamal Ahmad. “Orientasi Kurikulum Merdeka: Hambatan Belajar Matematika Dalam Capaian Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 13, no. 4 (2023): 1162–1173. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1389>.
- Insani, Safira Putri, Hari Witono, Darmiany, and Iva Nurmawanti. “Kreativitas Guru Di Abad 21 Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa.” *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 3 (2023): 67–72.  
<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>.
- Kasputri, Dina, Layil Safitri, and Emy Harianti. “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Ajaib ( Kobela ) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli.” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan* 01, no. 03 (2024): 113–123. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/index>.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Pustaka Lajnah, 2019.
- Kurniawan, Anggie Bagoes, and Rusly Hidayah. “Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa.” *UNESA Journal of Chemical Education* 9, no. 3 (2020): 317–323.  
<https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.
- Kusrini, Emi, Wahyu Sukartiningsih, and Isti Rokhiyah. “PENGEMBANGAN MEDIA QURMA BOX (QR CODE Dalam MAGIC BOX) MELLUI PENDEKATAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA KELAS 5 SD.” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 74-88,  
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7439>.
- Lathifah, Azizah Siti, Khoirunisa Hardaningtyas, Zarir Abiyyuda Pratama, and Istar Moewardi. “Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.
- Lestari, Puji Sri, and Ratnasari Diah Utami. “Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 4 (2022): 2626.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6104>.

- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Maisarah, Romi Mesra, Putri Agustina, and Putu Satya Narayanti. *Media Pembelajaran*. Banten: PT. Sada Kurnia Pustaka, 2023.
- Malagupitara, Rizka Ayu, TMA Kristanto, and Raden Edi Haryanto Padwi Pitrihadi. "Penerapan Metode Gallery Walk Berbintang Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Kelas VIII." *Prosiding Seminar Nasional Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2024.
- Maulidina, Nadila, Azni Faulia, and Dita Oktaviani. "Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 179–191. <https://doi.org/10.61722/jmia>.
- Mawarni, Hafipa Risda, Muhamad Idris, and Hermansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD." *INNOVATIVE: Journal Of Science Research* 3, no. 3 (2023): 890–897. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah, and Opan Arifudin. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Meilanda, Indah, Satinem, and Elya Rosalina. "Pengembangan Media Magic Box Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau." *Jurnal Perspektif Pendidikan* 16, no. 1 (2022): 9–18. <https://doi.org/10.31540/jpp.v16i1.1555>.
- Mulyasari, Rini, Irvan, and Marah Doly. "Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar)." *Jurnal Genta Mulia* 14, no. 1 (2023): 334–342. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/698/518>.
- Nason, Nurhasanah, Novalyo Suranda, and Muhammad Khadafi. "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14043–14057. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Nasution, Mazidatul Adawiyah, and Nirwana Anas. "Pengaruh Media

- Pembelajaran Magic Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 10, no. 1 (2024): 575–585. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>.
- Nurfadillah, Septy. *Media Pembelajaran SD: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak, 2021.
- Nurwahida, and Irajuna Haidar. “Pembelajaran Matematika Pada Materi Perkalian Di Sekolah Dasar Dengan Berbantuan Alat Peraga.” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 2 (2023): 111–120. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i2.1271>.
- Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Oktaviani, Ana, Joko S., and Arinta R. K. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Tangram Siswa Kelas IV SDS Swadhipa Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2022): 647-658. <https://eskripsi.stkippgribl.ac.id/index.php/pgsd/article/view/592/468>.
- Prasetyo, Apri Dwi and Muhammad Abduh. “Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Putri, Nana Meisah, and Hamimah. “Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran IPA.” *Journal of Practice Learning and Educational Development* 3, no. 1 (2023): 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>.
- Qur’ani, Besse, Ninik Rahayu Ashadi, Elfira Makmur, Hilda Ashari, and Jumadin. *Media Pembelajaran Kejuruan*. Yogyakarta: Rizmedia Pustaka Indonesia, 2023.
- Rachman, Meylia Alidya, Ani Rahmawati, Siti Susi Jeni, and Rindi Rahayu. “Pengaruh Media Pembelajaran Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Satuan Panjang Di Sdn Lemahduhur Ii.” *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 5, no. 1 (2023): 32–41. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i1.153>.
- Rachmawati, Denny Aulia, Erita, Sisilia M. Taihuttu, and John N. Lekitoo. *Media Pembelajaran*. Padang: CV. Gita Lentera, 2025.
- Rahmasari, Fani, and Nila Lestari. “Pengembangan Media Magic Box Berbasis Demonstrasi Pada Pembelajaran Matematika KPK Dan FPB Di Kelas IV

- SD.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 3, no. 9 (2023): 7783–7792. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/2490/1960>.
- Rahmawati, Dia, Eli Masnawati, and Didit Darmawan. “PENGARUH METODE PEMBERIAN TUGAS, INTERAKSI SOSIAL, DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MI DARUL ULUM TANDES SURABAYA.” *Jurnal Tarbawi* 14, no. 1 (2024): 39–52. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/12753/4846>.
- Rahmayanti, Dita, Djoko Hari Supriyanto, and Tri Wardati Khusniyah. “Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Holistika* 6, no. 1 (2022): 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.34-40>.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 : Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Ikmalah. “Pengembangan Bahan Ajaran Media.” *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.
- Safitri, Meilani, and M. Ridwan Aziz. “ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.
- Sania, Lia, Ramanata Disurya, and Treny Hera. “Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 17 Rantau Bayur.” *Indonesian Research Journal On Education* 2, no. 2 (2022): 765–772. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.192>.
- Sari, Dwi Nopita, Bukman Lian, and Hetilaniar. “Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box ( Kotak Ajaib ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar” 3, no. 2 (2023): 9120–9127. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Sartika, Ayu Dewi, and Samsul Bahri. “Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo.” *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis* 3, no. 1 (2022): 82–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.393>.
- Simanjorang, Gracia Apridenola, Robenhart Tamba, Risma Sihotang, Faisal, and Husna Tambunan. “Pengembangan Media Magic Box Pada Tema 2 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V SD Swasta Mahkota Hidup T.A 2023/2024.” *IJEB: Indonesian Journal Education Basic* 02, no. 02 (2024): 248–253. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB/article/view/431/445>.

- Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Sucandari, Syahmatul, Budiyono, Khoirul Fansuri, Agus Sumarliani, and Sulistyowati. "Meningkatkan Pemahaman Siswa Menggunakan Media Box Ajaib Untuk Mengetahui Hasil Belajar Sifat-Sifat Bunyi." *Didaktik: Jurnal Ilmu PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 3 (2024): 221–228. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4091/2981>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono, S. "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D." Yogyakarta, 2021.
- Sulistiani, Heni, Auliya Rahman Isnain, Yuri Rahmanto, Very Hendra Saputra, Priskilia Lovika, Rido Febriansyah, and Ady Chandra. "Workshop Teknologi Metaverse Sebagai Media Pembelajaran." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 4, no. 1 (2023): 74–79. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/2642>.
- Surani, Dewi, Perdy Karuru, Udi Uswadi, and Marthen Semry Eknoe. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Batam: Cendekia Mulia Mandiri, 2024.
- Suryani, Susi, Jayanti, and Ida Suryani. "Pengaruh Media Pembelajaran Koja (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Kelas II." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 216–220. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5202>.
- Susanto, Primadi Candra, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, and Nuraeni Panatap Soehaditama. "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)." *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, no. 1 (2024): 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>.
- Sutarno, Rahmat Hidayat, Muhammad Febby Irwansyah, and Muhammad Syaifullah. "Pengaruh q.s Al-Maidah Ayat 67 Terhadap Perkembangan Dakwah Di Indonesia." *MUSHAF JOURNAL : Jurnal Ilmu Al Quran Dan Hadis* 5, no. 1 (2025): 18–30. <https://mushafjournal.com/index.php/mj/article/view/334>.
- Sutomo, Moh, Siti Harirotun, Nisa Maghfirotul, and Firmaning Lestari. "Desain Magic Box Dalam Meningkatkan Pemahaman Kegiatan Ekonomi Pada Peserta Didik," 2025: 734-749, <https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19195>.
- Swandewi, Ni Wayan, Gusti Ngurah, and Sastra Agustika. "Media Magic Box Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar" 4, no. 3 (2024): 420–428. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/80552/30991>.



- Syafi, Ahmad, and Muh Rapi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2022): 52–70. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v14i1.470>.
- Syahroni, Muhammad Irfan. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *EJurnal Al Musthafa* 2, no. 3 (2022): 43–56. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&as\\_ylo=2021&q=Muhamad+Irfan%2C+prosedur+penelitian+kuantitatif&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2021&q=Muhamad+Irfan%2C+prosedur+penelitian+kuantitatif&btnG=).
- Utama, Ferdian, Irhamudin, and Linawati. "Program Habitiasi Membaca Asma'ul Husna Berbasis Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Anak Usia Dini." *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2 (2022): 53–64. <https://doi.org/10.25217/wisanggeni.v2i2.2758>.
- Utami, Yuliza Putri, and Sugama Maskar. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Model Asynchronous Pada Siswa Smkn 9 Bandar Lampung Melalui Google Classroom." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 3, no. 1 (2020): 12–21. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/1761>.
- Valentina, Adira, and Murfiah Dewi Wulandari. "Media Pembelajaran Mabeta Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 601–610. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2474>.
- Wahid, and Inayati. "Pengembangan Media Pembelajaran Kobela (Kotak Belajar Ajaib) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Kelas IV Madrasah Miftahus Sibyan Sukosari Gondanglegi." *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace* 1, 2021.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Wulandari, Bintang, Siti Maryani, Aldhea Duesta Defini, Neshia Liza April, and Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. "Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media" 3, no. 01 (2024): 26–40. <https://doi.org/10.62668/jimr.v3i01.875>.
- Yulia, Intan Bela, and Aan Putra. "Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Secara Daring." *Jurnal Refleksi Pembelajaran Inovatif* 2, no. 2 (2020): 327–335. <https://journal.uui.ac.id/RPI/article/view/18351/11042>.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian*

*Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78,  
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN

## Lampiran 1

## Surat Pernyataan Keaslian Penulisan

## PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Lailatul Puji Rahayu  
 NIM : 211101040036  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember”** adalah hasil penelitian karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

Jember, 3 Juli 2025

Saya Menyatakan,



Siti Lailatul Puji Rahayu  
 NIM.211101040036



## Lampiran 2

## Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Learning Box</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Learning Box</i> Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?</li> <li>2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran <i>Magic Learning Box</i> Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?</li> </ol>	Variabel bebas: Pengembangan media pembelajaran <i>magic learning box</i>  Variabel terikat: Hasil kelayakan media pembelajaran <i>magic learning box</i> dan dampak penggunaan media pembelajaran <i>magic learning box</i> untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil kelayakan media <i>magic learning box</i> oleh para ahli yang meliputi:                a. Ahli media                b. Ahli materi                c. Ahli Bahasa                d. Ahli pembelajaran</li> <li>2. Dampak penggunaan media pembelajaran <i>magic learning box</i> untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi</li> <li>2. Wawancara</li> <li>3. Hasil angket ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.</li> <li>4. Hasil pretest dan posttest.</li> <li>5. Hasil penilaian indikator pemahaman peserta didik.</li> <li>6. Hasil angket respon peserta didik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian Research and Development model ADDIE.</li> <li>2. Prosedur penelitian: model pengembangan ADDIE.</li> <li>3. Tahap penelitian:                a. Analysis (analisis kebutuhan)                b. Design (Perencanaan)                c. Development (Pengembangan produk)                d. Implementation (Implementasi produk)                e. Evaluation (Evaluasi produk)</li> </ol>

	<p>Jember?</p> <p>3. Bagaimana Dampak Penggunaan Media Pembelajaran <i>Magic Learning Box</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember?</p>				
--	--	--	--	--	--

## Lampiran 3

## Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-12344/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIMA 35 Nurul Ulum

Andongsari Ambulu Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101040036  
Nama : SITI LAILATUL PUJI RAHAYU  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember" selama 1 ( satu ) bulan di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Maftuhin Halim, S.Pd., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih. Jember,

Jember, 16 Januari 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 4

## Surat Selesai Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU**  
*Akte Notaris Joenes E. Maogimun. SH. No. 103/1986*  
**"MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 35 NURUL ULUM"**  
**STATUS : TERAKREDITASI A**  
 NSM/NPSN: 111 235 090 035/20524593

Jl. Poros kidul, No. 96 Andongsari Ambulu Jember Jawa Timur ( 68172 ) Tlp. 0336 885040

**SURAT KETERANGAN**

**NO: 168/Mis.13.32.035/PP.00.4/05/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MAFTUHIN HALIM, S.Pd. M.Pd  
 Tempat Tgl Lahir : Jember, 10 Nopember 1975  
 Alamat : Watukebo Andongsari Ambulu Jember  
 Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Lalatul Puji Rahayu  
 Nim : 211101040036  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : PGMI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 Jember  
 Benar-benar telah melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran  
*Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran  
 Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah  
 Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember".

Demikian surat keterangan ini kami buat , sekiranya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 11 Juni 2025  
 Kepala Madrasah  
 MMA 35 NURUL ULUM



**MAFTUHIN HALIM, S.Pd.M.Pd**

## Lampiran 5

### Pedoman Wawancara

Guru Mata Pelajaran

Pertanyaan
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana suasana kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung?</li> <li>2. Apakah siswa terlihat antusias atau cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran?</li> <li>3. Bagaimana cara Bapak/Ibu memotivasi peserta didik yang kurang tertarik dengan mata pelajaran Matematika?</li> <li>4. Metode pembelajaran apa saja yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?</li> <li>5. Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik pada saat pembelajaran Matematika?</li> <li>6. Apakah media yang berbentuk permainan akan meningkatkan pemahaman peserta didik pada saat pembelajaran?</li> <li>7. Apakah terdapat kendala dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media?</li> <li>8. Apakah media pembelajaran <i>magic larning box</i> akan meningkatkan pemahaman peserta didik pada saat pembelajaran Matematika?</li> </ol>



## Lampiran 6

## MODUL AJAR



### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS PENULIS MODUL

Nama Penyusun	: Siti Lailatul Puji Rahayu
Nama Institusi	: MIMA 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Jejang pendidikan	: MI
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Fase/Kelas	: B/III
Mata Pelajaran	: Matematika
Ruang Lingkup	: Operasi Hitung Bilangan Cacah
Elemen	: Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah
Alokasi Waktu	: 3 x 30 menit

#### B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Peserta didik dapat membaca dan memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
- ❖ Peserta didik dapat menuliskan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
- ❖ Peserta didik dapat menentukan nilai tempat penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

#### C. PROFIL PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Berkebinekaan global,
- 3) Bergotong-royong,
- 4) Mandiri,
- 5) Bernalar kritis, dan
- 6) Kreatif.

#### D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Sumber belajar : Susanto, Arika Indah Kristina, dkk. (2022). Buku Panduan Guru Matematika
- ❖ Buku LKS
- ❖ Alat tulis
- ❖ Media *Magic Learning Box*
- ❖ Kartu *Make a Match*
- ❖ Tv

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

**F. MODEL PEMBELAJARAN**

- ❖ Cooperative Learning

**G. METODE PEMBELAJARAN**

- ❖ Ceramah
- ❖ Tanya jawab
- ❖ Permainan
- ❖ Mengerjakan LKPD

**KOMPETENSI INTI****A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

- ❖ Peserta didik mampu memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
- ❖ Peserta didik mampu menuliskan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.
- ❖ Peserta dapat menentukan nilai tempat penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.

**B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- ❖ Peserta didik dapat menjelaskan pengertian penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
- ❖ peserta didik dapat menuliskan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.
- ❖ peserta didik dapat menentukan nilai tempat penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.

**C. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang pemahaman penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik menuliskan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik menentukan nilai tempat penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.

**D. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Bagaimana operasi penjumlahan bilangan cacah dengan menyimpan?
2. Bagaimana operasi pengurangan bilangan cacah dengan tanpa menyimpan?

**E. KEGIATAN PEMBELAJARAN****Kegiatan Pendahuluan****Kegiatan orientasi**



- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Peserta didik berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran.
- c. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- d. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari.

#### **Kegiatan apersepsi**

- a. Guru melakukan apersepsi terkait materi sebelumnya dan yang akan dibahas dengan pengalaman peserta didik.

#### **Kegiatan motivasi**

- a. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik. (*menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa*)

#### **Kegiatan Inti**

- a. Guru melakukan *ice breaking* untuk tes kefokuskan peserta didik.
- b. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
- c. Guru memberikan soal *pretest* kepada peserta didik
- d. Guru scan QR bercode yt yang didalamnya menjelaskan materi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
- e. Guru menjelaskan dan menghubungkan media *magic learning box* dengan materi yang ada dalam video tersebut. (*menyajikan informasi*)
- f. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok secara random. (*mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar*)
- g. Guru menyiapkan lembar soal dan jawaban permainan *make a match* pada papan yang telah disediakan. (*persiapan kartu*)
- h. Setiap kelompok mendapatkan kartu soal dan jawaban. (*pembagian kartu*)
- i. Guru menjelaskan dan membimbing cara bermain *make a match*. (*membimbing kelompok bekerja dan belajar*)
- j. Setiap 2 kelompok maju ke depan untuk melakukan permainan.
- k. Setiap kelompok mencari pasangan jawaban dan soal yang sesuai. (*pencarian pasangan*)
- l. Guru menetapkan batas waktu yang jelas bagi setiap kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan permainan *make a match*. (*penentuan waktu*)
- m. Setelah waktu habis, kelompok yang berhasil menemukan pasangan diberi poin. (*penilaian dan pengulangan*)
- n. Guru dan peserta didik mengoreksi hasil jawaban pada setiap kelompok. (*evaluasi*)
- o. Setiap kelompok secara bergiliran mempresentasikan hasil pasangan yang mereka temukan di depan kelas. (*presentasi*)
- p. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka setelah babak ulang untuk dibandingkan dan dievaluasi dengan hasil babak sebelumnya. (*babak selanjutnya*)
- q. Guru memberikan apresiasi tepuk tangan kepada peserta didik yang telah menyelesaikan permainan *make a match*. (*memberikan penghargaan*)

- r. Guru membagikan LKPD kepada setiap peserta didik.
- s. Guru memberikan soal *post test* kepada peserta didik secara individual.

**Kegiatan Penutup**

- a. Peserta didik bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah di pelajari dan dilaksanakan (*penyimpulan*)
- b. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran terkait hal yang sudah atau belum dipahami dan hal yang harus diperbaiki dalam pembelajaran selanjutnya.
- c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan do'a dan salam.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**F. REFLEKSI****TABEL REFLEKSI PESERTA DIDIK**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kalian materi mana yang paling sulit?	
2.	Apa yang akan kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3.	Apakah kalian punya cara yang berbeda untuk memahami materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5.	Apabila kalian diminta untuk memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

**TABEL REFLEKSI GURU**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?	
2.	Apakah media yang digunakan sudah efektif dalam pembelajaran?	
3.	Apakah terdapat peserta didik yang kurang fokus? Bagaimana cara guru agar mereka dapat fokus pada pembelajaran selanjutnya?	

**G. ASESMEN/PENILAIAN****1. Penilaian sikap**

No.	Nama peserta didik	ASPEK YANG DINILAI					KET
		Disiplin	Jujur	Tanggungjawab	Santun		

**Kriteria nilai sikap:**

A: sangat

baik

B: baik

C:

cukup

D:

kurang

**2. Penilaian Pengetahuan**

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		

**Rubrik penilaian pengetahuan:**

0 – 40 Belum mencapai ketuntasan, remedial di seluruh bagian  
 41 – 75 Belum mencapai ketuntasan, remedial di seluruh bagian  
 76 – 85 Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 - 100 Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

## 3. Penilaian keterampilan

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
<b>Pemahaman</b>	Peserta didik dapat memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah	Peserta didik dapat menuliskan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100	Peserta didik dapat menentukan nilai tempat penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100	Peserta didik dapat memahami i bagan atau alat bantu sederhana/ <i>magic learning box</i>
<b>Pengerjaan</b>	Mampu mengerjakan pengertian penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah	Mampu mengerjakan soal menulis penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100	Mampu mengerjakan menentukan nilai tempat penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100	Belum mampu mengerjakan menjodohkan soal jawaban

**H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL**

## ❖ Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

## ❖ Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## LAMPIRAN

## A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama:

Kelas:

Penjumlahan dan Pengurangan  
Bilangan CacahBerilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada  
jawaban yang benar!

- |   |   |
|---|---|
| 1. Hasil dari $23 + 14 = \dots$<br>a. 37      c. 45<br>b. 35      d. 48                                   | 6. Hasil dari $34 + 12 = \dots$<br>a. 36      c. 46<br>b. 45      d. 49                                   |
| 2. Nilai tempat 8 pada<br>bilangan 84 adalah...<br>a. Satuan      c. Ratusan<br>b. Puluhan      d. Ribuan | 7. Hasil dari $72 - 25 = \dots$<br>a. 33      c. 47<br>b. 43      d. 50                                   |
| 3. Hasil dari $42 + 19 = \dots$<br>a. 46      c. 59<br>b. 55      d. 61                                   | 8. Nilai tempat 95 pada<br>bilangan 5 adalah...<br>a. Satuan      c. Ratusan<br>b. Puluhan      d. Ribuan |
| 4. Hasil dari $55 + 12 = \dots$<br>a. 41      c. 63<br>b. 42      d. 64                                   | 9. Hasil dari $22 + 12 = \dots$<br>a. 42      c. 46<br>b. 43      d. 48                                   |
| 5. Hasil dari $34 + 15 = \dots$<br>a. 59      c. 78<br>b. 69      d. 85                                   | 10. Hasil dari $24 - 11 = \dots$<br>a. 11      c. 12<br>b. 12      d. 14                                  |

## LEMBAR SOAL PRETEST

## MATEMATIKA

Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan  
Cacah

Nama:

Kelas:

- |   |   |
|---|---|
| 1. Hasil dari $21 + 15 = \dots$                 | 6. Hasil dari $28 + 14 = \dots$                 |
| 2. Nilai tempat 3 pada<br>bilangan 53 adalah... | 7. Hasil dari $29 + 12 = \dots$                 |
| 3. Hasil dari $37 + 16 = \dots$                 | 8. Nilai tempat 26 pada<br>bilangan 2 adalah... |
| 4. Hasil dari $27 - 9 = \dots$                  | 9. Hasil dari $57 + 7 = \dots$                  |
| 5. Hasil dari $33 + 18 = \dots$                 | 10. Hasil dari $21 + 6 = \dots$                 |

## LEMBAR SOAL POST TEST

**MATEMATIKA**

Penjumlahan dan Pengurangan  
Bilangan Cacah

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

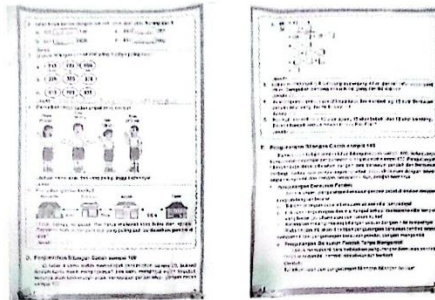
1. Hasil dari  $27 + 11 = \dots$
2. Nilai tempat 6 pada  
bilangan 26 adalah...
3. Hasil dari  $39 + 12 = \dots$
4. Hasil dari  $66 - 16 = \dots$
5. Hasil dari  $28 - 13 = \dots$
6. Hasil dari  $64 + 14 = \dots$
7. Hasil dari  $53 - 17 = \dots$
8. Nilai tempat 31 pada  
bilangan 3 adalah...
9. Hasil dari  $47 + 17 = \dots$
10. Hasil dari  $59 - 17 = \dots$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

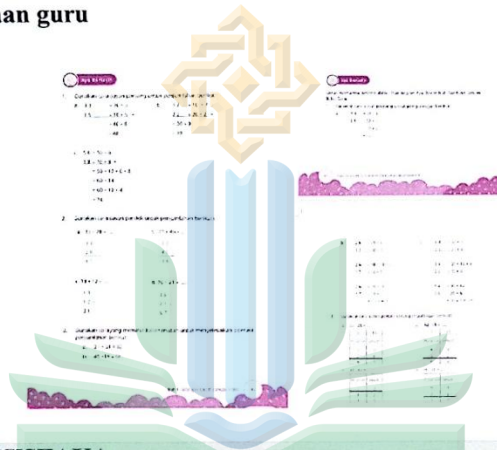
## B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

### • Bahan bacaan peserta didik

Buku Lks Matematika



### • Bahan bacaan guru



## C. DAFTAR PUSTAKA

Susanto, Arika Indah Kristina, dkk. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Tezar Arnenda dan internet

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Miftuhin Halim, S.Pd., M.Pd

Jember, 11 Juni 2025  
Guru Kelas

Moh Sholkhan, S.Pd

Guru

Siti Lailatul Puji  
Rahayu

NIM. 211101040036



## Lampiran 7

## Angket Validasi Ahli Media

## ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Learning Box</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Sasaran Program	:	Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Mata Pelajaran	:	Matematika
Validator Media	:	Prof.Dr.H.Mundir M.Pd.
Peneliti	:	Siti Lailatul Puji Rahayu
Tanggal	:	28 Mei 2025

## A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
2. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon \* untuk Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist ( ✓ ) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

#### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media					✓
2.	Ketepatan komponen media				✓	
3.	Ketepatan pemilihan bahan					✓
4.	Ketahanan media pembelajaran					✓
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media					✓
6.	Kemenarikan media pembelajaran					✓
7.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran					✓
8.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi					✓
9.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran yang aktif					✓
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓
11.	Kepraktisan media pembelajaran					✓
12.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali					✓

#### C. Komentar dan Saran

Media pembelajaran tersebut dapat  
layak digunakan dalam pembel-  
ajaran. Kejujuruhan & penggunaan

#### D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
  2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
  3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- (Lingkari salah satu)

Jember, 28-05-2025

Ahli Media

Prof. Dr. H. Mundir M. Pd.  
NIP. 196311031999031002

## Lampiran 8

## Angket Validasi Ahli Materi

## ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Learning Box</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Sasaran Program	:	Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Mata Pelajaran	:	Matematika
Validator Materi	:	Afifah Nur Aini M.Pd.
Peneliti	:	Siti Lailatul Puji Rahayu
Tanggal	:	10 Juni 2025

## A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
2. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

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

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

#### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan buku peserta didik				✓	
4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik					✓
5.	Kedalaman materi yang disampaikan kepada peserta didik				✓	
6.	Penyampaian materi dengan menggunakan media mudah dipahami					✓
7.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran <i>Magic Learning Box</i>				✓	
8.	Kelengkapan materi yang disampaikan kepada peserta didik				✓	
9.	Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓	
10.	Fungsi gambar sesuai dengan materi yang dipilih					✓

#### C. Komentar dan Saran

Perbaiki model ajar dan redaksi penggunaan media.


J E M B E R

**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi  
(lingkari salah satu)

Jember, 10 Juni .....2025

Ahli Materi

  
Afifah Nur Aini M.Pd.  
NIP. 198911272019032008



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 9

## Angket Validasi Ahli Bahasa

## ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Learning box</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Sasaran Program	:	Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember
Mata Pelajaran	:	Matematika
Validator Bahasa	:	Shiddiq Ardianto, M.Pd.
Penelitian	:	Siti Lailatul Puji Rahayu
Tanggal	:	3 Juni 2025

## A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa mengenai produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Learning Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 35 Nurul Ulum Ambulu Jember.
2. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

**B. Instrumen Angket Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan PUEBI					✓
2.	Tata bahasa menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar					✓
3.	Kesesuaian bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				✓	
4.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik					✓
6.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman					✓
7.	Tidak ada kalimat yang bermakna ganda					✓
8.	Menggunakan bahasa yang jelas dan tegas				✓	
9.	Soal menggunakan petunjuk yang benar					✓
10.	Penggunaan font dan ukuran font mudah dibaca					✓

**C. Komentar dan Saran**

Sudah bagus, cek typo, terapan, dan keabuan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
  - ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
  3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- (lingkari salah satu)

Jember, 3 Juni ..... 2025

Ahli Bahasa



Shiddiq Ardianto, M.Pd.  
NIP. 198808232019031009

## Lampiran 10

## Angket Validasi Ahli Pembelajaran

**ANGKET RESPON GURU**  
**TERHADAP MEDIA *MAGIC LEARNING BOX***

Nama : Siti Lailatul Puji Rahayu  
No. HP :

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa *Magic Learning Box* untuk kelas III MIMA 35 Nurul Ulum Ambulu Jember. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda ( √ ) pada kolom angka penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1= Sangat Kurang  
2= Kurang  
3= Cukup  
4= Baik  
5= Sangat Baik

Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.



### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				✓	
3.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> memudahkan dalam penyampaian materi					✓
4.	Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
5.	Penampilan pada media jelas dan mudah dipahami				✓	
6.	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi				✓	
7.	Penggunaan media <i>magic learning box</i> yang dapat menarik perhatian peserta didik				✓	
8.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran				✓	
9.	Media memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali					✓
10.	Kelayakan media <i>magic learning box</i>				✓	

### C. Komentar dan Saran

Sudah bagus menarik, anak-anak menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 11 Juni ..... 2025

Guru Kelas



Moh. Sholkhan, S.Pd.

## Lampiran 11

## Angket Respon Peserta Didik

## RESPON SISWA

Nama : Muhammad Agharr Al Farabi

Kelas : 3A

No	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya suka bentuk dan warna media <i>magic learning box</i>	✓	
2.	Saya suka media <i>magic learning box</i> karena mudah digunakan	✓	
3.	Saya senang menggunakan belajar menggunakan media <i>magic learning box</i>	✓	
4.	Saya tidak kesulitan menggunakan media <i>magic learning box</i>	✓	
5.	Saya dapat dengan mudah memahami materi melalui media <i>magic learning box</i>	✓	
6.	Saya tidak merasa bosan dengan media <i>magic learning box</i>	✓	
7.	Media <i>magic learning box</i> sangat menyenangkan	✓	
8.	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam menggunakan media <i>magic learning box</i>	✓	
9.	Saya menyukai media <i>magic learning box</i> karena termotivasi untuk belajar	✓	
10.	Saya tertarik belajar menggunakan <i>magic learning box</i>	✓	

## Lampiran 12

Hasil *Pretest* Peserta Didik

**LEMBAR SOAL PRETEST**

(90)

**MATEMATIKA**  
**Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah**

Nama: Muhammad Agharr Al Farabi Kelas: 3 A

1. Hasil dari  $21 + 15 = 36$       6. Hasil dari  $28 + 14 = 42$

2. Nilai tempat 3 pada bilangan 53 adalah satuan      7. Hasil dari  $29 - 12 = 17$

3. Hasil dari  $37 + 16 = 53$       8. Nilai tempat 26 pada bilangan 2 adalah uluhan

4. Hasil dari  $27 - 9 = 18$       9. Hasil dari  $57 + 7 = 64$

5. Hasil dari  $33 - 18 = 15$       10. Hasil dari  $21 - 6 = 15$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 13

## Hasil Posttest Peserta Didik

Nama : Muhammad Agharr Al Farabi  
Kelas : 3A

(600)

**LEMBAR SOAL POST TEST**

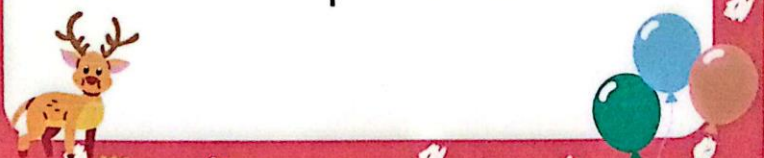
## MATEMATIKA

Penjumlahan dan Pengurangan  
Bilangan Cacah

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!**

1. Hasil dari $27 + 11 = 38$	6. Hasil dari $64 + 14 = 78$
2. Nilai tempat 6 pada bilangan 26 adalah <i>Satuan</i>	7. Hasil dari $53 - 17 = 36$
3. Hasil dari $39 + 12 = 51$	8. Nilai tempat 31 pada bilangan 3 adalah <i> puluhan</i>
4. Hasil dari $66 - 16 = 50$	9. Hasil dari $47 + 17 = 64$
5. Hasil dari $28 - 13 = 15$	10. Hasil dari $59 - 17 = 42$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER







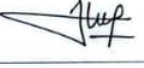



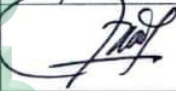

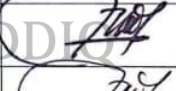
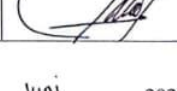
## Lampiran 14

## Dokumentasi Uji Coba



## Lampiran 15

## Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN			
MIMA 35 NURUL ULUM ANDONGSARI AMBULU			
NO	TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1.	15 Desember 2024	Pra observasi dan pengamatan lembaga oleh kepala sekolah, Bpk. Maftuhin Halim, S.Pd., M.Pd.	
2.	16 Januari 2025	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah, Bpk. Maftuhin Halim, S.Pd., M.Pd.	
3.	16 Januari 2025	Wawancara dengan guru wali kelas III, Bpk. Moh. Sholkhan, S.Pd.	
4.	28 Mei 2025	Validasi media oleh ahli media, Bpk. Prof.Dr.H.Mundir M.Pd.	
5.	10 Juni 2025	Validasi materi oleh ahli materi, Bu. Afifah Nur Aini M.Pd.	
6.	19 Mei 2025	Penyerahan perpanjangan surat izin penelitian kepada kepala sekolah, Bpk. Maftuhin Halim, S.Pd., M.Pd.	
7.	11 Juni 2025	Implementasi media dikelas III MIMA 35 Nurul Ulum Andongsari Ambulu Jember.	
8.	11 Juni 2025	Validasi media oleh ahli pembelajaran, Bpk. Moh. Sholkhan, S.Pd.	
9.	11 Juni 2025	Pengisian angket respon peserta didik	
10.	11 Juni 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 11 Juni 2025

Kepala Sekolah



(MAFTUHIN HALIM, S.Pd., M.Pd.)

**Lampiran 16****Media Pembelajaran *Magic Learning Box***

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 17****Permainan *Make a Match***

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## PROFIL PENULIS



Nama : Siti Lailatul Puji Rahayu  
 NIM : 211101040036  
 TTL : Jember, 06 Desember 2001  
 Alamat : Dsn. Kebonsari, Sabrang, Ambulu, Jember  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/ Pendidikan Guru  
 Madrasah Ibtidaiyah  
 Email : [lalarahayu06@gmail.com](mailto:lalarahayu06@gmail.com)

## RIWAYAT PENDIDIKAN

2007 – 2009 : TK AL-Hidayah 73  
 2009 – 2015 : MI 22 Al-Ikhlas  
 2015 – 2018 : MTs. Al-Amien  
 2018 – 2021 : MA Al-Amien  
 2021 – Sekarang : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq  
 Jember