

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* PADA PEMBELAJARAN IPAS  
SISWA KELAS IV DI SDS BERSUBSIDI BAKTI I**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Memenuhi Sebagian dari Syarat Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh:**

**DELLA IRBIYANTI**

**NPM 2102090085**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 Februari 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ditetapkan : (  A ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Raysyah Putri Sitanggang, M.Pd.

1.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

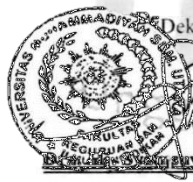
Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:



Rayurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Februari 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**DELLA IRBIYANTI**  
NPM. 2102090085



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: [fkp@umhsu.ac.id](mailto:fkp@umhsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20/ Oktober /2026	Bimbingan Bab IV & Bab V,	
12/November/2026	Revisi Bab IV, melampirkan tabel hasil penilaian	
20/ Desember /2026	Revisi hasil penilaian tabel validasi & kepraktisan peserta didik	
20/ Januari /2026	Revisi Bab IV & Bab V	
28/ Januari /2026	Revisi Daftar Pustaka	
02/februari /2026	Acc Sidang	

Medan, Februari 2026

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

## ABSTRAK

**Della Irbiyanti, NPM. 2102090085. “PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV DI SDS BERSUBSIDI BAKTI I”. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara. Medan 2026.**

---

Media pembelajaran *Magic box* Kerajaan di Nusantara adalah media pembelajaran edukatif interaktif berbentuk kotak yang dirancang untuk mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkrit, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. *Magic box* ini memuat konten IPAS mengenai sejarah, dinamika, dan peninggalan kerajaan-kerajaan bercorak Hindu, Buddha, hingga Islam. Penelitian ini bertujuan guna mengeksplorasi proses pengembangan *Magic box* Kerajaan di Nusantara dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I, sekaligus menilai kevalidan dan kepraktisan media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Magic box* Kerajaan di Nusantara memenuhi kriteria sangat layak diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Validasi ahli media memperoleh skor 88%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 96%, sehingga media ini direkomendasikan sebagai sarana pembelajaran efektif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Magic box*, Kerajaan di Nusantara

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini, penelitian guna memenuhi syarat tugas akhir untuk gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Adapun judul dari proposal ini adalah “Pengembangan Media *Magic box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I”

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada Ibunda Tercinta **Robiah** dan Ayahanda Tercinta **Irawan** Atas Do'a dan Pengorbanan untuk merealisasikan cita-cita penulis, hanya Allah yang dapat membalas dengan yang lebih baik. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dukungan, penulis tidak akan mungkin bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.A.P.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.


4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Raysyah Putri Sitanggung, S.Pd., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis.
8. **Ibu Nindi Putri, S.Pd.** Selaku Kepala Sekolah SDS Bersubsidi Bakti I yang telah memberi izin observasi disekolah tersebut.
9. Adik-adik saya, **Riska Aulia, Aqila Naura, Viral Ramadhan** atas segala dukungan dan doa serta hiburan selama ini, sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan.
10. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2021 kelas B Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar S.Pd.
11. Terakhir, kepada diri peneliti sendiri. Terimakasih karena selalu kuat dan berusaha untuk berdiri di segala hal. Selalu doa terbaik dan berhati lembutlah di setiap keadaan.

Akhir kata penulis, semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan serta dapat dikembangkan lebih lanjut dan dapat dilaksanakan dengan semestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Januari 2026

Penulis



Della Irbiyanti

**NPM 210209005**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Batasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.7 Spesifikasi Produk .....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kerangka Teoritis .....	13
2.1.1 Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran.....	13
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Magic box</i> .....	25
2.1.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ..	38
2.2 Kerangka Konseptual .....	54
BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....	55

3.1 Metode Penelitian .....	55
3.2 Tahapan Penelitian .....	57
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	57
3.2.2 Sumber Data Penelitian .....	57
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	57
3.2.4 Analisis Data Penelitian .....	62
3.3 Rancangan Produk .....	64
3.3.1 Pengujian Internal .....	66
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	67
3.4 Tahapan Pengembangan .....	67
3.5 Jadwal Penelitian .....	69
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
4.1 Dekripsi Hasil Penelitian .....	70
4.2 Pembahasan .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	59
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	61
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	62
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	63
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	64
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian.....	69
Tabel 3.9 Hasil Validasi Ahli Media.....	117
Tabel 3.10 Hasil Validasi Ahli Materi .....	113
Tabel 3.11 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	110
Tabel 3.12 Hasil Validasi Kepraktisan Guru .....	121
Tabel 3.13 Hasil Validasi Kepraktisan Siswa.....	123

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual.....	54
Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Media.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus .....	95
Lampiran 2. Modul Ajar .....	96
Lampiran 3. LKPD.....	105
Lampiran 4. Ringkasan Sejarah .....	107
Lampiran 5. Lembar Validasi Bahasa.....	110
Lampiran 6. Lembar Validasi Materi.....	113
Lampiran 7. Lembar Validasi Media .....	117
Lampiran 8. Lembar Angket Guru.....	121
Lampiran 9. Lembar Angket Siswa .....	123
Lampiran 10. Hasil Wawancara bersama Guru .....	126
Lampiran 11. Dokumentasi.....	128
Lampiran 12. Form K1.....	130
Lampiran 13. Form K2.....	131
Lampiran 14. Form K3.....	132
Lampiran 15. Berita Acara Seminar Proposal.....	133
Lampiran 16. Surat Keterangan Seminar Proposal .....	136
Lampiran 17. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	137
Lampiran 18. Berita Acara Bimbingan Proposal .....	138
Lampiran 19. Surat Pernyataan Proposal .....	139
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian.....	140
Lampiran 21. Surat Izin Balasan Melaksanakan Penelitian.....	142
Lampiran 22. Hasil Turnitin.....	143
Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup.....	144

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Guru memiliki tuntutan untuk menjalankan tugasnya secara profesional. Profesionalisme guru tergolong dalam kompetensi utama yang harus dimiliki untuk menjalankan perannya sebagai pendidik. Hal ini sebagaimana diatur dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 ayat (1), seorang guru wajib menguasai empat kompetensi utama, yakni pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional, yang diperoleh melalui jalur pendidikan profesi. Penguasaan kompetensi profesional ini menempatkan guru pada tanggung jawab untuk merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan yang memegang peranan penting untuk membentuk masyarakat berkualitas serta memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Disisi lain, pendidikan memberikan kontribusi signifikan dalam menentukan derajat kemajuan sebuah bangsa. Tujuan pokok pendidikan adalah mencetak individu yang kompeten dan berkarakter, memiliki wawasan luas, serta berorientasi pada masa depan untuk mewujudkan cita-cita yang diinginkan.

UU RI No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar serta proses pembelajaran yang mendorong siswa berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut meliputi aspek spiritual

keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, pembentukan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi individu dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia sebagai makhluk berakal dan berbudaya, yang memiliki peran sebagai khalifah Allah di muka bumi. Secara etimologis, kata pendidikan berasal dari Yunani "*paedagogie*" yang dimaknai sebagai proses pemberian bimbingan kepada anak. Di sisi lain, istilah untuk pendidikan dalam bahasa Inggris adalah "*education*" yang mengandung makna pengembangan potensi serta kegiatan pembimbingan.

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan pada masa kini menunjukkan kecenderungan yang semakin meningkat. Secara universal, pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses pengembangan potensi manusia secara menyeluruh sekaligus pembentukan prinsip-prinsip sosial dan kultural yang dianut oleh suatu kelompok masyarakat, sehingga individu mampu bertahan hidup secara layak. Dalam konteks tersebut, pendidikan berperan sebagai komponen utama dalam upaya pengembangan manusia yang mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik yang beragam.

Secara garis besar, pendidikan dipahami sebagai usaha individu guna memelihara dan mengembangkan potensi bawaan, baik fisik maupun spiritual, secara selaras kerangka nilai yang tumbuh dalam dinamika masyarakat dan kebudayaan. Oleh karena itu, pendidikan dan budaya merupakan dua unsur yang saling berkaitan dan berperan bersama dalam mendorong kemajuan kehidupan manusia (Rahman et al., 2022).

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari pengaruh lingkungan sekolah sebagai salah satu faktor pendukung utama. Kondisi lingkungan sekolah yang baik berperan besar dalam menentukan tingkat keterwujudan tujuan pendidikan. Dalam hal ini, guru memegang peranan strategis dalam menunjang keberhasilan belajar siswa di sekolah. Proses belajar mengajar dapat berjalan secara optimal apabila guru menguasai kompetensinya sebagai fasilitator, terutama dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik melalui pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan fokus serta partisipasi aktif siswa.

Efektivitas pembelajaran dalam kelas, selain ditopang oleh lingkungan yang kondusif, sangat tergantung pada cara guru memfasilitasi pembelajaran melaksanakan proses belajar mengajar. Tingkat efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi. Sehingga, dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai pendidik, guru dituntut mampu berinovasi dengan tingkat kreativitas yang memadai, karena kemampuan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas guru yang membimbing mereka.

Perangkat pembelajaran yang dirancang oleh guru harus mampu mendorong peningkatan minat belajar serta kapasitas siswa dalam proses pembelajaran. Pada Kurikulum Merdeka, perangkat pembelajaran mencakup berbagai komponen, antara lain modul ajar, instrumen penilaian, bahan ajar, media pembelajaran, serta komponen pendukung lainnya. Agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, seluruh unsur tersebut perlu disiapkan dan dilengkapi oleh guru.

Dalam perspektif pendidikan, media pembelajaran memiliki posisi yang sangat strategis karena berperan langsung dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menghadirkan ragam pendekatan sekaligus menghidupkan proses belajar, terutama karena media tersebut berfungsi sebagai sarana penyaluran materi pembelajaran dari guru kepada siswa secara terencana. Dengan demikian, pemilihan dan penerapan media yang pas menjadi sarana untuk memacu proses pembelajaran yang efektif, hemat tenaga, dan berdaya guna tinggi.

Media pembelajaran memiliki peran menunjang berlangsungnya proses belajar mengajar dan berfungsi sebagai rujukan pembelajaran yang memfasilitasi peran guru memperluas pemahaman dan *insight* siswa. Melalui pemanfaatan variasi, media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk memvariasikan penyampaian materi, tetapi sekaligus berkontribusi dalam menumbuhkan ketertarikan serta memberikan rangsangan belajar kepada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Sejalan dengan itu, pengaturan sarana dan instrumen bantu belajar menjadi aspek krusial bagi institusi pendidikan formal, mengingat media pembelajaran memainkan peran sentral sebagai penopang inti dalam seluruh aktivitas belajar-mengajar.

Secara umum, fungsi utama media pembelajaran adalah menghadirkan situasi yang memberi ruang bagi siswa memperoleh pengetahuan secara tepat dan mendalam, mengembangkan kemampuan kognitif, serta mendukung pembentukan kepribadian siswa. Dalam praktik pembelajaran, penggunaan alat peraga telah menunjukkan kontribusi yang signifikan pada berbagai tahapan pembelajaran,

terutama dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Saleh & Syahrudin, 2023).

Dalam konteks pendidikan, istilah media pembelajaran bukanlah hal yang asing. Di berbagai sekolah dasar, guru telah banyak memanfaatkan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggunaan media pembelajaran menjadi penting karena guru sering menghadapi kesulitan dalam menarik perhatian serta menumbuhkan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan. Tanpa dukungan media pembelajaran, proses pembelajaran berpotensi kurang optimal karena stimulasi yang menargetkan ranah kognitif, afektif, fokus, dan kapabilitas praktik siswa tidak berkembang secara maksimal.

Luh dan Ekayani (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai piranti penunjang kegiatan belajar-mengajar, yang berfungsi memicu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sehingga mendorong berlangsungnya proses belajar secara aktif. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, siswa didorong untuk berperan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi elemen kunci yang tidak terpisahkan dalam kerangka metodologi pengajaran, sekaligus lingkungan belajar yang dirancang dan dikelola oleh guru untuk memperlancar interaksi hubungan timbal balik siswa dengan ekosistem belajar mereka.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari pendidik kepada siswa, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan untuk berinteraksi

dan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar. Walaupun media pembelajaran bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan pembelajaran, keberadaannya menjadi salah satu unsur penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Hal tersebut perlu dipahami karena keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh berbagai komponen lain, mencakup teknik pembelajaran, paket materi ajar, sarana fisik, atribut serta kondisi sosial siswa, kemampuan pedagogis guru, dan faktor pendukung lainnya.

Dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud dengan media pendidikan merupakan instrumen yang dipergunakan guru untuk mentransfer pengetahuan dan materi pembelajaran kepada siswa dengan orientasi pada penguatan proses konstruksi pemahaman siswa terhadap materi.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang kajian yang menitikberatkan pada pemahaman terhadap berbagai fenomena, baik yang berkaitan dengan entitas hidup maupun non-hidup, termasuk hubungan yang terjalin di antara keduanya. Lebih jauh, IPAS menelaah eksistensi manusia dalam kapasitasnya sebagai makhluk sosial, dengan mengintegrasikan beragam pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu yang disusun secara sistematis dan logis, termasuk pemahaman terhadap hubungan sebab dan akibat dalam berbagai peristiwa (Alfatonah et al., 2023).

IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang agar siswa dapat memahami dan mengaitkan berbagai konsep sains dan sosial secara kontekstual, mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena alam dan sosial yang ada di lingkungan sekitar, sekaligus mendorong siswa untuk memupuk

kapasitas berpikir analitis sekaligus imajinatif, meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi, mengenalkan konsep-konsep dasar IPA dan IPS, menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan sosial, mengintegrasikan pembelajaran kontekstual.

Sejalan dengan ketentuan yang dikemukakan oleh Viqri et al. (2024), Kurikulum Merdeka menggabungkan pembelajaran IPA dan IPS ke dalam satu mata pelajaran terpadu, yaitu IPAS. Dalam kurikulum tersebut, pembelajaran sains dan sosial dipusatkan dalam satu kesatuan yang saling berkaitan. Guru kelas IV memiliki tuntutan kompetensi khusus dalam melaksanakan pembelajaran IPAS, mengingat materi IPA dan IPS diajarkan secara terpadu dalam satu semester pembelajaran.

Berdasar pengalaman dalam PLP 3, yang menekankan pengenalan lingkungan belajar di SDS Bersubsidi Bakti I pada tanggal 22 Juli 2024 sampai 22 Agustus 2024 pada kelas IV Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama pelaksanaan PLP 3 di SDS Bersubsidi Bakti I, ditemukan sejumlah permasalahan pada proses pembelajaran. Salah satu aspek yang berkontribusi terhadap kondisi tersebut ialah keterbatasan fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah, sehingga pendidik kerap hanya mengandalkan media sederhana seperti papan tulis dan buku cetak. Kondisi ini berdampak pada penyampaian materi yang belum optimal serta minimnya penggunaan media pembelajaran, yang pada akhirnya mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti berupaya melakukan inovasi melalui pengembangan media pembelajaran yang dirancang untuk memperkuat

proses pemaknaan materi oleh siswa serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai jenis media yang disesuaikan dengan konsep yang akan ditanamkan. Pendekatan yang potensial diterapkan meliputi penggunaan media berbasis aktivitas bermain, mengingat dunia anak identik dengan aktivitas bermain. Pemanfaatan media permainan yang dirancang secara kreatif dan memiliki tampilan menarik diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong keaktifan siswa pada proses belajar mengajar di kelas.

Salah satu media pembelajaran yang menarik minat peneliti adalah *Magic box* sebagai solusi atas permasalahan yang ada. *Magic box* adalah media pembelajaran berupa permainan kotak ajaib yang dirancang menyerupai kotak hadiah berukuran cukup besar, yang dapat dibuka dan ditutup. Di dalam setiap kotak terdapat berbagai aktivitas pembelajaran dan permainan edukatif yang bertujuan membantu siswa memahami materi serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media *Magic box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang diatas, penelitian ini menelusuri sejumlah persoalan inti yang muncul sebagai fokus penelitian:

1. Guru belum optimal dalam menyediakan media pembelajaran, sehingga penggunaan media masih terbatas pada gambar dalam buku siswa.
2. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah karena kegiatan belajar cenderung berpusat pada peran guru.
3. Proses pembelajaran yang umumnya diterapkan masih didominasi oleh metode ceramah dan pengerjaan soal, akibatnya, materi yang dipahami siswa kurang mendalam dan mudah terlupakan.
4. IPAS materinya sulit dipahami oleh siswa, dikarenakan; (a). Kurangnya minat dan motivasi belajar apabila materi yang diajarkan dianggap membosankan atau sulit. (b). Kurangnya media pembelajaran yang efektif. (c). Materi yang sering kali membutuhkan penalaran, pemahaman, serta hafalan.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, agar penelitian memiliki fokus dan tujuan yang jelas, penelitian difokuskan pada pengembangan *Magic box* sebagai media pembelajaran untuk materi Cerita Tentang Daerahku Topik A. Kerajaan-Kerajaan di Nusantara, ruang lingkup wilayah, periode waktu, jenis kerajaan dan sumber peninggalan sejarah.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan cakupan masalah yang telah dibatasi diatas, penelitian ini menyusun pertanyaan penelitian yang terfokus pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media *magic box* pada materi Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I?
2. Bagaimanakah tingkat kevalidan media *magic box* pada materi Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I?
3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media *magic box* pada materi Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Merujuk pada cakupan permasalahan yang telah ditetapkan, studi ini menyusun tujuan penelitian yang terfokus pada pencapaian sasaran-sasaran berikut:

1. Menguraikan proses pengembangan media *magic box* pada materi Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media *magic box* pada materi Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media *magic box* pada materi Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat pada penelitian ini, yakni :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi berupa bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media *magic box* terhadap hasil

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan serta pendukung bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan dan pemanfaatan media *magic box* dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: media *magic box* yang dihasilkan penelitian ini bukan sekadar alat bantu, melainkan alat edukatif yang menyalurkan materi pembelajaran melalui jalur percobaan, sekaligus memperluas spektrum wawasan guru dalam IPAS. Khususnya pada materi Cerita tentang Daerahku, Topik A: Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.
- b. Bagi Siswa: *magic box* menghadirkan pengalaman belajar multisensori yang memfasilitasi pemahaman materi secara mendalam. Media ini merangsang keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas percobaan, memperkuat penguasaan konsep, sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam menangkap materi pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah: implementasi *Magic box* diharapkan menjadi katalisator peningkatan mutu pembelajaran, selaras dengan tujuan kurikulum. Selain itu, penelitian ini memberi dorongan strategis bagi pengembangan sarana dan prasarana, menjadikan lingkungan belajar lebih dinamis, responsif, dan inovatif.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: penelitian ini menawarkan ruang referensi yang kaya dalam pengembangan produk media pembelajaran. Selain menyajikan contoh praktik inovatif, studi ini memberikan *insight* metodologis dan

pengalaman empiris mengenai bagaimana media edukatif dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memanfaatkan papan MDF sebagai bahan utama sebagai berikut :

- a. Media dibuat menggunakan alat & bahan : (1) Papan MDF; (2) Gergaji tangan; (3) Lem; (4) Penggaris; (5) Gunting; (6) Double tape; (7) Peta nusantara 3D ; (8) Gambar materi; (9) Paku klip; (10) Cat pernis kayu; (11) Miniatur tambahan; (12) Obeng ; (13) Magnet.
- b. Langkah-langkah pembuatan produk :
  1. Menyiapkan papan MDF sebagai bahan dasar pembuatan media.
  2. Membuat pola pada papan MDF berukuran  $40 \times 30$  cm sebanyak empat buah yang akan digunakan sebagai sisi kotak.
  3. Menggambar pola pada papan MDF berukuran  $30 \times 30$  cm sebanyak dua buah yang berfungsi sebagai bagian atas dan alas kotak.
  4. Menyatukan seluruh pola yang telah dipotong hingga membentuk jaring-jaring balok, kemudian pemasangannya diberi engsel sebagai cara agar kotak mampu berfungsi terbuka dan tertutup
  5. Setelah terbentuk balok, cat lah dengan menggunakan pernis.
  6. Rangkailah peta nusantara 3D pada media *magic box* bagian dalam.
  7. Tempelkan magnet pada peta lokasi peninggalan sejarah.
  8. Tempelkan kertas materi yang sudah dirangkai pada setiap peta peninggalan sejarah yang telah ditandai.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran**

###### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah *media* berakar dari bahasa Latin *medius*, yang secara etimologis dimaknai sebagai “perantara”, atau “penghubung”, sehingga menunjukkan perannya sebagai sarana yang menjembatani proses penyaluran informasi dari sumber kepada penerima. Sementara itu, pembelajaran adalah upaya sadar yang dilaksanakan oleh guru atau pendidik dengan tujuan memfasilitasi siswa agar proses belajar yang dijalani selaras dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik masing-masing. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran esensial dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, keberadaan media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengarahkan berlangsungnya kegiatan belajar sekaligus menjadi salah satu faktor penentu tercapainya keberhasilan pembelajaran (Ani Daniyati et al., 2023).

menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyampaian pesan yang dirancang untuk menstimulasi proses berpikir serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong terjadinya perluasan dan pengayaan pengetahuan. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat perantara seperti televisi, radio, maupun bahan cetak, tetapi juga mencakup peran manusia sebagai sumber informasi serta berbagai aktivitas interaktif, seperti diskusi, seminar, dan

bentuk kegiatan lain yang berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, menambah pengetahuan serta melatih keterampilan siswa (Ani Daniyati et al., 2023).

Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa alat bantu pembelajaran berfungsi sebagai media komunikasi untuk memungkinkan informasi disalurkan dari sumber kepada siswa secara terencana. Penggunaan media ini mewujudkan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal, efisien, dan efektif. Selain itu, media yang menarik akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan jauh dari rasa bosan.

Saleh dan Syahrudin (2023) menambahkan bahwa pada hakikatnya media pembelajaran digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu untuk mengomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan pengaturan lingkungan belajar yang rapi dan terstruktur, media ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Sementara itu, Hasan et al. (2021) mengemukakan media pembelajaran dipandang sebagai wahana yang mengandung pesan atau informasi instruksional dan dimanfaatkan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Keberadaan media tersebut memiliki peran esensial dalam memfasilitasi siswa untuk memahami konsep-konsep baru serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kompetensi yang mereka butuhkan dalam proses belajar.

Berdasarkan sintesis dari beragam pandangan para ahli, alat pembelajaran bisa dipahami sebagai bahan bantu serta digunakan guru untuk memaparkan materi

dan informasi secara sistematis. Kehadiran media ini tidak hanya memfasilitasi penyampaian pelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, meningkatkan perhatian, serta memaksimalkan pemahaman mereka selama proses pembelajaran berlangsung secara terarah dalam upaya menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, sekaligus mendorong siswa guna mengembangkan sikap dan meningkatkan keterampilan.

Alat pembelajaran dapat diartikan sebagai instrumen yang difungsikan sebagai sarana pendidikan di sekolah, dengan tujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Alat ini mampu menyalurkan pesan atau informasi secara efektif selama kegiatan belajar mengajar, sekaligus merangsang rasa ingin tahu dan perhatian siswa. Media pembelajaran juga berperan sebagai penunjang kelancaran kegiatan pembelajaran agar tujuan instruksional dapat tercapai secara optimal.

Selain itu, alat pembelajaran adalah perangkat bantu agar memuat bahan pelajaran yang dipakai guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Media ini memungkinkan penyampaian informasi secara lebih terstruktur sehingga pembelajaran berlangsung lancar dan sistematis. Lebih jauh, media pembelajaran berfungsi untuk mengubah pemahaman siswa terhadap konsep abstrak menjadi lebih nyata dan terstruktur, meningkatkan keterlibatan mereka, dan menjembatani pemahaman antara teori dengan realitas nyata, sehingga motivasi dan minat belajar siswa dapat terangsang secara maksimal.

### **b) Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Wulandari et al. (2023), media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan praktis yang berkontribusi secara signifikan dalam menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar. Pertama, alat ini mampu menjelaskan penyampaian pesan dan informasi, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan lebih optimal dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Selanjutnya, media pembelajaran berfungsi untuk memusatkan perhatian siswa serta mendorong motivasi belajar, mempererat interaksi antara siswa dengan lingkungannya, serta memberi peluang bagi mereka yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri berdasarkan minat dan kapasitas belajar masing-masing. Ketiga, media ini mampu mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu yang mungkin menghambat kegiatan belajar. Keempat, media pembelajaran mampu menghadirkan kesamaan pengalaman belajar bagi seluruh siswa dalam memahami fenomena yang terdapat di lingkungan sekitarnya, sekaligus membuka peluang keterlibatan langsung siswa dengan guru, masyarakat, serta lingkungan belajar. Hal tersebut dapat diwujudkan, antara lain, melalui kegiatan edukatif seperti kunjungan ke museum, kebun binatang, atau berbagai aktivitas pembelajaran lapangan lainnya.

Menurut Fadilah et al. (2023), alat pembelajaran mempunyai beragam manfaat khusus yang memiliki peran penting dan bermakna dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pertama, media memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih seragam, sehingga variasi interpretasi guru terhadap suatu topik dapat diminimalkan dan materi dapat diterima siswa secara konsisten. Kedua, media membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena mampu menampilkan

informasi secara visual dan audio yang memungkinkan prinsip, konsep, proses, serta prosedur abstrak disajikan secara lebih konkret dan sistematis. Ketiga, media mendorong adanya proses interaksi timbal balik antara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung secara searah, tetapi memungkinkan komunikasi aktif yang melibatkan siswa. Keempat, media pembelajaran memungkinkan guru memanfaatkan waktu pembelajaran secara lebih efisien karena penyampaian materi menjadi lebih cepat dan tepat sasaran. Kelima, media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, karena pemanfaatannya memungkinkan materi dipahami secara komprehensif dan menyeluruh. Keenam, Pemanfaatan media memungkinkan terselenggaranya proses pembelajaran tanpa terikat oleh batasan tempat dan waktu, sekaligus membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta kemampuan inderawi siswa. Ketujuh, melalui media pembelajaran, siswa dapat mengembangkan sikap yang positif terhadap proses belajar karena materi disampaikan dengan cara yang lebih jelas, menarik, dan menyenangkan. Terakhir, peran guru mengalami pergeseran menuju fungsi yang lebih strategis dan produktif, sehingga guru lebih fokus pada pemberian motivasi, penyampaian informasi, bimbingan, dan instruksi yang memastikan siswa berpartisipasi secara aktif, baik secara intelektual maupun praktik langsung, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara optimal dan berdaya guna.

Manfaat media pembelajaran digunakan sebagai pendukung dalam pelaksanaan proses belajar mengajar mencakup beberapa hal. Pertama, media mampu menumbuhkan ketertarikan siswa sehingga memicu motivasi belajar mereka. Kedua, penyampaian materi menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga

siswa dapat memahami isi pelajaran secara terencana dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Ketiga, media memungkinkan variasi metode pengajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya bersandar pada komunikasi verbal, tetapi membuat siswa tidak mudah bosan dan pendidik tidak mudah keletihan. Keempat, media mendorong siswa untuk menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa tidak sekadar menerima penjelasan dari guru, melainkan turut terlibat dalam berbagai aktivitas lain, seperti melakukan pengamatan, demonstrasi, dan kegiatan interaktif lainnya (Ibrahim et al., 2023).

Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan, media pembelajaran memiliki nilai strategis, yakni memberikan panduan bagi guru untuk menyampaikan materi secara lebih jelas tanpa bergantung pada penjelasan verbal semata, mampu menstimulasi motivasi belajar melalui penguatan rasa ingin tahu siswa, serta menghadirkan keberagaman metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik bagi siswa.

Selanjutnya, manfaat media pembelajaran mencakup pemberian variasi pengalaman belajar bagi siswa, sehingga pelaksanaan pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Penggunaan media juga menjadikan pembelajaran lebih interaktif, karena dapat memfasilitasi terwujudnya proses komunikasi dua arah yang dinamis antara guru dan siswa. Selain itu, media pembelajaran berperan dalam memfasilitasi siswa untuk membentuk kerangka pemahaman, penguasaan konsep, serta

pengorganisasian informasi yang diperoleh, sehingga proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna dan bernilai. Dengan demikian, pengalaman belajar siswa diperluas, memungkinkan konsep yang dipelajari dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan.

### **c) Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Fadilah et al. (2023), Media pembelajaran merupakan wahana esensial yang dapat dimanfaatkan guru menjadi sarana pendukung bagi kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas. Media berperan sebagai penyampai pesan pembelajaran sekaligus sebagai stimulus yang dapat membangkitkan perasaan dan motivasi belajar siswa, sehingga mendorong terjadinya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Namun, agar media berfungsi secara optimal, guru wajib secara kreatif dan inovatif mampu meningkatkan daya tarik dan kenyamanan proses belajar dengan salah satu bentuk media yang disarankan adalah media visual, karena memiliki kemampuan untuk menarik perhatian serta memfokuskan konsentrasi siswa pada materi yang disampaikan. Maka, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi ajar agar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Yudi (2022) terdapat banyak jenis media pembelajaran, Karenanya, guru diharapkan mampu menyeleksi media pembelajaran yang sesuai selaras dengan kebutuhan ajarnya, artinya menyesuaikan dengan bagaimana karakter siswanya, bagaimana materi yang akan disampaikan dan bagaimana situasi lingkungan atau ketersediaan serta media pembelajaran yang akan digunakan. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah agar penyampaian pesan dan

informasi dapat efektif dan memberikan pengalaman baru dalam bidang teknologi bagi siswa.

Menurut (Ani Daniyati et al., 2023), media pembelajaran memiliki sejumlah tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran, antara lain meningkatkan daya tarik kegiatan belajar mengajar bagi siswa, memperjelas makna materi agar lebih mudah dipahami, menghadirkan variasi strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menstimulasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas belajar.

Berdasarkan sintesis atas pandangan para ahli tersebut, disimpulkan media pembelajaran berguna sebagai wahana menyampaikan pesan pembelajaran dan merangsang motivasi, perasaan, serta minat belajar siswa. Media tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, tetapi juga mendukung hasil belajar yang lebih optimal, memperjelas isi materi, menghadirkan metode pengajaran yang lebih variatif, dan memacu keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.

#### **d) Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Haptanti et al. (2024) berpendapat, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis. Pertama, media nonproyeksi dua dimensi yang mencakup gambar, poster, grafik, bagan, serta peta dasar. Kedua, media nonproyeksi tiga dimensi meliputi benda konkret, model, dan boneka. Ketiga, media audio, seperti radio. Keempat, media proyeksi yang mencakup film, slide, film strip, serta overhead proyektor. Kelima, media visual elektronik, yaitu televisi yang menyajikan informasi berupa gambar dan suara dari jarak jauh, serta

perangkat perekam video (VTR/VCR) yang memungkinkan proses perekaman, penyimpanan, dan pemutaran gambar serta suara secara bersamaan.

Jenis media pembelajaran dikelompokkan dalam beberapa kategori. Media audio, yang meliputi kaset audio, siaran radio, CD, telepon, dan format digital seperti MP3. Media cetak mencakup buku teks, modul, brosur, leaflet, ilustrasi, dan foto yang menghadirkan materi secara visual statis. Media audio-cetak mengombinasikan kaset audio dengan bahan tertulis, sehingga informasi dapat diterima baik secara pendengaran maupun bacaan. Media proyeksi visual diam, seperti *overhead transparency* (OHT) dan slide, memungkinkan guru menampilkan gambar atau teks secara jelas di depan kelas. Sedangkan media proyeksi audio-visual diam menambahkan unsur suara pada slide, sehingga penyampaian materi menjadi lebih hidup. Media visual bergerak, misalnya film tanpa suara, menghadirkan pergerakan sebagai stimulasi visual, sementara media audio-visual bergerak, seperti video, VCD, dan televisi, memadukan gerak dan suara untuk pengalaman belajar yang lebih imersif. Terakhir, media berbasis objek fisik menggunakan benda nyata atau model, sehingga siswa dapat mengalami pembelajaran secara langsung dan konkret. Kombinasi berbagai media ini memungkinkan guru memilih sarana yang paling sesuai dengan karakteristik materi, minat, dan kebutuhan siswa.

Menurut Haptanti et al. (2024) mengatakan bahwa ada lima jenis dasar media pembelajaran, yakni: (1) media cetak, yaitu media yang bersifat statis dan menitikberatkan pada penyampaian pesan melalui unsur visual; (2) media audio, berhubungan langsung dengan fungsi indera pendengaran; (3) media visual, yakni

memanfaatkan melalui indera penglihatan; serta (4) media proyeksi bergerak, yang mencakup media berbasis gerak seperti film dan program televisi, (5) Benda tiruan (miniatur).

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok. Berdasarkan Silahuddin et al. (2022), klasifikasi media mencakup: (1) media audio, antara lain kaset, siaran radio, telepon, dan format digital seperti MP3; (2) media cetak, yang mencakup buku ajar, modul, brosur, leaflet, gambar, serta foto; (3) media audio-cetak, yaitu media audio yang disertai dengan bahan tertulis; (4) media proyeksi visual tidak bergerak, seperti slide dan *overhead transparency* (OHT); (5) media proyeksi audio-visual statis, yakni slide yang dilengkapi dengan suara; (6) media visual bergerak, misalnya film tanpa audio; (7) media audio-visual, seperti video, VCD, dan televisi; serta (8) media berbasis objek fisik, yaitu benda nyata maupun miniatur (Silahuddin et al., 2022).

Sementara menurut Magdalena et al. (2021), media pembelajaran dapat dibedakan menjadi lima jenis dasar: (1) Media cetak, yaitu media statis yang menekankan pada pesan visual; (2) Media audio, yang berfokus pada indera pendengaran; (3) Media visual, yang dinikmati melalui penglihatan; (4) Media proyeksi bergerak, termasuk film, program televisi, dan rekaman gerak lainnya; (5) Benda tiruan atau miniatur.

Berdasarkan sintesis dari beragam pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup media audio, visual, audio visual, cetak dan proyeksi. Kelima kategori media tersebut berperan dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran, dengan pemilihan jenis media yang perlu disesuaikan masing

–masing rombongan belajar serta karakteristik materi ajar yang disampaikan. Ragam media yang tersedia sangat beragam, sehingga guru dapat menyesuaikan penggunaannya agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

**e) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran**

Menurut Adam (2021), penggunaan media pembelajaran visual memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1. Kelebihan media visual:
  - a. Media visual berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas tujuan pembelajaran, karena penyajian materi dilakukan dalam bentuk yang lebih konkret sehingga mudah dipahami melalui indera penglihatan.
  - b. Media ini memperlancar alur pembelajaran, sehingga informasi dapat ditangkap siswa dengan cepat dan efisien.
  - c. Media visual memperkuat pemahaman konseptual sekaligus meneguhkan ingatan jangka panjang siswa terhadap materi.
  - d. Bahan visual dapat diulang-ulang untuk dipelajari, diklipping, atau dipilah sesuai kebutuhan belajar.
  - e. Media ini merangsang kemampuan berpikir kritis, analitis, dan fokus siswa secara spesifik terhadap informasi yang diberikan.
  - f. Media visual mampu menjembatani keterbatasan pengalaman nyata siswa, menghadirkan situasi yang tidak mereka alami secara langsung.
  - g. Media ini memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara siswa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga belajar terasa lebih nyata.

- h. Media visual menanamkan konsep dan pemahaman yang akurat, mengurangi risiko miskonsepsi terhadap informasi.
  - i. Media ini mengeluarkan rasa ingin tahu, minat baru, dan motivasi intrinsik siswa untuk mengeksplorasi materi lebih mendalam.
2. Kekurangan media visual :
- a) Media visual dalam beberapa kondisi menunjukkan keterbatasan berupa respons yang relatif lambat serta fleksibilitas penggunaan yang kurang optimal.
  - b) Selain itu, media visual umumnya tidak disertai dengan komponen audio sebagai pendukung penyampaian informasi.
  - c) Representasi visual terkadang terbatas dalam ruang lingkup dan variasi, sehingga informasi yang disampaikan kurang komprehensif.
  - d) Media visual berbasis cetak menuntut *cost* produksi yang besar, mengingat media harus melalui tahapan percetakan sebelum dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.
  - e) Penggunaan media visual membutuhkan konsentrasi dan pengamatan yang lebih teliti agar pesan atau informasi dapat diterima dengan tepat oleh siswa.

Keunggulan dan keterbatasan media visual menurut para ahli (Nurfadhillah et al., 2021) yakni:

- 1. Kelebihan media visual
  - a) Meningkatkan fokus dan daya tarik bagi siswa.
  - b) Membantu menanamkan konsep yang akurat.

- c) Memfasilitasi interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
  - d) Mengatasi keterbatasan pengalaman belajar siswa.
  - e) Menstimulasi analisis mendalam meskipun terkadang sulit dipahami oleh sebagian orang.
  - f) Memperluas pengalaman belajar siswa yang sebelumnya terbatas.
2. Kekurangan media visual
- a) Biaya produksi relatif tinggi karena media cetak harus dicetak dan dikirim terlebih dahulu sebelum dapat digunakan atau dipamerkan.
  - b) Jangkauan visual sering terbatas, sehingga informasi yang disampaikan tidak selalu lengkap.
  - c) Media visual cenderung memiliki keterbatasan dari segi kecepatan dan kepraktisan dalam penggunaannya.
  - d) Media ini tidak dilengkapi dengan unsur audio, karena proses pengembangannya hanya memanfaatkan gambar atau teks yang tidak dapat menghasilkan suara.

### **2.1.2 Media Pembelajaran *Magic box***

#### **a) Pengertian Media Pembelajaran *Magic box***

Media *magic box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak besar yang di dalamnya tersusun beberapa kotak lain, masing-masing memuat materi yang dikembangkan menyesuaikan dengan fokus tema pembelajaran (Suci Siti Rukmana et al., 2023). Kotak ini dirancang dengan kombinasi warna menarik dan ilustrasi yang mampu mempertahankan perhatian siswa.

Menurut Sari dan Lian (2023), *magic box* adalah media berbentuk kubus yang menyimpan materi atau media unsur lain yang baru dapat diamati setelah wadah tersebut dibuka, sehingga materi tidak dapat diketahui oleh siswa yang terdapat di dalamnya ketika kotak masih dalam keadaan tertutup.

Sementara itu, Adawiyah et al. (2022) menyebut *magic box* sebagai media grafis visual berbentuk kotak, di mana saat dibuka, sisi-sisinya menampilkan tulisan, gambar, atau ilustrasi sesuai tema. Kotak ini mekar saat dibuka, menampilkan susunan komponen seperti gambar, tulisan, hiasan, atau kotak-kotak kecil lainnya yang memuat materi pembelajaran, sehingga tampilan menjadi sangat menarik dan estetik.

Menurut Ariska dan Suyadi (2020), *magic box* termasuk media konkret yang memanfaatkan indera penglihatan, sehingga disebut juga kotak ajaib. Kotak ini berfungsi menampung berbagai materi untuk mendukung peningkatan kemampuan bahasa dalam pendidikan.

Selain itu, Matematika et al. (2022) menyatakan media *magic box* dapat menampung penjelasan dan materi yang memicu rasa ingin tahu serta antusiasme siswa. Media ini juga memudahkan pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, dan mampu menarik perhatian siswa secara optimal.

*Magic box* sebagai salah satu media pembelajaran konvensional guna membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Media ini berbentuk menyerupai kotak hadiah atau kubus dengan ukuran yang fleksibel sesuai kebutuhan serta bersifat tidak transparan. Keberadaan *magic box* dinilai praktis dan

menarik, serta mampu memfasilitasi siswa dalam menjembatani materi yang diajarkan.

*Magic box* diklasifikasikan sebagai media visual karena pemanfaatannya bertumpu pada indera penglihatan. Ditinjau dari aspek dimensional, media ini memiliki karakteristik tiga dimensi yang mencakup panjang, lebar, dan tinggi, sehingga bentuknya menyerupai bangun ruang kubus. Media ini memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran karena praktis, fleksibel, dan tahan lama.

Berdasarkan kajian para ahli, *Magic box* didefinisikan sebagai media pembelajaran dengan bentuk kotak atau kubus, yang menyajikan materi secara tersembunyi dan baru dapat diamati ketika kotak tersebut dibuka. Keunggulan *Magic box* terletak pada sifatnya yang efisien, luwes, dan tahan lama, serta kemampuannya menampung materi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga media ini sangat efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **b) Manfaat Media *Magic box***

Manfaat yang dimiliki media *Magic box* dalam proses pembelajaran cukup beragam. Pertama, media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga mereka lebih terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Kedua, penggunaan *Magic box* dapat merangsang kemampuan berpikir kritis sekaligus memperkuat retensi siswa terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya, media tersebut membantu siswa menunjang pemahaman konsep-konsep pembelajaran melalui pendekatan yang bersifat intuitif dan menyenangkan. Keempat, *Magic box* mendukung pendekatan *student-centered*, di mana fokus pembelajaran berpindah

pada siswa sebagai pusat aktivitas belajar. Kelima, media tersebut memungkinkan terwujudnya interaksi dua arah yang efektif antara guru dan siswa, serta memfasilitasi pemberian umpan balik secara langsung dalam proses pembelajaran. Keenam, penerapan *Magic box* mendorong munculnya inovasi dan kreativitas baru dalam proses pembelajaran. Ketujuh, media ini fleksibel dan dapat digunakan baik untuk kelompok kecil maupun besar. Kedelapan, ukurannya yang ringkas membuat *Magic box* mudah dibawa ke mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mobile. Kesembilan, kombinasi warna dan ilustrasi yang menawan pada media ini memiliki daya tarik tersendiri, mampu memikat perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Ariska & Suyadi, 2020).

Selain itu, menurut Sania et al. (2022), salah satu keunggulan *Magic box* adalah kemampuannya membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Karena isi kotak tidak terlihat dari luar, siswa akan merasakan kejutan dan penasaran saat membukanya. Media ini tidak hanya meningkatkan antusiasme belajar, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir dan daya ingat siswa. Selain itu, *Magic box* dapat mendorong siswa untuk aktif menemukan kata-kata, mengekspresikan gagasan, serta meningkatkan kemampuan berbicara mereka (Swandewi et al., 2024).

Menurut Yazia (2022), *Magic box* memiliki sejumlah manfaat utama, antara lain menstimulasi perhatian siswa, mendorong partisipasi aktif selama kegiatan belajar mengajar, dan membantu siswa menguasai konsep materi dengan lebih baik, khususnya pada topik bangun ruang. Selain itu, penggunaan media ini bertujuan guna meningkatkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran dipandang sebagai suatu objek yang berfungsi

sebagai penghantar pesan dalam kegiatan belajar. Pesan yang dimaksud adalah bahan ajar yang disampaikan melalui media, sehingga posisi dan desain *Magic box* dapat mempermudah pemahaman siswa dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Aela et al. (2023), *Magic box* juga berperan dalam membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Ketika konten di dalam kotak disusun sedemikian rupa, siswa merasakan kejutan saat membukanya, sehingga proses pembelajaran yang dialami menjadi lebih menarik dan bermakna. Media dilengkapi beragam unsur pendukung, seperti gambar visual atau tulisan yang interaktif dan bisa ditarik, sehingga mampu menarik minat siswa dan memperkaya cara penyampaian materi sesuai kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, disimpulkan media *Magic box* memiliki, yakni: meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, Media ini bersifat portabel karena ukurannya yang ringkas, menonjolkan desain warna dan ilustrasi yang menarik, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Penggunaan *Magic box* mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih hidup, serta mendorong siswa untuk lebih aktif di kelas. Media ini juga membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan memperluas wawasan mereka dengan mengaitkan konsep yang sudah dimiliki menjadi bermakna. Selain itu, penerapan *magic box* berkontribusi dalam memperkuat kemampuan daya ingat siswa yang mampu mengimplementasikan pengetahuan atau keterampilan tersebut dalam kehidupannya, meningkatkan daya

konsentrasi, kreativitas, dan hasil belajar. Dengan adanya media ini, siswa tetap fokus, lebih terlibat, dan tidak mudah merasa jenuh selama mengikuti proses belajar mengajar.

**c) Tujuan Pembelajaran Media *Magic box***

Menurut Faiz et al. (2022) tujuan pembelajaran *magic box*, yakni:

1. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep benda dan prinsip sains melalui pengalaman belajar interaktif menggunakan kotak ajaib (*Magic box*).
2. Mendorong peningkatan capaian hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan inovatif.
3. Mengembangkan kreativitas serta memperkaya proses pembelajaran melalui aktivitas bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan jauh dari kebosanan.

Menurut Yazia (2022), tujuan dari permainan *magic box* merupakan aktivitas menebak berbagai objek yang disembunyikan di dalam sebuah kotak. Kegiatan ini dirancang untuk memperluas perbendaharaan kosakata anak melalui proses mendeskripsikan benda yang mereka sentuh. Dalam pelaksanaannya, anak memanfaatkan indera peraba untuk mengeksplorasi objek serta merefleksikan pengalaman yang diperoleh. Kegiatan ini menekankan kemampuan anak dalam merasakan, mengamati, serta menjelaskan hasil pengamatannya. Selain itu, anak dapat mengungkapkan informasi mengenai jumlah, bahan, bentuk, dan ukuran benda yang ditemukan, sekaligus melatih kemampuan mereka dalam membedakan berbagai objek.

Tujuan *Magic box* ini untuk menarik perhatian siswa, melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, membuat siswa penasaran dan diarahkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan (Saleh et al., 2024). Sedangkan menurut Amelia et al. (2024) tujuan pembelajaran menggunakan *magic box* ini adalah untuk memperkenalkan bentuk dan warna kepada anak-anak. Anak-anak diarahkan untuk mengambil salah satu bentuk yang terdapat di dalam kotak dengan cara memasukkan tangan, kemudian meraba dan menebak bentuk tersebut tanpa melihatnya. Setelah proses perabaan dilakukan, objek dikeluarkan dari kotak dan anak diminta mengidentifikasi warna dari bentuk yang diperoleh. Warna yang diperkenalkan dalam kegiatan ini meliputi merah, kuning, dan biru, sedangkan bentuk geometri yang dikenalkan kepada anak antara lain lingkaran, persegi, dan segitiga.

Menurut Khusna et al. (2024), media *Magic box* bersifat praktis dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat daya ingat, merangsang imajinasi, serta memacu motivasi belajar. Dengan memanfaatkan *Magic box*, guru dapat lebih mudah menyampaikan konsep, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sekaligus merangsang kreativitas mereka. Keunggulan media ini antara lain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mempermudah pemahaman materi tentang kebutuhan manusia, serta menyesuaikan materi dengan tingkat perkembangan usia siswa.

Berdasarkan pandangan para ahli, disimpulkan tujuan pembelajaran pemanfaatan media *magic box* adalah untuk menyampaikan materi tentang jaring-jaring bangun ruang secara terpadu yang membuat proses pembelajaran lebih

menarik, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan.

Selain itu, permainan *Magic box* juga berfungsi sebagai sarana pengembangan aspek kognitif, khususnya dalam mengenal bentuk dan warna. Aspek kognitif ini penting untuk menumbuhkan pengetahuan anak serta memperluas kosakata mereka, saat anak menjelaskan pengalaman yang diperoleh melalui panca indera, seperti melihat, mendengar, meraba, mencium, atau merasakan objek yang ada di dalam kotak.

#### **d) Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Magic box***

Menurut Sania et al. (2022), pembuatan media pembelajaran *Magic box* memerlukan beberapa alat dan bahan, antara lain kardus, ilustrasi baju adat, gambar alat musik tradisional, peta Indonesia, botol minum bekas, karton, kertas origami, serta roda putar dibuat menggunakan bahan-bahan seperti kardus, gunting, lem fox, serta perlengkapan pendukung lainnya. Proses pembuatan media *magic box* dilakukan melalui serangkaian tahap yang terstruktur sebagai berikut:

1. Siapkan kardus sebagai struktur utama, lalu lapiasi seluruh permukaannya dengan kertas karton berwarna hitam untuk memberikan tampilan yang rapi dan kokoh.
2. Cetak gambar-gambar yang dibutuhkan, seperti peta Indonesia, baju adat, dan alat musik tradisional. Setelah dicetak, potong gambar-gambar tersebut menjadi kartu-kartu kecil. Selanjutnya buat roda putar dari kardus berbentuk bulat, lapiasi dengan karton hitam, dan tempelkan dengan soal atau label,

contohnya meliputi pakaian tradisional Aceh, instrumen musik khas Jawa, maupun alat musik petik.

3. Gunting botol bekas dan pasang sebagai bagian dari media untuk merepresentasikan alat musik tradisional secara nyata.
4. Potong kertas origami menjadi bentuk simetris dan asimetris sesuai kebutuhan media.
5. Rakit semua komponen: roda putar dipasang pada bagian depan kardus, sementara peta Indonesia ditempelkan di bagian belakang. Alat musik tradisional diletakkan di sisi kardus, dan media dilengkapi dengan elemen permainan interaktif yang mendukung proses pembelajaran.

Menurut Adawiyah et al. (2022), prosedur pembuatan *Magic box* dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Siapkan papan partikel dan papan duplet sebagai bahan dasar pembuatan box.
2. Potong papan partikel untuk box besar menjadi tiga bagian tanpa penutup, yaitu: satu potong memiliki panjang 33 cm dan lebar 30 cm; dua potong dengan panjang 33 cm dan tinggi 21 cm; serta dua potong dengan lebar 30 cm dan tinggi 21 cm.
3. Potong papan duplet untuk box kecil menjadi tiga bagian tanpa penutup, yakni: satu potong dengan panjang 24 cm dan lebar 20 cm; dua potong dengan panjang 24 cm dan tinggi 18 cm; serta dua potong dengan lebar 20 cm dan tinggi 18 cm.

4. Buat dua tutup box,  $33,5 \times 30,5 \times 2$  cm untuk ukuran besar, dengan tutup kotak kecil berukuran  $24,5 \times 20,5 \times 2$  cm.
5. Susun dan rakit semua potongan papan untuk kotak besar dan kecil sehingga membentuk jaring-jaring balok, menggunakan lem kayu untuk memastikan struktur yang kokoh dan stabil.
6. Lapisi permukaan luar box besar menggunakan kertas kado sebagai elemen dekoratif.
7. Siapkan kertas emas dalam empat variasi warna, kemudian gunakan masing-masing warna bertujuan melapisi bagian dalam kotak besar, bagian luar kotak kecil, dan bagian dalam kotak kecil sesuai dengan panduan diagram produk.
8. Tutup box dilapisi kertas kado menggunakan lem stik agar tampilan rapi dan kuat.
9. Siapkan dua potong papan berukuran panjang 20 cm dan lebar 28 cm, lalu satukan dengan solasi kertas sehingga dapat dibuka dan ditutup dengan mudah.
10. Tempelkan lempengan seng pada halaman kedua, ketiga, dan keempat menggunakan lem alteco, lalu lapisi dengan kertas emas untuk mempercantik tampilan visual.
11. Setelah semua tahap selesai, edia kotak ini siap diisi dengan materi pembelajaran, fokus pada perubahan wujud benda dan sifat-sifatnya, guna mendukung pemahaman siswa secara lebih konkret.

Menurut Swandewi et al. (2024), tahapan pembuatan *Magic box* dilakukan dengan beberapa langkah-langkah, yakni:

- a. Alat dan bahan yang digunakan: kardus, lem, gunting, penggaris, double tip, kertas origami, dan lakban hitam.
- b. Prosedur pembuatan:
  1. Menyiapkan papan kardus sebagai bahan utama.
  2. Membuat pola pada kardus dengan ukuran 30 x 20 cm sebanyak empat buah.
  3. Memotong kardus ukuran 20 x 20 cm sebanyak dua buah.
  4. Membungkus setiap potongan kardus dengan kertas kado agar tampak rapi dan menarik.
  5. Menggabungkan potongan kardus guna membentuk jaring-jaring balok dari kotak besar dan kecil, lalu rekatkan dengan lakban hitam agar box dapat dibuka dan ditutup dengan lancar.
  6. Mengisi setiap kotak dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan tema.
  7. Memberikan hiasan tambahan agar *Magic box* lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menggunakan langkah-langkah yang dijelaskan oleh Swandewi et al. (2024) sebagai acuan. Namun terdapat beberapa perbedaan, yaitu penulis menggunakan papan MDF dengan ukuran berbeda dari kardus Swandewi, serta menggunakan cat kayu atau pernis untuk melapisi box, bukan kertas kado.

**e) Penggunaan Media *Magic box* Dalam Pembelajaran Menurut Penulis**

Penulis menerapkan penggunaan media *Magic box* dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa menjadi lima kelompok, masing-masing terdiri dari enam siswa.
2. Setiap kelompok kemudian memilih seorang ketua kelompok.
3. Ketua kelompok diminta maju ke depan untuk mengambil buku cerita yang telah disiapkan oleh guru, kemudian membacakan dan menjelaskan sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara.
4. Guru membantu membuka *Magic box*, kemudian kelompok tersebut mencari informasi mengenai lokasi sejarah kerajaan di dalam media *Magic box*.
5. Setelah menemukan letak sejarah kerajaan, kelompok tersebut menjelaskan nama kerajaan, tahun berdirinya, pusat pemerintahan, nama raja, serta peninggalan sejarah yang relevan, dengan merujuk pada buku yang telah disiapkan guru.

**f) Kelebihan dan Kekurangan Media *Magic box***

Menurut Sutraningsi et al. (2021), media *Magic box* memiliki sejumlah keunggulan, yakni:

- a. Kelebihan media *magic box*:
  1. Bentuknya yang atraktif sehingga menarik perhatian siswa.
  2. Media ini tergolong mudah dibuat dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Siswa cenderung merasa senang dan antusias saat menggunakannya.
4. Dari segi biaya, *magic box* relatif terjangkau.
5. Penggunaan media ini memungkinkan siswa mengasah berbagai keterampilan, termasuk kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan interaksi sosial dengan teman sebaya.

b. Kekurangan media *magic box* :

Kekurangan media *magic box* guna pembelajaran konten yang diberikan oleh media semakin mendominasi dalam Pancasila dan membutuhkan fasilitas, alat, dan harga yang layak Guru pun perlu menyiapkan tenaga tambahan, ruang yang cukup, serta alokasi waktu lebih, karena media *Magic box* yang digunakan bersifat manual dan memerlukan pengelolaan langsung.

Menurut Mariana (2023) media *Magic box* memiliki beberapa keunggulan dan keterbatasan, yakni:

1. membangkitkan semangat belajar dalam diri siswa,
2. mendapatkan pengetahuan yang baru dan wawasan yang luas
3. membantu siswa mengingat pengetahuan yang diperoleh

a. kekurangan media *magic box* :

Media *magic box* (kotak misteri) memiliki kekurangan, yaitu pada saat digunakan pada materi yang tidak tepat dan tidak spesifik maka penggunaan media *magic box* menjadi tidak efektif dan tidak efisien.

Berdasarkan penjelasan Minatin et al. (2024), media *Magic box* memiliki sejumlah keunggulan sekaligus keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, yakni:

- a. Kelebihan media *magic box* :
  1. Menstimulasi perkembangan bahasa anak
  2. Membantu anak mengingat kosa kata dengan melibatkan mereka,
  3. Menumbuhkan minat belajar anak, memperjelas makna bahasa pelajaran, pengajaran menjadi lebih bervariasi
  4. Mendrong anak untuk aktif melakukan kegiatan pembelajaran.
- b. Kekurangan media *magic box* :
  1. Membutuhkan persiapan waktu yang cukup
  2. Menggunakan kesiapan guru
  3. Terjadi kegaduhan di dalam kelas.

### **2.1.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

#### **a) Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu proses interaktif antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Pada dasarnya, pembelajaran adalah tahapan kegiatan di mana guru dan siswa melibatkan diri dalam pelaksanaan program pembelajaran. Program pembelajaran meliputi perencanaan yang merinci keterampilan dasar dan teori, mengatur alokasi waktu, menetapkan indikator pencapaian hasil belajar, serta menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Menurut Ardiana (2022), pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaktif siswa pada pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, yang dirancang untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa inti pembelajaran adalah

interaksi tersebut di lingkungan pendidikan tertentu. Selain itu, menurut Putri et al. (2022), pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang sengaja dirancang untuk mendukung berbagai proses belajar internal siswa.

Berdasarkan kajian para ahli maupun ketentuan peraturan yang berlaku, disimpulkan pembelajaran adalah suatu sistem terstruktur yang dirancang untuk memfasilitasi dan mendukung proses belajar siswa secara optimal. Hal ini mencakup rangkaian sistem yang dirancang dan disusun dengan tujuan memengaruhi serta memberikan dukungan pada jalur belajar siswa, serta memperkaya wawasan serta pengalaman belajar siswa. Pembelajaran juga merupakan suatu proses di mana pelajar mendapatkan bimbingan atau dukungan dalam mengikuti proses belajar. Peran guru sebagai pembimbing diawali dengan banyaknya siswa yang mengalami kesulitan.

#### **b) Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)**

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, IPA dan IPS digabung menjadi satu bidang studi yang dikenal sebagai IPAS, dengan tujuan mendorong anak-anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Perubahan dalam kurikulum telah mengakibatkan perubahan dalam cakupan materi pembelajaran yang harus siswa pahami. Salah satu perubahan tersebut terkait dengan implementasi materi pembelajaran IPAS, yang menjadi ciri khas pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan upaya penyederhanaan administrasi pembelajaran melalui penyediaan modul ajar. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum ini adalah IPAS, yang merupakan hasil integrasi antara IPA dan IPS. Pembelajaran IPAS dalam kerangka kurikulum

tersebut dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu secara mendalam, mendorong keterlibatan aktif siswa, mengembangkan keterampilan inkuiri, meningkatkan kesadaran diri serta pemahaman terhadap lingkungan sekitar, sekaligus memperluas pengetahuan dan penguasaan konsep IPAS secara komprehensif (Rahmah et al., n.d.).

Sebelumnya, dalam KTSP dan beberapa kurikulum sebelumnya, juga terdapat mata pelajaran terpisah untuk IPA dan IPS. Namun pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS di SD. Hal ini dilakukan karena pada usia SD anak-anak cenderung melihat dunia sebagai satu kesatuan, hal ini bertujuan agar siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar, baik dari aspek alam maupun sosial, sehingga mampu mengelola keduanya secara bersamaan. .

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021), keistimewaan Kurikulum Merdeka terletak pada fokusnya terhadap mata pelajaran inti sekaligus pertumbuhan kompetensi siswa di setiap fase pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih holistik, bermakna, dan efisien. Untuk menguatkan pengembangan karakter serta profil kompetensi Pancasila, proses pembelajaran dirancang menjadi memperkuat relevansi dan interaktivitas pembelajaran melalui proyek, sehingga siswa dapat aktif menyelidiki isu-isu nyata, termasuk terkait kesehatan dan lingkungan, dan tantangan sosial lainnya.

Proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan secara efektif dapat secara optimal melibatkan partisipasi siswa dalam aktivitas belajar, sehingga mendukung

mereka untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna.

Sebaliknya, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih berfokus pada pengembangan kemampuan siswa dalam menyelesaikan beragam jenis masalah, dimulai dari masalah yang berkaitan dengan diri sendiri, hingga masalah yang kompleks, sebagaimana dijelaskan oleh (Ningrum & Putri, 2021).

Namun, dalam Kurikulum 2013, IPA dan IPS disajikan secara menyatu dan holistik, teranyam dalam tema-tema pembelajaran tertentu sehingga siswa mempelajari kedua disiplin ilmu tersebut secara bersamaan dan kontekstual, meskipun penilaian tetap dilaksanakan secara terpisah pada pendekatan sebelumnya, namun dalam Kurikulum Merdeka, yang merupakan paradigma baru, mata pelajaran IPA dan IPS pada tingkat atas sekolah dasar digabung menjadi satu mata pelajaran tunggal yang dinamakan IPAS. Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa IPAS merupakan integrasi dari dua mata pelajaran, yakni IPA dan IPS dengan tujuan mendorong anak-anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan.

### **c) Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Berdasarkan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (2022), tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkembangkan potensi siswa sehingga selaras dengan profil Pelajar Pancasila, yakni:

1. Menstimulasi rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa agar memacu siswa untuk mengamati fenomena sekitar serta memahami hubungan-hubungan

dalam alam semesta, serta menyadari keterkaitan antara alam dan kehidupan manusia.

2. Mengajak siswa berperan aktif dalam pelestarian dan pengelolaan lingkungan, termasuk pemanfaatan SDA secara bijaksana dan bertanggung jawab.
3. Mendorong penguasaan keterampilan inkuiri, mulai dari identifikasi, perumusan masalah, hingga pencarian solusi melalui praktik nyata.
4. Membantu siswa memahami jati diri mereka, menghayati konteks sosial tempat mereka berada, serta menafsirkan dinamika kehidupan manusia dan masyarakat seiring berjalannya waktu.

Menurut Agustina et al. (2022), tujuan pembelajaran IPAS dalam kerangka kurikulum merdeka adalah menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa, mendorong keterlibatan aktif, mengasah keterampilan inkuiri, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Dengan pendekatan ini, siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima informasi, melainkan berperan sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran.

Di samping itu menurut Suhelayanti et al. (2023), tujuan pembelajaran IPAS adalah membantu siswa mengembangkan diri agar selaras dengan profil pelajar Pancasila, sehingga mereka mampu:

1. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu yang mendorong siswa untuk menelaah fenomena di sekelilingnya, memahami alam semesta, serta mengungkap keterkaitan antara alam dan kehidupan manusia.

2. Berpartisipasi aktif dalam upaya pelestarian, pemeliharaan, dan pengelolaan lingkungan serta sumber daya alam secara bijaksana dan berkelanjutan.
3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan inkuiri pada siswa, sehingga mereka mampu menelaah, merumuskan, dan memecahkan masalah secara nyata dan sistematis.
4. Memahami jati diri sendiri, menilai posisi sosial dalam lingkungannya, serta merefleksikan perubahan kehidupan masyarakat dari rentang waktu yang ada.
5. Menyadari tanggung jawab sebagai anggota masyarakat yang berkontribusi secara positif pada komunitas, bangsa, dan dunia, sehingga mampu berpartisipasi aktif dalam penyelesaian persoalan yang relevan dengan lingkungan.
6. Mengaplikasikan pengetahuan dan konsep IPAS secara praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah membekali siswa dengan pemahaman terpadu tentang fenomena alam dan sosial di sekitar mereka, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan ilmiah.

Secara umum, tujuan pembelajaran IPAS meliputi:

1. Memahami konsep dasar IPA dan IPS secara terpadu untuk mengenali dan menjelaskan peristiwa alam dan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan rasa keingintahuan, keterampilan berpikir kritis, dan pemecahan masalah berdasarkan pendekatan ilmiah.

3. Menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan alam dan sosial, serta sikap tanggung jawab terhadap keberlanjutan kehidupan.
4. Melatih keterampilan observasi, eksperimen, dan pengumpulan data untuk membuat kesimpulan berdasarkan bukti.
5. Mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa mampu mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai konteks sosial dan lingkungan.

**d) Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD**

Adapun materi pembelajaran IPAS di kelas IV SD, yaitu :

- 1) Tumbuhan sebagai Penopang Kehidupan di Bumi, pada materi ini siswa membahas bagian-bagian tumbuhan, fungsi masing-masing bagian, dan peran tumbuhan dalam kehidupan.
- 2) Wujud Zat dan Perubahannya, siswa akan mempelajari wujud materi, yaitu padat, cair, dan gas, serta mempelajari proses transformasi wujud materi, seperti proses pencairan, pembekuan, dan penguapan
- 3) Gaya di Sekitar Kita, materi ini membahas tentang gaya, jenis gaya (misalnya, gaya otot, gaya magnet), dan pengaruhnya terhadap benda.
- 4) Mengubah Bentuk Energi, siswa akan belajar tentang energi, berbagai bentuk energi (misalnya, energi panas, energi listrik), dan perubahan energi dari satu bentuk ke bentuk lainnya.

- 5) Cerita tentang Daerahku, materi ini membahas tentang sejarah dan budaya daerah tempat tinggal siswa, termasuk peninggalan sejarah dan keragaman budaya.
- 6) Indonesiaku Kaya Budaya, siswa akan mempelajari tentang keragaman budaya di Indonesia, termasuk suku, agama, tradisi, dan hasil kerajinan tangan.
- 7) Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita, materi ini membahas tentang ekonomi, sistem ekonomi, dan peran masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.
- 8) Membangun Masyarakat yang Beradab, siswa akan belajar tentang norma sosial, peraturan, dan pentingnya menciptakan masyarakat yang harmonis.

**e) Cerita Tentang Daerahku**

**1. Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi**

Kegiatan pembelajaran pada unit ini yaitu mencakup : (1) Memahami Peran Tumbuhan dalam Ekosistem: Tumbuhan berperan sebagai produsen utama dalam rantai makanan, menyerap CO<sub>2</sub> sekaligus menghasilkan oksigen yang vital bagi semua makhluk hidup. (2) Pemahaman fotosintesis: Tumbuhan mengubah cahaya matahari menjadi energi kimia berupa glukosa, yang digunakan untuk pertumbuhan dan metabolisme dan menghasilkan oksigen. Pembelajaran ini bertujuan untuk menjelaskan mekanisme fotosintesis dan pentingnya bagi kelangsungan hidup. (3) Menghargai Pentingnya Tumbuhan bagi Kelangsungan Hidup: Tumbuhan menyediakan makanan, obat-obatan, bahan baku industri, dan

tempat hidup bagi banyak spesies. Pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya menjaga keberadaan tumbuhan dan habitatnya.

## 2. Wujud Zat dan Perubahannya

Kegiatan pembelajaran pada unit ini yaitu mencakup : (1) Eksperimen Sederhana: (a) Mencairkan Es: Siswa dapat mencairkan es batu di dalam gelas. Perhatikan perubahan wujud dari padat (es) menjadi cair (air). (b) Menguapkan Air: Siswa dapat memanaskan air di dalam panci. Perhatikan perubahan wujud dari cair (air) menjadi gas (uap). (c) Menyublimkan Kapur Barus: Siswa dapat meletakkan kapur barus di dalam wadah tertutup dan membiarkannya selama beberapa hari. Perhatikan perubahan wujud dari padat (kapur barus) menjadi gas (uap). (d) Mengembun: Siswa dapat membuat es batu di dalam minuman dan mengamati perubahan wujud dari gas (uap air) menjadi cair (embun) di luar gelas.

## 3. Gaya di Sekitar Kita

Kegiatan pembelajaran pada unit ini yaitu mencakup :

### (1) Pengamatan Video:

Tampilkan video yang menggambarkan berbagai contoh gaya, seperti gaya otot (mendorong meja, menarik kursi), gaya gesek (sepeda yang melambat), gaya gravitasi (buah jatuh dari pohon), gaya listrik (lampu menyala), dan gaya magnet (magnet menempel di kulkas). Diskusikan dengan siswa tentang jenis gaya yang mereka lihat di video dan bagaimana

gaya tersebut mempengaruhi benda. (2) Percobaan Sederhana: (a) Percobaan Gaya Otot: Minta siswa untuk mendorong atau menarik benda seperti meja atau kursi untuk merasakan bagaimana gaya otot dapat membuat benda bergerak. (b) Percobaan Gaya Gesek: Gunakan buku dan meja. Minta siswa untuk mengamati bagaimana gaya gesek membuat buku melambat saat ditarik di atas meja. (c) Percobaan Gaya Gravitasi: Gantungkan sebuah bola dengan tali dan lepas. Amati bagaimana gaya gravitasi menarik bola ke bawah.

#### 4. Mengubah Bentuk Energi

Kegiatan pembelajaran pada unit ini yaitu mencakup : (1) Identifikasi Contoh: Siswa dapat mencari dan mengidentifikasi berbagai contoh perubahan energi di dalam dan di sekitar sekolah, seperti lampu, kipas angin, bel sekolah, komputer, proyektor, dan lain-lain. (2) Penjelasan Proses: Siswa dapat menjelaskan bagaimana energi berpindah dan berubah bentuk dari satu tipe ke tipe lain dalam contoh yang telah mereka identifikasi. Contoh nyata adalah lampu, yang mengubah energi listrik menjadi energi panas dan cahaya. (3) Percobaan: Siswa dapat melakukan percobaan sederhana untuk memahami perubahan energi, seperti membuat rangkaian listrik sederhana, membuat generator sederhana, atau mengamati perubahan energi pada alat-alat elektronik. (4) Media Pembelajaran: Menggunakan media pembelajaran seperti video atau presentasi untuk menjelaskan konsep perubahan energi dan contoh-contohnya. (5) Diskusi: Membuka diskusi di kelas untuk membahas contoh perubahan energi, bagaimana prosesnya, dan manfaatnya dalam

kehidupan sehari-hari. (6) Latihan: Menyediakan latihan atau soal-soal untuk menguji pemahaman siswa tentang perubahan energi. (7) Media: Menggunakan media pembelajaran visual, termasuk gambar, diagram, dan video, sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep perubahan energi.

#### 5. Cerita tentang Daerahku

Kegiatan pembelajaran pada unit ini yaitu mencakup : (1) Kerajaan-kerajaan di nusantara : (a) Presentasi Materi: Guru dapat memaparkan materi tentang kerajaan-kerajaan Nusantara, mulai dari sejarah berdirinya, tokoh penting, wilayah kekuasaan, hingga peninggalan sejarah. (b) Diskusi Kelompok: Siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan topik-topik tertentu, seperti perbandingan antara kerajaan Hindu dan Islam, atau dampak kerajaan maritim terhadap perdagangan. (2) Daerahku dan kekayaan alamnya : (a) Mengenal letak geografis dan ciri khas daerahnya, menyebutkan nama daerah tempat tinggalnya, menjelaskan letak wilayah secara sederhana (gunung, laut, dataran tinggi, dll.) (b) Mengidentifikasi kekayaan alam yang ada di daerahnya, menyebutkan hasil alam (pertanian, perkebunan, tambang, laut, hutan), menjelaskan manfaat kekayaan alam bagi kehidupan masyarakat. (c) Menjelaskan hubungan antara kekayaan alam dan mata pencaharian penduduk. Contoh: daerah pesisir → nelayan, daerah pegunungan → petani teh/sayuran. (d) Menceritakan potensi daerahnya dalam bentuk lisan atau tulisan. (e) Menumbuhkan rasa syukur dan tanggung jawab terhadap kekayaan alam,

menunjukkan sikap peduli dan hemat dalam menggunakan sumber daya alam, menyadari pentingnya menjaga kelestarian alam. (3) Masyarakat di daerahku : (a) Mengidentifikasi kehidupan masyarakat di daerahnya, menjelaskan jenis-jenis pekerjaan masyarakat setempat, mengenal bentuk kegiatan sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan sekitar. (b) Mengetahui keragaman masyarakat dalam satu daerah, menyebutkan suku, bahasa, adat istiadat, dan kepercayaan yang ada di daerahnya, memahami pentingnya hidup rukun dalam keberagaman. (c) Menjelaskan peran masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: petani, pedagang, guru, nelayan, tenaga kesehatan, dll, menghubungkan peran tersebut dengan kebutuhan masyarakat. (d) Menumbuhkan sikap peduli, toleransi, dan gotong royong, menerapkan nilai-nilai kebersamaan dan saling menghormati perbedaan. (e) Menghargai keberagaman budaya dan pekerjaan di masyarakat, menunjukkan sikap bangga dan hormat terhadap kearifan lokal.

#### 6. Indonesiaku Kaya Budaya

Kegiatan pembelajaran pada unit ini yaitu mencakup : (a) Mendeskripsikan Keragaman Budaya: Siswa diharapkan mampu menjelaskan berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia, seperti tarian daerah, instrumen musik tradisional, musik daerah, arsitektur rumah tradisional, dan busana adat, dan sistem kekerabatan. (b) Kearifan Lokal: Siswa juga perlu memahami kearifan lokal yang ada di daerahnya, yaitu praktik-praktik tradisional yang eksis sejak lama dan menjadi elemen penting dalam budaya lokal. (c) Manfaat dan Pelestarian: Siswa harus

mengetahui manfaat keberagaman budaya bagi pembangunan bangsa, seperti menciptakan toleransi, mengurangi konflik sosial, dan memperkaya budaya nasional. Mereka juga perlu memahami pentingnya melestarikan budaya agar tetap lestari dari generasi ke generasi.

#### 7. Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita

Kegiatan pembelajaran pada unit ini yaitu mencakup : (a) Memahami jenis kebutuhan: Siswa belajar mengidentifikasi jenis kebutuhan (primer, sekunder, tersier) dan membedakannya dengan keinginan. (b) Mengurutkan prioritas kebutuhan: Siswa memahami pentingnya mengurutkan kebutuhan berdasarkan urgensi dan skala prioritas. (c) Mengenal sistem ekonomi: Siswa belajar tentang sistem barter dan bagaimana uang berperan sebagai alat tukar dalam transaksi jual beli. (d) Memahami peran berbagai pihak: Siswa memahami peran produsen, konsumen, dan distributor dalam kegiatan ekonomi. (e) Mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari: Siswa mampu menggunakan prinsip-prinsip ekonomi dalam aktivitas harian mereka, seperti membuat anggaran, memilih produk yang tepat, dan berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi yang positif.

#### 8. Membangun Masyarakat yang Beradab

Kegiatan pembelajaran pada unit ini yaitu mencakup : (a) Menciptakan Kehidupan Harmonis: Pendidikan yang beradab bertujuan untuk membangun masyarakat yang damai dan saling menghormati, (b) Memberikan Petunjuk dalam Bersikap dan Bertindak: Pembelajaran yang

beradab membantu individu untuk memahami aturan dan standar sosial yang diakui oleh masyarakat. (c) Mengontrol Sikap dan Tindakan Manusia: Dengan pemahaman akan moral dan etika, individu dapat mengendalikan perilaku mereka dan menghindari tindakan yang merugikan orang lain. (d) Melindungi Masyarakat: Pembelajaran yang beradab bertujuan untuk menciptakan masyarakat sadar hak dan kewajiban, sehingga dapat melindungi kepentingan bersama. (e) Membangun Kemanusiaan yang Beradab: Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan karakter, nilai-nilai moral, dan etika yang mendukung kehidupan bersama yang harmonis. (f) Mencapai Masyarakat yang Progresif, Adil, Sejahtera, dan Berbudaya: Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah membentuk masyarakat yang beriman dan bertakwa, berakhlak luhur, sekaligus memiliki penguasaan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. (g) Mengembangkan Potensi Manusia: Pendidikan membantu manusia mengembangkan segala potensinya menjadi manusia yang cerdas dan beradab. (h) Membentuk Masyarakat yang Mandiri: Pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi masyarakat agar dapat bertahan dan berkembang secara mandiri dalam berbagai aspek. (i) Menciptakan Masyarakat yang Demokratis, Toleran, dan Adil: Masyarakat beradab memiliki ciri-ciri seperti demokrasi, toleransi, pluralisme, keadilan sosial, dan kebebasan di ruang publik. (j) Menghindari Diskriminasi: tujuan masyarakat beradab juga mencakup terciptanya tatanan sosial yang egaliter, di mana interaksi tidak didominasi

oleh hierarki kelas dan diskriminasi dalam kehidupan bermasyarakat dapat diminimalkan.

Dalam hal ini penulis mengambil materi Cerita Tentang Daerahku Topik A, yang mencakup : (a) Presentasi Materi: Guru dapat memaparkan materi tentang kerajaan-kerajaan Nusantara, mulai dari pusat kerajaan, tokoh penting, wilayah kekuasaan, tahun berdirinya, hingga peninggalan sejarah. (b) Diskusi Kelompok: Siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan nama-nama kerajaan, pusat kekuasaan, nama-nama raja, tahun berdiri, serta peninggalan sejarahnya.

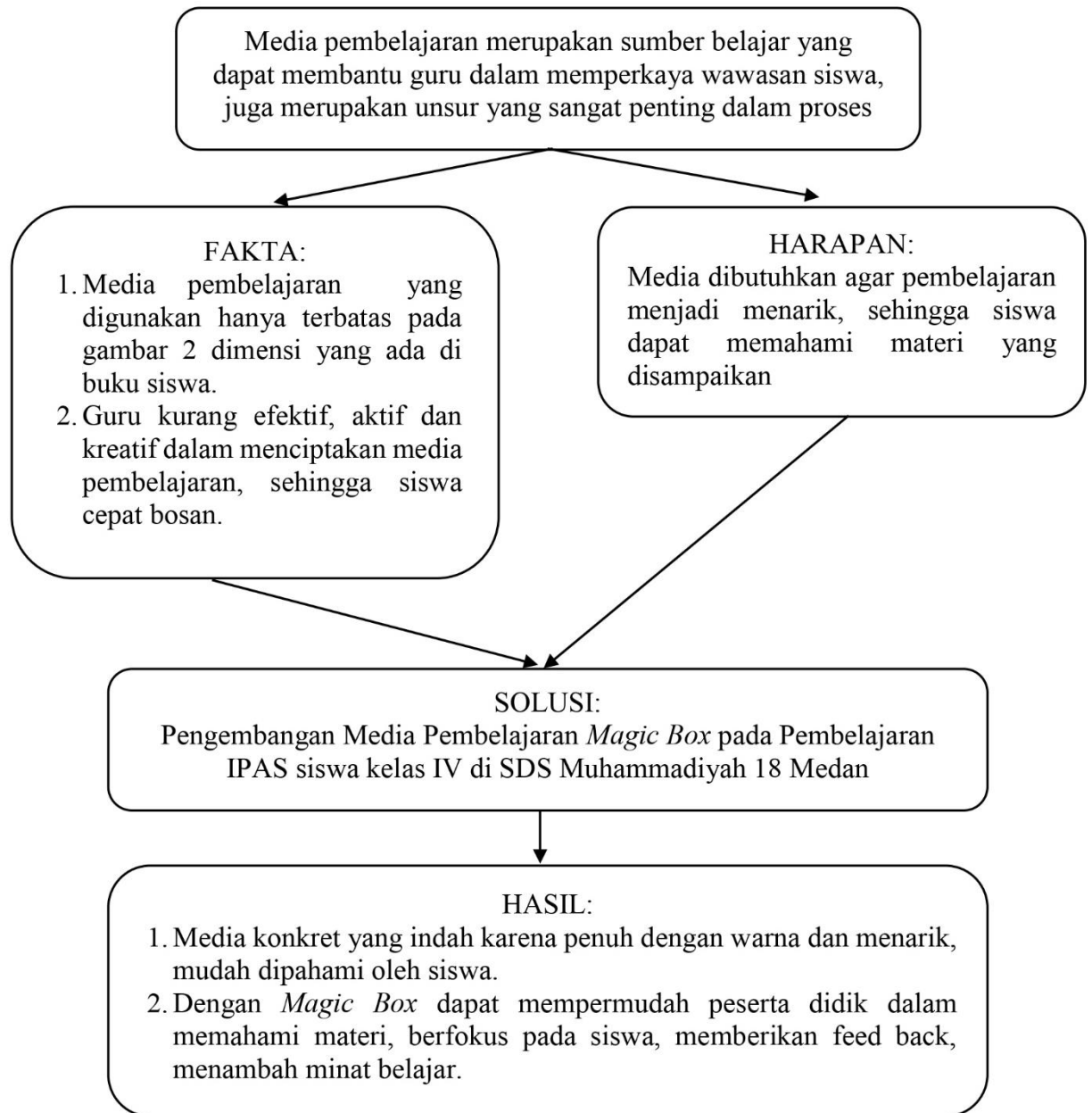
**f) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Berikut kelebihan IPAS menurut Suhelayanti et al. (2023) :

1. Mendorong pengembangan pendidikan yang bersifat menyeluruh, lintas disiplin, dan kontekstual.
2. Pembelajaran tidak dilaksanakan secara terpisah untuk setiap mata pelajaran, melainkan dikaitkan yang saling berhubungan, sehingga siswa mampu memahami hubungan antara lingkungan alam dan konteks sosial dalam kehidupan mereka.
3. Meningkatkan relevansi proses belajar dengan pengalaman nyata serta menumbuhkan keterampilan penting di era global, seperti berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kreativitas inovatif.

4. Membantu siswa memahami tentang bagaimana ilmu pengetahuan dapat digunakan untuk menyelesaikan isu sosial dan lingkungan, serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.
  5. Memperkuat pendidikan yang menghargai keberagaman serta menumbuhkan pemahaman mendalam mengenai budaya, sejarah, dan kondisi sosial baik di Indonesia maupun di tingkat global.
  6. Kondisi ini selaras dengan visi-misi Kurikulum Merdeka Belajar, yang mengedepankan pendidikan inklusif, berkeadilan, dan berpandangan global
- Kelemahan Pembelajaran IPAS menurut Suhelayanti et al. (2023), yakni:
1. Minimnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
  2. Terbatasnya sumber daya fasilitas.
  3. Terbatasnya kualitas pendidikan dan pengajaran.
  4. Kesulitan dalam mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu.
  5. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya IPAS.
  6. Tantangan dalam mengukur dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

## 2.2 Kerangka Konseptual



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual**

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Okpatrioka (2023) menjelaskan bahwa *Research and Development (R&D)* merupakan prosedur yang bertujuan menghasilkan dan memverifikasi keandalan produk pembelajaran. Proses tersebut dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang dikenal sebagai siklus R&D, yang meliputi pengkajian hasil-hasil penelitian yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan, perancangan dan pengembangan produk berdasarkan temuan tersebut, pelaksanaan uji coba pada konteks penggunaan yang sesungguhnya, serta tahap revisi untuk menyempurnakan produk berdasarkan kelemahan yang ditemukan selama proses pengujian.

Selaras dengan pendapat tersebut, Prananda et al. (2020) menyatakan bahwa penelitian R&D merupakan pendekatan untuk menciptakan produk spesifik melalui analisis kebutuhan terhadap permasalahan yang ada. Dengan demikian, diharapkan dapat dihasilkan alternatif pemecahan atas masalah yang muncul yang ditemukan. Produk yang dihasilkan selanjutnya diuji coba dan divalidasi guna mengevaluasi sejauh mana kelayakan terpenuhi dan keefektifannya. Produk yang telah dinyatakan valid kemudian dapat diproduksi secara lebih luas dan dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Menurut Mengatakan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang tersedia demi dimodifikasi agar lebih menggugah minat, sesuai dengan target

pembelajaran topik tertentu. Analisis data menggabungkan metode numerik kuantitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menangkap dimensi kuantitatif sekaligus makna kualitatif.

Muqdamien et al. (2021) menjelaskan bahwa R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan guna menghasilkan inovasi baru, baik berupa pengembangan media baru maupun penyempurnaan media yang telah ada agar lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian R&D, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Selanjutnya, Fauziah dan Ninawati (2022) mengemukakan bahwa penelitian R&D berfokus pada desain serta implementasi produk dalam bidang keahlian tertentu, dengan maksud menciptakan *output* yang memiliki standar keefektifan serta memenuhi kualitas dan standar yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *R&D* merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan inovasi produk sekaligus melakukan pengembangan lanjutan pada produk yang sudah ada guna meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Produk yang dikembangkan selanjutnya melalui tahap uji coba dan validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan serta keefektifannya. Setelah dinyatakan valid, produk tersebut dapat diproduksi dan dimanfaatkan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model penelitian ADDIE sebagaimana dikemukakan oleh Hidayat dan Nizar (2021). Model ADDIE merupakan suatu desain pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan individu

siswa, bersifat sistematis, serta mencakup tahapan yang dapat diterapkan baik dalam semua periode waktu. Model ini menggunakan pendekatan sistem yang memandang pengetahuan dan proses pembelajaran manusia sebagai satu kesatuan yang saling berkaitan.

## **3.2 Tahapan Penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian yang telah ditentukan, penelitian ini dilaksanakan di SDS Bersubsidi Bakti I terletak di Jalan Pelajar Nomor 1, Kelurahan Pulo Brayon Bengkel, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, dengan kode pos 20239.

### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

#### **a. Subjek Penelitian**

Kelompok sasaran dalam pengembangan *Magic box* tersusun atas dua kelompok yang terpisah. Kelompok pertama adalah validator yang berjumlah tiga orang dosen, masing-masing berperan sebagai ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kelompok kedua meliputi subjek uji kepraktisan, yaitu guru serta 29 siswa kelas IV yang memberikan respon terhadap penggunaan media *magic box*.

#### **b. Objek penelitian**

Objek yang diteliti dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *Magic box* pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

### **3.2.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian difungsikan sebagai sarana guna menelusuri tingkat validitas objek yang menjadi fokus kajian. Tiga varian instrumen diaplikasikan

secara sistematis, yakni instrumen materi, instrumen media, dan instrumen bahasa, terhadap kelayakan media *Magic box*.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator
1	<b>Aspek Pembelajaran</b>	1. Materi yang disajikan menggunakan <i>Magic box</i> sesuai dengan konsepnya.
		2. Kesesuaian urutan materi.
		3. Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar.
		4. Materi yang digunakan berkaitan dengan metode yang digunakan.
		5. Materi sesuai dengan KI dan KD
		6. Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
		7. Materi menarik bagi siswa.
		8. Materi jelas dan mudah dibaca.
		9. Materi dapat dipahami oleh siswa.
2	<b>Aspek Materi</b>	1. Media <i>Magic box</i> Cerita Tentang Daerahku dapat mendukung pencapaian Kompetensi Dasar.
		2. Isi materi relevan dengan pembelajaran.

Sumber : (Rahmasari & Lestari, 2023)

Berdasarkan Tabel 3.1, terdapat dua aspek penilaian. Pertama, aspek pembelajaran, yaitu kesesuaian materi dengan konsep pembelajaran. Kedua, aspek materi pada media *magic box* “Cerita Tentang Daerahku”, yaitu kemampuan media dalam memfasilitasi tercapainya sasaran Kompetensi Dasar serta relevansi isi materi dengan pembelajaran yang dilakukan.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
1	<b>Aspek Tampilan</b>	1. Jenis, Ukuran, angka dan keterbatasan tulisan pada <i>Magic box</i> .
		2. Komposisi warna dan gambar dan gambar pada media <i>Magic box</i> .
		3. Tampilan media menarik.
		4. Ketetapan ukuran media.
		5. Kualitas pengemasan media.
2	<b>Kemampuan Media</b>	1. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran.
		2. Kesesuaian media dengan karakter siswa.
		3. Media sebagai sumber belajar.
		4. Media mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran.
		5. Media menarik perhatian siswa.
3	<b>Aspek Penggunaan</b>	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media.
		2. Kemudahan penggunaan media.
		3. Kemudahan dalam perawatan media.
		4. Kemudahan media untuk dibawa kemana-mana ( <i>portable</i> ).
		5. Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran.

Sumber : (Rahmasari & Lestari, 2023)

Berdasarkan Tabel 3.2, penilaian media mencakup tiga aspek. Aspek tampilan meliputi keterbacaan huruf, kesesuaian ukuran tulisan, serta komposisi warna dan gambar pada *magic box*. Aspek kemampuan media mencakup kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, fungsi media sebagai sumber belajar, serta kemampuannya dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa. Aspek penggunaan meliputi kejelasan petunjuk, kemudahan perawatan, sifat portabel media, serta kebermaknaannya dalam pembelajaran.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Keterbacaan	1. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.
		2. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.
		3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.
		4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.
		5. Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.
		6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.
		7. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.
		8. Ketepatan ejaan.
		9. Konsistensi penggunaan istilah.
		10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.

Sumber : (Rahmasari & Lestari, 2023)

Berdasarkan Tabel 3.3, penilaian bahasa mencakup aspek keterbacaan yang meliputi penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar, ketepatan istilah sesuai dengan konsep materi, kelugasan dan kemudahan bahasa untuk dipahami siswa, kejelasan pesan dalam kalimat, serta konsistensi penggunaan istilah, simbol, dan ikon.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Item Pernyataan
1	Kejelasan	a. Kejelasan dalam penyampaian tujuan.	1,2
		b. Kejelasan dalam penyampaian materi.	
2	Kepuasan	Tambahan gambar yang menarik.	3
3	Keingintahuan	a. Pengalaman dalam menggunakan media <i>Magic box</i> sebagai media pembelajaran.	4,5
		b. Keingintahuan dalam mengembangkan.	
4	Semangat	Tidak bosan dalam proses pembelajaran	6
5	Kemudahan	a. Tidak kesulitan dalam mengolah pembelajaran.	7,8
		b. Ketertarikan menggunakan media sejenis pada penyampaian materi lainnya.	
<b>Jumlah butir</b>			<b>8</b>

Sumber : (Sutraningsi et al., 2021)

Tabel 3.4 menyajikan kisi-kisi angket respon guru untuk mengetahui kepraktisan media *Magic box*. Angket ini terdiri atas lima aspek penilaian, yaitu kejelasan, kepuasan, keingintahuan, semangat, dan kemudahan. Setiap aspek dijabarkan ke dalam beberapa indikator yang kemudian dituangkan dalam butir pernyataan angket. Jumlah keseluruhan butir pernyataan dalam angket respon guru adalah 8 butir. Instrumen ini disusun dengan mengadaptasi indikator dari Sutraningsi et al. (2021)

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	Item Pernyataan
1	Rasa Senang	a. Kesenangan dalam mempelajari materi.	1,2
		b. Sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.	
2	Minat	a. Pengalaman yang diperoleh oleh siswa.	3,4
		b. Siswa mengikuti pembelajaran hingga selesai.	
3	Keaktifan	a. Aktif dalam pembelajaran.	5,6
		b. Tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran.	
4	Keseriusan	Konsentrasi siswa dalam pembelajaran.	7
5	Kemudahan	a. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.	8,9
		b. Tidak kesulitan dalam menggunakan media.	
6	Ketertarikan	Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis.	10
<b>Jumlah Butir</b>			10

Sumber : (Sutraningsi et al., 2021)

Tabel 3.5 menunjukkan kisi-kisi angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan *Magic box*. Angket ini mencakup enam aspek penilaian, yaitu rasa senang, minat, keaktifan, keseriusan, kemudahan, dan ketertarikan. Setiap aspek dijabarkan ke dalam indikator-indikator yang selanjutnya dirumuskan menjadi butir pernyataan angket. Jumlah keseluruhan butir pernyataan pada angket respon siswa adalah 10 butir. Penyusunan instrumen ini mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Sutraningsi et al. (2021)

### 3.2.4 Analisis Data Penelitian

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap instrumen yang digunakan. Analisis data bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran *Magic box* materi *Cerita Tentang Daerahku* yang berkualitas serta memenuhi kriteria

kevalidan dan kepraktisan. Teknik analisis data yang diterapkan berorientasi pada pengukuran kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran sebagai fokus utama penelitian.

a) Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Analisis kevalidan media pembelajaran diperoleh melalui penilaian para ahli. Data hasil validasi tersebut kemudian dianalisis oleh peneliti. Evaluasi validitas *Magic box* dijalankan menggunakan lembar validasi. Setiap skor dari aspek penilaian dikalkulasikan untuk menghasilkan nilai rata-rata, sehingga derajat keabsahan media dapat ditentukan secara sistematis, dengan formula perhitungan yang dirinci sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria Validasi</b>
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: dimodifikasi (Yudatama et al., 2023)

b) Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Untuk menelusuri kepraktisan *Magic box* yang dikembangkan, peneliti memanfaatkan angket yang disebarkan kepada guru dan siswa. Analisis kepraktisan ini mencakup dua ranah data: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari masukan, dan saran, sementara data kuantitatif diperoleh melalui skor yang dicatat dari angket penilaian. Selanjutnya, seluruh data diolah dengan menghitung

rata-rata skor tiap komponen penilaian, menggunakan rumus perhitungan yang dirinci sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

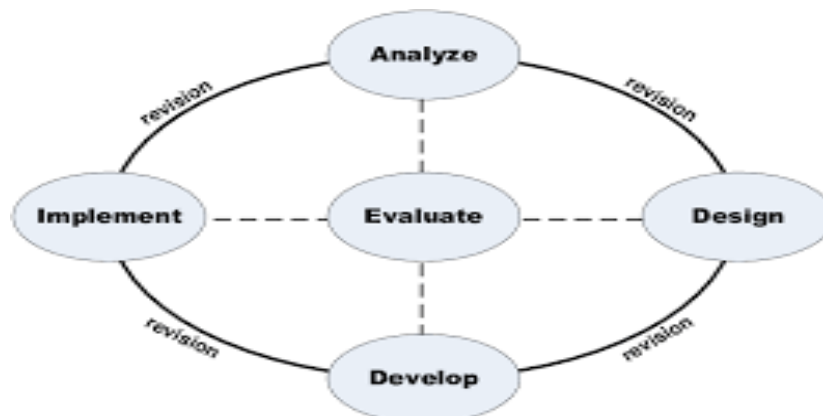
**Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan**

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: dimodifikasi (Yudatama et al., 2023)

### 3.3 Rancangan Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Namun, karena peneliti menyesuaikan model pengembangan dengan kebutuhan dan keterbatasan penelitian, maka tidak seluruh tahapan ADDIE dilaksanakan. Penelitian ini hanya difokuskan hingga tahap implementasi, sedangkan tahap evaluasi tidak dilakukan secara menyeluruh.



**Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Media**

Berikut ini merupakan penjabaran empat tahapan dalam model ADDIE sebagai acuan dalam proses pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini.

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

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam penelitian guna menghimpun berbagai informasi terkait permasalahan pembelajaran sebagai dasar pengambilan data penelitian. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan difokuskan pada penentuan kesesuaian produk dengan karakteristik unik dan kebutuhan pedagogik siswa. Secara paralel, materi pembelajaran ditetapkan dengan mempertimbangkan kerangka kurikulum yang berlaku di sekolah, sekaligus menyesuaikan konten dengan gaya belajar, kapabilitas, dan minat siswa.

### **2. Tahap Desain (*Design*)**

selanjutnya, peneliti melakukan perencanaan pengembangan media pembelajaran visual. Tahap ini meliputi penyusunan materi serta pembuatan sketsa media *Magic box* berbasis permainan pada materi *Cerita Tentang Daerahku*. Desain yang dibuat berfungsi sebagai kerangka awal sebelum produk media pembelajaran dikembangkan secara menyeluruh.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan produk media pembelajaran *Magic box* secara utuh. Pada tahap ini juga dikembangkan instrumen penilaian untuk menguji kualitas media yang dihasilkan. Media yang sebelumnya berbahan kardus kemudian dikembangkan menjadi media

berbahan papan kayu MDF agar lebih kuat dan menarik, serta disesuaikan dengan indikator angket penilaian yang telah ditetapkan.

#### **4. Tahap Implementasi**

Tahap implementasi merupakan proses uji coba media pembelajaran di SDS Bersubsidi Bakti I setelah media dinyatakan valid oleh para ahli. Pada tahap ini, peneliti merancang dan menyiapkan perangkat belajar meliputi silabus, RPP, media pembelajaran, serta alur pembelajaran yang sistematis. Selanjutnya, angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *Magic box*.

##### **3.3.1 Pengujian Internal**

###### **a) Ahli Materi**

Ahli materi bertujuan untuk memvalidasi kelayakan materi yang terdapat pada media *Magic box* serta memastikan kesesuaian dan kevalidan materi yang disajikan. Melalui validasi ini, peneliti memperoleh masukan dan saran guna menyempurnakan materi *Cerita Tentang Daerahku* mata pelajaran IPAS. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

###### **b) Ahli Media**

Ahli media bertujuan memvalidasi kelayakan desain media *Magic box* sekaligus memperoleh masukan dan saran dari validator terkait pengembangan media. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd., selaku dosen UMSU.

### c) Ahli Bahasa

Ahli bahasa bertujuan memvalidasi kelayakan penggunaan bahasa dalam media *Magic box* serta memperoleh masukan dan saran dari validator terkait pengembangan media. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd., selaku dosen UMSU.

### 3.3.2 Pengujian Eksternal

#### a) Angket Respon Guru

Angket respon guru dibagikan pasca pengujian produk dilaksanakan. Angket ini bertujuan mengukur tingkat kepraktisan pembelajaran berbasis media *Magic box* serta mengungkap pandangan guru terhadap jalannya proses pembelajaran yang menggunakan media tersebut. Peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran membangun dari guru guna mengevaluasi kepraktisan media sekaligus bahan penyempurnaan lebih lanjut.

#### b) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa dibagikan pasca pengujian produk dilaksanakan. Angket ini dimaksudkan guna menilai kepraktisan pembelajaran yang memanfaatkan media *Magic box* serta guna mengetahui persepsi siswa terhadap keseluruhan proses pembelajaran dengan media tersebut.

## 3.4 Tahapan Pengembangan

### 3.4.1 Pembuatan Produk

*Magic box* yang dikembangkan peneliti memanfaatkan papan MDF dengan kelengkapan sebagai berikut:

- a. Media dibuat menggunakan alat & bahan : (1) Papan MDF; (2) Gergaji tangan; (3) Lem; (4) Penggaris; (5) Gunting; (6) Double tape; (7) Peta nusantara 3D ; (8) Gambar materi; (9) Paku klip; (10) Cat pernis kayu; (11) Miniatur tambahan; (12) Obeng ; (13) Magnet.
- b. Langkah-langkah pembuatan produk :
  1. Menyiapkan papan MDF sebagai bahan dasar pembuatan media.
  2. Membuat pola pada papan MDF berukuran  $40 \times 30$  cm sebanyak empat buah yang akan digunakan sebagai sisi kotak.
  3. Menggambar pola pada papan MDF berukuran  $30 \times 30$  cm sebanyak dua buah yang berfungsi sebagai bagian atas dan alas kotak.
  4. Menyatukan seluruh pola yang telah dipotong hingga membentuk jaring-jaring balok, kemudian pemasangannya diberi engsel sebagai cara agar kotak mampu berfungsi terbuka dan tertutup
  5. Setelah terbentuk balok, cat lah dengan menggunakan pernis.
  6. Rangkailah peta nusantara 3D pada media *magic box* bagian dalam.
  7. Tempelkan magnet pada peta lokasi peninggalan sejarah.
  8. Tempelkan kertas materi yang sudah dirangkai pada setiap peta peninggalan sejarah yang telah ditandai.

#### **a. Pengujian Lapangan**

Tahap pengujian lapangan bertujuan menelusuri validitas dan praktikalitas media *Magic box* secara empiris. Uji coba dilakukan dalam skala kecil (*small-scale trial*), di mana produk/media diuji melalui aktivitas percobaan langsung. Siswa ditunjuk sebagai partisipan utama yang



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Dekripsi Hasil Penelitian**

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan pada penelitian ini yang berfokus pada pembuatan produk berupa media *Magic box* untuk pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I. Hasil berupa *Magic box* telah diperiksa dan dinilai layak oleh tiga ahli, yaitu ahli isi pelajaran, ahli media pembelajaran, serta ahli bahasa. Setelah ketiga ahli menyatakan valid, media ini kemudian dicoba langsung pada siswa kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I. Pengembangan media *Magic box* ini mengikuti model ADDIE yang meliputi empat tahapan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), dan *Implementation* (implementasi).

##### **1. *Analysis* (analisis)**

Pengembangan media pembelajaran dilakukan guna mengakomodasi kebutuhan pembelajaran yang ada di kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I. Pada tahap analisis, peneliti mengkaji kebutuhan siswa secara mendalam agar media yang disusun tidak hanya ada, tetapi juga benar-benar dimanfaatkan.

##### **a. Analisis Kerja**

Saat merancang media, tujuan utamanya adalah agar media tersebut benar-benar dimanfaatkan oleh siswa dengan optimal. Untuk mencapai hal itu, peneliti perlu memahami tuntutan dan kondisi pembelajaran yang sesungguhnya di kelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara dan diskusi bersama guru kelas IV

guna mengevaluasi proses pembelajaran yang berlangsung. Dari hasil diskusi tersebut, ditemukan beberapa kendala utama, antara lain; (1) sarana dan prasarana pembelajaran sangat terbatas karena sekolah tidak menyediakan media pendukung yang memadai. (2) Guru hanya memanfaatkan papan tulis dan buku pelajaran. (3) Penyajian materi oleh guru masih terbatas dari segi efektivitas dan keberagaman metode. (4) Minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan memahami materi secara mendalam, sehingga semangat belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti berupaya menciptakan inovasi berupa media *Magic box* yang diharapkan berkontribusi dalam mempermudah pemahaman materi sekaligus menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton serta semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih hidup, menarik, dan efisien.

Dengan adanya media ini, siswa dapat melihat representasi konkret dari materi yang dipelajari, sehingga pemahaman menjadi lebih mudah, terutama pada materi “Cerita tentang Daerahku”. Selain analisis kondisi kelas, tahap analisis juga mencakup persiapan kuesioner dan instrumen penelitian sebagai dasar penilaian media *Magic box*. Instrumen yang disiapkan adalah lembar validasi yang akan diperiksa oleh tim pakar, mencakup ahli materi, media, dan bahasa, untuk memastikan media yang dibuat memenuhi standar kelayakan dan kualitas

## 2. Design (perencanaan)

Dalam tahap desain, peneliti telah menyiapkan sebuah media *magic box* yang mana di dalam media *magic box* terdapat materi sejarah perkembangan kerajaan bercorak Hindu, Buddha, dan Islam yang dalam tahap pembuatannya menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahap awal yang dilakukan adalah menyiapkan seluruh bahan utama, yaitu papan MDF (*Medium Density Fibreboard*) yang akan digunakan sebagai struktur dasar pembuatan box besar. Pada tahap ini perlu diperhatikan bahwa papan yang digunakan harus dalam kondisi baik, tidak bengkok, tidak retak, serta mudah untuk dipotong agar proses pengerjaan selanjutnya dapat berjalan dengan lancar dan hasilnya maksimal. Papan MDF kemudian dipotong untuk membentuk box besar tanpa tutup sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan. Pemotongan dilakukan menjadi dua jenis ukuran, yaitu sebuah papan dirancang dengan ukuran 40 cm pada sisi panjang dan 30 cm pada sisi lebar, serta dua papan tambahan berukuran panjang 30 cm dan tinggi 30 cm yang berfungsi sebagai alas kotak. Pemotongan harus dilakukan secara presisi agar setiap sisi dapat disatukan dengan rapi.



- b. Selanjutnya, papan MDF dipotong untuk pembuatan kerangka box dengan mengikuti ukuran yang telah ditentukan. Papan dipotong menjadi satu buah alas dirancang dengan ukuran 40 cm pada sisi panjang dan 30 cm pada sisi lebar. Ketepatan ukuran sangat penting agar box dapat tersusun dengan simetris dan kokoh.



- c. Setelah kerangka box selesai dipotong, tahap berikutnya adalah pembuatan tutup box. Terdapat dua buah tutup yang dibuat, yaitu tutup box besar dengan ukuran  $33, \text{ cm} \times 30,5 \text{ cm} \times 2 \text{ cm}$  sebanyak 2 buah. Ukuran tutup dibuat sedikit lebih besar dari ukuran box agar dapat menutup dengan sempurna dan mudah dibuka maupun ditutup.



- d. Setiap potongan papan kemudian disatukan sesuai dengan bentuk jaringan balok. Proses penyatuan dilakukan dengan menggunakan lem kayu dan baut pada setiap sambungan sisi papan. Setelah direkatkan, papan ditekan dan didiamkan beberapa saat agar lem dapat mengering dengan baik sehingga menghasilkan box yang kuat dan tidak mudah lepas.



- e. Setelah box besar terbentuk dengan sempurna, bagian sisi luarnya dapat dicat. Pelapisan ini bertujuan untuk memperindah tampilan box agar terlihat menarik, rapi, serta memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Proses pelapisan dilakukan secara hati-hati agar box nampak indah. Lalu di cat menggunakan cat kayu dan pernis.



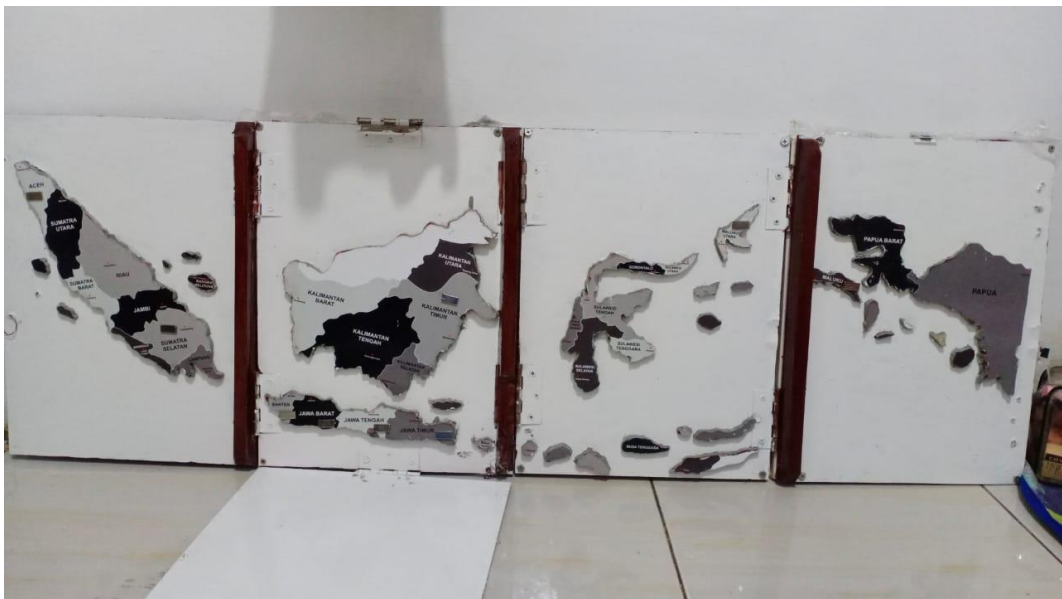
- f. Pada tahap selanjutnya, disiapkan cat kayu dengan variasi dengan pilihan warna yang berlainan. Tiap warna kertas sengaja ditempatkan untuk menutupi bagian tertentu, yaitu sisi dalam dan sisi luar kotak. Pemilihan dan pembagian warna disesuaikan dengan ketentuan yang telah ditetapkan serta menyesuaikan dengan gambar produk agar hasil akhirnya terlihat serasi dan menarik secara visual.



- g. Tahap selanjutnya pelapisan dilakukan secara menyeluruh hingga seluruh permukaan tertutup rapi. Tahap ini bertujuan agar tampilan box selaras serta memberikan kesan estetik yang lebih baik.



- h. Pada bagian tertentu, ditempelkan lempengan seng menggunakan lem Alteco. Penempelan ini dilakukan dengan hati-hati agar seng menempel dengan kuat.



- i. Setelah seluruh tahapan pembuatan selesai, box dinyatakan siap digunakan. Box kemudian diisi dengan materi pembelajaran yang berkaitan dengan cerita tentang daerahku. Media pembelajaran diharapkan mampu membantu siswa menangkap materi dengan lebih mudah melalui penyajian yang memikat dan penggunaan yang interaktif.



### 3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan produk yang siap digunakan. Media yang dikembangkan wajib melewati proses penilaian guna memastikan kelayakannya. Pada tahap ini, media pembelajaran IPAS *Magic box* disempurnakan menjadi bentuk akhir berdasarkan saran dari para pakar serta temuan dari uji coba yang telah dilakukan.

Proses pada tahap pengembangan mencakup penilaian media pembelajaran oleh tiga orang penilai, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, yang merupakan dosen dari FKIP UMSU. Hasil validasi tersebut menjadi pondasi dasar bagi peneliti guna melakukan revisi dan penyempurnaan media, dengan mengacu pada saran dan petunjuk dari para ahli agar produk final dapat selaras dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajarannya.

#### 1. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media adalah proses menilai keabsahan sekaligus kegunaan desain *Magic box*. Tujuan dari proses ini adalah mengecek apakah desain media telah memenuhi indikator yang ditentukan serta mengumpulkan kritik dan

saran membangun guna dasar perbaikan media. Penilaian dilakukan melalui penyerahan produk berupa *Magic box* beserta kuesioner validasi yang mencakup tiga aspek dan lima kriteria penilaian. Proses validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak satu kali.

Validator media oleh Bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd., selaku dosen UMSU, pada Januari 2026. Ringkasan hasil validasi oleh ahli media dapat ditemukan pada Lampiran 7. Persentase validasi selanjutnya dihitung dengan menerapkan rumus berikut:

**Tabel 3.9 Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.	66	75	88%	Sangat Valid

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = 88\%$$

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa desain media *Magic box* memperoleh skor 88%, sehingga dikategorikan dalam kriteria “sangat valid”.

## **2. Validasi Ahli Materi**

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi indikator yang ditetapkan, sekaligus untuk

mengumpulkan masukan dan saran demi penyempurnaan media. Penilaian dilaksanakan dengan menyertakan materi produk *Magic box* beserta kuesioner validasi ahli materi, yang mencakup dua aspek dan terdiri dari 12 butir penilaian. Kegiatan validasi ini dilakukan sebanyak satu kali.

Proses validasi oleh ahli materi dilaksanakan oleh Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen FKIP UMSU, pada Januari 2026. Rekapitulasi hasil validasi dapat diperoleh pada Lampiran 6. Persentase validasi kemudian ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

**Tabel 3.10 Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.	57	60	95%	Sangat Valid

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = 95\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi, skor validasi materi yang diperoleh adalah 95%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat valid”.

### **3. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa dilakukan guna menilai kevalidan penggunaan bahasa media *Magic box* sesuai dengan indikator yang ditetapkan serta untuk memperoleh

masukan dan saran guna menyempurnakan media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menyertakan produk *Magic box* beserta angket ahli bahasa yang mencakup satu aspek penilaian dengan 10 kriteria. Proses validasi ini dilaksanakan sebanyak satu kali.

Proses validasi ahli bahasa dilaksanakan oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen FKIP UMSU, pada Januari 2026. Hasil rekapitulasi validasi dapat dilihat pada Lampiran 5. Persentase validasi dihitung menggunakan rumus:

**Tabel 3.11 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.	48	50	96%	Sangat Valid

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = 96\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi, skor validasi bahasa yang diperoleh adalah 96%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat valid”.

#### **4. Implementation (implementasi)**

Tahap implementasi adalah fase di mana desain dan hasil pengembangan produk direalisasikan. Tahap ini menandai implementasi hasil pengembangan dalam bentuk penyampaian materi dan informasi secara langsung. Media *Magic*

*box* yang dikembangkan diuji kepraktisannya serta respons guru, dengan syarat media menerima validasi dari para validator dan memenuhi syarat untuk dicoba. Tujuan implementasi adalah memperoleh data mengenai kepraktisan penggunaan media *Magic box* dalam pembelajaran. Langkah-langkah implementasi produk meliputi:

1. Uji coba kepraktisan guru, dilakukan pada satu orang guru kelas SDS Bersubsidi Bakti I.
2. Uji coba kepraktisan siswa, melibatkan 29 (dua puluh sembilan) siswa kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I.

Hasil pengukuran kepraktisan melalui instrumen dijabarkan, yakni:

#### 1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Pengujian kepraktisan media *Magic box* dilaksanakan oleh guru kelas IV sebagai pengguna media, Ibu Susanti, S.Pd. Penilaian berlangsung menggunakan instrumen angket, dan guru diberikan kesempatan untuk menyampaikan masukan serta saran perbaikan terkait penggunaan media dalam pembelajaran. Rekapitulasi hasil penilaian guru dapat dilihat pada Lampiran 8. Persentase kepraktisan dihitung dengan rumus:

**Tabel 3.12 Hasil Validasi Kepraktisan Guru**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Susanti, S.Pd.	46	50	92%	Sangat Praktis

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Kepraktisan} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$\text{Kepraktisan} = 92\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi, skor kepraktisan guru yang diperoleh adalah 92%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

#### b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba kepraktisan media *Magic box* melibatkan 29 siswa kelas IV untuk memperoleh data mengenai kemudahan dan efektivitas penggunaan media. Siswa diminta mengisi angket sebagai instrumen penilaian terhadap media *Magic box*. Hasil rekapitulasi uji coba tercantum pada Lampiran 9. Persentase kepraktisan dihitung menggunakan rumus:

**Tabel 3.13 Hasil Validasi Kepraktisan Siswa**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Peserta Didik Kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I	1.450	1405	96%	Sangat Praktis

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Kepraktisan} = \frac{1405}{1.450} \times 100\%$$

$$\text{Kepraktisan} = 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh siswa sebesar 96%, sehingga media *Magic box* dikategorikan “sangat praktis”. Selain itu, melalui sesi tanya jawab setelah uji coba, ditemukan bahwa penggunaan media *Magic box* membangkitkan minat belajar serta keingintahuan siswa terhadap materi yang disajikan *Cerita Tentang Daerahku* dalam pembelajaran IPAS, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

## **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan temuan penelitian, dalam penelitian pengembangan media *magic box* ini terdapat penjelasan tahapan metode pengembangannya:

### **1. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap awal ini adalah mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik dan efektif. Untuk melakukan pengumpulan data maka dilakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan tujuan untuk memahami materi yang dianggap sulit oleh siswa serta untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran mendukung proses belajar dan harapan mereka terhadap media pembelajaran yang dibutuhkan.

### **2. Desain Media**

Setelah menganalisis kebutuhan dilakukan perancangan media “*magic box*’ Tahapan ini meliputi penentuan bentuk media *magic box*. Ilustrasi yang menggambarkan materi cerita tentang daerahku, serta materi pelajaran yang relevan. Dan dalam mendesain media ini harus mempertimbangkan aspek visual yang menarik serta kemudahan penggunaan oleh siswa.

### **3. Pembuatan Prototipe**

Prototipe media dibuat berdasarkan desain yang telah disetujui dan bahan-bahan yang digunakan dipilih agar aman dan tahan lama. Pada proses pembuatannya melibatkan keterampilan teknis dan artistik untuk menghasilkan media yang menarik dan berfungsi bagi siswa.

#### 4. Validasi Ahli

Media divalidasi oleh para ahli yang bertujuan memastikan bahwa pengembangan media tersebut layak digunakan dari segi tampilan media, materi dan bahasa. Dari ahli media memberikan penilaian terhadap aspek visual dan teknis media, sedangkan ahli materi menilai ketepatan dan kelengkapan materi yang disajikan, sementara itu, ahli bahasa menilai kelayakan penggunaan bahasa yang diterapkan dalam pengembangan media tersebut.

Pada fase pengembangan, media divalidasi terlebih dahulu untuk menilai sejauh mana kelayakannya sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil validasi menunjukkan skor 88% pada ahli media, 95% pada ahli materi, dan 96% pada ahli bahasa, yang seluruhnya berkategori “sangat valid”. Berdasarkan penilaian tersebut, disimpulkan bahwa media *Magic box* memenuhi syarat untuk dijadikan media pembelajaran

#### 5. Uji Coba Kepraktisan Guru dan Siswa

Setelah dinyatakan layak oleh para validator ahli, media selanjutnya diimplementasikan melalui uji coba kepada guru dan siswa kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua minggu, yakni 22 Januari, hingga 4 Februari 2026. Selanjutnya, tahap implementasi menghasilkan nilai kepraktisan sebesar 92% berdasarkan penilaian guru dan 96%

berdasarkan respon siswa, dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media *Magic box* di SDS Bersubsidi Bakti I tergolong sangat positif.

Dari hasil pengembangan, disimpulkan bahwa *Magic box* layak dipakai sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung oleh tingkat kevalidan yang tinggi dari para ahli serta skor kepraktisan yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Media ini juga berhasil menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme siswa selama pembelajaran. Siswa terlihat penasaran dan fokus mengikuti penjelasan guru, agar aktivitas pembelajaran terasa lebih hidup dan berdampak maksimal. Keadaan tersebut turut memengaruhi dinamika dan situasi selama proses pembelajaran berlangsung yang biasa hanya berupa mendengarkan guru menjelaskan di papan tulis dan di buku materi pembelajaran.

Adapun temuan penelitian ini didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu, antara lain:

1. Penelitian oleh Pengembangan et al. (2024) dengan judul “Pengembangan Media Mibogi (Mystery Box Materi Energi) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media *Magic box* berfungsi sebagai alat peraga berupa kotak yang mendukung kegiatan belajar IPAS di kelas. Media ini memuat materi tentang transformasi energi. Validasi yang dilakukan ahli media menunjukkan kelayakan sebesar 96%, sedangkan ahli materi memberikan skor kelayakan 83%, sehingga media Mibogi dinyatakan “sangat layak” digunakan pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Cijantung 03.

2. Penelitian oleh Fatikha et al. (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic box* Sulami Berbasis PBL pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa SD” menyimpulkan bahwa *Magic box* berperan sebagai alat bantu belajar di kelas, berisi materi IPAS tentang lapisan bumi. Hasil validasi ahli media mencapai 94%, sedangkan ahli materi memperoleh 88%, sehingga *Magic box* Sulami dinyatakan “sangat layak” digunakan siswa kelas V SDN Dukuhpundong 1 Jombang.
3. Penelitian oleh Pengetahuan et al. (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Magic box* Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI” menemukan bahwa *Magic box* berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang memuat materi komponen ekosistem. Tingkat kelayakan media menurut ahli media mencapai 74,5%, sedangkan ahli materi menilai 78,9%, sehingga media tersebut dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan.

Berdasarkan perbedaan tersebut, peneliti terdorong untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran *Magic box* bertema Kerajaan di Nusantara. Pada pengembangan media ini adalah sebuah box yang berisi materi IPAS tentang sejarah, perkembangan, dan peninggalan sejarah bercorak Hindu, Buddha, dan Islam, dan nantinya akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan akan diuji kevalidan oleh para validator serta uji kepraktisan terhadap guru dan siswa. Kemudian dapat diambil data apakah media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diperoleh beberapa kesimpulan terkait pengembangan media *magic box*, yakni:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk *Magic box* dan diterapkan pada materi cerita tentang daerahku dalam pembelajaran IPAS. Pengembangan media tersebut R&D. Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi kecenderungan guru dan siswa terhadap sarana pembelajaran yang memikat sekaligus efisien menjadi fokus utama. Penggalan informasi dilakukan melalui metode observasi, percakapan mendalam, serta pengumpulan dokumentasi. Setelah kebutuhan ini ditelaah secara cermat, tahap selanjutnya adalah perancangan media *magic box* yang meliputi penentuan desain dan bentuk media. Tahap berikutnya adalah pembuatan prototipe, di mana proses pembuatannya membutuhkan keterampilan teknis dan artistik agar media yang dihasilkan menarik serta dapat digunakan secara optimal oleh siswa. Pada tahap akhir, media tersebut kemudian dievaluasi oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, untuk menilai kelayakannya dari aspek tampilan, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa. Setelah dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan oleh para validator, media *Magic box* kemudian diujicobakan kepada guru dan siswa kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I.

2. Tingkat kelayakan media *magic box* dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kriteria “sangat valid”, validasi ahli materi memperoleh nilai 95% dengan kriteria “sangat valid”, dan validasi ahli bahasa memperoleh nilai 96% dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, disimpulkan media *magic box* dinyatakan sangat layak digunakan.
3. Kepraktisan media *magic box* ditinjau dari hasil respon guru dan siswa. Respon guru menunjukkan persentase 92% dengan kriteria “sangat praktis”, demikian pula respon siswa yang memperoleh persentase 96% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media *magic box* dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar IPAS.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, peneliti menyarakan beberapa hal, yakni:

1. Bagi Guru

Disarankan agar guru dapat memanfaatkan media *Magic box* secara rutin guna meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi Cerita Tentang Daerahku. Guru diharapkan terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

## 2. Bagi Siswa

Siswa dianjurkan untuk aktif menggunakan media pembelajaran, baik di ruang kelas maupun di luar batasan kelas, sehingga proses belajar lebih menyenangkan dan pemahaman materi lebih maksimal. Diharapkan siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan kreativitasnya melalui media pembelajaran yang inovatif.

## 3. Bagi Sekolah

Sekolah mendukung penggunaan media inovatif seperti *Magic box* dengan menyediakan fasilitas atau sarana yang memadai untuk pengembangan media pembelajaran. Sekolah juga dapat memfasilitasi pelatihan guru dalam upaya menciptakan sarana pembelajaran yang memiliki unsur kebaruan dan inovasi.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain dapat mengembangkan media *Magic box* pada materi atau mata pelajaran lain, serta mengeksplorasi media digital atau gabungan media konvensional dan digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan perihal pengaruh penggunaan media *Magic box* terhadap hasil belajar, atau motivasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(1), 54–57.
- Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media *Magic box* Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 599–606. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2003>
- Aela, A. M., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Magic box* Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5260–5272. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8739>
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Amelia, W., Permana, R., & Nugraha, M. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Statistics *Magic box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI SD pada Materi Pengolahan Data. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 104–108. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1566>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Ariska, K., & Suyadi. (2020). Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media *Magic box* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 137–145. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/626>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dwi Nopita Sari, Bukman Lian, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Magic box* (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(4), 635. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/48116>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.

- Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faiz, A., Jannah, W. N., & Adawiyah, R. (2022). Penggunaan Media *Magic box* Sikla Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 477. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.13677>
- Fatikha, N., Cahya, R., Mukminin, B. A., & Irmayanti, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Magic box* Sulami Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa SD. 3, 1505–1514.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Khusna, Z. R., Khoiriah, I., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Media *Magic box* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Towangsan. *Jurnal Pendidikan Sosial ...*, 2(2), 306–309. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1210>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16. [https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651\\_PENTINGNYA\\_PENGGUNAAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_MENINGKATKAN\\_PRESTASI\\_BELAJAR\\_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-](https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-)
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Matematika, P., Sd, D. I., & Rantau, N. (2022). *IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. 2(2), 765–772.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan

- Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Ningrum, A. R., & Putri, N. K. (2021). Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi dengan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 177–186. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6410>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). *Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pengembangan, D. A. N., Dasar, S., Prastyaningsih, Y., & Pranata, K. (2024). *Pengembangan Media Mibogi ( Mystery Box Materi Energi ) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. 12(2), 291–303.
- Pengetahuan, I., Ipa, A., Di, K. V., & Mi, S. D. (2022). *No Title*.
- Prananda, G., Wardana, A., & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *JuDha\_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Rahmah, S., Nahdlatul, U., & Kalimantan, U. (n.d.). *PENGEMBANGAN MODUL AJAR IPAS BERBASIS READ , ANSWER , DISCUSS , EXPLAIN , AND CREATE BAGI SISWA KELAS IV*. 74–83.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmasari, F., & Lestari, N. (2023). Pengembangan Media *Magic box* Berbasis Demonstrasi pada Pembelajaran Matematika KPK dan FPB di Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7783–7792.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saleh, M., Hasim, E., & Bin Smith, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Mordiscvein Berbantuan *Magic box* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar Kota Gorontalo. *Journal of Education and Teaching Learning*, 2(2), 77–84. <https://doi.org/10.59211/mjppjetl.v2i2.40>
- Sania, L., Disurya, R., & Hera, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Magic box* pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 17 Rantau Bayur. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 765–772. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.192>
- Silahunudin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–

175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Suci Siti Rukmana, I., Nurhasanah, A., & Yuliana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Magic box* Berbasis Savi (Somatic, Auditorial, Visual Dan Intelektual). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3546–3560. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8633>
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sutraningsi, S., Mustami, M. K., Jamilah, J., & Damayanti, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dart Board Bio pada Materi Sistem Pencernaan. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 291–304. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3308>
- Swandewi, N. W., Ngurah, G., & Agustika, S. (2024). *Media Magic box Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(3), 420–428.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yazia, V. (dkk). (2022). Pemberian Terapi Bermain *Magic box* Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(2), 210. <https://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM/article/view/1066/798>
- Yudatama, B., Jaya, A., & Prasrihamni, M. (2023). *JOTE Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 224-234 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Pengembangan Media Pembelajaran Box Cuaca Pada Tema V Kelas III SD Negeri 90 Palembang*. 5, 224–234.
- Yudi, H. (2022). *Pentingnya Penggunaan Media dalam Pembelajaran PAK*. 7, 173–179.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Silabus

### Silabus

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Kelas / semester : IV / II

Standar Kompetensi : Mengidentifikasi kerajaan-kerajaan di Nusantara

Capaian Pembelajaran	Ruang Lingkup	Materi Inti	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila Penilaian	Sumber Belajar	Penilaian
a. Siswa dapat mengidentifikasi warisan budaya dan peninggalan sejarah dari kerajaan-kerajaan di Nusantara, nama raja serta pusat kekuasaan.	a. <i>Magic box</i> b. Buku sejarah	Membaca	a. Siswa mampu memahami cerita tentang daerahku melalui model pembelajaran Problem Based Learning. b. Siswa mampu menjawab pertanyaan guru pada materi yang di paparkan.	a. Beriman, bertakwa kepada TYME dan berakhlak mulia. b. Bergotong royong. c. Mandiri d. Bernalar kritis, dan e. Kreatif.	Buku guru dan buku siswa, internet, serta lingkungan.	Penugasan pengamatan.

## Lampiran 2. Modul Ajar



### **MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025**

**SEKOLAH DASAR (SD/MI)**

**Nama penyusun : Della Irbiyanti**  
**Nama Sekolah : SDS Bersubsidi Bakti I**  
**Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**  
**Fase B, Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Genap)**

---

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

### IPAS SD KELAS IV

#### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

<b>Penyusun</b>	<b>:</b>	<b>Della Irbiyanti</b>
<b>Instansi</b>	<b>:</b>	<b>SDS Bersubsidi Bakti I</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	<b>:</b>	<b>Tahun 2025</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	<b>:</b>	<b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>:</b>	<b>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)</b>
<b>Fase / Kelas</b>	<b>:</b>	<b>B / 4</b>
<b>BAB 5</b>	<b>:</b>	<b>Cerita Tentang Daerahku</b>
<b>Topik</b>	<b>:</b>	<b>A. Kerajaan-kerajaan di Nusantara</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>:</b>	<b>1 kali pertemuan / 2x35 menit</b>

#### B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat mengidentifikasi warisan budaya dan peninggalan sejarah dari kerajaan-kerajaan di Nusantara, nama raja serta pusat kekuasaannya. Mampu menyampaikan kembali cerita yang pernah didengar secara lisan atau tertulis.

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu mengidentifikasi kerajaan-kerajaan besar di Nusantara (Hindu-Buddha dan Islam).
- Siswa mampu menjelaskan letak, tahun berdiri, dan tokoh penting dari masing-masing kerajaan.
- Siswa mampu mendeskripsikan peninggalan sejarah kerajaan di Nusantara (candi, prasasti, masjid, keraton, dll).

#### D. INDIKATOR KETERCAPAIAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan mengamati media pembelajaran, dapat mengidentifikasi dan menjelaskan kerajaan-kerajaan di Nusantara (Hindu-Buddha dan Islam).
- Melalui kegiatan pembuatan proyek, siswa dapat mendeskripsikan peninggalan sejarah kerajaan di Nusantara (candi, prasasti, masjid, keraton, dll). Serta menjelaskan letak, waktu berdiri, dan tokoh penting dari masing-masing kerajaan.

#### **E. PROFIL PELAJAR 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.

#### **F. SARANA DAN PRASARANA**

- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Media Pembelajaran *Magic Box*
- Buku Pembelajaran IPAS

#### **G. MODEL PEMBELAJARAN**

- Model : *Problem Based Learning* (PBL)
- Metode : Tatap Muka (TM)

#### **H. JUMLAH SISWA**

29 Siswa

## I. METODE PEMBELAJARAN

- Percobaan/eksperimen
- Diskusi dan demonstrasi

## KOMPETENSI INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menyebutkan contoh kerajaan Hindu–Buddha dan Islam di Nusantara dengan benar.
- Siswa dapat menjelaskan letak dan tokoh penting dari salah satu kerajaan di Nusantara secara sederhana.
- Siswa dapat mengidentifikasi peninggalan sejarah kerajaan (candi, prasasti, masjid, keraton).
- Siswa dapat mengelompokkan kerajaan berdasarkan coraknya (Hindu–Buddha dan Islam).
- Siswa dapat menyajikan hasil diskusi kerajaan dalam bentuk peta konsep di LKPD.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Tujuan Pembelajaran Topik A : KERAJAAN DI NUSANTARA

Kerajaan-kerajaan di Nusantara merupakan bagian penting dari sejarah bangsa Indonesia yang membentuk identitas dan budaya masyarakat saat ini. Setiap kerajaan memiliki peran dalam perkembangan agama, budaya, perdagangan, dan pemerintahan di Indonesia. Peninggalan sejarah seperti candi, prasasti, masjid, dan keraton adalah bukti nyata perjalanan bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan. Keberagaman kerajaan menunjukkan bahwa sejak dahulu Indonesia sudah kaya akan budaya dan perbedaan, sehingga penting untuk saling menghargai. Nilai-nilai seperti persatuan, kepemimpinan, kerja sama, dan semangat perjuangan dari masa kerajaan masih relevan dalam kehidupan sekarang.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa saja peninggalan kerajaan di Nusantara yang masih bisa kita lihat sampai sekarang?
2. Siapa tokoh penting dari kerajaan Nusantara yang menurutmu paling menarik?
3. Mengapa kita harus melestarikan peninggalan-peninggalan sejarah?

#### **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

##### **Kegiatan Awal (10 menit)**

1. Siswa menjawab salam, serta kabar yang ditanyakan oleh pendidik saat mengkondisikan kelas.
2. Siswa bersama pendidik berdo'a bersama yang dipimpin oleh salah seorang siswa. (**Religius**)
3. Siswa menyiapkan diri untuk belajar dan memperhatikan absen serta kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk yang dilakukan oleh pendidik. (**Mandiri**)
4. Siswa bersama pendidik menyanyikan lagu Garuda Pancasila bersama-sama. (**Nasionalisme**)
5. Siswa menjawab pertanyaan pendidik tentang pembelajaran sebelumnya. (**Apersepsi**)

##### **Kegiatan Inti**

###### **Orientasi siswa pada masalah**

1. Siswa mengamati penjelasan yang di tayangkan melalui media *Magic box* oleh pendidik.

2. Siswa dan pendidik bertanya jawab mengenai penjelasan yang telah dipaparkan.
3. Siswa mengingat kembali apa saja peninggalan sejarah yang ada di nusantara. Pertanyaan pemantik (Apa saja peninggalan sejarah yang ada di nusantara?)
4. Siswa bersama pendidik bertanya jawab tentang percobaan yang dilakukan tersebut.

#### **Mengorganisasikan siswa untuk belajar**

1. Siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing.
2. Siswa mengisi LKPD tentang kerajaan-kerajaan di nusantara .
3. Siswa dalam kelompoknya masing-masing mengadakan tanya jawab tentang peninggalan sejarah yang ada di daerahnya masing-masing.

#### **Membimbing penyelidikan individual dalam kelompok**

1. Siswa mendengarkan bimbingan dan arahan dari media *magic box* yang telah di paparkan.
2. Siswa melakukan kegiatan percobaan yang berkaitan dengan peninggalan sejarah yang ada di nusantara masing-masing.
3. Siswa dipantau oleh pendidik dalam melakukan aktivitas diskusi.

#### **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**

1. Perwakilan kelompok menyajikan hasil diskusinya tentang peninggalan sejarah yang ada di nusantara di depan kelas.
2. Kelompok lain mendengarkan dan menanggapi apa yang disajikan oleh temannya.

#### **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi hasil diskusi tentang peninggalan sejarah yang ada di nusantara.
2. Siswa mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Siswa menerima reward yang diberikan pendidik pada setiap kelompok.

#### **Kegiatan Penutup**

1. Siswa dibimbing oleh pendidik dalam membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipaparkan.
2. Siswa melakukan kegiatan berdoa bersama untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. (**Religius**)

#### **E. REFLEKSI**

1. Apakah dengan memotivasi siswa dapat mengetahui tentang kerajaan-kerajaan di nusantara?
2. Apakah dalam penyampaian materi siswa berhasil memahami peninggalan-peninggalan kerajaan di nusantara?
3. Apakah dari seluruh kegiatan pembelajaran siswa mengalami kesulitan?

#### **F. ASESMEN / PENILAIAN**

- a. Penilaian Sikap
  - (1) Prosedur : Selama proses pembelajaran dan diluar pembelajaran
  - (2) Teknik : Non tes
  - (3) Bentuk : Observasi
  - (4) Instrumen : Lembar sikap
- b. Penilaian Pengetahuan

(1) Prosedur : Akhir Pembelajaran

(2) Teknik : Tes

(3) Bentuk : Soal

(4) Instrumen : Lembar tes

c. Penilaian Keterampilan

(1) Prosedur : Dalam proses pembelajaran

(2) Teknik : Non tes

(3) Bentuk : Observasi

(4) Instrumen : Rubrik penilaian

## G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### **Pengayaan**

- Siswa dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

### **Remedial**

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

- 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.

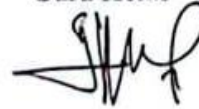
Mahasiswa



Della Irbiyanti

Medan, 22 Januari 2026

Guru Kelas



Susanti, S.Pd

NUPTK :

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

3356760663300013



Nindi Putri, S.Pd

NUPTK : 1545773674230073

### Lampiran 3. LKPD

#### LKPD

#### Petunjuk

1. Isilah masing-masing kolom pada setiap kerajaan-kerajaan di nusantara.
2. Diskusikan dengan teman kelompokmu.
3. Mempresentasikan hasil diskusi kelompokmu.



**KERAJAAN BUDHA**

**SRIWIJAYA**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**KALINGGA**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**MATARAM BUDHA**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**DHARMASTRAYA**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**KERAJAAN HINDU**

**KUTAI**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**TARUMANEGARA**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**KEDIRI**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**MAJAPAHIT**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**SINGASARI**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**KERAJAAN ISLAM**

**SAMUDRA PASAI**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya:  
 Peninggalan:

**DEMAK**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya :  
 Peninggalan :

**TERNATE**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya :  
 Peninggalan :

**ACEH**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya :  
 Peninggalan :

**TIDORE**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya :  
 Peninggalan :

**BANTEN**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya :  
 Peninggalan :

**GOWA**  
 Tahun berdiri :  
 Rajanya :  
 Peninggalan :

## Lampiran 4. Ringkasan Sejarah



**TIDORE**  
1500 Masehi

**Peninggalan Sejarah**

**Nama Raja :**  
Sultan Mansur  
Sultan Nuku

benteng peninggalan portugis & spanyol

Pusat Kebudayaan Maluku

**MATARAM HINDU**  
730 Masehi

**Peninggalan Sejarah**

**Nama Raja :**  
Sanjaya  
Rakai Panangkaran  
Raja Balitung

kompleks candi prambananan

Pusat Kebudayaan Jawa Tengah

**SAMUDERA PASAI**  
Abad 13

**Peninggalan Sejarah**

batu nisan makam Sultan As-Salih

**Nama Raja :**  
Sultan Malik As-Salih  
Sultan Malik Al-Tahir  
Sultan Ahmad  
Zaenal Abidin

cakra donya (sebagai hadiah dari kaisar china)

Pusat Kebudayaan Negeri Aceh Darussalam

**KEDIRI**  
1117 Masehi

**Peninggalan Sejarah**

prasasti hantang

**Nama Raja :**  
Jayabaya  
Kertajaya

prasasti pandlegan

kitab-kitab karya Mpu Panuluh & Mpu Sedah

Pusat Kebudayaan Jawa Timur

**ACEH**  
1514 Masehi

**Peninggalan Sejarah**

makam sultan iskandar muda I

**Nama Raja :**  
Ali Mughayat  
Salahuddin  
Alauddin Riyat  
Sultan Iskandar Muda I  
Iskandar Tsani (Sultan Iskandar Muda II)  
Ratu Tajul Alam Syafi'atuddin Syah

kherkoff (kuburan serdadu belanda)

monumen darussalam

Pusat Kebudayaan Negeri Aceh Darussalam

**GOWA**  
1600 Masehi

**Peninggalan Sejarah**

makam sultan hasanuiddin

**Nama Raja :**  
Sultan Alauddin  
Muhammad Said  
Sultan Hasanuddin

benteng ujung pandang

Pusat Kebudayaan Sulawesi Selatan

**KEDIRI**  
 1117 Masehi



**Nama Raja :**  
Jayabaya  
Kertajaya


prasasti hantang



prasasti pandlegan



kitab-kitab karya  
Mpu Panuluh & Mpu Sedah





Pusat Kekuasaan  
Jawa Timur

---

**ACEH**  
 1514 Masehi




**Nama Raja :**  
Ali Mughayat  
Salahuddin  
Alauddin Riyat  
Sultan Iskandar Muda I  
Iskandar Tsani (Sultan Iskandar Muda II)  
Ratu Tajul Alam Syaifuddin Syah


makam sultan  
iskandar muda I




**Peninggalan Sejarah**  
monumen darussalam



kherkoff  
(kuburan serdadu belanda)





Pusat Kekuasaan  
Negeri Aceh  
Darussalam

---

**GOWA**  
 1600 Masehi




**Nama Raja :**  
Sultan Alauddin  
Muhammad Said  
Sultan Hasanuddin

makam sultan hasanuddin



**Peninggalan Sejarah**

benteng ujung pandang





Pusat Kekuasaan  
Makam  
Sultan Hasanuddin

---

**MAJAPAHIT**  
 1292 Masehi




**Nama Raja :**  
Raden Wijaya  
Jayanegara  
Hayam Wuruk


candi tikus




**Peninggalan Sejarah**  
candi penataran



kitab negarakertagama karangan  
Mpu Prapanca, yang menuliskan  
kata Pancasila






Pusat Kekuasaan  
Jawa Timur

---

**KALINGGA**  
 674 Masehi




**Nama Raja**  
Ratu Shima

prasasti tukmas




**Peninggalan Sejarah**  
prasasti sojomertol



candi buprah






Pusat Kekuasaan  
Jawa Tengah

---

**BANTEN**  
 1400 Masehi



**Nama Raja :**  
Sultan Hasanuddin  
Syekh Maulana Yusuf  
Maulana Muhammad  
Pangeran Ratu  
Sultan Agung Tirtayasa


meriam kuno ki amuk



**Peninggalan Sejarah**  
masjid banten



benteng speelwijck





Pusat Kekuasaan  
Negeri Banten

12

## Lampiran 5. Lembar Validasi Bahasa

### Lampiran 5 Lembar Instrumen Penilaian

#### LEMBAR VALIDASI BAHASA

Judul penelitian	: Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siwa Kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I
Muatan	: IPAS
Materi	: Topik A Cerita Tentang Daerahku
Penyusun	: Della Irbiyanti
Dosen Pembimbing	: Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., MPd.
Validator	: Amin Basri, S.Pd., M.Pd.
Tanggal	: 12 Januari 2026

#### Petunjuk penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (v) pada kolom yang tersedia.  
**1 = Sangat Kurang**  
**2 = Kurang Baik**  
**3 = Cukup**  
**4 = Baik**  
**5 = Sangat Baik**
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

## A. Aspek Penilaian

	Aspek	Kriteria Penilaian	1	2	3	4	5
			SK	KB	C	B	SB
1.	Aspek Keterbacaan	1. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.					✓
		2. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.					✓
		3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.					✓
		4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.					✓
		5. Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.					✓
		6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.					✓
		7. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.					✓

	8. Ketepatan ejaan.					✓
	9. Konsistensi penggunaan istilah.					✓
	10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.					✓
Total Skor						

Sumber : (Rahmasari & Lestari, 2023)

#### B. Komentar dan Saran

Cara dogume utun Bahasa Perantara

#### C. Kesimpulan

Materi Pembelajaran IPAS pada Kerajaan-kerajaan di Nusantara ini :

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Revisi sebagian dari produk
4. Revisi total

Medan, Januari 2025

Ahli Bahasa



Amin Basri, S.Pd, M.Pd.

## Lampiran 6. Lembar Validasi Materi

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Ssiwa Kelas IV SDS Bersubsidi Bakti I

Muatan : IPAS

Materi : Topik A Cerita Tentang Daerahku

Penyusun : Della Irbiyanti

Dosen Pembimbing : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., MPd.

Validator : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal : 13 Januari 2026

Petunjuk penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (v) pada kolom yang tersedia.  
**1 = Sangat Kurang**  
**2 = Kurang Baik**  
**3 = Cukup**  
**4 = Baik**  
**5 = Sangat Baik**
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

## A. Aspek Penilaian

No	Aspek	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
			SK	KB	C	B	SB
1.	Aspek Pembelajaran	1. Materi yang disajikan menggunakan <i>Magic Box</i> sesuai dengan konsepnya.				✓	
		2. Kesesuaian urutan materi.				✓	
		3. Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar.					✓
		4. Materi yang digunakan berkaitan dengan metode yang digunakan.					✓
		5. Materi sesuai dengan KI dan KD					✓
		6. Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.					✓
		7. Materi menarik bagi siswa.					✓
		8. Materi jelas dan mudah dibaca.				✓	

			9. Materi dapat dipahami oleh siswa.					✓
			10. Materi dapat dipahami oleh siswa.					✓
2.	Aspek Materi	Isi	1. Media <i>Magic Box</i> Cerita Tentang Daerahku dapat mendukung pencapaian Kompetensi Dasar.					✓
			2. Isi materi relevan dengan pembelajaran.					✓

Sumber : (Rahmasari & Lestari, 2023)

#### B. Komentor dan Saran

Pisahkan digunakan dengan sedikit revisi

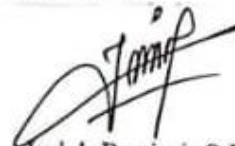
#### D. Kesimpulan

Materi Pembelajaran IPAS pada Kerajaan-kerajaan di Nusantara ini :

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Revisi sebagian dari produk
7. Revisi total

Medan, 13 Januari 2026

Ahli Materi



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 7. Lembar Validasi Media

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Ssiwa Kelas IV SDS Muhammadiyah 18 Medan

Muatan : IPAS

Materi : Topik A Cerita Tentang Daerahku

Penyusun : Della Irbiyanti

Dosen Pembimbing : Raysyah Putri Sitanggung, S.Pd., MPd.

Validator : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

Tanggal : 13 Januari 2026

#### Petunjuk penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (v) pada kolom yang tersedia.  
**1 = Sangat Kurang**  
**2 = Kurang Baik**  
**3 = Cukup**  
**4 = Baik**  
**5 = Sangat Baik**
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

## A. Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria Penilaian	1	2	3	4	5
			SK	KB	C	B	SB
1.	Aspek Tampilan	1. Jenis, Ukuran, angka dan keterbatasan tulisan pada <i>Magic Box</i> .					✓
		2. Komposisi warna dan gambar dan gambar pada media <i>Magic Box</i> .				✓	
		3. Jenis, Ukuran, angka dan keterbatasan tulisan pada <i>Magic Box</i> .				✓	
		4. Ketetapan ukuran media.					✓
		5. Kualitas pengemasan media.					✓
2.	Kemampuan Media	1. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
		2. Kesesuaian media dengan karakter siswa					✓
		3. Media sebagai sumber belajar.				✓	
		4. Media mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran.					✓

		5. Media menarik perhatian siswa.					✓
3.	Aspek Penggunaan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media.					✓
		2. Kemudahan penggunaan media.					✓
		3. Kemudahan dalam perawatan media.					✓
		4. Kemudahan media untuk dibawa kemana-mana ( <i>portable</i> ).					✓
		5. Kebermanaknaan media dalam mendukung pembelajaran.					✓

Sumber : (Rahmasari & Lestari, 2023)

#### B. Komentar dan Saran

1. Media yang digunakan sangat sesuai dengan Audien/pelajar.
2. Bisa digunakan tanpa Rongki
- 3 - Harus ada petunjuk penggunaan

### C. Kesimpulan

Materi Pembelajaran IPAS pada Kerajaan-kerajaan di Nusantara ini :

9. Layak digunakan tanpa revisi
10. Layak digunakan dengan revisi
11. Revisi sebagian dari produk
12. Revisi total

Medan, Januari 2026

Ahli ~~Palas~~ *Medisi*

Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

## Lampiran 8. Lembar Angket Guru

### ANGKET RESPON GURU

Nama : Susanti, S.Pd.  
 Guru Kelas : IV  
 Nama Sekolah : SDS Bersubsidi Bakti I

Pilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pilih jawaban yang anda pilih

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = kurang setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Pernyataan Angket	1	2	3	4	5
1	Kejelasan	a. Kejelasan dalam penyampaian tujuan.				✓	
		b. Kejelasan dalam penyampaian materi.				✓	
2.	Kepuasan	Tambahan gambar yang menarik.					✓
3.	Keingintahuan	a. Pengalaman dalam menggunakan media <i>Magic Box</i> sebagai media pembelajaran.				✓	
		b. Keingintahuan dalam mengembangkan.					✓
4.	Semangat	Tidak bosan dalam proses pembelajaran					✓
5.	Kemudahan	a. Tidak kesulitan dalam mengolah pembelajaran.					✓
		b. Tidak kesulitan dalam menggunakan media					✓

6.	Ketertarikan	a.Keinginan siswa dalam mempelajari materi						✓
		b.Ketertarikan menggunakan media sejenis pada penyampaian materi lainnya					✓	

Sumber : (Sutraningsi et al., 2021)

Medan, 22 Januari 2025

Wali Kelas IV



Susanti, S.Pd

NUPTK : 33567606633000913

## Lampiran 9. Lembar Angket Siswa

### ANGKET RESPON SISWA

Nama : Dimas, rafa

Kelas : 4

Nama Sekolah: SD bersubsidi banti I

Pilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pilih

jawaban yang anda pilih

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = kurang setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Pernyataan Angket	1	2	3	4	5
1.	Rasa Senang	a. Kesenangan dalam mempelajari materi.				✓	
		b. Sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.				✓	
2.	Minat	a. Pengalaman yang diperoleh oleh siswa.					✓
		b. Siswa mengikuti pembelajaran hingga selesai.					✓
3.	Keaktifan	a. Aktif dalam pembelajaran.					✓
		b. Tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran.				✓	
4.	Keseriusan	Konsentrasi siswa dalam pembelajaran.				✓	
5.	Kemudahan	a. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.				✓	
		b. Tidak kesulitan dalam menggunakan media.					✓
6.	Ketertarikan	Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis.					✓
<b>Jumlah Butir</b>							

Sumber : (Sutraningsi et al., 2021)

### ANGKET RESPON SISWA

Nama : Dwi Rizky Ramadhan Zain

Kelas : IV

Nama Sekolah : SD Bersu Brijdi Bakti 1

Pilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pilih jawaban yang anda pilih

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = kurang setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Pernyataan Angket	1	2	3	4	5
1.	Rasa Senang	a. Kesenangan dalam mempelajari materi.				✓	
		b. Sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.					✓
2.	Minat	a. Pengalaman yang diperoleh oleh siswa.				✓	
		b. Siswa mengikuti pembelajaran hingga selesai.				✓	
3.	Keaktifan	a. Aktif dalam pembelajaran.					✓
		b. Tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran.					✓
4.	Keseriusan	Konsentrasi siswa dalam pembelajaran.					✓
5.	Kemudahan	a. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.					✓
		b. Tidak kesulitan dalam menggunakan media.					✓
6.	Ketertarikan	Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis.				✓	
<b>Jumlah Butir</b>							

Sumber : (Sutraningsi et al., 2021)

### ANGKET RESPON SISWA

Nama : Nazira Hanifa

Kelas : IV

Nama Sekolah: SD Swasta Bersubsidi bakti I

Pilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pilih jawaban yang anda pilih

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = kurang setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Pernyataan Angket	1	2	3	4	5
1.	Rasa Senang	a. Kesenangan dalam mempelajari materi.				✓	
		b. Sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.					✓
2.	Minat	a. Pengalaman yang diperoleh oleh siswa.					✓
		b. Siswa mengikuti pembelajaran hingga selesai.					✓
3.	Keaktifan	a. Aktif dalam pembelajaran.				✓	
		b. Tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran.					✓
4.	Keseriusan	Konsentrasi siswa dalam pembelajaran.				✓	
5.	Kemudahan	a. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.					✓
		b. Tidak kesulitan dalam menggunakan media.				✓	
6.	Ketertarikan	Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis.					✓
<b>Jumlah Butir</b>							

Sumber : (Sutraningsi et al., 2021)

## Lampiran 10. Hasil Wawancara bersama Guru

### Hasil Wawancara bersama Guru

- Mahasiswa** : Assalamualaikum buk, izin pakai waktunya sebentar ya buk
- Guru** : Waalaikumsalam, iya boleh silahkan
- Mahasiswa** : Terimakasih buk, perkenalkan nama saya Della Irbiyanti, jadi maksud dan tujuan saya melakukan wawancara ini untuk penguatan lampiran di proposal saya. Perihal tentang penggunaan media pembelajaran
- Guru** : Iya silahkan, informasi apa saja yang dibutuhkan? Biar nanti ibu jawab
- Mahasiswa** : Iya buk, terimakasih sebelumnya sudah berkenan diwawancarai, yang ingin saya tanyakan “apakah ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
- Guru** : Untuk menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran masih jarang sekali ibu hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya saja seperti buku paduan atau buku paket pembelajaran yang ada di sekolah ini .
- Mahasiswa** : Dan apakah ibuk pernah kesulitan dalam membuat media pembelajaran?
- Guru** : Ibuk pernah mengalami kesulitan karna kurangnya referensi atau pun media yang terdapat di sekolah ini

**Mahasiswa** : Kemudian untuk media pembelajaran yang menggunakan alat peraga seperti *Magic box* Kerajaan di Nusantara sudah ada atau belum buk dalam proses pembelajaran IPAS?

**Guru** : Belum ada dik, sebenarnya media sangat sekali sepertinya membantu dalam proses pembelajan dan itu sangat baik digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Saya juga tertarik untuk membuatkan siswa media pembelajaran tersebut. Agar siswa ini lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

**Mahasiswa** : Kalau begitu kebetulan saya ingin mengembangkan media *Magic box* Kerajaan di Nusantara r ini yang berbentuk box yang di dalamnya terdapat beberapa materi tentang sejarah perkembangan, tokoh penting, serta peninggalan kerajaan bercorak Hindu, Buddha, dan Islam. Menurut ibu bagaimana?

**Guru** : Iya tidak apa-apa dik, saya dukung. Silahkan dilaksanakan

**Mahasiswa** : Iya buk terimakasih buk atas waktunya

**Guru** : Iya sama sama dik

## Lampiran 11. Dokumentasi

### DOKUMENTASI



**Suasana Pembelajaran Menggunakan Media *Magic box***



**Pengisian Angket**



**Foto Bersama Siswa Kelas IV**



**Foto Bersama Wali Kelas IV**

Lampiran 12. Form K1

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :  
 Nama Mahasiswa : Della Irbiyanti  
 N P M : 2102090085  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Kredit Kumulatif : 110 SKS

IPK = 3,85

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box</i> Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 18 Medan	
	Pengembangan Permainan Edukatif Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V di SD Muhammadiyah 18 Medan	
	Pengaruh Model Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD Muhammadiyah 18 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 Maret 2025

Hormat Pemohon,

**DELLA IRBIYANTI**  
 NPM : 2102090085

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13. Form K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 18 Medan**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu

**Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 Maret 2025  
Hormat Pemohon,

**Della Irbiyanti**

## Lampiran 14. Form K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 648/ IL3-AU//UMSU-02/ F/2025  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Della Irbiyanti**  
N P M : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 18 Medan**

Pembimbing : **Rasyah Putri Sitanggang, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **10 Maret 2026**

Medan, 10 Ramadhan 1446 H  
10 Maret 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 15. Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Senin, Tanggal 01, bulan September, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS  
Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

#### Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Dosen Pembahas,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Senin, Tanggal 01 September 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Muhammadiyah 18 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Ganti cover media pembelajaran menjadi terang dari warna awal coklat menjadi background putih
2.	Revisi modul ajar
3.	Jarak spasi menjadi 2

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 01 September 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
 NPM : 2102090085  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Muhammadiyah 18 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perhatikan jarak spasi
2.	Revisi media pembelajaran
3.	Memperhatikan penulisan kata penghubung

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 16. Surat Keterangan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Senin, tanggal 1, Bulan September, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026

Ketua,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 17. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Artikel yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS  
Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

Pada hari Senin, Tanggal 01 September 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 18. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Della Irbiyanti  
 NPM : 2102090085  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pembelajaran IPAS Siswa IV SDS Muhammadiyah 18 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
27 Februari 2025	Bimbingan Judul	
15 April 2025	ACC Judul	
27 Mei 2025	Bimbingan Bab 1 - III	
18 Juni 2025	Revisi pendapat para ahli	
20 Juni 2025	Revisi PPP & spasi jarak	
30 Juli 2025	ACC Seminar Proposal	

Medan, Juli 2025

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Raisyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

## Lampiran 19. Surat Pernyataan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umso.ac.id> E-mail: [fkip@umso.ac.id](mailto:fkip@umso.ac.id)

### SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS  
Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Della Irbiyanti

## Lampiran 20. Surat Izin Penelitian



Nomor : 185/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 30 Rajab 1447 H  
19 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SDS Bersubsidi Bakti 1  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Della Irbiyanti  
N P M : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti 1

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alaikum



**\*\*Pertinggal\*\***



Medan, Januari 2026

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Della Irbiyanti  
NPM : 2102090085  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti I

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin




Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

**\*\*Penting!!\*\***

## Lampiran 21. Surat Izin Balasan Melaksanakan Penelitian

	<b>SD SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1</b> PULO BRAYAN BENGKEL KECAMATAN MEDAN TIMUR KOTA MEDAN KODE POS : 20239 - TELP. 061 - 6616305 AKREDITASI "B"	
<hr/> <b>Alamat : Jalan Pelajar No. 1 Pulo Brayan Bengkel - Medan</b> <hr/>		
<b><u>SURAT KETERANGAN PENERIMAAN RISET</u></b> No. <del>265</del> SK / Ka-01 SD.B / II / 2026		
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Pulo Brayan Bengkel Kecamatan Medan Timur Kota Medan, menerangkan bahwa :</p>		
Nama	:	Della Irbiyanti
NPM	:	2102090085
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti 1
<p>Mahasiswa tersebut di atas, telah di izinkan untuk melaksanakan Riset pada tanggal 19 Januari 2026 di kelas IV pada SD Swasta Bersubsidi Bakti 1.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Medan, 5 Februari 2026 Kepala SD Swasta Bersubsidi Bakti 1</p> <div style="text-align: center;"> Nindi Putri S.Pd., Gr NIP.-</div>		

## Lampiran 22. Hasil Turnitin

1769997924513\_2102090085\_DELLA IRBIYANTI\_SKRIPSI\_  
PENGEMBANGAN MEDIA MAGIC BOX PADA PEMBELAJARAN  
IPAS SISWA KELAS IV DI SDS BERSUBSIDI BAKTI I.pdf

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	591 words — 4%
2	<a href="https://jptam.org">jptam.org</a> Internet	61 words — < 1%
3	<a href="https://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet	57 words — < 1%
4	<a href="https://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet	52 words — < 1%
5	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	51 words — < 1%
6	<a href="https://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet	47 words — < 1%
7	<a href="https://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet	41 words — < 1%
8	<a href="https://repository.unissula.ac.id">repository.unissula.ac.id</a> Internet	41 words — < 1%

## Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Della Irbiyanti  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Mangga Dua, 07 Juli 2003  
Alamat : Desa Mangga Dua Dusun II Pasar Besar  
Kec.Tanjung Beringin, Kab. Serdang Bedagai, Prov.  
Sumatera Utara  
Email : [dela33374@gmail.com](mailto:dela33374@gmail.com)  
Nomor HP : 082163763889

#### Pendidikan

- (2009-2015) SD NEGERI 105421 Mangga Dua
- (2015-2018) SMP NEGERI 1 SEI RAMPAH
- (2018-2021) SMA NEGERI 1 TELUK MENGGKUDU
- (2021-2025) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 2 Februari 2025

Della Irbiyanti