

**PENGEMBANGAN MEDIA *MAGIC BOX* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA
KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 21**

SKRIPSI

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

Oleh:

NURUL FAUZIAH UMRY
NPM. 2002090111



**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

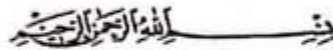


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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

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 27 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nurul Fauziah Umry
NPM : 2002090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

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

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

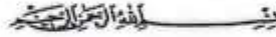
Dr. Hj. Dewi Kesunta Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit. 3.



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nurul Fauziah Umry
NPM : 2002090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
15 Juli 2024	Perbaikan kata pengantar	2/
	Penambahan penulisan Abstrak	2/
	Perbaikan bab III	2/
	Arus berespon guru katai tanda tangan	2/
26 Juli 2024	Perbaikan kesimpulan dan saran	2/
31 Juli 2024	Revisi selesai / ACC	2/

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2024
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit



**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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nurul Fauziah Umry
NPM : 2002090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Samsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

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.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nurul Fauziah Umry
NPM : 2002090111
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21" Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Vano menyatakan
METERAI
TEMPAL
Rp10000
BPMALX331712534
Nurul Fauziah Umry
NPM. 2002090111

ABSTRAK

Fauziah Umry, Nurul, 2020. Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan. Skripsi. Medan : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Media *Magic Box* pada pembelajaran kewarganegaraan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana pengembangan media magic box materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan, (2) bagaimana kevalidan media *magic box* materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan, (3) bagaimana kepraktisan media *magic box* materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan media *magic box* serta mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran pada materi Pancasila, (2) untuk mengkaji kevalidan media pembelajaran pada materi Pancasila, dan (3) untuk mengkaji kepraktisan media pembelajaran materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*). Pada ujicoba yang dilakukan pada kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan dengan jumlah siswa 21 orang. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah metode angket respon siswa, angket respon guru, dan angket dari validator seperti validator ahli media. Validator ahli materi dan validaros ahli bahasa. Hasil penelitian ini berdasarkan empat tahap. Empat tahap tersebut adalah pertama Tahapan analisis mencakup kebutuhan dan karakteristik siswa. Kedua, Tahapan desain mencakup tahapan merancang media yang dikembangkan, menyusun instrumen, dan RPP. Ketiga, Tahapan pengembangan mencakup hasil kevalidan dari tiga para ahli. Keempat, Tahapan implementasi yaitu tahapan melakukan uji coba ke sekolah. Hasil pengembangan yang dilakukan dengan penilaian para ahli yaitu validator ahli media 99% “sangat valid”, validator ahli materi 96% “sangat valid”, dan validator ahli bahasa 94% “sangat valid”. Pada kepraktisan pendidik yang diambil dari respon guru mendapatkan 94% “sangat praktis”. Dari seluruh respon siswa mendapatkan 83,96% “sangat praktis”.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Media *Magic Box*, Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, ADDIE

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

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 Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21*"

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada 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. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit** Selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis.
8. **Ibu Indriaty Yusnita Purba, S.Ag** Selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 21 Medan yang telah memberi izin observasi di sekolah tersebut dan **Ibu Masridawati, S.Ag.** selaku Wali Kelas.
9. **Ibunda Tercinta Alm. Saniah dan Ayahanda Tercinta Muhammad Misnan** Atas Do'a dan Pengorbanan untuk merealisasikan cita-cita penulis, hanya Allah yang dapat membalas dengan yang lebih baik.
10. Kakak dan Abang, **Indriani, S.T., S.Pd. Elli Ramadani, S.E. Akbar Ashari dan Ahmad Fauzi, S.Pd.** atas segala dukungan dan doa serta hiburan selama ini, sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan.
11. Sahabatku **Sonya Banda Lubis, Lestari Wulandari, Widia Cahyati, S.Pd. Nita Fitri Handayani, S.Pd. Putri Ayu Azhari, S.Pd. dan Salsa Bila, S.Pd.** yang telah sama-sama berjuang dan terus berada disamping penulis.
12. Teman-teman **HMJ PGSD UMSU** yang banyak memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis.

Akhir kata penulis, semoga Skripsi ini dapat dilaksanakan dengan semestinya. Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, Agustus 2024
Penulis

Nurul Fauziah Umry

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kerangka Teoretis.....	13
2.1.1 Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran	13
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Magic Box</i>	22
2.1.3 PPKN	32
2.2 Kerangka Konseptual	42
2.3 Hipotesis	43
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	44
3.1 Metode Penelitian	44

3.2 Tahapan Penelitian.....	45
3.2.1 Lokasi Penelitian	45
3.2.2 Sumber Data Penelitian	46
3.2.3 Instrumen Penelitian	46
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	51
3.3 Rancangan Produk	53
3.3.1 Pengujian Internal	55
3.3.2 Pengujian Eksternal	56
3.4 Tahapan Pengembangan	56
3.5 Jadwal Penelitian	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	59
4.2 Pembahasan.....	68
BABA V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran Pengguna.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Konseptual.....	42
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	49
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	50
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	52
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	52
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	52
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian.....	58
Tabel 4.9 Hasil Penialain Ujicoba	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Pengembangan Media	53
Gambar 2 <i>Magic Box</i> dengan menggunakan Kardus	54
Gambar 3 Kerangka <i>Magic Box</i>	60
Gambar 4 Kerangka <i>Magic Box</i> yang sudah dibalut kertas manila sesuai kotaknya	61
Gambar 5 <i>Magic Box</i> yang sudah diberi perekat kasar	62
Gambar 6 Materi Pancasila yang sudah dilaminating.....	62
Gambar 7 Amplop yang ditempel pada <i>Magic Box</i>	63
Gambar 8 <i>Magic Box</i> yang sudah disusun materi sesuai kotaknya.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	83
Lampiran 2 Lembar Validasi Bahasa	87
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi.....	90
Lampiran 4 Lembar Validasi Media	93
Lampiran 5 Angket Respon Guru	96
Lampiran 6 Angket Respon Siswa.....	97
DOKUMENTASI	103
Lampiran 7 K1	105
Lampiran 8 K2	106
Lampiran 9 K3	107
Lampiran 10 Berita Acara Bimbingan Proposal	108
Lampiran 11 Berita Acara Seminar Proposal.....	109
Lampiran 12 Lembar Pengesahan Proposal	111
Lampiran 13 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	112
Lampiran 14 Surat Keterangan	113
Lampiran 15 Surat Permohonan Izin Riset	114
Lampiran 16 Balasan Surat Riset.....	115
Lampiran 17 Hasil Turnitin.....	116
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya. Kemampuan profesional guru adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat 1 yang menyatakan bahwa kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Memiliki pada kompetensi profesional yang harus dimiliki guru, maka setiap guru berkewajiban untuk menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki peserta didiknya.

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang penting untuk membentuk masyarakat yang berkualitas dan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Pendidikan juga memegang peranan dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 dipaparkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan keagamaan,

pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi setiap makhluk yang berbudaya dan berakal sehat, yakni manusia yang sekaligus sebagai khalifah Allah dimuka bumi. Kata pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu "*Paedagogie*" yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Inggris pendidikan adalah "*education*" yang bermakna pengembangan atau bimbingan.

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan sekarang cenderung meningkat. Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Keberhasilan pendidikan juga dipengaruhi oleh faktor dari lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sangat menentukan berhasil tidaknya pendidikan tersebut, maka guru mempunyai peran penting bagi pendidikan siswanya disekolah untuk mencapai keberhasilan pendidikan, pembelajaran akan terselenggara secara efisien apabila guru memiliki kompetensi dalam menjalankan fungsinya sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran.

Selain lingkungan yang kondusif keberhasilan pendidikan anak dikelas juga ditentukan bagaimana guru melaksanakan pembelajaran di kelas. Efektivitas proses belajar mengajar dikelas sangat dipengaruhi oleh daya cipta guru. Dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai pendidikan, guru harus kreatif. Pengaruh tersebut pada kemampuan siswa untuk belajar adalah guru mereka.

Perangkat pembelajaran yang disusun dan dikembangkan hendaknya mampu meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam hal belajar. Dalam kurikulum merdeka, perangkat pembelajaran terdiri dari beberapa hal diantaranya RPP, instrumen penilaian, buku materi ajar, media pembelajaran dan lain sebagainya. Agar proses pembelajaran berjalan lancar, maka semua elemen itu hendaknya mampu dilengkapi oleh guru.

Media pembelajaran dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik karena media pembelajaran tersebut dapat menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan siswa serta dapat menarik bagi siswa yang rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat

dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Di dalam dunia pendidikan memang sudah tidak asing lagi dengan yang namanya “media pembelajaran” diberbagai sekolah dasar para guru sudah banyak menggunakan media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PPKn), guru merasa bingung untuk menarik perhatian dan merangsang siswa supaya fokus dalam menerima materi pembelajaran. Apabila tidak adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, siswa akan merasa bosan dan tidak muda tertarik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Luh & Ekayani 2021, Mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran ini dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Kedudukan media yang merupakan alat bantu mengajar dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk dapat melancarkan proses interaksi guru dan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan perangsang pikiran, perasaan dan kemauan berkomunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Meskipun bukan satu-satunya penentu media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar dan pembelajaran. Di

samping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana, dan prasarana, karakteristik dan lingkungan peserta didik kemampuan guru, dan lain sebagainya. Maksud media dalam judul ini alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan ke peserta didik agar memudahkan pemahaman.

Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk memenuhi misi pendidikan moral nasional, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi dan membangun karakter bangsa. Sedangkan visi pendidikan kewarganegaraan adalah mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada pengembangan kemampuan individu, sehingga menjadi warga negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab.

Menurut Rahayu didalam jurnal Lisnawati et al., (2022) Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu program pendidikan yang mempunyai ruang lingkup yang relatif luas dan mencakup sedikitnya tiga domain pada proses pembangunan karakter, yakni (1) secara konseptual pendidikan kewarganegaraan berperan dalam mengembangkan konsep-konsep dan teori, (2) secara kurikuler Pendidikan kewarganegaraan mengembangkan sejumlah program pendidikan dan model implementasinya dalam mempersiapkan siswa sebagai insan dewasa yang berakhlak, dan (3) secara sosial kultural pendidikan kewarganegaraan melaksanakan proses pembelajaran kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil kegiatan PLP 3 (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) dan KKN (Kuliah Kerja Nyata) disekolah SD Muhammadiyah 21 pada tanggal 24

Agustus 2023 sampai dengan 20 september 2023 pada kelas IV peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada saat kegiatan PLP3 3 dan KKN di SD Muhammadiyah 21 Medan, faktor yang menjadi salah satu pendorong yaitu keterbatasan sarana yang tidak disediakan oleh pihak sekolah membuat guru hanya menggunakan media seperti papan tulis dan buku, guru dalam menyampaikan materi masih kurang maksimal dan minimnya media yang digunakan oleh guru sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti berinovasi untuk membuat media yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan baik dan tidak membuat siswa jenuh ataupun bosan. Pembelajaran dapat menggunakan beberapa media yang beraneka ragam menyesuaikan dengan konsep yang akan ditanamkan. Salah satunya diantaranya adalah bermain, karena dunia anak yaitu bermain. Media permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik didalam kelas, penggunaan media yang kreatif dengan tampilan yang menarik maka akan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media *magic box* merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. *Magic box* merupakan permainan kotak ajaib yang digunakan sebagai media pembelajaran, media ini berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup, setiap boxnya berisi kegiatan pembelajaran dan games untuk membuat siswa memahami materi pembelajaran dan games untuk membuat siswa memahami materi pembelajaran dan siswa menjadi lebih aktif. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan

penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah-masalah tersebut yaitu :

1. Guru kurang efektif dalam menyediakan media dan hanya terbatas pada gambar 2 dimensi yang ada dibuku siswa.
2. Siswa kurang aktif saat proses pembelajaran karena cenderung berpusat pada guru.
3. Proses belajar mengajar yang biasa dilakukan guru adalah ceramah dan mengerjakan soal, sehingga materi pelajaran yang diterima oleh siswa kurang berkesan dan mudah dilupakan siswa.
4. Guru kurang aktif mengajak siswa untuk melakukan percobaan atau pengalaman langsung terhadap materi pelajaran yang seharusnya dapat dipelajarinya.
5. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materinya sulit dipahami oleh siswa antara lain : 1. Siswa sulit menyebutkan sila Pancasila, 2. Siswa sulit mengetahui makna lambang sila Pancasila, 3. Siswa sulit menyebutkan dan mengetahui pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, 4. Siswa sulit menyebutkan dan mengetahui Perilaku Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

baik di sekolah, di keluarga maupun di masyarakat, 5. Siswa sulit menyebutkan dan mengetahui Penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas agar masalah berfokus dan bertuju, maka Peneliti membatasi masalah pada mengembangkan media *magic box* pada materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan tentang makna sila Pancasila, Pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Perilaku Pancasila dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah, di rumah, di masyarakat maupun di negara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *magic box* materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan ?
2. Bagaimana kevalidan media *magic box* materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan ?
3. Bagaimana kepraktisan media *magic box* materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengembangan media *magic box* materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21.
2. Untuk mengetahui kevalidan media *magic box* materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *magic box* materi Pancasila kelas IV SD Muhammadiyah 21.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini ialah :

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoritis penelitian ini yaitu bukti keefektifan media *magic box* terhadap hasil Pembelajaran Kewarganegaraan (PPKn), dan pendukung untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan *magic box*.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini yaitu :

- a. Bagi Guru : produk media *magic box* membantu guru dalam menyampaikan materi, media penunjang proses pembelajaran melalui kegiatan percobaan, dan menambah wawasan serta referensi dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) khususnya materi Pancasila melalui media *magic box* yang dikembangkan oleh peneliti.
- b. Bagi Siswa : membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan guru, dan mendorong siswa berperan aktif dalam penggunaan media saat

percobaan di dalam kelas serta meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan

- c. Bagi Sekolah : dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah tertulis dalam kurikulum yang dikembangkan sekolah dan lebih mengembangkan sarana dan prasarana.
- d. Bagi Peneliti lain : dapat mengetahui cara mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, memperoleh pengalaman dan wawasan yang lebih dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk

Media yang dibuat oleh peneliti sebelumnya menggunakan kardus sebagai berikut:

- a. Pembuatan Produk Menggunakan Alat & Bahan : 1) Kardus; 2) Lem; 3)

Gunting;

- 4) Penggaris; 5) Double Tip; 6) Origami; 7) Gambar tentang pernyataan Pancasila; 8) Kertas isi materi; 9) Lakban hitam.

- b. Langkah-langkah pembuatan produk:

- 1) Siapkan papan Kardus
- 2) Gambar pola pada Kardus dengan ukuran 10x10 cm sebanyak 5, untuk kotak pertama.
- 3) Potong Kardus dengan ukuran 7x7 cm sebanyak 5, untuk kotak kedua.
- 4) Potong Kardus dengan ukuran 5x5 cm sebanyak 5, untuk kotak ketiga.
- 5) Potong Kardus dengan ukuran 3x3 cm sebanyak 5, untuk kotak keempat.

- 6) Bungkus setiap Kardus dengan kertas origami dengan warna yang berbeda agar lebih menarik.
- 7) Satukan setiap potongan papan Kardus untuk *box* besar dan *box* kecil sehingga membentuk jaring-jaring balok dengan memakai lakban hitam agar bisa terbuka dan tertutup.
- 8) Untuk ukuran tutup kotak, potong dengan sesuai kotaknya masing-masing.
- 9) Isi tiap kotak yang sesuai dengan materi dan memakai gambar tentang pernyataan pancasila.
- 10) Berilah hiasan agar *magic box* lebih menarik.

Media yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan PPC sebagai berikut:

- a) Pembuatan Produk Menggunakan Alat & Bahan : (1) Papan PVC; (2) Gergaji; (3) Lem; (4) Penggaris; (5) Gunting; (6) Double tip; (7) Gambar tentang pernyataan Pancasila; (8) Kertas untuk materi; (9) kertas manila bewarna silver, kuning, merah, hijau; (10) lakban Hitam; (11) Perekat; (12) plastik laminating
- b) Langkah-langkah pembuatan produk :
 1. Siapkan papan PPC
 2. Gambar pola pada PVC dengan ukuran 30x30 cm sebanyak 5, untuk kotak pertama.
 3. Potong PVC dengan ukuran 20x20 cm sebanyak 5, untuk kotak kedua.
 4. Potong PVC dengan ukuran 15x15 cm sebanyak 5, untuk kotak keetiga.
 5. Potong PVC dengan ukuran 10x10 cm sebanyak 5, untuk kotak keempat.

6. Bungkus setiap PVC dengan kertas manila dengan warna yang berbeda agar lebih menarik.
7. Satukan setiap potongan papan PVC untuk *box* besar dan *box* kecil sehingga membentuk jaring-jaring balok dengan memakai engsel agar bisa terbuka dan tertutup.
8. Untuk ukuran tutup kotak, potong dengan sesuai kotaknya masing-masing.
9. Isi tiap kotak yang sesuai dengan materi yang telah dan memakai gambar tentang pernyataan pancasila yang telah dilaminating, dan beri perekat pada kotak dan kertas materi yang dilaminating.
10. Berilah hiasan agar *magic box* lebih menarik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik didalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (Yanto, 2019).

Menurut (Trisiana, 2020) media pembelajaran adalah sesuatu untuk menyalurkan pesan yang dapat memicu pikiran, dan rasa ingin tahu siswa sehingga mendorong terjadinya penambahan informasi baru pada siswa. Selanjutnya media pembelajaran merupakan alat perantara seperti televisi, radio, bahan cetakan, namun meliputi orang atau manusia sebagai sumber informasi atau berupa kegiatan berdiskusi, seminar ataupun yang lainnya untuk bertujuan menambah ilmu dan informasi serta mendorong siswa untuk menambah sikap terampil (Ani Daniyati et al., 2023).

Menurut (Fadilah et al., 2023) media pembelajaran merupakan bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif

yakni penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan media yang menarik maka proses pembelajaran tidak akan membosankan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah alat bantu mengajar guru untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga siswa dapat aktif pada proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, serta dapat mendorong siswa untuk menambah sikap keterampilan.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran juga sebagai alat untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik.

Kemudian media pembelajaran merupakan alat bantu yang berisikan materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga menarik perhatian para peserta didik. Media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan sehingga proses belajar mengajar bisa tercapai dengan lancar. Media pembelajaran juga disebut sebagai alat yang dapat membantu memudahkan belajar bagi para peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata atau abstrak menjadi konkret dan untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dan dapat membangkitkan antara teori dan realita.

b) Manfaat Media pembelajaran

Menurut Nurfadhillah dll., (2021) manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut : (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu tenaga dan daya indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual,auditori dan kinestetiknya; (5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Nurita, 2018 berdasarkan jurnal Tri et al., (2020) manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Memberikan pedoman kepada guru, dimana hal ini guru tersebut adalah keluarga serta lingkungan sekitar anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu pemerolehan bahasa kedua anak usia dini, sehingga hasil yang akan dicapai meningkat; (2) Memberikan motivasi dan minat belajar dari rasa ingin tahu anak sehingga mampu meningkatkan daya pikir serta imajinasi anak dalam suatu objek sehingga proses pemerolehan bahasa kedua menjadi menyenangkan, menarik dan efisiensi pembelajaran anak meningkat karena anak secara tidak sadar termotivasi untuk memahami obyek secara nyata. Kreativitas anakpun meningkat serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran: (1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran

dengan baik; (3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuntutan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga; (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya (Ibrahim et al., 2023).

Berdasarkan manfaat media pembelajaran yang telah dibahas di atas, maka dapat dikatakan manfaat media tersebut antara lain memberikan pedoman kepada guru agar menyampaikan materi dengan jelas agar tidak verbalistik, memberikan motivasi belajar dari rasa ingin tahu anak, metode pembelajaran bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal.

Selanjutnya manfaat media pembelajaran yaitu untuk memberikan variasi pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan kesan belajar yang bermakna bagi peserta didik, serta mendorong siswa agar lebih aktif pada proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran mampu membuat pembelajaran lebih interaktif, memanfaatkan media akan mendukung terjadinya komunikasi dua arah secara aktif antar pengajar dan murid. Dan manfaat media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam membangun struktur, konsep dan sistem mengenai informasi yang didapat sehingga menjadi pengalaman yang bermakna, kemudian menambah pengalaman peserta didik mengenai suatu konsep sehingga dapat dikembangkan secara terus menerus.

c) Tujuan media pembelajaran

Menurut Fadilah et al., (2023) Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi penggunaan media setidaknya dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itulah penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan.

Menurut Ani Daniyati et al., (2023) Mengatakan Tujuan media pembelajaran dalam proses mengajar antara lain :

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan tujuan media pembelajaran media yang dapat menyalurkan pesan serta merangsang perasaan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa,

menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik, menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami, metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.

d) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis Media Menurut Ramli, 2012 pada jurnal Lara, (2022) paling tidak ada lima macam yaitu : (1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti : gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya; (2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti : benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya; (3) Media audio (media dengar), seperti : radio dan tape recorder; (4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, *slide*, flimstrip, *overhead* proyektor, dan sebagainya; (5) Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Jenis Media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam kategori yaitu : (1) Audio : Kaset audio, siaran radio, SD, telepon, MP3; (2) Cetak : Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo; (3) Audio-cetak : kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis; (4) Proyeksi visual diam : *over heard transparent* (OHT), *slide*; (5) Proyeksi audio visual diam : slide bersuara; (6) Visual gerak : film bisu; (7) Audio visual gerak : video/VCD/televisi; (8) Objek fisik : benda nyata, model (Silahuddin, 2022).

Menurut Magdalena I. D., 2013 Pada jurnal Magdalena et al., (2021) mengatakan bahwa ada lima jenis dasar media pembelajaran, antara lain : (1) media cetak yaitu suatu media yang statis dan mengutamakan pesan-pesan visual (2) Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran; (3) Media visual media yang dinikmati oleh indera penglihatan; (4) Media proyeksi gerak manusia termasuk di dalamnya film gerak, program tv; (5) Benda tiruan (miniatur).

Menurut (Faujiah et al., 2022) jenis-jenis media pembelajaran merupakan suatu hal yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu pesan tertentu. Agar proses transformasi pesan tersebut maka diperlukan kesesuaian jenis media yang akan digunakan berupa media audio, media visual, media verbal tiga dimensi, media audio visual dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut : (1) Media audio; (2) Media cetak; (3) Media proyeksi (4) Media visual; (5) Media audio-visual. Jenis-jenis media pembelajaran ini digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan jenis media yang sesuai dengan kebutuhannya. Kemudian jenis-jenis media ini sangat bervariasi seperti yang dijelaskan sebelumnya.

e) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran

Kelebihan dan kekurangan dengan menggunakan media pembelajaran visual Menurut Wati (2016:40) pada jurnal Adam, (2021) antara lain :

1. Kelebihan Media Visual :

- a) Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual.
- b) Media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelajaran.
- c) Media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan.
- d) Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyiapkan atau mengelipingnya.
- e) Media visual membantu siswa berfikir tajam dan spesifik.
- f) Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- g) Media visual memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
- h) Media visual membantu penanaman konsep yang benar mengenai suatu informasi.
- i) Media visual membantu membangkitkan keinginan dan minat baru para siswa.

2. Kekurangan media Visual

- a) Media visual terkadang tampil lambat dan kurang praktis.
- b) Media visual tidak diikuti oleh audio.
- c) Media visual sering kali ditampilkan dengan visual yang terbatas.

- d) Media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu.
- e) Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.

Kelebihan dan kekurangan media visual pada jurnal Nurfadhillah, Nurfalah, et al., (2021) antara lain :

1. Kelebihan media visual

- a) Peningkatan perhatian dan daya tarik bagi orang banyak
- b) Dapat memberikan minat dan keinginan baru
- c) Dapat menanamkan konsep yang benar
- d) Dapat memberikan interaksi terhadap peserta didik serta lingkungan di sekelilingnya
- e) Media visual bisa mengatasi masalah keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- f) Analisa sangat tajam, bisa membuat banyak orang tidak mengerti maksud dari isi beritanya
- g) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.

3. Kekurangan media visual

- a) Biaya pembuatan cukup (lumayan mahal) dikarenakan apabila pembuatannya menggunakan media cetak, pembuat harus lebih dulu menyetak dan mengirim sebelum dipamerkan atau ditampilkan untuk dinikmati banyak orang
- b) Visual yang sangat terbatas

- c) Lambat dan kurang praktis
- d) Tidak adanya audio, dikarenakan pembuatan hanya menggunakan media gambar atau tulisan yang tidak bisa didengar orang.

2.1.2 Media Pembelajaran *Magic Box*

a) Pengertian Media Pembelajaran *Magic Box*

Media *Magic Box* merupakan media pembelajaran yang terbentuk dalam suatu kotak besar dan tersusun *box* lainnya dan didalamnya terdapat materi yang dikembangkan dan sesuai dengan tema (Indah Suci Siti Rukmana et al., 2023). *Magic Box* ini dirancang dengan warna-warna yang menarik serta gambar-gambar yang tidak membosankan peserta didik.

Menurut Simamora 2019 Pada jurnal Dwi Nopita Sari, Bukman Lian, (2023) mengatakan Media pembelajaran *Magic Box* merupakan suatu media pembelajaran berbentuk kotak atau kubus yang didalamnya terdapat sebuah media yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka, siswa tidak akan mengetahui isi dari kotak tersebut ketika kotak tersebut ditutup.

Menurut Adawiyah et al., (2022) Media *Magic Box* merupakan media grafis berbasis visual yang berbentuk kotak, ketika kotak tersebut dibuka, sisi dari kotak tersebut akan memunculkan tulisan atau gambar menurut tema. Apabila kita membuka *box* tersebut maka *box* tersebut akan mekar dan terlihat susunan-susunan dari bagian *box*. *Magic Box* didesain dengan bersusun sehingga terlihat sangat indah dan menarik apalagi saat dihiasi komponen berupa gambar, tulisan, hiasan, *box* kecil dan yang lainnya yang di dalamnya termuat tentang materi.

Menurut (Ariska & Suyadi, 2020) *Magic Box* merupakan media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. *Magic Box* disebut juga kotak ajaib. Kotak mengandung arti petak untuk meletakkan barang-barang dalam arti untuk kotak ini mempunyai banyak materi. Media *Magic Box* untuk meningkatkan kemampuan bahasa dalam pendidikan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Magic Box* adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang didalamnya terdapat sebuah media yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka, serta di dalamnya terdapat materi. *Magic Box* ini sesuai dalam kriteria pemilihan media pembelajaran karena media *magic box* mempunyai keunggulan yaitu praktis, luwes dan tahan lama. Sehingga media ini sangat efisien, dan juga terdapat materi perubahan yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga media ini sangat efektif.

Magic Box ini merupakan media pembelajaran konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. *Magic Box* berbentuk seperti tempat kado. *Magic Box* adalah media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik serta mudah sekali dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. *Magic Box* adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang.

Media *Magic Box* ini termasuk jenis media visual di mana media ini hanya menggunakan kemampuan indera penglihatan atau mata. Dilihat dari segi jenis dimensinya media ini merupakan media tiga dimensi dimana media ini

mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, tinggi, dan lebar. Media *Magic Box* ini menyerupai bangun ruang yaitu bangun kubus. Media *Magic Box* ini sesuai dalam kriteria pemilihan media pembelajaran karena media.

b) Manfaat Media *Magic Box*

Manfaat media *Magic Box* sebagai berikut : (1) Dapat menambah keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran; (2) Dalam memberikan proses pembelajaran akan meningkatkan daya pikir dan daya ingat peserta didik; (3) Dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengerti materi yang diajarkan oleh pendidik; (4) Dapat membuat proses pembelajaran akan bersifat *students centered* (berfokus pada peserta didik); (5) Dapat memberikan *feed back* atau proses *timbang balik* yang baik antara pendidik dan peserta didik; (6) Akan memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran; (7) Dapat digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil; (8) Dapat dibawa kemanapun karena ukurannya yang cukup tidak besar; (9) Desain warna dan desain gambar pada media ini mempunyai daya tarik sendiri dari warna dan gambar yang ada pada media ini (Ariska & Suyadi, 2020).

Menurut Hartanto, Rahayuningsih et al., (2019) Pada jurnal Veryawan et al., (2021) mengatakan bahwa manfaat media *Magic Box* adalah dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *Magic Box* merupakan permainan yang mengharuskan anak-anak

untuk dapat berpikir dengan jelas dan mendorong mereka untuk dapat mencari kata-kata dan membantu mereka berbicara.

Menurut (Yazia, 2022) manfaat *Magic Box* ialah ini memiliki tujuan yaitu menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik untuk lebih aktif di dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik agar lebih paham dengan materi bangun ruang, serta meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan suatu benda yang bisa digunakan dalam pengantar pesan dalam proses kegiatan pembelajaran. Maksud dari pesan disini adalah bahan ajarnya, posisi media pembelajaran dapat memberikan pesan dalam memudahkan dalam segi pemahaman kepada peserta didik, tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajan peserta didik.

Menurut (Aela et al., 2023) manfaat *Magic Box* ini adalah Meningkatkan rasa ingin tahu dengan cara mengisi konten kotak tersebut dan perasaan terkejut ketika membukanya. Adanya gambar dan tulisan menarik yang dapat dibuka dan ditarik serta dapat memberi ketertarikan dalam kotak. Dapat diisi dengan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan sesuai kebutuhan

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bawah manfaat media *magic box* yaitu (1) dapat menambah keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran; (2) dapat dibawa kemanapun karena ukurannya yang cukup tidak besar; (3) desain warna dan desain gambar pada media ini mempunyai daya tarik sendrii dari warna dan gambar yang ada pada media *magic box*; (4) menciptakan suasana menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaan berlangsung.

Manfaat *magic box* ini dapat membangkitkan semangat yang ada dalam diri peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, media ini akan menciptakan pembelajaran yang hidup karena peserta didik akan dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran, mendapatkan pengetahuan yang baru dan wawasan yang luas dengan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, membantu peserta didik dalam mengingat pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Magic Box ini dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *Magic Box* ini juga bermanfaat untuk daya pikir peserta didik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dalam proses belajar mengajar. Peserta didik juga tidak akan merasa jenuh selama belajar setiap harinya.

c) Tujuan Media Pembelajaran *Magic Box*

Menurut (Faiz et al., 2022) tujuan dari pembelajaran *magic box* ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda melalui kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*),
2. Meningkatkan hasil belajar anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik, dan.

3. Meningkatkan kreativitas dan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Menurut (Yazia, 2022) Tujuan permainan *magic box* adalah permainan menebak benda yang berada di dalam kotak. Permainan ini bertujuan untuk menambah kosakata anak saat mereka menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh. Anak-anak menggunakan indra peraba untuk mencari tahu dan mengevaluasi pengalamannya tersebut. Kegiatan ini berfokus pada kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan pengamatan mereka. Anak dapat membicarakan bilangan, bahan, bentuk dan ukuran dari berbagai benda tersebut. Hal ini juga menggambarkan kemampuan anak untuk belajar membedakan.

Tujuan *Magic Box* ini untuk menarik perhatian siswa, melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, membantu mereka dalam memahami mata pelajaran, dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Media kotak ajaib adalah kotak ajaib yang berisi materi yang akan diajarkan tanpa siswa memahami apa yang ada di dalamnya (Novalina et al., 2023).

Menurut (Amelia et al., 2024) tujuan pembelajaran *magic box* ini untuk pengenalan bentuk dan warna. Anak mengambil salah satu bentuk di dalam kotak kemudian meraba dan menebak bentuk yang ada, di dalam kotak dengan memasukkan tangan ke dalam kotak tersebut, setelah itu barulah salah satu bentuk dikeluarkan dan anak menebak warna dari bentuk yang diambilnya. Diantara warna yang perlu dikenalkan pada anak adalah warna merah, kuning, dan biru

serta bentuk yang akan dikenalkan pada anak yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran media *magic box* untuk menjelaskan materi jaring-jaring bangun ruang yang diintegrasikan sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik sehingga siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran serta materi yang di dapat mudah dimengerti oleh siswa.

Permainan *Magic Box* merupakan salah satu alat permainan untuk mengembangkan aspek kognitif mengenal bentuk dan warna. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam rangka mengembangkan pengetahuan anak dan menambah kosakata anak saat anak menjelaskan apa saja yang telah mereka lihat, dengar, rasa, raba ataupun yang dicium melalui panca indera yang dimilikinya.

d) Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Magic Box*

Menurut (Sania et al., 2022) langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran *magic box* yaitu menggunakan alat dan bahan yang diperlukan dalam mengaplikasikan media pembelajaran media kotak ajaib adalah kardus, gambar baju adat, gambar alat musik tradisional, gambar peta Indonesia, botol minum bekas, karton, kertas origami dan roda putar yang terbuat dari kardus, gunting, lem fox dan lainnya. Adapun langkah-langkah pembuatan media *magic box* adalah sebagai berikut:

1. Siapkan kardus, kemudian dibalut dengan kertas karton yang berwarna hitam.

2. Kemudian print gambar peta Indonesia, gambar baju adat, alat musik tradisional dan lainnya. Sesudah diprint kemudian dipotong dengan gunting menjadi berbentuk kartu kecil (3) kemudian potong kardus berbentuk bulat yang dijadikan roda putar di media. Kemudian di balut dengan karton berwarna hitam, kemudian di tempelkan berbentuk soal seperti: baju adat aceh, alat musik tradisional jawa, alat music yang di petik dan lainnya.
3. Gunting botol bekas untuk di tempelkan di bagian media alat musik tradisional. (5) memotong kertas origami berbentuk gambar simetri dan gambar tidak simetri.
4. Kemudian pasang roda putar di bagian depan kardus, pasang peta Indonesia di belakang kardus, pasang alat musik tradisional di samping kardus dan pasang sebuah permainan

Menurut (Adawiyah et al., 2022) Langkah-langkah pembuatan *magic box*, adalah:

1. Siapkan papan partikel dan papan duplet.
2. Potong papan partikel untuk *box* besar dengan 3 ukuran tanpa tutup, yaitu panjang 33 cm, lebar 30 cm (1 buah); panjang 33 cm, tinggi 21 cm (2 buah); dan lebar 30 cm, tinggi 21 cm (2 buah).
3. Potonglah papan duplet untuk *box* besar dengan 3 ukuran tanpa tutup, yaitu dengan panjang 24 cm, lebar 20 cm (1 buah); panjang 24 cm, tinggi 18 cm (2 buah); dan lebar 20 cm x tinggi 18 cm (2 buah).
4. Buatlah 2 tutup dengan ukuran besar 33,5 x 30,5 x 2 cm, dan ukuran tutup *box* kecil 24,5 x 20,5 x 2 cm.

5. Satukan setiap potongan papan untuk *box* besar dan *box* kecil sehingga membentuk jaring-jaring balok dengan menggunakan lem kayu.
6. Lapsi sisi luar *box* besar dengan menggunakan kertas kado.
7. Siapkan kertas emas dengan 4 warna yang berbeda. Setiap warnanya digunakan untuk melapsi bagian sisi dalam *box* besar, sisi luar *box* kecil, dan sisi dalam *box* kecil. Aturan melapsinya dapat dilihat pada gambar produk.
8. Lapsi tutup *box* dengan kertas kado dengan lem stick.
9. Siapkan papan dengan ukuran panjang 20 cm dan lebar 28 cm sebanyak 2 potong. Kemudian satukan dengan solali kertas agar dapat dibuka dan ditutup.
10. Berilah lempengan seng yang ditempel dengan lem alteco (khusus halaman 2, 3, dan 4), kemudian lapsi dengan kertas emas.
11. *Box* sudah siap diisi dengan materi pembelajaran yaitu materi perubahan wujud benda dan sifatnya

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, maka penulis mengambil langkah-langkah yang dikemukakan oleh Adawiyah et al., 2022. Namun ada sedikit perbedaan, Adawiyah menggunakan papan duplet sementara penulis menggunakan papan PVC yang ukurannya juga berbeda dengan penulis, adawiyah menggunakan kertas kado untuk pembungkus *box*, kalau penulis menggunakan kertas manila yang berwarna silver untuk *box* pertama, kuning untuk *box* kedua, merah untuk *box* ketiga dan hijau untuk *box* keempat.

e) Penggunaan media *Magic Box* dalam pembelajaran menurut penulis

Penulis menggunakan media *Magic Box* dengan cara sebagai berikut:

1. Guru membagi kelompok belajar ke dalam 3 kelompok, yang terdiri dari 7 orang
2. Setiap kelompok menentukan ketua kelompok
3. Masing-masing ketua kelompok maju ke depan untuk menentukan kelompok mana yang akan membuka media terlebih dahulu dengan cara mengambil nomor yang sudah disediakan oleh guru, jika mendapat nomor 1 maka kelompok tersebut akan membuka medianya terlebih dahulu.
4. Kelompok 1 diberi tugas hanya membuka kotak yang paling atas, di dalam kotak paling atas berisi “pernyataan tentang Pancasila”, siswa diberi tugas untuk menempelkan pernyataan yang sesuai dengan Pancasila. Guru memberikan waktu selama 5 menit.
5. Kelompok 2 diberi tugas untuk membuka kotak selanjutnya (kotak kedua), pada kotak ini berisi tentang “pengamalan Pancasila”. Siswa diberi tugas untuk menempelkan gambar yang sesuai pengamalan sila Pancasila, dan diberikan waktu selama 5 menit.
6. Kelompok 3 diberi tugas untuk membacakan cerita secara bergiliran, lalu menyimpulkan isi cerita.
7. Setiap siswa mengambil 1 kertas untuk menjawab soal yang ada pada kotak terakhir.

f) Kelebihan dan Kekurangan Media *Magic Box*

Menurut Chen et al., (2018) kelebihan Magic Box antara lain:

a) Kelebihan :

- 1) Dalam memberikan proses pembelajaran akan meningkatkan daya pikir dan daya ingat siswa.
- 2) Dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengerti materi yang diajarkan
- 3) Dapat menambah keaktifan siswa dalam proses belajarnya
- 4) Dapat membuat proses pembelajaran akan bersifat students centered (berfokus pada siswa)
- 5) Dapat memberikan adanya proses feed back atau timbal balik yang baik antara guru dan siswa baik dalam proses tanya jawab dan respon
- 6) Akan memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran
- 7) Dapat digunakan untuk kelompok besar maupun kelompok kecil
- 8) Dapat dibawa manapun karena ukurannya yang cukup
- 9) Desain warna dan desain gambar pada media ini mempunyai daya tarik sendiri dengan warna dan gambar yang terletak di kartu dan papan magic box.

Selain itu terdapat kelemahan pada media pembelajaran magic box :

1. Akan membutuhkan keterampilan dan ketelatenan dalam membuatnya karena dibutuhkan bahan dari kayu, Mika, paku berwarna dan papan

2. Pada tutup media terdapat mika sebagai lapisan untuk menutupi papan plinko yang dapat membahayakan apabila jatuh dapat pecah.
3. Tidak semua materi dapat diaplikasikan pada media ini.
4. Pembuatan media ini membutuhkan soal dan jawaban sedikit rumit yang dicantumkan pada kartu.

Menurut (Sutraningsi et al., 2021) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan media *magic box* yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan Media *Magic Box* :

1. Memiliki bentuk yang menarik
2. Mudah dibuat dan untuk dilakukan
3. Siswa akan senang untuk menggunakannya
4. Membutuhkan biaya yang cukup murah
5. Ada beberapa keterampilan yang dapat dipelajari yaitu keterampilan berpikir, penyelesaian masalah dan interaksi sosial

b. Kekurangan Media *Magic Box* :

Kekurangan Media *Magic Box* untuk pembelajaran konten yang diberikan oleh media semakin mendominasi dalam Pancasila dan membutuhkan fasilitas, alat, dan harga yang layak. Guru membutuhkan tenaga, ruang, dan waktu tambahan. Hal ini dikarenakan media *Magic Box* yang digunakan adalah media pembelajaran manual.

Menurut Simamora (2019) Mengungkapkan bahwa terdapat Kelebihan dan kekurangan Media *Magic Box* sebagai berikut :

a) Kelebihan :

1. Mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat yang besar.
2. Box yang tidak terlalu besar sehingga mudah untuk dibawa, teknik permainan yang fleksibel, bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
3. Mudah penyajiannya
4. Aturan permainan yang mengharuskan pembelajaran menyebutkan kata benda secara utuh sehingga pembelajar lebih teliti dalam menjawab.

b) Kekurangan :

1. Jika digunakan pada materi pembelajaran yang kurang tepat, penggunaannya menjadi tidak efektif dan efisien.
2. Terjadi kegaduhan dikelas sehingga mengganggu kelas lainnya dan sulitnya menemukan pembelajar yang menjawab saat babak rebutan .

2.1.3 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

a) Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Menurut Magdalena et al., (2020), mengemukakan bahwa Hakikat pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya.

Menurut Sembiring et al., (2023) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Karena dinilai penting, pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan penerus-penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Menurut Imam Rezkyanto dan Mukhamad Murdiono, (2018) Pada jurnal Cintia Akmal et al., (2024) Mengatakan bahwa Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang menekankan pada pembentukan warga negara yang baik (good citizen) dan memiliki rasa kebangsaan serta cinta tanah air.

Menurut (Anggraeni, 2019) PPKn merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar dari budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari – hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat pada pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang membentuk karakter moral

dari setiap individu sebagai warga negara yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur serta mengingatkan kita pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu negara.

Pendidikan kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga Negara, dan secara khusus peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, dalam proses penyiapan warga Negara tersebut serta untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan dengan warga negara serta pendidikan pendahuluan bela negara menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negaranya.

Pendidikan Kewarganegaraan (citizenship) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak – hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945. Berdasarkan definisi tersebut PPKn mempunyai peranan penting untuk membentuk karakter yang cerdas dan berkepribadian yang baik dalam menjadi warganegara.

PPKn merupakan mata pelajaran yang didesain untuk pembentukan warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter, mampu mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur serta moral yang berakar dari budaya bangsa sendiri yang menekankan pada pembentukan warga negara yang lebih baik dan memiliki rasa kebangsaan serta rasa cinta tanah air.

b) Kaitan materi PPKn dari yang umum dengan Sekolah Dasar di kelas 4

Peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar merupakan warga negara hipotetik atau warga negara yang “belum jadi” karena harus dididik untuk menjadi warga negara dewasa yang memiliki kesadaran tentang hak dan kewajibannya. Berkaitan dengan hal tersebut, mata pelajaran PPKn memiliki kedudukan yang sangat strategis untuk mengambil peran dalam mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945 serta peraturan perundangan-undangan lainnya.

Warga negara yang dimaksud adalah warga negara yang kompeten, yaitu warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), sikap dan nilai (attitudes and values), keterampilan (skills), serta memiliki kesadaran yang tinggi akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara individual di kelas sesuai perkembangan peserta didik beberapa contoh antara lain meminta maaf, berterima kasih, meminta tolong, cuci tangan, mengantri, merapikan tempat duduk, dan sebagainya.

c) Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni (Rizal et al., 2023).

Menurut (Magdalena et al., 2020) tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) untuk memberikan kompetensi berpikir secara kritis asional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk menjadikan warga negara Indonesia yang kritis, rasional, kreatif, cerdas, aktif, dan demokratis, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab, berinteraksi (Sari et al., 2023).

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membangun karakter bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa; mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab (Maulana et al., 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan Pembelajaran Kewarganegaraan (PPKn) untuk mengenal dan menghargai diri sendiri, keluarga, sekolah, lingkungan, dan negara. Tujuan untuk mahasiswa perguruan tinggi adalah untuk mengembangkan wawasan dan semangat kebangsaan, cinta tanah air, demokrasi, kesadaran hukum, penghargaan atas keragaman dan partisipasinya membangun bangsa berdasar pancasila.

Pembelajaran Kewarganegaraan (PPKn) untuk memberikan kompetensi berpikir secara kritis asional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

d) Materi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas 4 SD

- 1) Materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas 4 antara lain : Pancasila sebagai Nilai Kehidupan pada materi ini memiliki tujuan pembelajaran yaitu peserta didik memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa dan ideologi negara. Tujuan pembelajaran yang lain juga peserta didik dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.

- 2) Konstitusi dan Norma di Masyarakat pada materi ini tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengklasifikasikan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya. Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan norma di lingkungan sekitarnya, mengidentifikasi hak dan kewajibannya sebagai peserta didik juga sebagai anggota keluarga.
- 3) Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan pada materi ini tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengenal dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar, menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku menjaga dan merusak kebhinekaan.
- 4) Negaraku Indonesia pada materi ini tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat menjelaskan makna Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, memberi contoh sikap dan perilaku yang menjaga lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, menunjukkan sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.
- 5) Pola Hidup Gotong royong pada materi ini tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama, mengidentifikasi kebutuhan baik secara individual maupun kolektif, mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik. Menganalisis hal yang dianggap penting dan berharga kepada orang-orang yang membutuhkan.

e) Materi Pancasila

Menurut (Nurgiansah, 2021) materi pancasila terdapat beberapa bagian diantaranya sebagai berikut :

1. Pancasila sebagai Nilai Kehidupan

Kegiatan pembelajaran pada unit materi yang satu ini berfokus pada operasionalisasi elemen pembelajaran PPKn yang pertama, yakni Pancasila. Oleh karena itu, materi ini sangat penting dan berkaitan dengan Pancasila sebagai ideologi dan asas yang menjadi pemersatu bangsa Indonesia.

2. Konstitusi dan Norma di Masyarakat

Kegiatan pada pembelajaran unit materi ini adalah operasionalisasi elemen pembelajaran PPKn yang kedua, yaitu Undang-Undang Dasar NRI 1945. Materi ini sangat penting karena berkaitan dengan kedudukan mata pelajaran PPKn sebagai wahana pendidikan kesadaran berkonstitusi. Materi ini penting untuk dipahami karena berkaitan dengan kedudukan mata pelajaran PPKn sebagai wahana pendidikan kesadaran berkonstitusi. Jadi, kegiatan pembelajaran, guru membantu peserta didik untuk menjadi warga negara yang memiliki kesadaran berkonstitusi yang tinggi.

3. Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan

Unit pembelajaran ini adalah bagian dari pelajaran PPKn yang berkaitan dengan jati diri dan kebhinekaan. Materi ini berkaitan erat dengan kondisi seseorang dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai individu maupun warga masyarakat di lingkungannya.

4. Negaraku Indonesia

Unit materi ini fokus pada operasionalisasi elemen PKn, yakni Negara Kesatuan Republik Indonesia. Materi ini berkaitan dengan kedudukan pelajaran PKn sebagai wahana pendidikan, pendidikan politik, dan demokrasi.

5. Pola Hidup yang Bergotong Royong

Unit yang terakhir berkaitan dengan pengembangan dari elemen pembelajaran PKn yang berkaitan dengan Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Materi ini berkaitan dengan kondisi seseorang dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai individu maupun warga masyarakat di lingkungannya.

Dalam hal ini penulis mengambil materi Pancasila yang berisi sila-sila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila, mempraktikkan nilai Pancasila secara individual sesuai perkembangan peserta didik dan konteks sekolah (beberapa contoh; meminta maaf, berterima kasih, meminta tolong, cuci tangan, mengantri, merapikan tempat duduk, dan sebagainya. Memahami harapan kelompok terhadap dirinya untuk mencapai tujuan kelompok.

f) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Menurut (Rukmini, 2020) kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) yaitu sebagai berikut:

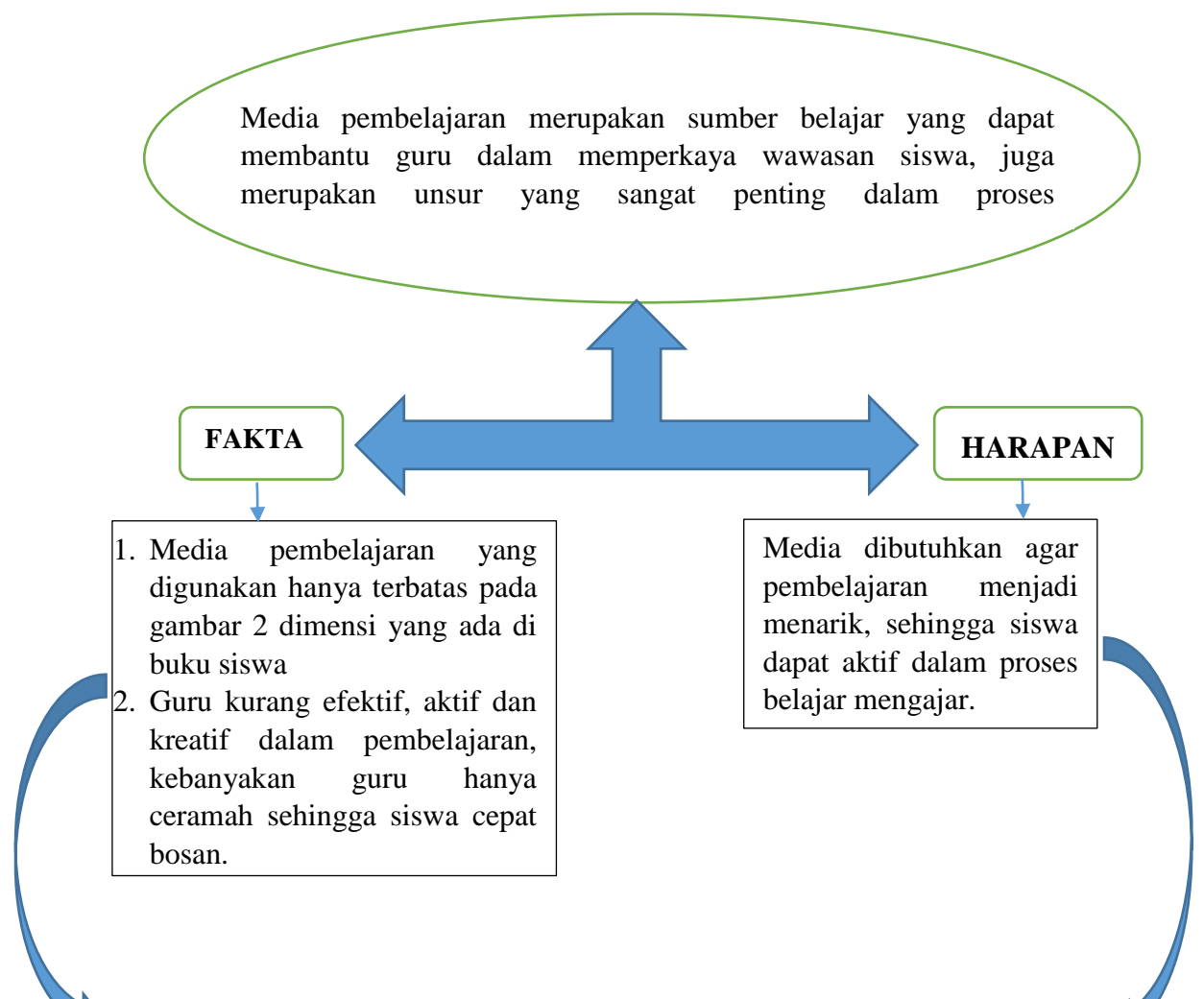
Kelebihan:

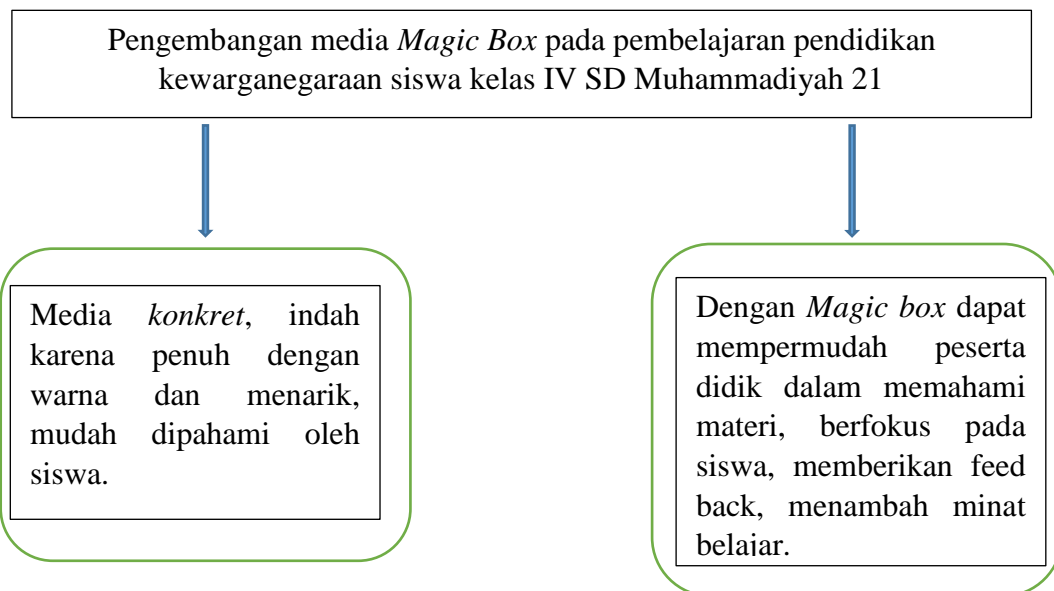
1. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
2. siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang di pelajari.
3. Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
4. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
5. Lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Kelemahan :

1. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
2. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
3. Baik guru maupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pembelajaran.
4. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang di inginkan.

2.2 Kerangka Konseptual





2.3 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan diatas, maka hipotesis pada penelitian ini terdiri atas 2 jenis, diantaranya :

1. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa *Magic Box* pada materi Pancasila kelas IV dengan bahan PVC dan semenarik mungkin.
2. Media *Magic Box* pada materi Pancasila kelas IV sangat layak
3. Media *Magic Box* pada materi Pancasila kelas IV sangat praktis

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) atau sering disebut “pengembangan” adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Lebih reall dengan demikian, penelitian pengembangan penting untuk dilakukan dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran dengan produk tertentu (Tegeh & Kirna, 2013).

Menurut Gingga Prananda et al., (2020) Mengatakan bahwa penelitian R dan D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan melihat masalah dengan analisis kebutuhan. Sehingga peneliti ini dapat memberikan pemecahan masalah. Produk yang dihasilajn ini akan diuji cobakan untuk kemudian divalidasi agar mendapat kelayakan dan keefektifan selanjutnya produk yang sudah divalid tersebut dapat diproduksi lebih banyak lagi dan digunakan untuk mengembangkan kualitas agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Menurut Muqdamien et al., (2021) Mengatakan bahwa Metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan inovsi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu. Teknik analissi data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Menurut Khomarudin & Efriyanti, (2018) pada jurnal Fauziah & Ninawati, (2022) menyatakan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menciptakan sebuah produk dalam beberapa bidang keahlian tertentu, yang dikaitkan produk sampingan tertentu yang memiliki keefektifan dari sebuah produk menyatakan bahawa penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan kualitas dan standar tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada untuk memperbaiki praktik pembelajaran, produk yang dihasilkan ini akan diuji cobakan untuk kemudian divalidasi agar mendapat kelayakan dan keefektifan selanjutnya produk yang sudah valid dapat diproduksi lebih banyak lagi.

Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan model yang dikembangkan Hidayat & Nizar (2021) yaitu model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE yaitu desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka penjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.

3.2. Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini, yang menjadi tempat penelitian ini adalah di SD Muhammadiyah 21 yang beralamat di Jalan Masjid Taufiq Gg.

Madrasah No 5, Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan Prov. Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber data penelitian

a. Subjek penelitian

Subjek penelitian pengembangan media *Magic box* meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yaitu tiga orang dosen ahli media, materi dan bahasa. Subjek kedua kepraktisan respon guru dan respon 21 siswa kelas IV.

b. Objek penelitian

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah Pengembangan Media *Magic Box* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kevalidan objek penelitian. Instrumen penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini ada 3 jenis, yaitu : Lembar validasi ahli materi, Lembar validasi ahli media, Lembar validasi ahli bahasa.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
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.
2	Aspek Isi Materi	10. Media <i>Magic Box</i> Pancasila dapat mendukung pencapaian Kompetensi Dasar.
		11. Isi materi relevan dengan pembelajaran.

Sumber : Rahmasari & Lestari (2023)

Dari tabel 3.1 terdapat 2 aspek : (1) Aspek Pembelajaran yang sesuai dengan konsepnya materi harus sesuai KI dan KD serta materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran lalu juga materi jelas dan mudah dipahami oleh siswa ; (2) Aspek Materi Media *Magic Box* pancasila dapat mendukung pencapaian kompetensi dasar dan isi materi harus relevan dengan pembelajaran.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek Tampilan	1. Jenis, Ukuran angka dan keterbatasan tulisan pada <i>Magic Box</i> .
		2. Komposisi warna dan gambar pada media <i>Magic Box</i>
		3. Tampilan media menarik
		4. Ketepatan ukuran media
		5. Kualitas pengemasan media
2.	Kemampuan Media	6. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
		7. Kesesuaian media dengan karakter siswa
		8. Media sebagai sumber belajar
		9. Media mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran

		10. Media menarik perhatian siswa
3.	Aspek Penggunaan	11. Kejelasan petunjuk penggunaan media.
		12. Kemudahan penggunaan media
		13. Kemudahan perawatan dalam media
		14. Kemudahan media untuk dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)
		15. Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran

Sumber : Rahmasari & Lestari (2023)

Dari tabel 3.2 terdapat 3 aspek yaitu : (1) Aspek tampilan : Jenis ukuran angka dan keterbatasan tulisan pada *magic box* serta komposisi warna dan gambar sehingga kualitas pengemasan media *magic box* menarik. (2) Kemampuan media : Media sesuai dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakter siswa, media sebagai sumber belajar siswa dan media mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa. (3) aspek penggunaan : harus adanya kejelasan petunjuk penggunaan media, perawatan media, kemudahan media untuk dibawa kemana-mana (*portable*) dan kebermaknaan media dalam kebersamaan.

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. Ketepatan 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)

Dari Tabel 3.3 terdapat 1 aspek yaitu : Aspek Keterbacaan yang meliputi penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar, penggunaan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan, bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa, kalimat yang dipakai harus memiliki isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan konsistensi penggunaan istilah dan simbol atau ikon harus tepat.

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 <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. Tidak kesulitan dalam menggunakan media	
6	Ketertarikan	a. Keinginan siswa dalam mempelajari materi	9,10
		b. Ketertarikan menggunakan media sejenis pada penyampaian materi lainnya.	
Jumlah Butir			10

Sumber : 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 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	a. Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis	10
Jumlah Butir			10

Sumber : Sutraningsi et al., (2021)

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Selanjutnya langkah yang perlu dilakukan dalam penelitian ini ialah melakukan analisis terhadap instrument yang digunakan dalam penelitian. Adapun teknik analisis data yang dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran magic box pancasila yang berkualitas serta memenuhi kriteria kevalidan, dan kriteria kepraktisan.

- a) Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Analisis kevalidan diperoleh dan dinilai oleh para ahli kemudian dianalisis peneliti. Teknik analisis data untuk kevalidan media pembelajaran *magic box* melalui lembar validasi dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan rumus sebagai berikut :

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

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan

Interval Skor	Kriteria Validasi
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 (Telaumbanua

et al., 2022, p. 615)

b) Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran *Magic Box* yang dikembangkan peneliti maka digunakan angket. Data yang digunakan dalam analisis kepraktisan adalah data kualitatif dan kuantitatif.

Data yang diperoleh berdasarkan penelitian kemudian dihitung rata-rata skor setiap komponen yang dinilai menggunakan rumus berikut :

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

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan

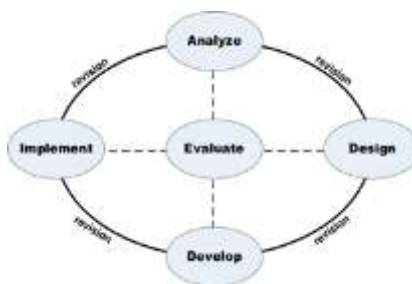
Interval Skor	Kriteria Validasi
81% -100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis

0%-20%	Sangat tidak Praktis
--------	----------------------

Sumber:Dimodifikasi Yudatama et al., 2023 (Telaumbanua et al., 2022, p. 615)

3.3 Rancangan Produk

Pada Penelitian Pengembangan ini mengadopsi model Pengembangan ADDIE atau (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan menggunakan empat tahap. Langkah-langkah ini telah dibahas. Karena peneliti mengubah model pengembangan sesuai kebutuhan, maka hanya digunakan pada tahap implementasi dalam penelitian ini.



Gambar 1 Bagan Pengembangan Media

Berikut penjabaran kelima tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah untuk mempermudah proses pengambilan data penelitian. Pengumpulan informasi dilakukan dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk dengan sasaran atau kebutuhan siswa. Selain itu juga dilakukan pemilihan materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan kebutuhan siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya melakukan perencanaan (desain) mengenai media pembelajaran visual yang akan dibuat. Dengan menyusun materi dan membuat sketsa media kotak penerapan nilai-nilai Pancasila yang berbasis permainan. Tahap ini kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran visual.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini merupakan tahapan pengembangan meliputi produk media pembelajaran secara lengkap. Setelah itu perlunya mengembangkan instrumen yang digunakan untuk memeriksa kualitas media *magic box* yang telah dikembangkan setiap indikator angket untuk menilai media dari penelitian dahulu menggunakan kardus dan dikembangkan dengan menggunakan PVC.



Gambar 2. *Magic Box* dengan menggunakan Kardus

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini uji coba media disekolah SD Muhammadiyah 21 Medan setelah dinyatakan valid dan para ahli pada tahap ini yang perlu disiapkan : Silabus, RPP, Media dan alur pembelajaran yang sistematis lalu angkat diberikan kepada guru dan Siswa.

3.3.1 Pengujian Internal

a) Ahli Materi

Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi media *Magic Box* dan untuk mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam media valid atau tidak. Untuk itu penting dilakukannya validasi ahli materi untuk mendapatkan masukan atau saran dari validator untuk mengembangkan materi pancasila pada mata pelajaran PPKn. Ahli Materi ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu Bapak **Dr.Irfan Dahniel, S.Pd., M.Pd.** salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

b) Ahli Desain Media

Ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media *Magic Box* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli desain media ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu Ibu **Karina Wanda Batubara, S.Pd., M.Pd.** salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

c) Ahli Bahasa

Ahli bahasa digunakan untuk mengukur kelayakan media *Magic Box* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli Bahasa ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu Ibu **Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.** salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan.

3.3.2 Pengujian Eksternal

a) Angket Respon Guru

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan

media *Magic Box* dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media *Magic Box*. Untuk itu peneliti butuh masukan dan saran dari guru agar dapat melihat kepraktisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi. Kisi-kisi angket respon guru yaitu kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan.

b) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media *Magic Box* dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan *Magic Box*. Kisi-kisi angket respon siswa yaitu kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

- c) Pembuatan Produk Menggunakan Alat & Bahan : (1) Papan PVC; (2) Gergaji; (3) Lem; (4) Penggaris; (5) Gunting; (6) Double tip; (7) Gambar tentang pernyataan Pancasila; (8) Kertas untuk materi; (9) kertas manila bewarna silver, kuning, merah, hijau; (10) lakban Hitam; (11) Perekat; (12) plastik laminating
- d) Langkah-langkah pembuatan produk :
 1. Siapkan papan PPC

2. Gambar pola pada PVC dengan ukuran 30x30 cm sebanyak 5, untuk kotak pertama.
3. Potong PVC dengan ukuran 20x20 cm sebanyak 5, untuk kotak kedua.
4. Potong PVC dengan ukuran 15x15 cm sebanyak 5, untuk kotak keetiga.
5. Potong PVC dengan ukuran 10x10 cm sebanyak 5, untuk kotak keempat.
6. Bungkus setiap PVC dengan kertas manila dengan warna yang berbeda agar lebih menarik.
7. Satukan setiap potongan papan PVC untuk *box* besar dan *box* kecil sehingga membentuk jaring-jaring balok dengan memakai engsel agar bisa terbuka dan tertutup.
8. Untuk ukuran tutup kotak, potong dengan sesuai kotaknya masing-masing.
9. Isi tiap kotak yang sesuai dengan materi yang telah dan memakai gambar tentang pernyataan pancasila yang telah dilaminating, dan beri perekat pada kotak dan kertas materi yang dilaminating.
10. Berilah hiasan agar *magic box* lebih menarik.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan ini untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media *magic box*. Dalam penelitian ini pengujian lapangan skala kecil, uji skala kecil merupakan kegiatan uji coba produk / media yang dilakukan melalui angket yang disebarkan kepada siswa.

3.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3.8 Jadwal Penelitian

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Pada Penelitian Pengembangan ini mengadopsi model Pengembangan ADDIE atau (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan menggunakan empat tahap. Langkah-langkah ini telah dibahas. Karena peneliti mengubah model pengembangan sesuai kebutuhan, maka hanya digunakan pada tahap implementasi dalam penelitian ini.

1. Analysis

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SD Muhammadiyah 21 Medan dikelas IV. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media tentu berharap media yang dibuat akan digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa. Salah satu caranya agar media dapat digunakan dengan baik yaitu dengan melihat tuntutan kebutuhan yang ada di kelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 21 Medan di kelas IV. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai hal tersebut. Hasil dari diskusi ditemukan permasalahan mengenai bahan ajar pada mata pelajaran PKn yang merupakan mata pelajaran sulit bagi anggapan para siswa. Siswa memiliki minat belajar PKn yang kecil dibandingkan dengan pelajaran yang lain dikarenakan bosan dengan

metode pembelajaran yang diterapkan guru sekolah dengan model ceramah dan kelompok saja. Selain itu, media pembelajaran yang monoton memberikan kejenuhan pada otak anak dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran biasanya guru menggunakan media yang sederhana berupa gambar-gambar atau poster yang berisi materi pelajaran. Hasil diskusi oleh guru maka menyepakati untuk menggunakan media ajar magic box sebagai alternatif pemecahan masalah pada proses pembelajaran mata pelajaran PKn di kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan. Dalam penelitian ini meliputi pengembangan media *Magic Box* pada mata pelajaran PKn, yaitu agar pembelajaran PKn menjadi menyenangkan dan memotivasi peserta didik agar menjadi fokus dalam pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah diajarkan oleh guru di dalam kelas. Selanjutnya mengumpulkan informasi yang telah ada pada saat semester ganjil di sekolah sesuai dengan kalender akademik sekolah yang akan diteliti.

Selain hal di atas yang menjadi tahap analisis dalam menyelesaikan penelitian ini adalah dengan menyiapkan kusioner penelitian yang menjadi kriteria penelitian media *Magic Box*. Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media *Magic Box* berdasarkan penelitian dosen sebagai ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

2. Design

Dalam tahap desain ini peneliti telah menyiapkan sebuah media *Magic box* yang mana di dalam *Magic Box* terdapat tentang pancasila, pengamalan dan sikap-sikap perilaku pancasila serta lembar kerja siswa.

Pada tahap desain ini dilakukan pembuatan media *Magic Box* pembelajaran PKn dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membuat kerangka *Magic Box* menggunakan bahan PVC dengan kotak pertama ukuran 30 cm x 30 cm sebanyak 5 buah, kotak kedua ukuran 20 cm x 20 cm, kotak ketiga ukuran 15 cm x 15 cm, kotak keempat ukuran 10 cm x 10 cm, lalu digabungkan menggunakan lakban hitam dibuat membentuk kotak beserta penutupnya.



Gambar 3. Kerangka *Magic Box*

- b. Masing-masing kotak ditutupi menggunakan kertas manila, kotak pertama ditutup kertas manila warna silver, kotak kedua dengan kertas manila warna kuning, kotak ketiga dengan kertas manila warna merah, kotak keempat dengan kertas manila warna hijau.





Gambar 4. Net yang sudah

kotaknya

- c. Selanjutnya ditempel perekat bagian kasar untuk memudahkan dalam penempelan materi pelajaran.



Gambar 5. Magic Box yang sudah diberi perekat kasar

- d. Materi pelajaran diprint lalu dilaminating dan digunting sesuai bentuknya, lalu dipasang perekat bagian halus agar mudah dalam penempelan.



Gambar 6. Materi Pancasila yang sudah dilaminating

- e. Membuat amplop menggunakan origami yang ditempel pada kotak pertama dan kotak kedua sebagai tempat beberapa materi.



Gambar 7. Amplop yang ditempel pada Magic Box

- f. Menyusun materi, kotak pertama berisi tentang simbol, arti dan makna Pancasila, kotak kedua berisi tentang sikap dan pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, kotak ketiga berisi tentang cerita kisah burung merpati dengan semut yang saling tolong menolong, kotak keempat berisi soal-soal materi Pancasila.



Gambar 8. *Magic Box* yang sudah disusun materi sesuai kotaknya

3. *Development*

Tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk. Produk yang telah dibuat harus melalui tahap uji validasi agar produk tersebut layak untuk digunakan. Pada tahap pengembangan ini menghasilkan bentuk akhir bahan ajar PKn media *Magic Box* melalui revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut :

Validasi Ahli

Media pembelajaran yang telah didesain, selanjutnya divalidasi terhadap tiga validator. Validator terdiri atas ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Validator dilakukan oleh dosen validator. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan melihat kepraktisan materi yang digunakan dalam mengembangkan media *Magic Box*. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di media *Magic Box* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media *Magic Box*. Proses validasi terhadap ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali. Validasi ini dilakukan terhadap

media pembelajaran *magic box* bapak **Dr. Irfan Dahnia, S.Pd.,M.Pd** Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh 53 dari 55 skor yang diharapkan. Sehingga persentase hasil penelitian media *Magic Box* dari ahli materi sebagai berikut :

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

$$V = \frac{53}{55} \times 100\%$$

$$V = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media *Magic Box* sebesar 96% dalam kategori sangat valid.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan penilaian kevalidan dan kepraktisan desain media *Magic Box*. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah desain media yang digunakan di media *Magic Box* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media *Magic Box*. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media *Magic Box* beserta angket ahli Media yang terdiri dari 3 Aspek. Proses validasi terhadap ahli media dilakukan sebanyak 1 kali. Validasi ini dilakukan terhadap media pembelajaran *magic box* Ibu **Karina Wanda Batubara, S.Pd., M.Pd** Validasi media oleh validator dilakukan oleh dosen ahli media. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh 74 dari 75 skor yang diharapkan.

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

$$V = \frac{74}{75} \times 100\%$$

$$V = 99\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media *Magic Box* sebesar 99% dalam kategori sangat valid.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan di media *Magic Box* sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa media *Magic Box* beserta angket ahli bahasa yang terdiri 10 indikator. Proses validasi terhadap ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali. Validasi ini dilakukan terhadap media pembelajaran *magic box* Ibu Mutia Febriyana, S.Pd.,M.Pd Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh 47 dari 50 skor yang diharapkan.

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

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$V = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media *Magic Box* sebesar 94% dalam kategori sangat valid.

4. Implementation

Kegiatan pada tahap ini adalah mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkann pada kondisi yang sebenarnya.

Kegiatan implementasi dilakukan di kelas 4 sebanyak 21 siswa. Hasil Penilaian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ujicoba siswa

No	Aspek	Penyataan angket	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	Rasa senang	a. Kesenangan dalam mempelajari materi	4	3	5	5	5	4	4	3	5	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	
		b. Sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran	5	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	5	5	3	5	3
2	Minat	a. Pengalaman yang diperoleh siswa	4	3	3	3	5	4	5	5	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	5
		b. Siswa mengikuti	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5

		pembelajaran hingga selesai																					
3	Keaktifan	a. Aktif dalam pembelajaran	4	4	5	4	4	5	4	4	5	3	3	5	5	4	3	5	4	5	5	3	4
		b. Tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran	5	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	3	4	5	5	4	3	4	5
4	Keseriusan	Konsentrasi siswa dalam pembelajaran	3	4	5	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5
5	Kemudahan	a. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5
		b. Tidak kesulitan dalam menggunakan media	5	5	4	4	5	4	5	5	3	5	5	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4
6	Ketertarikan	Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis	4	5	5	4	5	4	4	3	3	3	4	5	5	3	2	4	4	4	4	4	4
Jumlah Butir			43	42	45	42	46	44	43	40	39	37	40	43	40	41	40	44	42	45	40	43	44

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Besar persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{41,98}{50} \times 100\% \quad \%$$

$$P = 83,96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa pada kelas 4 sebesar 83,96% dalam kategori sangat praktis.

Selanjutnya wali kelas diberi angket respon guru dengan persentase nilai sebagai berikut :

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

$$\text{Kepraktisan} = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$\text{Kepraktisan} = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka respon guru terhadap media *Magic Box* sebesar 94% dalam kategori sangat praktis.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media *Magic Box*. Dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru siswa di kelas 4 SD Muhammadiyah 21 Medan. Media *Magic Box* yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluation*). Model ini digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis.

Validasi sendiri dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan validator ahli materi 96% “sangat valid”, ahli media 99% “sangat valid”, ahli bahasa 94% “sangat valid”. Dengan hasil dari penilai para ahli tersebut disimpulkan bahwa media *Magic Box* layak untuk digunakan dalam pembelajaran,

Setelah melewati kelayakan oleh para ahli, media akan diuji cibakan kepada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah 21 Medan yang berjumlah 21 orang. Uji coba sendiri dilakukan pada hari Rabu, 12 Juni 2024. Selain itu, pada tahap implementasi (*Implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik/guru mendapatkan persentasi sebesar 94% “sangat praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa 83,96% “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran *Magic Box* di kelas 4 SD Muhammadiyah 21 Medan.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Magic Box* layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai kepraktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan siswa. Media *Magic Box* pun membuat siswa tertarik dan antusias dengan media *Magic Box* yang ditampilkan. Para siswa diperlihatkan hal baru dalam proses pembelajarannya, siswa terlihat penasaran

dengan media yang disuguhkan. Media *Magic Box* membuat siswa fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran yang biasa hanya berupa membaca buku dan mengerjakan soal saja.

Terdapat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa para ahli, yaitu :

1. Penelitian yang ditulis Wicaksana & Rachman, (2018) Dengan judul “Pengembangan *Mistery Box* Dalam Pembelajaran PPKN Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk siswa kelas V Sekolah Dasar”, yang mendapatkan validasi media sebesar 88,57%, ahli materi 93,84%, hasil angket yang diberikan kepada siswa diperoleh nilai sebesar 91,78% yang artinya media termasuk kategori praktis dan sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.
2. Adawiyah et al., (2022) Pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Magic Box* Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air kelas V”, mendapatkan nilai validasi ahli materi sebesar 93,63%, ahli media sebesar 93%, lalu pada uji coba memperoleh nilai sebesar 84,94%, dengan demikian media tersebut dikategorikan sangat layak digunakan.
3. Penelitian yang ditulis oleh Madinah Fatikhasari (2020) dengan judul “Pengembangan Media Kotak Ajaib untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Peserta Didik kelas VII SMP”, yang mendapatkan validasi dari ahli media sebesar 90,8%, ahli materi sebesar 90%, pada penyebaran angket respons peserta didik mendapat nilai sebesar 92,5%

dengan kategori sangat praktis, dengan demikian dapat disimpulkan media tersebut sangat valid dan sangat praktis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Magic Box* pada pembelajaran Pancasila diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media *Magic Box* yang dikembangkan disesuaikan dengan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*. Model ADDIE digunakan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis dua hal yaitu kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pada tahap desain, peneliti mendesain atau merancang media *Magic Box* dari bahan yang akan digunakan untuk membuat media *Magic Box* ini. Pada tahap pengembangan, peneliti memvalidasi media *Magic Box* melalui 3 para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta peneliti mendapatkan hasil validasinya. Hasil validasi media *Magic Box* ini yaitu media *Magic Box* dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi Pancasila kelas IV sekolah dasar. Hingga selanjutnya tahap implementasi atau tahap uji coba yang akan diberi nilai kepraktisan dari guru dan siswa.
2. Kevalidan media pembelajaran *Magic Box* didapatkan hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh validator media, validator materi, dan validator bahasa. Validator menyatakan bahwa media *Magic Box* layak diujicobakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Magic Box* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata 99% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata 96% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata 94% dengan kategori “sangat valid”. Dengan demikian media *Magic Box* layak digunakan.

3. Kepraktisan media diketahui melalui ujicoba yang dilakukan pada tahap implementasi. Kepraktisan didapatkan guru wali kelas terhadap media *Magic Box* memperoleh skor 94% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penelitian ujicoba media *Magic Box* dari 21 peserta didik di kelas IV memperoleh skor 83,96% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Pancasil siswa kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan.

5.2 Saran Pengguna

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka saran dari peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dikembangkan lagi tidak hanya pada pembelajaran PKn saja, tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran seperti matematika, IPS, dan lain-lain, namun perlu dilakukan analisis kebutuhan serta karakteristik dari peserta didiknya terlebih dahulu.

2. Perlunya pemahaman media *Magic Box* yang lebih beragam dan perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap media *Magic Box* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.
3. Pengembangan produk media *Magic Box* PKn materi Pancasila dapat dijadikan media pendukung di sekolah.
4. Media *Magic Box* PKn materi Pancasila sebaiknya dikembangkan lagi pada materi lainnya sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan siswa bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(1), 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>
- Amelia, W., Permana, R., & Nugraha, M. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Statistics Magic Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik 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>
- Anggraeni, A. (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(2), 32.
- 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>
- 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>
- Dwi Nopita Sari , Bukman Lian2, 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., Nurzakiyah, 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>

- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- 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>
- Gingga Prananda, Ali Wardana, & 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>
- 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>
- Intelektual, V. D. A. N., Suci, I., Rukmana, S., Nurhasanah, A., Yuliana, R., Fkip, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). 3 1,2,3. 08, 3546–3560.
- Lara. (2022). No Title הכי קשה לראות מה את שבאמת לנגד העיניים לנגד הארץ, 4(8.5.2017), 2003–2005. www.aging-us.com
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- 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-

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (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>
- Maulana, R., Yuliatin, Y., Basariah, B., & Qadri, B. Al. (2023). Implementasi Pembelajaran PPKN Berbasis E-Learning di MAN 2 Model Mataram. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1601–1607. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5230>
- 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>
- Nurfadhilah, 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>
- Nurfadhilah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Pendidikan, J. K., Pada, I. P. S., Pandemi, M., Di, C., Linggo, S. M. A. N., Baganti, S., & Selatan, K. P. (2024). *JURNAL WAWASAN NUSANTARA : 1*, 9–13.
- Rahmasari, F., & Lestari, N. (2023). Pengembangan Media Magic Box Berbasis Demonstrasi Pada Pembelajaran Matematika KPK dan FPB Di Kelas IV SD. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7783–7792. <https://stp-mataram.ejournal.id/JIP/index>

- Rizal, A., Nur Arsyad, S., & Irwandi, A. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sdn Kalukuan Iv Kota Makassar. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(2), 355–363.
- Rodríguez, Velastequí, M. (2019). *Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6*. 1–23.
- Rukmini, A. (2020). Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 2176–2181.
- 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>
- Sari, R. P., Aprillionita, R., Rukmawianfadia, R., Iskandar, S., & Sari, N. T. A. (2023). Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu pada Pembelajaran PPKn di SD. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3), 171–179.
- Sembiring, J. B., Lubis, F., & ... (2023). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Bela Negara. *Ami Jurnal ...*, 1(1), 23–28. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/2795%0Ahttp://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/download/2795/1174>
- Serrano Cardona, L., & Muñoz Mata, E. (2013). Paraninfo Digital. *Early Human Development*, 83(1), 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2006.05.022>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- 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>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tri, L., Swastyastu, J., Visual, M., & Pembelajaran, M. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.

- 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>
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya*, 5(1), 44–52.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Pengalaman Mistery Box Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yazia, V. (dkk). (2022). Pemberian Terapi Bermain Magic Box Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(2), 210.
- Yudatama, B., Jaya, A., & Prasrihamni, M. (2023). *JOTE Volume 5 Nomor 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.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA 2024

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS UMUM	
Penyusun	: Nurul Fauziah Umry
Instansi	: SD Muhammadiyah 21
Tahun Penyusunan	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: SD
Kelas	: IV
Mata Pelajaran	: PKN
Bab / Tema	: 1 / Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan
Materi	: Sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan
Alokasi waktu	: 1 kali pertemuan/ 2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini ditunjukkan melalui sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya serta menghargai kebinekaan untuk mewujudkan keadilan sosial.	
C. Profil PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia. 2. Berkebhinnekaan global. 3. Gotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Belajar : (kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV: Penulis Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet) 2. Buku bacaan sesuai materi 3. Alat tulis 4. Media Magic Box 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang regular, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta dalam mempelajari materi ini. 2. Peserta didik dengan kesulitan belajar diatasi dengan perhatian lebih atau digabungkan dengan peserta didik yang lebih unggul.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
21 Siswa
G. MODEL PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Model : <i>Problem Based Learning</i> (PBL) 2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Evaluasi
KOMPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan mengaitkan kehidupan nyata dengan baik dan benar.
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik Mampu Memahami tentang Pancasila Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. 2. Peserta didik Mampu Menjawab Pertanyaan Guru tentang Pancasila dengan benar.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal nilai-nilai Pancasila. 2. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengetahui makna dari nilai-nilai Pancasila.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perbuatan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila? 2. Apa sajakah wujud perilaku sehari-hari yang mencerminkan Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia? 3. Mengapa kita harus mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kita? 4. Mengapa sikap menolong dan jujur terkandung dalam Pancasila sila pertama?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Awal (10menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh ketua kelas (Menghargai kedisiplinan siswa) 3. Guru menanyakan tentang pembelajaran sebelumnya (<i>Apersepsi</i>) (Orientasi Siswa Pada Masalah) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan

dipelajari (Motivasi)

Kegiatan Inti

(Mengorganisasi Siswa untuk Belajar)

5. Guru bertanya kepada siswa (apakah mereka tahu apa itu Pancasila?)
6. Guru membagi kelompok belajar kedalam 3 kelompok,yang terdiri dari 7 orang.
7. Setiap kelompok menentukan ketua kelompok
8. Masing-masing ketua kelompok maju kedepan untuk menentukan kelompok mana yang akan membuka media terlebih dahulu dengan cara mengambil nomor yang sudah disediakan oleh guru,jika mendapat nomor 1 maka kelompok tersebut akan membuka medianya.

(Membimbing Penyelidikan Individual dan Kelompok)

9. Kelompok 1 diberi tugas hanya membuka kotak yang paling atas,didalam kotak paling atas berisi pernyataan tentang pancasil,siswa diberi tugas untuk menempelkan pernyataan yang sesuai dengan pancasila,Siswa diberi waktu selama 5 menit.
10. Kelompok 2 diberi tugas untuk membuka kotak selanjutnya,dikotak ini berisi tentang penjelasan pengamalan pancasila.Siswa diberi tugas untuk menempelkan gambar mana yang sesuai dengan pengamalan sila pancasila.Siswa diberi waktu selama 5 menit.
11. Kelompok 3 diberi tugas membacakan cerita secara bergiliran,lalu menyimpulkan isi cerita tersebut.

(Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

12. Setiap siswa mengambil 1 kertas untuk menjawab soal yang ada pada kotak terakhir
13. Guru mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*.

Penutup

(Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)

14. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dipelajari dengan menanyakan :
 - Apakah kamu memahami materi yang dipelajari pada hari ini ?
 - Bagaimana perasaan kamu setelah belajar hari ini ?
15. Siswa menyimpulkan hasil belajar hari ini.
16. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
Salam dan do'a penutup dipimpin oleh ketua kelas.

F. REFLEKSI

1. Apakah kamu berhasil mengetahui tentang pancasila setelah pelajaran ini?
2. Apakah kamu berhasil memahami tentang makna dari nilai-nilai Pancasila setelah pelajaran ini?
3. Bagaimana kamu bisa mengaplikasikan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari ?

G. 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

H. PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai KKM (Kriteria ketuntasan maksimal) dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan atau wawasan.

Remedial

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria ketuntasan maksimal) pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.



Medan, 11 Juni 2024

Guru Kelas IV

Masridawati, S.Ag.
NIP.

Mahasiswa
Peneliti,

Nurul Fauziah Umy
NPM : 2002090111

Lampiran 2 Lembar Validasi Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Magic Box</i> pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21
Muatan	: PPKn
Materi	: Pancasila
Penyusun	: Nurul Fauziah Umry
Dosen Pembimbing	: Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit
Validator	: Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.
Tanggal	: 4 Juni 2024

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 (√) 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 Keterbacaan

No	Aspek	Krtiteria Penilaian	1	2	3	4	5
			KS	K	C	B	BS
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. Ketepatan 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							

B. Komentar dan Saran

Desain media sudah rapi, sesuai dengan Kaidah 5P.
Ayojak di uji cobakan di lapangan.

C. Kesimpulan

Materi Pembelajaran PPKn pada Pancasila ini :

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

Medan, 5 Juni 2024
Ahli Bahasa


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 3 Lembar Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Magic Box</i> pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21
Muatan	: PPKn
Materi	: Pancasila
Penyusun	: Nurul Fauziah Umry
Dosen Pembimbing	: Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit
Validator	: Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.
Tanggal	: 4 Juni 2024

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 (√) 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
			KS	K	C	B	BS
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.				✓	
2	Aspek Isi Materi	10. Media <i>Magic Box</i> Pancasila dapat mendukung pencapaian Kompetensi Dasar.					✓
		11. Isi materi relevan dengan pembelajaran.					✓
Total Skor							

B. Komentar dan Saran

1. Warna Meher dibuat lebih baik
 2. Usahakan jauh lebih rapi
 3. Media sudah bisa diperbaiki
 4. Sampul dan folder

C. Kesimpulan

Materi Pembelajaran PPKn pada Pancasila ini :

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

Medan, 5 Juni 2024
Ahli Materi



Dr. Irfan Dahniyal, S.Ed., M.Pd.

Lampiran 4 Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Magic Box</i> pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21
Muatan	: PPKn
Materi	: Pancasila
Penyusun	: Nurul Fauziah Umry
Dosen Pembimbing	: Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit
Validator	: Karina Wanda Batubara, S.Pd., M.Pd.
Tanggal	: 4 Juni 2024

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 (√) 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

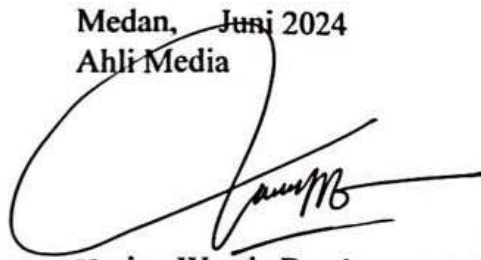
No	Aspek	Kriteria Penilaian	1	2	3	4	5
			KS	K	C	B	BS
1	Aspek Tampilan	1. Jenis, Ukuran angka dan keterbatasan tulisan pada <i>Magic Box</i> .					✓
		2. Komposisi warna dan gambar pada media <i>Magic Box</i>					✓
		3. Tampilan media menarik					✓
		4. Ketepatan ukuran media					✓
		5. Kualitas pengemasan media					✓
2	Kemampuan Media	6. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		7. Kesesuaian media dengan karakter siswa					✓
		8. Media sebagai sumber belajar					✓
		9. Media mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran					✓
		10. Media menarik perhatian siswa					✓
3	Aspek Penggunaan	11. Kejelasan petunjuk penggunaan media.		✓		✓	
		12. Kemudahan penggunaan media					✓
		13. Kemudahan perawatan dalam media					✓
		14. Kemudahan media untuk dibawa kemana-mana (<i>portable</i>)					✓
		15. Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran					✓
Total Skor							

B. Komentor dan Saran**C. Kesimpulan**

Materi Pembelajaran PPKn pada Pancasila ini :

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

Medan, Juni 2024
Ahli Media



Karina Wanda Batubara, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 5 Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

Nama : Masridawati, S.Ag
 Guru Kelas : IV
 Nama Sekolah : SD Muhammadiyah 21 Medan

Dimohonkan untuk mengisi tanda *check list*(✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- 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	b. Kejelasan dalam penyampaian tujuan					✓
		b. Kejelasan dalam penyampaian materi					✓
2	Kepuasan	Tambahan gambar yang menarik					✓
3	Keingintahuan	a. Pengalaman dalam menggunakan <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.					✓
Jumlah Butir							

Medan, Juni 2024
 Guru Kelas IV


 Masridawati, S.Ag
 NIP.....

ANGKET RESPON SISWA

Nama : niki Putri Pertiwi
 Kelas : IV^A
 Nama Sekolah : SD Muhammadiyah 21

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda pilih

- 5 = sangat setuju
 4 = setuju
 3 = kurang setuju
 2 = tidak setuju
 1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Penyataan 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 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				✓	
Jumlah Butir							

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Alif Pramudya
 Kelas : 4
 Nama Sekolah : SD Muhammadiyah 2

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda pilih

- 5 = sangat setuju
 4 = setuju
 3 = kurang setuju
 2 = tidak setuju
 1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Penyataan 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 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				✓	
Jumlah Butir							

ANGKET RESPON SISWA

Nama : M. Dava Saputra
 Kelas : 4A
 Nama Sekolah : SD. Muhammadiyah 21

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda pilih

- 5 = sangat setuju
 4 = setuju
 3 = kurang setuju
 2 = tidak setuju
 1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Penyataan 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 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				✓	
Jumlah Butir							

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Adilah SyahPutri
 Kelas : IVA
 Nama Sekolah : Muhammadiyah 21

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda pilih

- 5 = sangat setuju
 4 = setuju
 3 = kurang setuju
 2 = tidak setuju
 1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Penyataan 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 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				√	
Jumlah Butir							

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Taiba Azuura Amri
 Kelas : IV 9
 Nama Sekolah : SD Muhammadiyah 31

Pilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda pilih

- 5 = sangat setuju
 4 = setuju
 3 = kurang setuju
 2 = tidak setuju
 1 = sangat tidak setuju

No	Aspek	Penyataan 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 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				✓	
Jumlah Butir							

DOKUMENTASI

Dokumentasi sewaktu penulis menjalankan PLP 3



Dokumentasi saat Riset



Suasana pembelajaran menggunakan *Magic Box*



Pengisian Angket



Bersama wali kelas IV

Bersama siswa dan wali kelas IV



Bersama Kepala Sekolah

Lampiran 7 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

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 : Nurul Fauziah Umry
 NPM : 2002090111
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119
 IPK : 3,90

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21.	
	Peran Guru dalam Menegakkan Nilai-nilai Hak Asasi Manusia Pada Siswa SD Kelas 5.	
	Pengembangan Lagu Anak-anak dalam Pembelajaran IPA Pada Materi "Keragaman Makhluk Hidup diLingkunganku" untuk Siswa SD Kelas 4.	

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

Medan, 14 Januari 2024

Hormat Pemohon,

Nurul Fauziah Umry

Lampiran 8 K2



FORM K 2

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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Fauziah Umry
NPM : 2002090111
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

" Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21 "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, 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 saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 Januari 2024
Hormat Pemohon,

Nurul Fauziah Umry

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9 K3



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

Nomor : 209 / IL3-AU//UMSU-02/ F/2024
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 : Nurul Fauziah Umry
N P M : 2002090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

Pembimbing : Mawar Sari, 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 : **22 Januari 2025**

Medan, 10 Rajab 1445 H
22 Januari 2024 M



Wassalam
Dekan

Dra Hj. Syamsiyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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



Lampiran 10 Berita Acara Bimbingan Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Nurul Fauziah Umry
 NPM : 2002090111
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
20 Maret 2024	Perbaikan cover, Daftar Isi, Kata Pengantar	✓
	Perbaikan bab 2 menambahkan Para Ahli	✓
28 Maret 2024	Menambahkan dari Para Ahli kesimpulan	✓
	Perbaikan Dokumentasi, perbaikan bab 3	✓
24 April 2024	Perbaikan Nomor Halaman, daftar pustaka.	✓
24 April 2024	Revisi selesai	✓

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

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

Medan, April 2024

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11 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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 08 Mei 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Fauziah Umry
 NPM : 2002090111
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Kata Pengantar, Perbaikan Penulisan Identifikasi masalah diperbaiki
2.	
3.	Batasan masalah diperbaiki dan dilengkapi
4.	Penambahan Pada rumusan masalah, Tujuan penelitian dan hipotesis
5.	Identifikasi Masalah dilengkapi lebih rinci

Medan, Mei 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembahas

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

Dra. Hj. Syamsuurnita, 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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 08 Mei 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Fauziah Umry
 NPM : 2002090111
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

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

Lampiran 12 Lembar Pengesahan 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Nurul Fauziah Umry
 NPM : 20020900111
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

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

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 13 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :


Nama : Nurul Fauziah Umry
 NPM : 2002090111
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

Pada hari Rabu, tanggal 08 Mei, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.


Medan, Mei 2024

Disetujui oleh :

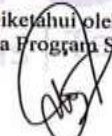
Dosen Pembahas


 Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Dosen Pembimbing


 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Dikejahui oleh
 Ketua Program Studi


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

Lampiran 14 Surat Keterangan



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.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 bahwa ini:

Nama : Nurul Fauziah Umry
 NPM : 2002090111
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 08 Bulan Mei Tahun 2024.

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

Medan, Mei 2024

Ketua Program Studi

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

Lampiran 15 Surat Permohonan Izin Riset



Nomor : 1134/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 17 Dzulqa'dah 1445 H
27 Mei 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 21
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 : Nurul Fauziah Umry
N P M : 2002090111
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammdiyah 21

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****



Lampiran 16 Balasan Surat Riset



SD MUHAMMADIYAH – 21 CABANG TEGAL REJO

KEC. MEDAN PERJUANGAN KOTA MEDAN
IZIN OPERASIONAL No. 420/11483.DIKDAS/2018
NSS : 103076002076 NDS : 10.07.12.06.32 NPSN : 10257988
Jl. Mesjid Taufiq Gg. Madrasah No. 5 Medan 20237

SURAT KETERANGAN
No. 116/IV.4/D/Ket/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 21 Kec. Medan Perjuangan Kota Medan menerangkan bahwa :

NO.	NAMA	NPM	PRODI	ASAL UNIVERSITAS
1.	NURUL FAUZIAH UMRY	2002090111	PGSD	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Benar nama Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 21 Medan pada tanggal 10 Juni 2024 – 21 Juni 2024 untuk keperluan data tugas akhir dengan judul penelitian “Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan”

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 21 Juni 2024

Kepala Sekolah

SD Muhammadiyah 21


Hidriaty Yusnita Purba, S.Ag

Lampiran 17 Hasil Turnitin

SKRIPSI NURUL FAUZIAH UMR.Y.docx			
ORIGINALITY REPORT			
21 %	20 %	10 %	11 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	dokumen.tips Internet Source		3 %
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source		1 %
3	repository.umsu.ac.id Internet Source		1 %
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source		1 %
5	Submitted to Wright College Student Paper		1 %
6	ejournal.unesa.ac.id Internet Source		1 %
7	eprints.umsb.ac.id Internet Source		1 %
8	jurnal.umuslim.ac.id Internet Source		1 %
9	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		1 %

Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Nurul Fauziah Umry
NPM : 2002090111
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 30 Januari 2002
Alamat : Jl. Pertiwi Ujung Gg.Bidan no.125A
Kel.Bantan, Kec.Medan Tembung,
Kota Medan, Prov.Sumatera Utara
Email : nurulumry8@gmail.com

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri 067240 Medan (lulus tahun 2014)
2. SMP Negeri 29 Medan (lulus tahun 2017)
3. SMA Swasta Teladan Medan (lulus tahun 2020)
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara lulus tahun 2024