

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK AJAIB TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN BERSUSUN SISWA
KELAS II SD N 35 PALEMBANG**

Aulia Multi Anggraini¹, Muhammad Juliansyah Putra², Nora Surmilasari³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹auliamulti28@gmail.com, ²juliansyah.putra@sbm-itb.ac.id,
³norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of the Magic Box learning media on the mathematics learning outcomes of second-grade students at SD N 35 Palembang in the subject of vertical addition. This research is a quantitative study that uses the quasi-experimental method. It was conducted at SD N 35 Palembang. Data collection techniques included tests and documentation. The study was carried out in class II A, which had 25 students as the experimental class, and class II B, which had 25 students as the control class. The instrument used was an essay question consisting of 10 items. The results of this study indicate that there is an effect of the Magic Box media on the learning outcomes of second-grade students at SD N 35 Palembang in addition, with a calculated t-value (3.418) > table t-value (0.1677) and a sig value (0.001) < (0.05). In accordance with the hypothesis testing, if the calculated t-value is greater than the table t-value, then the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Magic Box Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *Kotak Ajaib* terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bersusun siswa kelas II SD N 35 Palembang. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif yang menerapkan metode *Quasy Experiment*. Penelitian ini dilakukan di SD N 35 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Dilaksanakan pada kelas II A yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan II B yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan ialah berupa soal essay yang mencakup 10 butir soal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari media *Kotak Ajaib* terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bersusun siswa kelas II SD N 35 Palembang, dengan memperoleh nilai t hitung (3,418) > t tabel (0,1677) dan nilai sig (0,001) < (0,05). Sesuai dengan pengujian hipotesis, yakni jika t hitung > t tabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Media *Kotak Ajaib*

A. Pendahuluan

Keberhasilan pendidikan pada suatu negara ditentukan oleh banyak faktor. Salah satu faktor penentu keberhasilan tersebut adalah peran serta guru dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran (Ningsih et al., 2023, 219). Pembelajaran dilaksanakan secara sengaja untuk mengubah dan membimbing siswa dalam mempelajari sesuatu dari lingkungan dalam bentuk ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menuju kedewasaan (Ekasari, Muhammad, & Sunedi., 2023, p. 1384). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan mengembangkan pengetahuannya sendiri (Martin, Nugroho, & Auzy., 2024, p. 501). Media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fais et al (2019) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan pengirim kepada penerima sehingga

dapat merangsang pikiran, pemahaman, perhatian, serta perasaan peserta didik dalam proses belajar.

Pada dasarnya, media pembelajaran adalah salah satu cara untuk menyampaikan informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Dalam lingkungan belajar yang sudah dirancang secara sistematis dengan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai secara optimal (Saleh & Syahrudin, 2021, p. 6). Media pembelajaran merupakan sebuah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan suatu komunikasi atau interaksi antara pengajar dan pelajar dalam proses pembelajaran dikelas (Alti et al., 2022, p. 8).

Peran media pembelajaran yang menjadi bagian penting dari proses pendidikan karena dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai strategi dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menjadi alat bantu (Cahyadi, 2019, p. 19).

Media juga dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran, beberapa jenis media yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah media cetak, elektronik, model, dan peta (Farihah, 2021, p. 12). Penggunaan media pada pembelajaran bukan hanya membuat pembelajaran yang menarik tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta tepat sasaran untuk mencapai *learning objective* yang telah ditetapkan dalam kurikulum sesuai dengan tingkat satuan pendidikan (Alti et al., 2022, p. 19). Dengan kebijakan yang tepat, pemerintah dapat membantu menciptakan kualitas pendidikan dan membangun ekosistem pendidikan yang fleksibel terhadap perubahan teknologi dan inklusif bagi semua kalangan (Putra, 2025, p. 208).

Menurut Ramadhan et al (2024, p. 74) media pembelajaran sangat penting untuk memenuhi kebutuhan siswa, terutama pada tingkatan sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dzikri et al., 2023, p. 98) yaitu dalam pembelajaran matematika guru harus mempersiapkan media, karena dengan adanya media

pembelajaran dapat membantu guru dan siswa untuk menyampaikan dan memahami materi matematika dengan sangat mudah. Media pembelajaran harus berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian, inovasi ini dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Wardani et al., 2024, p. 135).

Matematika memiliki arti secara umum yaitu ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, ruang, dan perubahan, selain itu juga matematika dapat diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang secara sistematis di mana menggabungkan penalaran logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika terdiri dari 4 wawasan yang luas yaitu aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis (Trisantri, Nora, & Jayanti., 2024, p. 458).

Penggunaan media siswa dihadapkan langsung ke situasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan membuatnya lebih bervariasi, serta dapat mencegah pembelajaran menjadi monoton menurut Ummi et al (2023, p. 265). Hal ini juga berkaitan

dengan pendapat (Bito & Masaong, 2023, p. 90) menyampaikan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu unsur vital yang dapat menunjang proses belajar-mengajar.

Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, hasil belajar tersebut mencerminkan tujuan pada tingkat tertentu yang berhasil dicapai oleh siswa yang dapat diukur dengan nilai tes atau angka/huruf (Kasmawati, 2023, p. 13-14). Hasil belajar matematika adalah pengetahuan yang didapat dari pola rutinitas mempelajari matematika (Kasmawati, 2023, p. 22).

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas II A, mengatakan bahwa kesulitan yang ditemukan dikelas II adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, salah satu materinya adalah penjumlahan bersusun. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh, penggunaan media pembelajaran yang hanya memanfaatkan media buku, dan belum pernah menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang aktif serta kurang menarik perhatian

siswa, untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan modifikasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi, peneliti yang dilakukan di SD N 35 Palembang pada tanggal 28 Oktober 2024, bersama wali kelas II menunjukkan bahwa hasil observasi dan dokumentasi ini dalam proses pembelajaran belum ada penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif secara maksimal. Siswa lebih banyak menerima materi secara konvensional, melalui metode ceramah dari guru dan menggunakan media buku cetak.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika adalah media *Koja (kotak ajaib)*. Mengenai penggunaan media pembelajaran *Koja (kotak ajaib)*, menurut Veryawan et al (2021) adalah dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Simamora et al (2019) Media *Kotak Ajaib* adalah sebuah kotak yang terbuat dari kardus yang berbentuk kubus, ukurannya

dapat disesuaikan dengan yang dibutuhkan dan tidak tembus pandang dari luar. Di dalam kotak ini biasanya terdapat berbagai benda yang sesuai dengan materi pembelajaran tertentu. Pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Istiqomah et al., 2024) Menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada media pembelajaran *Magic Box* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD N 97 Palembang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Nasution, 2023, p. 1). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperiment* dengan jenis desain *Posttest-only control group design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

R ₁	X	O ₁
R ₂		O ₂

(Sumber: Soesana et al., 2021, p. 103)

Populasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah kelas	Jumlah Siswa
I	5	148
II	5	133
III	6	184

IV	6	177
V	5	136
VI	6	162
Jumlah		940

(Sumber: Tata Usaha SD N 35 Palembang)

Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul resperentatif (Pasaribu et al., 2022 p. 49). Jenis sampel yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *sampling purposive*.

Tabel 3. Sampel Penelitian

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
II A	13	12	25
II B	11	14	25
Jumlah			50

Sumber: Tata Usaha SD N 35 Palembang)

Rancangan Perlakuan tahap awal dengan memberikan tes sebelum diberi perlakuan, tahap perlakuan dengan menggunakan media *Kotak Ajaib* pada kelas eksperimen dan kelas control tanpa perlakuan. Pada tahap akhir ini peneliti akan memberikan *posttest* untuk kedua kelas.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik Validasi Instrumen menggunakan uji validitas menggunakan rumus korelasi *Pearson product moment*, uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, dan tingkat kesukaran butir soal

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Butir Soal

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.689		Valid
2	0.437		Valid
3	0.659		Valid
4	0.437		Valid
5	0.381	0.374	Valid
6	0.770		Valid
7	0.381		Valid
8	0.689		Valid
9	0.437		Valid
10	0.548		Valid

(Sumber: diolah peneliti menggunakan SPSS, 2025)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan SPSS 26, dari 10 butir soal yang di uji cobakan diperoleh semua butir soal dinyatakan valid.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
,726	10

(Sumber: diolah peneliti menggunakan SPSS, 2025)

Hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen soal, yang diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0.726.

Tabel 6. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Mean (Output SPSS 26)	Kriteria
1	0.97	Mudah
2	0.93	Mudah
3	0.93	Mudah
4	0.93	Mudah
5	0.97	Mudah
6	0.93	Mudah
7	0.97	Mudah
8	0.97	Mudah

9	0.93	Mudah
10	0.93	Mudah

(Sumber: diolah peneliti menggunakan SPSS, 2025)

Diperoleh 10 butir soal dinyatakan mudah dan mewakili indikator soal. Untuk 10 butir soal tersebut dapat digunakan sebagai *posttest* dalam penelitian. Teknik Analisis Data dalam penelitian ini yaitu uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan SPSS, uji homogenitas memakai metode *Levene* berbantu SPSS 26, dan uji hipotesis menggunakan uji *t-test* berbantu SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II A di SD N 35 Palembang, yang terletak ditengah pemukiman penduduk dan beralamat di Jl. Pangeran Sido Ing Lautan, Kel. 35 Ilir, Kec. Ilir Barat II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30146. Serta dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Lokasi SD N 35 Palembang

Penelitian ini menggunakan 2 (dua) kelas yaitu kelas II A sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 siswa dan kelas II B sebagai kelas kontrol sebanyak 25 siswa, kelas eksperimen akan diajarkan menggunakan media *Kotak Ajaib*, sedangkan untuk kelas kontrol tidak menggunakan media *Kotak Ajaib*. Peneliti mengumpulkan data menggunakan instrumen tes lembar soal uraian berjumlah 10 butir soal yang sudah di validasi oleh ahli dan sudah di uji coba, untuk mengetahui apakah rata-rata nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Kotak Ajaib* lebih tinggi dari pada sebelum menggunakan media *Kotak Ajaib*.



Gambar 2. Pembelajaran menggunakan media *Kotak Ajaib*.

Hasil data yang diambil dari *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang materi penjumlahan bersusun dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil *Posttest* kelas Eksperimen

No	Nama siswa	Jenis Kelamin	Jumlah Hasil <i>Posttest</i>
1	AR	P	60
2	AH	L	100
3	AR	L	60
4	AL	L	90
5	AD	P	70
6	AS	L	90
7	CL	P	70
8	DRA	L	60
9	F	L	70
10	GI	L	90
11	H	P	80
12	IL	P	70
13	I	L	80
14	JS	P	80
15	K	P	70
16	KPA	P	90
17	L	P	80
18	MA	L	80
19	MF	L	100
20	M	L	100
21	MH	L	70
22	MAO	L	80
23	MN	P	90
24	M	P	80
25	MP	P	100

Tabel 8. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama siswa	Jenis Kelamin	Jumlah Hasil <i>Posttes</i>
1	AK	P	50
2	AR	P	80
3	AL	L	60
4	A	L	60
5	AD	P	50
6	ALP	L	80
7	AY	P	60
8	AI	L	70
9	ARM	L	60
10	AM	L	70
11	E	P	80
12	FA	P	70
13	H	L	80
14	IV	P	70
15	JS	P	90
16	K	P	80

17	KI	L	50
18	MHL	P	70
19	M	L	60
20	MI	L	70
21	MH	L	90
22	MS	P	40
23	MJ	P	80
24	N	P	60
25	NA	P	70

Untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa *posttest* sudah normal atau tidak, maka peneliti melakukan uji normalitas menggunakan uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov*. Berikut adalah hasil uji normalitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Data Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
eksperimen	.153	25	.135
kontrol	.162	25	.091

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: diolah peneliti menggunakan SPSS 26, 2025)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan kelas II A sebesar $0,135 > 0,05$ dan untuk nilai signifikan kelas II B sebesar $0,091 > 0,05$. Maka, berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* data yang telah diperoleh berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui data hasil

posttest apakah terlihat homogen atau tidak. Berikut hasil uji homogenitas, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.019	1	48	.891
	Based on Median	.000	1	48	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	47.788	1.000
	Based on trimmed mean	.012	1	48	.913

(Sumber: diolah peneliti menggunakan SPSS 26, 2025)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,891 > 0,05$. Maka data hasil *posttest* tersebut di nyatakan homogen.

Pada uji hipotesis peneliti menggunakan uji *independent samples test* berbantu SPSS 26, agar dapat mengetahui hasil rata-rata *posttest* siswa kelas II A. Berikut ini hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Data Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Ha: Equal variances assumed	.019	.891	3.418	48	.001	12.400	3.628	5.106	19.694
Ha: Equal variances not assumed			3.418	47.9	.001	12.400	3.628	5.106	19.694

(Sumber: diolah peneliti menggunakan SPSS 26, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai t-hitung (3,418) > t tabel (0,1677) dan nilai sig (0,001) < (0,05). Menurut kriteria pengujian hipotesis berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka sesuai ketentuan diatas berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Kotak Ajaib* terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bersusun siswa kelas II SD N 35 Palembang.

Hasil penelitian ini juga didukung (Sari et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Magic Box (Kotak Ajaib)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan media *Magic Box (Kotak Ajaib)* terhadap

hasil belajar matematika siswa materi pecahan di kelas II Sekolah Dasar dilihat dari t hitung (22,184) > t tabel (1,717).

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas berhubungan dengan hasil belajar di dapatlah perbedaan dan persamaan, peneliti yang dilangsukan oleh (Sari et al., 2023) yang memiliki persamaan menggunakan media *Magic Box (Kotak Ajaib)* dan perbedaan dalam penelitian ini adalah menggunakan materi pecahan, sedangkan peneliti menggunakan materi penjumlahan bersusun.

Tantangan yang dialami dalam menerapkan media. Tantangan pertama dalam menerapkan media *Kotak Ajaib* adalah sebelumnya peneliti dituntut untuk merancang media *Kotak Ajaib* yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa serta peneliti harus memiliki pemahaman yang baik tentang cara kerja media ini agar dapat mengintegrasikan dengan materi pelajaran secara efektif. Yang kedua, peneliti harus menjaga fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, karena anak-anak usia kelas II cenderung memiliki rentang

perhatian yang pendek dan mudah terdistraksi, sehingga media harus dirancang secara menarik namun tetap terarah serta peneliti harus mempersiapkan permainan yang sederhana di dalam *Kotak Ajaib* tersebut sesuai dengan kemampuan berpikir siswa. Tantangan lainnya adalah ketersediaan sarana dan prasarana, seperti perangkat digital dan koneksi internet yang masih belum merata di semua sekolah. Di samping itu, media ini juga membutuhkan perencanaan dan pengolahan waktu yang baik.

Terdapat 3 hambatan siswa kelas II selama proses pembelajaran matematika menggunakan media *Kotak Ajaib* yang telah peneliti susun, yaitu yang pertama adalah keterbatasan sarana untuk membuat *Kotak Ajaib* bisa terbatas dan tidak selalu tersedia di sekolah. Hambatan yang kedua yaitu fokus siswa yang mudah teralihkan, karena *Kotak Ajaib* bersifat menarik dan bersifat permainan sehingga dapat membuat siswa terlalu asyik bermain, hal ini juga dapat menuntut peneliti untuk mampu mengarahkan aktivitas tetap fokus pada materi. Dan hambatan yang ketiga yaitu keterbatasan waktu

di mana siswa membutuhkan waktu lebih banyak untuk memahami dan menyerap materi pembelajaran, sehingga peneliti harus berpacu dengan waktu untuk menyelesaikan materi. Selain itu, keterbatasan waktu juga dapat menghambat pelaksanaan kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna, seperti belajar sambil bermain atau diskusi kelompok.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Kotak Ajaib* terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bersusun siswa kelas II SD N 35 Palembang. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari hasil uji-t nilai t hitung $(3,418) > t\text{-tabel } (0,1677)$ dan nilai sig $(0,001) < \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dalam melaksanakan penelitian terdapat tantangan dan hambatan yang dihadapi yaitu peneliti dituntut untuk merancang *Kotak Ajaib* yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Kedua peneliti harus menjaga fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

hambatan yang terjadi adalah keterbatasan sarana untuk membuat *Kotak Ajaib* bisa terbatas dan tidak selalu tersedia disekolah, dan fokus siswa yang mudah teralihkan karena media *Kotak Ajaib* ini bersifat menarik dan bersifat permainan sehingga dapat membuat siswa terlalu asyik bermain

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amilatul Ummi, Aprilia Sukma Dewi, Astina Rahmawati, S. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Pijenan. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 264–272.
<https://doi.org/10.57176/jn.v3i1.72>
- Benny Pasaribu, Aty Herawati, Kabul Wahyu Utomo, R. H. A. A. (2022). Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis. In *Media Edu Pustaka*. Media Edu Pustaka.
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)
- Berliana Putri Ramadhan, Treny Hera, & I. W. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Mapaja Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Meranjat. *Journal Blnagogl*, 11(2), 74.
- Bito, N., & Masaong, A. K. (2023). Peran Media Pembelajaran Matematika sebagai Teknologi dan Solusi dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi dan Disruption. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 4(1), 88–97.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v4i1.17376>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. In *Laksita Indonesia*. Penerbit Lakita Indonesia.
- Dwi Nopita Sari, Bukman Lian2, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal of Social Science Research*, 3(2), 9120–9127.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/48116>
- Dzikri, A., Aisyah Hadi, N. S., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *AL-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(2).
<https://doi.org/10.61553/abjme.v1i2.55>
- Ekasari, R., Muhammad, J. P., & Sunedi. (2023). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Lagu Anak Sebagai Bahan Ajar Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1383–1394.
<https://doi.org/10.36989/didaktik>

- v9i04.1701
- Fariyah, D. U. (2021). Media Pembelajaran Matematika. In *Media Pembelajaran Matematika manipulatif*. Lintas Nalar, CV.
- Kasmawati. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika. In *Global Research and Consulting Institute (Global-RCI)*. Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Martin, L., Nugroho, N. A. D., & Auzy, M. A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Sungai Rotan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 500–511.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cv. Harfa Creative.
- Ningsih, Y. L., Lusiana, Rohana, Marhamah, Nopriyanti, T. D., Septiani, A., & Mulbasari. (2023). Mengembangkan Profesionalisme Guru SMA Negeri 1 Teluk Gelam Melalui Pelatihan Penyusunan Artikel Ilmiah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(1), 219–227.
- Noormala Ayu Istiqomah, A. Heryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1709–1717.
- Putra, M. J. (2025). *Pengaruh Kebijakan Pemerintah terhadap Keberhasilan Digitalisasi Pendidikan di Negara Berkembang*. 11, 204–212.
- Saleh & Syahrudin, D. (2021). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2), 91–105.
<https://doi.org/10.30829/raudhah.v7i2.506>
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Trisantri, Z., Nora, S., & Jayanti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas 3 SD Negeri 117 Palembang Development of Learning Media Using Articulate Storyline on Simple Fraction Material for Class 3 of SD Negeri 117 Palemban. *Jurnal EduTech*, 10(2), 457–464.
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44–52.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i>

1.389

Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir
Tsalatsa, A. (2019).
Pengembangan Media Papin dan
Koja (Papan Pintar dan Kotak
Ajaib) Sebagai Media
Pembelajaran Matematika. *Jurnal
Penelitian Dan Pengembangan
Pendidikan*, 3(1), 26–30.
[https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1
.17097](https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097)