

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX BERBASIS SAVI (SOMATIC, AUDITORIAL, VISUAL DAN INTELEKTUAL)**

Indah Suci Siti Rukmana<sup>1</sup>, Ana Nurhasanah<sup>2</sup>, Rina Yuliana,<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Sultan Agung Tirtayasa

<sup>1</sup>indahsucisiti@gmail.com, <sup>2</sup>ananur74@untirta.ac.id , <sup>3</sup>rinayuliana@untirta.ac.id

### **ABSTRACT**

*This research stems from the problem of the need for more learning media teachers provide because, in general, a teacher still uses a conventional learning system and does not thoroughly understand the material that students can understand. This study aimed to determine the development and feasibility of SAVI-based magic box media for SD Kertasana Serang, Banten fourth-grade students. This research uses the research and development method (Research and Development). This research and development step uses six steps: problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, and product trials. The results of this study are the feasibility of Magic Box learning media in SAVI learning as a means of visual learning styles of students in class IV SD Negeri Kertasana obtained through validation of material experts, linguists, and media experts. The feasibility level obtained from two material experts is 92.5%, from two language experts is 78.3%, and from two media experts is 89.5%. The three experts obtained an average value of 86.76% which was included in the "Very Feasible" category. Based on the explanation, it can be concluded that the SAVI-based Magic Box learning media is suitable for students IV SD Negeri Kertasana Serang, Banten.*

**Keywords:** *Development of Learning Media, Magic Box, SAVI*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertolak dari masalah kurangnya media pembelajaran yang disediakan oleh guru, karena pada umumnya seorang guru masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional dan tidak sepenuhnya materi yang dapat dipahami oleh peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media magic box berbasis SAVI untuk siswa kelas IV SD Kertasana Serang, Banten. Penelitian ini memakai metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Langkah penelitian dan pengembangan ini memakai desain yang terdiri atas enam langkah yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Adapun hasil penelitian ini ialah telah dihasilkan produk media pembelajaran Magic Box dalam pembelajaran SAVI sebagai sarana gaya belajar visual peserta didik pada kelas IV SD Negeri Kertasana diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Tingkat kelayakan yang diperoleh dari dua ahli materi yaitu 92,5%, dari dua ahli bahasa yaitu 78,3% dan dari dua ahli media yaitu 89,5%. Dari ketiga ahli tersebut memperoleh nilai rata-rata 86,76% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan penjelasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Magic Box berbasis SAVI*

*layak digunakan untuk pembelajaran peserta didik IV SD Negeri Kertasana Serang, Banten.*

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Magic Box, SAVI

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang diterapkan di sekolah sebagai lembaga formal tidak terlepas dari adanya kurikulum pembelajaran, kurikulum diterapkan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut PP Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Pembelajaran yang dilaksanakan dapat dinyatakan baik jika tujuan pembelajaran dalam kurikulum telah terlaksana dan tercapai dengan baik, untuk mencapai tujuan tersebut maka pembelajaran harus dilaksanakan sebaik mungkin. Berdasarkan observasi pada tanggal 14 Desember 2021 di SDN kertasana yang

menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terdapat di SDN kertasana cenderung monoton, guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan jarang mengajak peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, sehingga peserta didik kurang fokus untuk memperhatikan, dan ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran masih ada peserta didik yang belum fokus untuk belajar sehingga tidak memperhatikan, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Pembelajaran tematik yang masih terbilang cukup baru diterapkan di SDN kertasana, tak sedikit peserta didik.

Secara umum ada beberapa pendekatan yang dilakukan ketika seseorang mengakses informasi, salah satunya adalah dengan pendekatan SAVI. Pendekatan SAVI (Somatic, Auditorial, Visual dan Intelektual) dalam belajar memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut Belajar Berdasar Aktifitas (BBA). Belajar Berdasar

Aktifitas (BBA) berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar.

Dari permasalahan tersebut, Salah satu alternatif yang peneliti pilih untuk mengatasi pembelajaran di SDN Kertasana yaitu dengan pengembangan media pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran *Magic Box* berbasis SAVI. Dengan Media *Magic Box* ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, aktif dan efektif. Menurut teori perkembangan piaget, siswa kelas rendah (kelas 1-3) masih berada pada tahap berfikir pra-operasional, sedangkan pada siswa kelas tinggi (kelas 4-6) sudah berada pada tahap operasional konkret. Pada kelas tinggi, siswa mulai memerlukan proses belajar yang bersifat konkret yakni hal-hal yang dapat dilihat, diraba, didengar, dibaui, dan diotak-atik. Hal tersebut dapat membuat pembelajaran lebih bermakna.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Media dapat membantu guru dalam proses pengajaran yang bisa dijadikan sebagai alat yang dapat menyalurkan informasi atau pesan kepada peserta

didik. Sementara Gagne dan Briggs dalam Sundayana R (2013: 5) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Adapun media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran *Magic Box* berbasis SAVI. Pemilihan media *Magic box* sangat cocok untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena dalam media pembelajaran *magic box* dapat memunculkan beberapa objek yang menarik perhatian peserta didik.

Media *Magic Box* merupakan media pembelajaran yang terbentuk dalam suatu kotak besar dan tersusun box lainnya dan di dalamnya terdapat materi yang dikembangkan dan sesuai dengan tema dengan menggunakan pendekatan pembelajaran SAVI. *Magic Box* ini dirancang dengan warna-warna yang menarik serta gambar-gambar yang tidak membosankan peserta didik. *Magic Box* ini box

yang terisi 4 (empat) box dan tiap boxnya berisi beberapa mata pelajaran berisi pembelajaran tematik yang akan dikaitkan dengan pembelajaran savi dan dalam kegiatannya dikaitkan dengan siswa untuk menarik siswa berfikir aktif. Box ini ukurannya cukup besar sehingga dapat dilihat dengan cukup jelas oleh peserta didik dan dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Media *Magic Box* ini dapat dikaitkan dengan pendekatan SAVI yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan gerakan fisik dengan aktifitas intelektual yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif pada saat pembelajaran.

Mengingat bahwa siswa SD kelas tinggi lebih memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. mayoritas siswa SD lebih menyukai untuk bekerja sama dalam kelompok. Sehingga *Magic Box* ini cocok untuk digunakan karena media ini mampu mengatasi rasa keingintahuan siswa berkat tampilannya yang membuat siswa menjadi penasaran pelajaran apa yang akan mereka dapatkan dengan

media *Magic Box* ini. Hal ini dikarenakan *Magic Box* dibuat dengan *design* yang mampu mengejutkan siswa ketika *box* tersebut dibuka. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Berbasis Savi Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini memakai metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2013: 407) yang mengemukakan bahwa penelitian pengembangan ialah penelitian yang dipakai guna mendapatkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Metode penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dengan urutan penelitian sebagai berikut: 1) analisis masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk ; 8) uji coba pemakaian ; 9) revisi produk; dan 10) produksi masal. Urutan

penelitian dan pengembangan tersebut dimodifikasi oleh Sugiyono (2016: 298) menjadi enam langkah penelitian.

Metode penelitian dan pengembangan ialah langkah penelitian yang dipakai guna mendapatkan produk tertentu atau mengembangkan suatu produk lama menjadi produk baru yang memiliki ciri sesuai dengan penelitian dasar dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti ini akan memperoleh produk media pembelajaran berupa *magic box*. Media *magic box* ini diharapkan bisa dijadikan sebagai sarana pembelajaran tematik di SD.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV D Bojonegara Kertasana Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Magic Box* yakni penggabungan antara media pembelajaran *explosion box* dan *scrap book* dengan materi yang ada pada Tema 3 (Peduli

Terhadap Makhluk Hidup), Subtema 2 (Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku), Pembelajaran 1. Hasil penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan yang dikembagkan oleh Sugiyono (2013: 409) yang telah dimodifikasi yakni analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk terbatas.

#### **1. Analisis Masalah**

Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan di sekolah, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara bersama guru kelas IV berkaitan dengan tahap analisis kebutuhan. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan pengembangan media pembelajaran *magic box*. Tahap analisis masalah dalam penelitian ini meliputi:

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

Pada tahap ini dilakukan dengan melangsungkan wawancara tidak terstruktur kepada guru wali kelas IV SD Negeri Kertasana, Kp.

Mamengger, Kertasana, Kecamatan Bojonegara, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, didapatkan informasi bahwa 1) guru kurang menguasai Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran; 2) peserta didik kelas IV di SD Negeri Kertasana belum pernah menggunakan media pembelajaran *Magic Box*; 3) guru kurang berinteraksi dengan peserta didik dan lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar; 4) peserta didik pasif dalam proses pembelajaran; dan 5) peserta didik mengalami kebingungan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran berupa *Magic Box* berbasis SAVI dengan harapan media yang dikembangkan secara menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar sekaligus mampu membangkitkan partisipasi aktif siswa tanpa menghilangkan keterampilan proses yang harus ada pada pembelajaran di kelas.

### **b. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum ini bertujuan agar kurikulum dalam media pembelajaran *Magic Box* sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta mampu mengatasi masalah yang ada di SD Negeri Kertasana. Peneliti mengidentifikasi dan menelaah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada buku yang sesuai dengan permasalahan yang didapat oleh peneliti. Analisis kurikulum yang dilakukan ialah mengidentifikasi KD yang ada pada buku tematik kelas IV yang digunakan di SD Negeri Kertasana, Kp. Mamengger, Kertasana, Kecamatan Bojonegara, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Sehingga KD yang sesuai dengan permasalahan adalah Tema 3, Subtema 2, Pembelajaran 1 yang terdiri dari 3 mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA.

### **c. Analisis Materi**

Pada tahap analisis materi ini bertujuan agar materi yang ada pada media *Magic Box* sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ada pada Tema 3 Subtema

2 serta Pembelajaran ke-1. Analisis materi merujuk pada buku teks guru dan siswa Kurikulum 2013 Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk SD/MI Kelas IV dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).

## **2. Pengumpulan Data**

Data yang dihasilkan pada tahap ini berupa studi literatur dari analisis masalah yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi pada Tema 3 Subtema 2 Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang dilakukan dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur.

## **3. Desain Produk**

Tahap desain bertujuan untuk menyiapkan media pembelajaran magic box. Tahap desain produk ini dilakukan dengan membuat draft awal (*storyboard*), kemudian menyusun isi materi dari *Magic Box*. Pada awal perencanaan, peneliti membuat desain awal produk *Magic Box* hal ini bertujuan untuk menetapkan model dari *Magic Box* seperti apa yang akan dibuat yang di dalamnya terdapat materi pada Tema 3, Subtema 2,

Pembelajaran ke-1 untuk kelas IV SD.

## **4. Validasi Produk**

Validasi dilakukan terhadap produk awal yang digunakan guna memperbaiki kekurangan agar pengembangan *Magic Box* yang dihasilkan layak dipakai pada pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 4 orang, dengan masing-masing 2 dorang untuk setiap ahli. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *Magic Box* yang telah dibuat peneliti sudah layak diujicobakan ke sekolah dengan perbaikan sesuai saran.

### **a. Validasi Ahli Materi**

Ahli materi pada penelitian ini yaitu dosen Jurusan Pendidikan IPA Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Ibu Mudmainah Vitasari, M.Pd. sebagai Validator I dan Bapak Lukmanul Hakim, M.Pd. sebagai Validator II untuk memberikan validasi serta masukan terhadap media *Magic Box* yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 4.1**

**Hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh jumlah skor dari Validator I sebesar 74 dari jumlah skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 92,5% termasuk pada kriteria “Sangat Layak” dan jumlah skor dari Validator II sebesar 74 dari jumlah skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 92,5% maka termasuk pada kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing ahli di dapat bahwa rata-rata persentasenya sebesar 92,5% yang masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

**b. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi yang dilakukan selanjutnya yaitu validasi bahasa. Ahli bahasa pada penelitian ini yakni dosen dari Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Bapak Dr. Odien Rosidin, S.Pd., M.Hum. sebagai Validator I dan Ibu Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd. sebagai Validator II

untuk memberikan validasi serta masukan terhadap media *Magic Box* yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

Validator	Skor	Persentase	Keterangan
I	74	92,5	Sangat Layak
II	74	92,5	Sangat Layak

**Tabel 4.2**

**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Validator	Skor	Persentase	Keterangan
I	56	93,33	Sangat Layak
II	38	63,33	Layak

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh jumlah skor dari Validator I sebesar 56 dari jumlah skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 93,3% termasuk pada kriteria “Sangat Layak” dan jumlah skor dari Validator II sebesar 38 dari jumlah skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 63,3% maka termasuk pada kriteria “Layak”. Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing ahli di dapat bahwa rata-rata persentasenya sebesar 78,3% yang masuk ke dalam kategori “Layak”.

**c. Validasi Ahli Media**

Validasi yang dilakukan selanjutnya yaitu validasi media. Ahli media pada penelitian ini yakni dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia kampus Serang yaitu Bapak Tatang Suratno, M.Pd. sebagai Validator I dan dosen Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yakni Bapak Dr. Eko Wahyu Wibowo, S.Si., M.M sebagai Validator II untuk memberikan validasi serta masukan terhadap media *Magic Box* yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Tampilan	3	249	375	66.40
2	Materi	3	259	375	69.07
3	Kemanfaatan	4	401	500	80.20
<b>Jumlah</b>		10	909	1250	215.67
<b>Rata-Rata</b>			<b>72.72</b>		
<b>Kriteria Kelayakan</b>			<b>Baik</b>		

**Tabel 4.3**

**Data Validasi Ahli Media**

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh jumlah skor dari Validator I sebesar 109 dari jumlah skor maksimal 120 dengan persentase sebesar 90,8% termasuk pada kriteria “Sangat Layak” dan jumlah skor dari Validator II sebesar 106 dari jumlah skor maksimal 120 dengan persentase sebesar 88,3% maka termasuk pada kriteria “Sangat

Layak”. Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing ahli di dapat bahwa rata-rata persentasenya sebesar 89,5%

Validator	Skor	Persentase	Keterangan
I	109	90,8	Sangat Layak
II	106	88,3	Sangat layak

yang masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

**d. Respon Peserta Didik**

Uji coba media pembelajaran ditujukan pada 25 peserta didik

kelas IV SD Negeri Kertasana, Kp. Mamengger, Kertasana, Kecamatan Bojonegara, Kabupaten Serang, Provinsi Banten dengan teknik *luring* namun tetap mematuhi protocol kesehatan dari pemerintah, yaitu dengan melakukan tahap belajar berkelompok yang mana perharinya hanya diisi oleh setengah dari jumlah siswa yang ada. Kegiatan dilakukan pada tanggal 06 dan 07 Februari 2023. Peserta didik diberikan angket respon terkait media *Magic Box* yang telah diujicobakan. Berikut merupakan hasil respon peserta didik:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Respon Siswa**

Berdasarkan respon peserta didik pada uji coba lapangan, didapatkan hasil respon peserta didik sebesar 72,72% dimana hasil itu masuk kategori “Baik”. Data itu mengarahkan pada respon peserta didik terhadap media *Magic Box* dalam pembelajaran SAVI pada Tema 3 Subtema 2

Pembelajaran ke-1 dalam kategori “Baik”.

## **5. Revisi Produk**

Setelah media *Magic Box* ini divalidasi oleh ahli (materi, bahasa, dan media), dan ada beberapa masukan yang diinformasikan oleh para ahli guna menyempurnakan pengembangan media *Magic Box* ini, sehingga media *Magix Box* ini perlu adanya perbaikan sebelum dilakukan uji coba di sekolah yang menjadi sampel dalam penelitian.

### **a. Revisi Produk Ahli Materi**

- 1) Revisi dari ahli materi I yakni, beberapa gambar sudah bagus sesuai dengan kehidupan sehari-hari, namun ada beberapa yang belum. Silahkan disinkronkan terutama pada *cover*.
- 2) Revisi dari ahli materi II yakni, beberapa bagian yang harus dilakukan perbaikan yaitu:
  - a) Lengkapi dengan Kompetensi Dasar.
  - b) Gambar diberi keterangan sumber.
  - c) Tampilan warna lebih menarik.

d) Item dalam bentuk huruf /angka.

**b. Revisi Produk Ahli Bahasa**

- 1) Revisi dari ahli bahasa I yakni, sudah cukup baik dari aspek bahasa. Namun ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki terutama penulisan istilah asing dan penggunaan tanda baca.
- 2) Revisi dari ahli bahasa II yakni, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:
  - a) Sederhanakan kalimat.
  - b) Perbaiki penulisan “di”.

**c. Revisi Produk Ahli Media**

Revisi dari ahli media II yakni, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan *Magic Box*.
- 2) Dilengkapi dengan materi pada media *Magic Box*.

**3. Uji Produk Terbatas**

Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 2 dan 3 Januari 2023 yang dilaksanakan secara *luring*. Kelas IV SD Negeri Kertasana, Serang, Prov. Banten menjadi sampel dengan jumlah responden sebanyak 25 peserta didik.

Hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan mendapat jumlah

persentase nilai akhir yaitu diperoleh mencapai 72.72% dan berdasarkan pedoman konversi, maka media *Magic Box* termasuk pada kategori “Baik”.

**Pembahasan**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *Magic Box* pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran ke-1 mengenai Keberagaman MakhluK Hidup di Lingkunganku dilakukan selama 10 bulan, kegiatan penelitian dilaksanakan sejak awal April 2022 sampai dengan awal Januari 2023. Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap yakni Analisis Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain Produk, Revisi Produk dan Uji Coba Produk.

Tahap awal peneliti yaitu menentukan analisis guna melihat masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, tahap analisis terhadap kurikulum, analisis materi dan analisis kebutuhan. Setelah dilakukan analisis terhadap tiga aspek tersebut, kemudian dilakukan tahapan desain produk. Pada tahapan ini, pembuatan *storyboard* yang berguna sebagai rancangan awal.

*Magic Box* yang telah jadi belum menjadi produk akhir yang layak untuk diujicobakan, karena perlu melalui tahap validasi dari 3 ahli yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adanya kekurangan dalam media *Magic Box* membuat peneliti harus melakukan perbaikan produk pada bagian yang perlu diperbaiki sesuai dengan masukan dari para ahli. Setelah tahapan validasi dan revisi desain dilakukan, lalu ditindaklanjuti dengan tahap uji coba terbatas. Peneliti juga melakukan penyebaran angket kepada peserta didik dalam penelitian ini. Adapun angket yang diberikan kepada para peserta didik guna melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Magic Box*.

Sehubungan dengan itu, didapatkan persentase nilai akhir uji coba ahli materi sebesar 92,5%, dari dua ahli bahasa yaitu 78,3%, dan dari dua ahli media yaitu 89,5%. Dari ketiga ahli tersebut memperoleh nilai rata-rata 86,76% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak” sesuai dengan criteria interpretasi dari

Arikunto & Safrudin (2006:35). Sedangkan untuk angket respon peserta didik terhadap media *Magic Box* yaitu sebesar 72.72% dan berdasarkan tabel kriteria interpretasi respon peserta didik, maka respon peserta didik terhadap media *Magic Box* masuk ke dalam kategori “Baik”, sesuai dengan kriteria interpretasi respon peserta didik dari Riduwan (2013:89). Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator pada media *Magic Box* telah terpenuhi dengan baik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah penelitian dan pengembangan ini memakai desain yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang terdiri atas enam langkah yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk.
2. Kelayakan media pembelajaran *Magic Box* dalam pembelajaran

SAVI sebagai sarana gaya belajar visual peserta didik pada kelas IV SD Negeri Kertasana, Kp. Mamengger, Kertasana, Kecamatan Bojonegara, Kab. Serang, Prov. Banten diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Tingkat kelayakan yang diperoleh dari dua ahli materi yaitu 92,5%, dari dua ahli bahasa yaitu 78,3% dan dari dua ahli media yaitu 89,5%. Dari ketiga ahli tersebut memperoleh nilai rata-rata 86,76% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak".

3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Magic Box* dalam pembelajaran SAVI sebagai sarana gaya belajar visual peserta didik pada kelas IV SD Negeri Kertasana, Kp. Mamengger, Kertasana, Kecamatan Bojonegara, Kab. Serang, Prov. Banten pada uji coba lapangan yang melibatkan 25 peserta didik memperoleh persentase 72,72%, yang termasuk dalam kategori "Baik".

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dave Meier. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.
- Dave Meier. 2005. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.
- Hamdani. 2011. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hernawan, H. A. 2010. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Hosnan. 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontektual Dalam*

- Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ismiyasari, F. N. 2017. *Penggunaan Alat Peraga Edukatif 'Magic Box' Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jamaludin, U., dan Reza, R. 2017. *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori, Konsep, dan Aplikasi Bagi Guru dan Mahasiswa*. Bekasi: CV Nurani.
- Kustandi, C. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ngalimun. 2002. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nugraha, M. P., dan Neni, M. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Magic Box Kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya*. JPGSD. 6(9): 1516-1525.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan., dan Akdon. 2010. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., R. Rahardjo., Anung, H., dan Harjito. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sandy, D. P. A., dan Yoyok, Y. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya*. JPGSD. 6(11): 2084-2093.
- Sudaryono. 2011. *Pengelolaan dan Pengembangan Entrepreneurship*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.

- Sudjana, N., dan Ahmad, R. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2016. *Model Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A. 2015. *Membuat Media Untuk Pemula*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Suryani, N., Achmad, S., dan Aditin, P. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syafrudin, N., dan Adrianto. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tsanidya, D. N. 2019. *Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Yaumi. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenada Media Group.