

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BELAJAR AJAIB (KOJA) PADA  
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI**

**DOI:** 10.26877/ijes.v4i1.17975

**Pravita Hasna Nabila<sup>1)</sup>, Ikha Listyarini<sup>2)</sup>, Suyitno<sup>3)</sup>**

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

**Abstrak**

Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya pengetahuan peserta didik mengenai keragaman budaya Indonesia, proses pembelajaran guru menggunakan media yang terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Kotak Belajar Ajaib (Koja) pada materi Keragaman Budaya Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri. Mengetahui keefektifan media Kotak Belajar Ajaib (Koja) pada materi Keragaman Budaya Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri. Mengetahui kelayakan media Kotak Belajar Ajaib (Koja) pada materi Keragaman Budaya Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Mojorebo pada siswa kelas V. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Mojorebo sejumlah 25 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Mojorebo sejumlah 16 siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dikembangkan untuk materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Produk dikembangkan secara menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Mojorebo. Penggunaan media Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS efektif untuk digunakan dalam menstimulasi kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis materi keberagaman budaya Indonesia. Ditunjukkan pada nilai probabilitas uji T-Test *output SPSS*, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2- tailed) atau bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan KKM hasil *posttest* secara keseluruhan mencapai 100%. Produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS sangat layak berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5%.

**Kata Kunci:** *Research and Development* (R&D), Keragaman, IPAS

**History Article**

Received 20 Januari 2024

Approved 20 Februari 2024

Published 1 Mei 2024

**How to Cite**

Nabila, Pravita Hasna. Listyarini, Ikha & Suyitno. 2024. Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (Koja) Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar Negeri. *Ijes*, 4(1), 69-82

**Coressponding Author:**

Jl. Sidodadi timur no 24 semarang

E-mail: <sup>1</sup> [pravitahasnanabila@gmail.com](mailto:pravitahasnanabila@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pemerintah senantiasa memberikan perhatian yang besar kepada sektor pendidikan, sebagai bentuk nyata dari dedikasi mereka terhadap isu-isu pendidikan. Bahkan, pendidikan dianggap sebagai suatu investasi untuk masa depan yang memerlukan perhatian yang sangat spesifik (Ngatmini & Suyitno, 2020: 374). Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa pendidikan sangat penting untuk mencapai tujuan bangsa. Pendidikan merupakan upaya yang terorganisir untuk mendorong siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu menggunakan kecerdasannya secara penuh. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian individualitas, keterampilan, akhlak mulia, dan kontribusi manfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara.

Proses pendidikan dilakukan secara interaktif, inspiratif, humoris, menantang, dan memberikan dorongan kepada siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan menyediakan banyak ruang untuk kerajinan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologi pembelajar, sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 (Adrami Rauzatun, 2020: 12). Salah satu masalah yang dihadapi guru di era globalisasi dan modernitas ini adalah pesatnya pertumbuhan teknologi di bidang pendidikan. Guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam membantu siswa belajar dengan sebaik-baiknya dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, guru yang juga perancang pembelajaran harus mampu merancang pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media dan sumber informasi (Rochmania & Restian, 2022: 15).

Fakta bahwa guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang disediakan sekolah yang menjadi kebutuhan dalam proses belajar. Selain dapat menggunakan media yang ada, guru juga harus belajar bagaimana membuat materi pembelajaran yang dapat digunakan tanpa adanya media yang ada. Guru harus memiliki keahlian dalam penggunaan media pembelajaran, apabila guru dapat menggunakan sumber dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku, maka pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Media pembelajaran mendorong siswa untuk berperan secara lebih aktif dan interaktif di kelas sehingga guru dan siswa lain dapat memberikan umpan balik (Haryadi dkk., 202: 69).

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai fungsi untuk diaplikasikan dalam proses belajar. Pembelajaran siswa akan menarik dan mudah dipahami jika guru memilih media dengan tepat dan dapat menggunakannya sesuai dengan tujuannya. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang berbeda dengan sifatnya masing-masing. Karakteristik setiap media harus dipahami oleh guru untuk memilih salah satu yang paling sinkron dengan pembelajaran yang dilakukan. Media tradisional adalah salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan. Media konvensional merupakan media yang diciptakan oleh manusia dan dapat membantu siswa dalam memahami informasi atau ide yang diajarkan. Media

pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

Strategi dan media pembelajaran diperlukan untuk segala bentuk pembelajaran, termasuk mata pelajaran Seni dan Budaya. Bangsa Indonesia membentang dari Sabang hingga Merauke dan terdiri dari lebih dari 300 kelompok etnis yang berbeda (Salama & Kadir, 2022: 92). Suku-suku ini memiliki penggunaan keragaman bahasa, pakaian adat, rumah adat, ritual, dan persenjataan, serta budaya yang tentunya berbeda-beda antara satu suku dengan suku lainnya. Banyaknya kelompok etnis, menjadi tantangan bagi masyarakat, terutama anak-anak, untuk memahami adat istiadat masing-masing suku. Pengetahuan keragaman budaya Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang perlu dipahami siswa.

Berdasarkan hasil prapenelitian pada siswa kelas V SDN 3 Mojorebo dari observasi dan kegiatan tanya jawab, anak-anak di SDN 3 Mojorebo telah belajar mengenai seni dan budaya, namun tingkat pengetahuan dan pemahaman yang didapatkan masih rendah, terutama dalam hal seni dan budaya dari berbagai suku, dibuktikan dengan rendahnya hasil pengetahuan yang diketahui oleh siswa. Proses pembelajaran guru menggunakan media yang terbatas yakni bersumber dari buku untuk memahami kesenian di masing-masing daerah, tidak jarang buku hanya menyoroti sub bab dari budaya daerah yang tidak mencakup semua tradisi Indonesia.

Permasalahan ini didukung dengan pernyataan guru kelas V bahwa materi masih sulit untuk dipahami dan banyak siswa masih tidak tahu tentang budaya dan suku Indonesia. Cara mengajar guru dan paradigma pembelajaran masih tradisional, faktor-faktor inilah yang akhirnya menyebabkan kurangnya rasa ingin tahu siswa atau minat dalam memproses pelajaran. Oleh karena itu, materi pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan minat belajar. Media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman tentang budaya Indonesia dan menurunkan tingkat kejenuhan siswa, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Dalam memfasilitasi permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media yang dapat memudahkan pembelajaran bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman mengenai seni dan budaya yang ada di Indonesia. Kotak belajar ajaib (Koja) menjadi media pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dengan sistem permainan berbasis edukasi pendidikan mengenai seni dan budaya yang ada di Indonesia. Kotak belajar ajaib (Koja) yang dikenal sebagai koja adalah alat yang digunakan untuk belajar atau memperoleh informasi dengan tujuan meningkatkan antusiasme, kreativitas, hasil belajar, dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Koja merupakan permainan yang berisi edukasi yang dapat diterapkan dalam metode dan instrumen materi pembelajaran, nilai-nilai yang berhubungan dengan pendidikan termuat dalam kotak belajar ajaib (Atmojo dkk., 2019: 127). Salah satu manfaat media kotak belajar ajaib (koja) adalah memudahkan siswa dalam memahami ragam seni budaya Indonesia melalui gambar yang menarik, sehingga memudahkan siswa menyerap makna yang disampaikan.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Tarwiti & Wijayanti (2018: 308) yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dihasilkan karakteristik pengembangan produk media kotak ajaib yang layak digunakan untuk mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana siswa kelas V di sekolah dasar yakni memenuhi kriteria akurat, praktis, dan efektif.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahid & Inayati (2021: 346) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran kobela (kotak belajar ajaib) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahus Sibyan Sukosari Gondanglegi” menyatakan bahwa Secara umum, minat siswa kelas IV MI Miftahus Sibyan Sukosari memiliki tingkat pemahaman materi sumber daya alam yang rendah. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran adalah salah satu penyebab pembelajaran dianggap tidak menyenangkan dan membosankan, akibatnya, siswa kehilangan minat belajar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran kobela (kotak belajar ajaib) untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam upaya memecahkan masalah ini. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa mengembangkan model pembelajaran kobela (kotak belajar ajaib) untuk mata pelajaran IPAS kelas IV mampu meningkatkan minat belajar siswa yang sebelumnya minat belajar siswa sangat rendah, sehingga siswa kurang mampu memahami materi sumber daya alam.

Berdasarkan permasalahan di atas, karena masih belum ada media pembelajaran yang efektif pada materi keragaman budaya Indonesia maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (Koja) Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar Negeri”.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Mojorebo, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah pada siswa kelas V. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Mojorejo Kabupaten Grobogan sejumlah 25 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Mojorejo Kabupaten Grobogan sejumlah 16 siswa yang dibagi menjadi 6 kelompok kecil. Sumber data penelitian ini merupakan data primer karena didapatkan oleh peneliti langsung dari sumber data tersebut. Data diperoleh dari guru Kelas melalui wawancara di SD Negeri 3 Mojorebo Kabupaten Grobogan dan juga observasi pada pelaksanaan pembelajaran di kelas V. Teknik analisis data pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai fungsi untuk diaplikasikan dalam proses belajar. Pembelajaran siswa akan menarik dan mudah dipahami jika guru memilih media dengan tepat dan dapat menggunakannya sesuai dengan tujuannya. Terdapat berbagai macam

media pembelajaran yang berbeda dengan sifatnya masing-masing. Karakteristik setiap media harus dipahami oleh guru untuk memilih salah satu yang paling sinkron dengan pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian didapatkan anak-anak di SDN 3 Mojorebo telah mempelajari seni dan budaya, namun tingkat pengetahuan dan pemahaman yang diajarkan masih rendah, terutama dalam hal pengenalan seni dan budaya masing-masing suku, dibuktikan dengan rata-rata nilai mata pelajaran yang masih rendah. Proses pembelajaran guru menggunakan media yang terbatas yakni bersumber dari buku untuk memahami kesenian di masing-masing daerah, tidak jarang buku hanya menyoroti sub bab dari budaya daerah yang tidak mencakup semua tradisi Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Mojorebo pada siswa kelas V. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Mojorejo Kabupaten Grobogan sejumlah 25 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Mojorejo Kabupaten Grobogan sejumlah 16 siswa.

Analisis kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Mojorebo pada pertanyaan nomor 1 diketahui bahwa 12 peserta didik dengan persentase 75% tidak mengetahui keberagaman yang ada di Indonesia. Pada pertanyaan nomor 4 sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 93,75% menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru belum mampu memudahkan memahami materi dan berpikir kritis. Pada pertanyaan nomor 6, sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 87,5% menyatakan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran yang interaktif dimana dapat mempermudah dalam memahami materi dan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS mengenai keberagaman budaya Indonesia. Pada pertanyaan nomor 7, sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 93,75% menyetujui adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan dalam memahami materi, berfikir kreatif dan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS terutama pada materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Tahap penelitian dengan pendekatan *Research and Development (R&D)* dimulai dengan tahap pengembangan produk, dalam tahap pengembangan dilakukan dengan beberapa langkah yaitu yang pertama menetapkan tujuan pengembangan. Tujuan pengembangan Media pembelajaran kotak belajar ajaib (koja) mata pelajaran IPAS ini untuk menstimulasi kemampuan kreatif serta rasa keingintahuan yang tinggi dari siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS karena pengetahuan dan pemahaman yang diajarkan masih rendah, terutama dalam hal pengenalan seni dan budaya masing-masing suku selain itu proses pembelajaran guru menggunakan media yang terbatas yakni bersumber dari buku untuk memahami kesenian di masing-masing daerah, tidak jarang buku hanya menyoroti sub bab dari budaya daerah yang tidak mencakup semua tradisi Indonesia. Pengembangan ini memfokuskan peserta didik dalam proses belajar dalam mengetahui kemampuan kreatif serta rasa keingintahuan yang tinggi melalui penggunaan media KOJA yang interaktif. Kedua mengidentifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Peneliti mengambil materi keragaman budaya Indonesia yang sesuai dengan Kurikulum merdeka. Berdasarkan hal tersebut

maka dapat dikembangkan KOJA mata pelajaran IPAS kelas V SDN 3 Mojorebo. Ketiga menyusun desain pengembangan. Desain ini dibuat mengacu pada sistematika Media Pembelajaran Interaktif kotak belajar ajaib (KOJA) yang mendukung pembelajaran yang mendorong kemampuan kreatif peserta didik serta rasa ingin tahu yang tinggi peserta didik. Keempat menyusun perangkat pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran perlu dibuat adanya suatu rancangan, dalam menyusun perangkat pembelajaran peneliti sudah menyesuaikan dengan komponen yang ada.

Hasil pengembangan siap untuk dilakukan pengujian dengan terlebih dahulu dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Pada validasi didapatkan dimana validasi media dilakukan oleh ahli media Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S. Pd., M. Pd. Penilaian oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Kotak Belajar Ajaib (Koja) pada aspek prinsip umum media visual, kelayakan kegrafikan, dan kebermanfaatan media. Aspek prinsip umum media visual “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kesederhanaan media, kesatuan komponen media yang saling berkaitan, penekanan terhadap informasi sasaran, dan keseimbangan sajian visual. Aspek kelayakan tampilan media Kotak Belajar Ajaib (Koja) mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kelayakan kegrafikan “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kualitas gambar, penggunaan gambar yang relevan dengan materi, pemilihan komposisi warna, warna, ukuran, dan jenis huruf, perpaduan teks, warna dan gambar, serta kemudahan penggunaan media Koja. Aspek kelayakan kegrafikan mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebermanfaatan media “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas, memudahkan peserta didik dalam mengingat materi, dapat menumbuhkan kemauan dan minat belajar peserta didik, serta meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya kepada peserta didik. Aspek kebermanfaatan media mendapatkan persentase rata-rata dengan kategori sangat layak.

**Tabel 1. Persentase Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Aspek 1					Aspek 2					Aspek 3				
Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Validasi Ahli Media	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Skor yang diperoleh	56														
Skor Maksimal	56														
Persentase	100%														
Kategori	Sangat layak														

Berdasarkan tabel persentase hasil validasi ahli media terhadap media Kotak Belajar Ajaib (Koja), skor keseluruhan yang didapatkan adalah 56 dari skor maksimal 56 Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media terhadap “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)”

yaitu 100% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” layak digunakan dalam uji coba langsung tanpa revisi.

Validasi juga dilakukan kepada ahli materi. Penilaian materi dilakukan oleh ahli materi Bapak Prasena Arisyanto, M. Pd. Penilaian terhadap materi pada “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” untuk mengetahui kelayakan materi pada aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kebermanfaatan materi, dan kebahasaan yang terdiri dari 13 indikator. Aspek kesesuaian materi “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tingkat berpikir peserta didik, kesesuaian evaluasi dengan indikator yang dikembangkan. Aspek kesesuaian materi media Kotak Belajar Ajaib (Koja) mendapat persentase rata-rata 87,5% dengan kategori sangat layak. Aspek keakuratan materi “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari keruntutan dan kemudahan materi ketika dipahami oleh peserta didik, kesesuaian gambar dengan materi, dan kejelasan warna background, jenis dan ukuran huruf yang digunakan. Aspek keakuratan materi mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebermanfaatan materi “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari materi dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami keragaman budaya Indonesia, dan materi keragaman budaya pada media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok. Aspek kebermanfaatan materi mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebahasaan “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” terdiri dari kejelasan dan kemudahan bahasa, ketepatan struktur kalimat, kebakuan bahasa, dan kesesuaian bahasa yang digunakan dengan perkembangan peserta didik. Aspek kebahasaan mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak.

**Tabel 2. Persentase Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Aspek 1			Aspek 2			Aspek 3			Aspek 4			
Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Validasi Ahli Materi	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor yang Diperoleh								50					
Skor Maksimal								52					
Persentase								96,15%					
Kategori								Sangat layak					

Berdasarkan tabel persentase hasil validasi ahli materi terhadap media Kotak Belajar Ajaib (Koja), skor keseluruhan yang didapatkan adalah 50 dari skor maksimal 52. Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media terhadap “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)”

yaitu 96.15% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, “media Kotak Belajar Ajaib (Koja)” layak digunakan dalam uji coba langsung tanpa revisi.

Selain kepada ahli media dan materi dilakukan pula validasi kepada guru kelas untuk mengetahui apakah media tersebut layak untuk di uji cobakan pada penelitian. Uji coba produk “Bahan Ajar Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Blora” dilakukan di kelas IV SDN 1 Pilang dengan memberikan angket tanggapan kepada guru dan siswa. Guru mengisi angket tanggapan yang terdiri dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas IVA dan IVB SDN 1 Pilang. Penggolongan tanggapan dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu 4 = sangat sesuai, 3 = sesuai, 2 = kurang sesuai, dan 1 = tidak sesuai. Berikut ini adalah tabel hasil tanggapan guru pada uji coba skala kecil.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru**

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Pernyataan	Skor yang Diperoleh	Uji Coba Produk	
				Presentase	Kriteria
1	Tampilan	1	4	100%	Sangat Layak
2	Segi Penyajian Materi	2	8	100%	Sangat Layak
3	Kemudahan Penggunaan Media	3	12	100%	Sangat Layak
4	Manfaat Media	4	16	100%	Sangat Layak
<b>Jumlah Keseluruhan</b>			<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel persentase hasil angket tanggapan guru kelas V, guru memberikan tanggapan positif terhadap “media Kotak Belajar Ajaib Keragaman Budaya” yang sudah diuji cobakan. Hasil persentase yang diperoleh secara keseluruhan adalah 100% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V pada materi keragaman budaya Indonesia.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan validasi yaitu tahap uji coba. Pada tahap uji coba dilakukan kepada siswa kelas V SDN 3 Mojorebo Kabupaten Grobogan. Sebelum diberikan kepada peserta didik soal tersebut diujicobakan terlebih dahulu kepada peserta didik kelas VI SDN 3 Mojorebo Kabupaten Grobogan yang berjumlah 20 peserta didik. Instrumen soal yang digunakan peneliti sejumlah 20 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang kemudian divalidasikan kepada 20 peserta didik. Analisis uji coba soal menggunakan *software IBM SPSS 25*. Setelah didapatkan data uji coba soal, maka dilakukan pengujian validitas soal.

Berdasarkan hasil uji validitas soal, diketahui bahwa 15 soal pilihan ganda dinyatakan valid dan 5 soal uraian dinyatakan valid. Nilai  $r_{tabel}$  pada tabel di atas diperoleh dari  $N=20$  dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh  $r_{tabel}$  0,444. Dari tabel di atas dapat diketahui

bahwa  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal pada materi menggali pengetahuan baru teks nonfiksi adalah valid. Setelah diketahui jumlah butir soal yang valid, maka akan dilakukan uji reliabilitas soal.

Berdasarkan output excel uji reliabilitas, diketahui bahwa  $r_{hitung}$  pada soal pilihan ganda dan uraian lebih besar dibanding dengan  $r_{table}$ . Pada soal pilihan ganda  $r_{hitung}$  yang diperoleh adalah 0,89 lebih besar dibanding 0,44 sehingga 15 butir soal pilihan ganda dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas memiliki indeks 0,89 sehingga berada pada tingkat reliabilitas tinggi. Kemudian Pada soal pilihan ganda  $r_{hitung}$  yang diperoleh adalah 0,88 lebih besar dibanding 0,44 sehingga 5 butir soal pilihan ganda dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas memiliki indeks 0,88 sehingga berada pada tingkat reliabilitas tinggi. Analisis tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang dan sukar.

Berdasarkan output excel tingkat kesukaran, dapat diidentifikasi bahwa butir soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 12, 14 memiliki daya beda soal yang sedang, dan butir soal nomor 3, 7, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18,19, 20 memiliki daya beda soal yang mudah. Analisis daya beda dilakukan untuk mengkaji soal-soal tes dari segi keangguapan tes tersebut dalam membedakan peserta didik yang termasuk kedalam kategori lemah atau rendah dan kategori kuat atau tinggi presentasinya. Berdasarkan hasil perhitungan analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Soal yang digunakan sebagai saol *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini merupakan butir soal yang dinyatakan reliabel, valid, dengan kriteria daya beda yaitu: cukup, baik, dan sangat baik. Berikut merupakan hasil perhitungan analisis terhadap kelayakan setiap butir soal:

**Tabel 4. Hasil Analisis Soal Uji Coba**

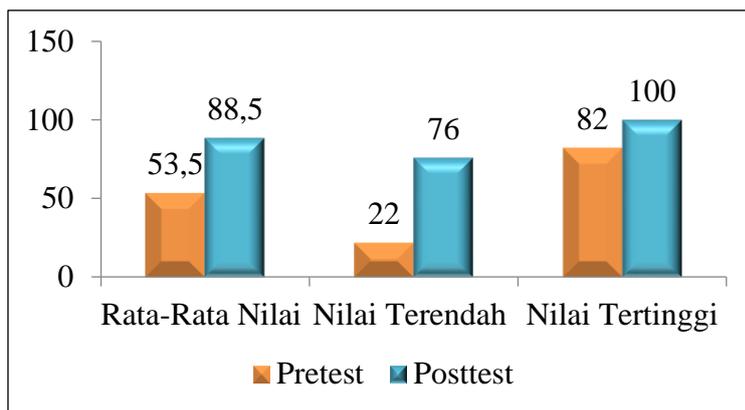
<b>Kriteria</b>	<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Soal Layak	1, 2,3, 4, 5, 6,7, 8, 9, 10, 11, 12,13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	20
Soal Tidak Layak	-	-

Berdasarkan tabel hasil analisis soal uji coba di dapatkan bahwasannya soal yang telah dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan bahwa terdapat 20 soal yang telah di uji coba dan menunjukkan bahwa seluruh soal yang telah di uji coba dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Setelah dilakukan uji coba maka soal tersebut diap digunakan untuk penelitian dimana soal tersebut akan digunakan untuk mengetahui apakah media yang dibuat yaitu Kotak Belajar Ajaib (Koja) efektif digunakan untuk pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Mojorebo Kabupaten Grobogan. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini adalah 16. Tahap uji coba produk diperlukan untuk

mengetahui apakah produk media Kotak Belajar Ajaib yang digunakan efektif digunakan untuk pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia atau tidak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh melalui hasil pretest dan posttest dan angket tanggapan peserta didik.

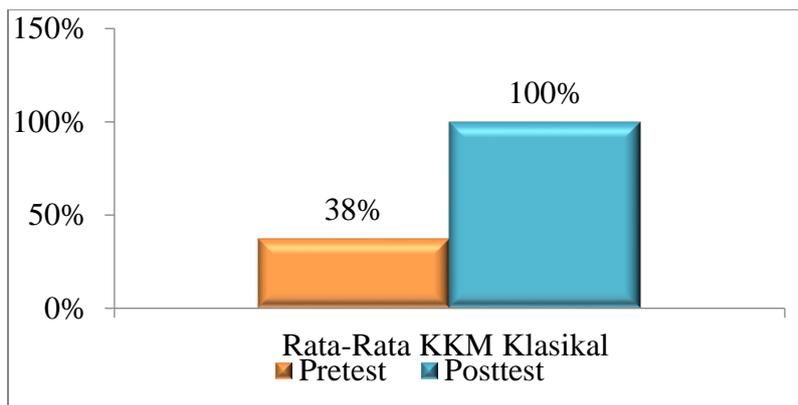
Nilai hasil belajar peserta didik pada pemakaian media kotak belajar ajaib pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas disajikan dalam bentuk diagram batang.



**Gambar 1 Hasil Uji Coba Pemakaian**

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* uji coba produk yang telah diolah, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media kotak belajar ajaib pada siswa kelas V 3 Mojorebo yang berjumlah 16 siswa mengalami peningkatan. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media kotak belajar ajaib mengalami peningkatan. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media kotak belajar ajaib (*pretest*) adalah 33,5 sedangkan setelah menggunakan media kotak belajar ajaib (*posttest*) adalah 88,5. Selain menunjukkan peningkatan, persentase rata-rata nilai hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 62,5%.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat diketahui bahwa hasil *posttest* atau setelah menggunakan media kotak belajar ajaib, seluruh siswa kelas V berjumlah 16 siswa sudah tuntas dalam materi keragaman budaya Indonesia. Jadi, siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada uji coba pemakaian di kelas V SDN 3 Mojorebo dapat dilihat pada diagram berikut ini.



**Gambar 2. Peningkatan Rata-Rata KKM Klasikal Uji Coba Produk**

Dilanjutkanlah ada uji normalitas. Uji normalitas data merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan mengetahui data yang diperoleh memenuhi asumsi normal. Hasil uji normalitas data menggunakan software IBM SPSS 25 disajikan pada Tabel:

**Tabel 5. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest***

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.200	16	.088	.896	16	.069
POSTTEST	.185	16	.148	.925	16	.205

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas *pretest* diperoleh data bahwa nilai signifikan *kolmogrov smirnof* sebesar 0,88. Hasil uji normalita menunjukkan bahwa nilai signifikasi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu  $\text{sig} > 0,05$ , artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *posttest* diperoleh data bahwa nilai signifikan *kolmogrov smirnof* sebesar 0,88. Hasil uji normalita menunjukkan bahwa nilai signifikasi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu  $\text{sig} > 0,05$ , artinya data yang diperoleh berdistribusi normal.

Setelah dinyatakan normal maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil tes peserta didik kelas V berdasarkan data pretest dan posttest. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel T-Test* dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Hasil output SPSS berdasarkan uji *T-Test* dapat dilihat pada Tabel :

**Tabel 6. Uji T-Test**

		Paired Differences					
		95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t
							df Sig (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-35.062	13.974	3.493	-42.509	-27.616	15.000
							10.037

Berdasarkan tabel data tes statistik di atas, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2- tailed) atau nilai probabilitas uji T-Test bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pretest dan posttest, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kotak Belajar Ajaib materi Keragaman Budaya Indonesia.

Selain dilakukan uji coba tersebut dilakukan pula tahap untuk mengetahui elayakan media dengan mengetahui tanggapan dari peserta didik. Tahap ini peserta didik kelas V memberikan tanggapan atau respon terhadap media pembelajaran Kotak Belajar Ajaib yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik dapat diketahui kelayakan dan keberterimaan terhadap produk media pembelajaran Kotak Belajar Ajaib mata pelajaran matematika untuk menstimulasi kemampuan pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia. Hasil tanggapan peserta didik disajikan pada Tabel:

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik**

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Pernyataan	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Uji Coba Produk	
					Presentase	Kriteria
1	Kepraktisan	1	64	57	89%	Sangat Layak
2	Kemanfaatan Media	7	448	413	92%	Sangat Layak
<b>Jumlah Keseluruhan</b>			<b>512</b>		<b>91%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil perolehan tabel angket tanggapan peserta didik terhadap media Kotak Belajar Ajaib pada materi keragaman budaya Indonesia dengan jumlah 16 peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 89% pada aspek kepraktisan dan 92% pada aspek kemanfaatan media. Secara keseluruhan tanggapan peserta didik terhadap E media Kotak Belajar Ajaib pada materi keragaman budaya Indonesia memperoleh hasil 91%. Sehingga media Kotak Belajar Ajaib pada

materi keragaman budaya Indonesia mendapatkan kategori sangat layak berdasarkan tanggapan peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dikembangkan oleh peneliti berdasarkan permasalahan penggunaan media yang kurang interaktif kemudian dimodifikasi ke dalam inovasi media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif. Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dikembangkan untuk materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS juga dikembangkan berdasarkan indikator-indikator kreatif dan berpikir kritis. Produk dikembangkan secara menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Mojorebo. Berdasarkan penelitian dihasilkan validasi yang dilakukan dimana nilai indeks dari validator ahli materi mendapatkan skor “4” dengan kategori Sangat Baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa layak uji coba lapangan tanpa revisi. Nilai indeks dari validator ahli media mendapatkan skor “4” dengan kategori validitas Sangat Baik sehingga dapat disimpulkan bahwa layak uji coba lapangan tanpa revisi. Dalam hal keefektifan produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS efektif untuk menstimulasi kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis berdasarkan hasil uji hipotesis *Paired Sampel T-Test* dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Berdasarkan *output SPSS*, terlihat bahwa *Asymp. Sig. (2- tailed)* atau nilai probabilitas uji T-Test bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan KKM hasil *posttest* secara keseluruhan mencapai 100%. Maka dari itu penggunaan media Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS efektif untuk digunakan dalam menstimulasi kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu kelayakan produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS diterima dengan baik oleh peserta didik kelas V SD Negeri 3 Mojorebo.

Setelah dilakukannya penelitian, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dapat menjadi salah satu pilihan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas V Sekolah Dasar. Produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran konkrit yang interaktif oleh penelitian – penelitian selanjutnya.

Selain saran tersebut penelitian dan pengembangan produk Kotak Belajar Ajaib (KOJA) yang telah dilakukan memiliki keterbatasan yaitu dimana adanya keterbatasan waktu dan tenaga, maka peneliti hanya mengembangkan Kotak Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS pada materi tertentu. Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan yaitu Kotak

Belajar Ajaib (KOJA) mata pelajaran IPAS hanya dapat digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional APTIKOM*, 126–134.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTālim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Ngatmini, & Suyitno. (2020). Eksplorasi Pembelajaran HOTS dan TPACK Mahasiswa PPG Program Studi Bahasa Indonesia UPGRIS: Sebuah Inovasi di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional PIBSI Ke-43*, 5(3), 248–253.
- Rauzatun, Adrami. (2020). pengaruh media kotak ajaib terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA negeri 1 padang tiji kabupaten pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah*, 1, 12–13.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Salama, P., & Kadir, H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran BIPA Berbasis Budaya. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 91–99. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarwiti, C., & Wijayanti, A. (2018). Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 308. <https://doi.org/10.24114/js.v2i4.10678>
- Wahid, N., & Inayati, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kobela ( Kotak Belajar Ajaib ) Pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS ( Ilmu Pengetahuan Sosial ) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahus Sibyan Sukosari Gondanglegi. 1, 346–350.