

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK AJAIB
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA
KELAS IV MIN 12 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MARIANA
NIM. 180209102**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022 M/1443H**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK AJAIB DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA KELAS IV MIN
12 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Pada Hari/ Tanggal :

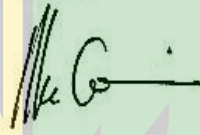
Jum'at, 09 Desember 2022

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

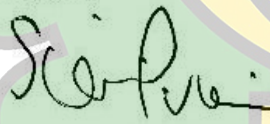
Sekretaris,


Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 196812121994021002


Fanny Fajria, M.Pd
NIP. -

Penguji I,

Penguji II,


Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008


Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I
NIP. 198204182009011014

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Prof. Saiful Muliq, S. Ag., MA., MEd., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK AJAIB
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA
KELAS IV MIN 12 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan**

Oleh:

MARIANA

NIM. 180209102

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah**

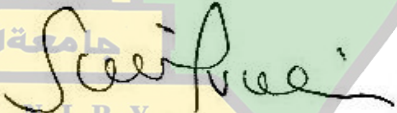
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Azhar, M.Pd

NIP. 196812121994021002


Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd

NIP. 198811172015032008

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH / SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mariana

NIM : 180209102

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi: Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam pembelajaran Tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan

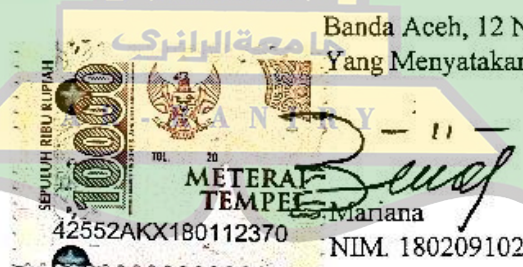
Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 12 November 2022

Yang Menyatakan,



ABSTRAK

Nama : Mariana
NIM : 180209102
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan Skripsi : Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam pembelajaran
Tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan
Pembimbing I : Dr. Azhar, M.Pd
Pembimbing II : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd

Keterbatasan kesediaan media pembelajaran serta kurangnya media bervariasi yang ada di sekolah sangatlah mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Sedangkan dilihat dari gaya belajar siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan cenderung mengikuti gaya belajar berbasis permainan. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media kotak ajaib. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui Desain pengembangan media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. (2) mengetahui kelayakan media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. (3) mengetahui respon guru dan siswa terhadap media kotak ajaib pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*, yang menggunakan model 4D dengan 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Hasil peneliti menunjukkan (1) hasil validasi media diperoleh skor 85% dengan kategori sangat layak (2) hasil validasi materi diperoleh skor 92% dengan kategori sangat layak (3) hasil validasi media oleh guru diperoleh 91% dengan kategori sangat layak. (4) hasil validasi materi oleh guru diperoleh 88% dengan kategori sangat layak. (5) respon guru dan siswa di peroleh 100% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan sangat layak digunakan.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan, kesempatan serta kelapangan berfikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. Tidak lupa pula shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pada jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Banda Aceh.

Penyusunan skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dekan Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed, dan Wakil Dekan I, II dan II, di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan untuk belajar di prodi PGMI selama perkuliahan dan ilmu pengetahuan yang berguna dimasa yang akan datang.

2. Keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai, sayangi dan hormati, yaitu ayahanda Kaharudin dan ibunda Saidah yang telah memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dua adek tercinta Rosmi dan Hendri, serta segenap keluarga yang telah dengan sabar mendoakan dan memberi kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh ini hingga selesai.
3. Bapak Mawardi, S.Ag.,M.Pd sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulisan skripsi ini
4. Dr. Azhar, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, memberi saran, dan motivasi kepada penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulis dari awal hingga selesai skripsi ini.
5. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd sebagai penasehat akademik yang telah banyak membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam perjalanan perkuliahan pada prodi PGMI UIN Ar-Raniry.
6. Karyawan dan karyawan pustaka yang telah memberikan pinjaman buku-buku untuk mendukung penulis dalam penulisan skripsi, terutama untuk pembahasan teori.

7. Kepala sekolah MIN 12 Aceh Selatan bapak Lukman, S.Ag dan Dewan Guru yang telah memberikan peluang dan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada MIN 12 Aceh Selatan dan kepada Bapak Kasman, S.Pd selaku wali kelas dan siswa/siswi yang telah berpartisipasi dalam menyuskan penelitian ini.
8. Semua sahabat-sahabat seperjuangan PGMI angkatan 2018, teruma untuk 5 orang sahabat tercinta, Tina, Pipit, Hurul, Darma, dan Ulfa yang selalu memberi dukungan dan membantu penulis dalam menyusun skripsi.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariyah di sisi Allah Swt. Selanjutnya penulis menyadari sepenuhnya banyak kekurangan dan kekhilafan dari berbagai segi, namun penulis sudah berusaha dengan segala kemampuan yang ada dalam pembuatan skripsi ini. Atas perhatian dari semua pihak, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya kepada pembaca.

Banda Aceh, 12 November 2022
Penulis,

Mariana
NIM.180209102

DAFTAR ISI

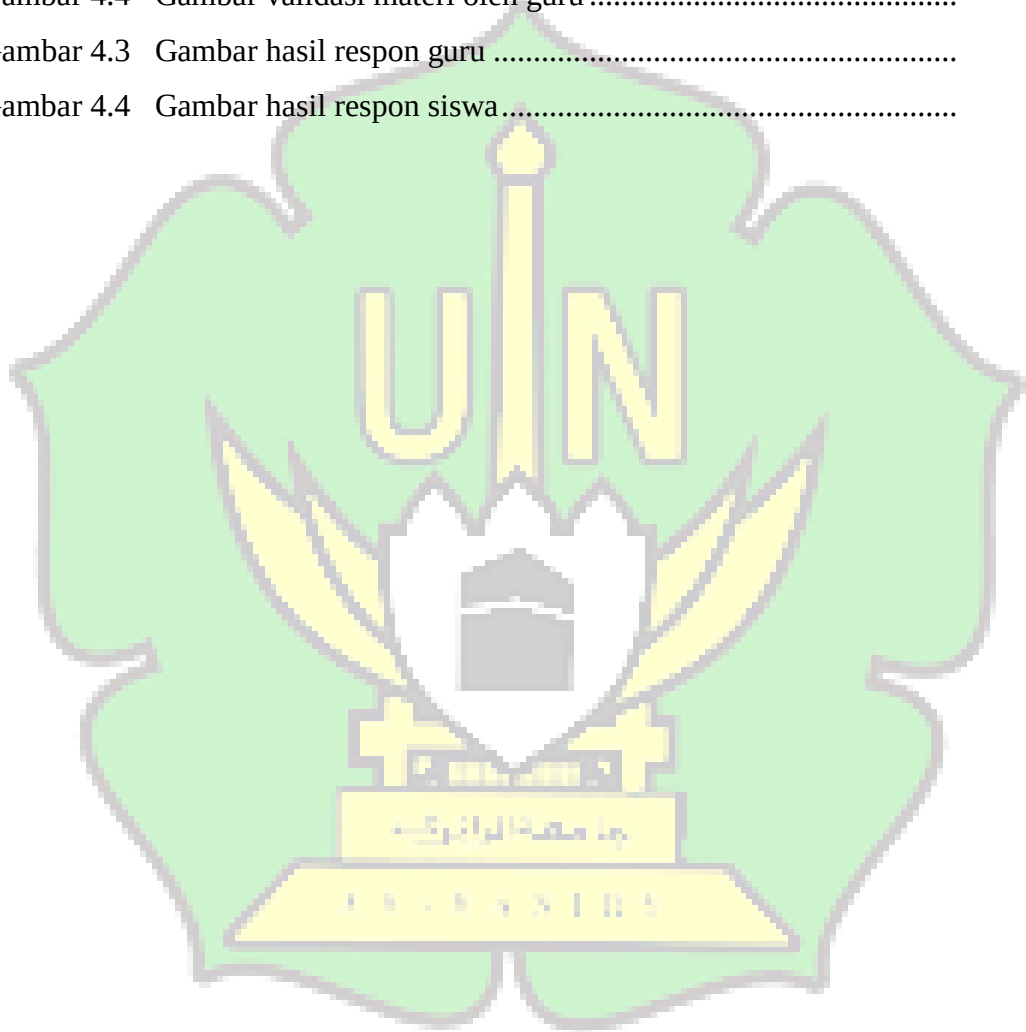
LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PENYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Hipotesis penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Media Pembelajaran Kotak Ajaib	10
1. Manfaat Media Kotak Ajaib	13
2. Langkah-langkah pembuatan media kotak ajaib	14
3. Penggunaan media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik.....	15
4. Kelebihan dan Kelemahan Media Kotak Ajaib	16
B. Pembelajaran Tematik	17
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	17
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	17
3. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	23
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	25
C. Langkah-langkah Penelitian	25
D. Validasi dan Uji Coba Produk.....	27
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian	35
B. Pembahasan	54

BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Gambar hasil validasi media	56
Gambar 4.2	Gambar hasil validasi materi.....	57
Gambar 4.3	Gambar validasi media oleh guru.....	58
Gambar 4.4	Gambar validasi materi oleh guru	59
Gambar 4.3	Gambar hasil respon guru	60
Gambar 4.4	Gambar hasil respon siswa	61

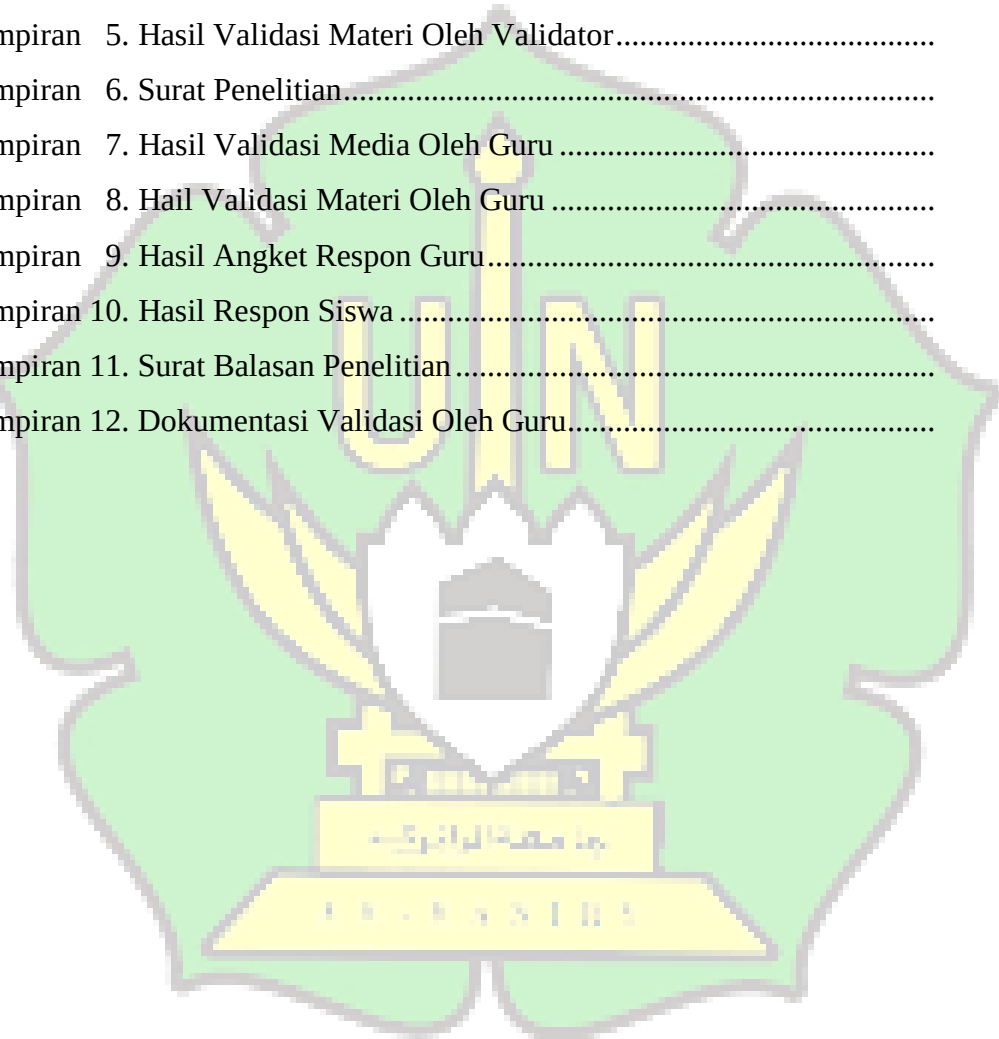


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kopetensi Pengetahuan Dan Kopetensi Keterampilan.....	21
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	30
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrument Validasi Guru	31
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrument Validasi Siswa.....	32
Tabel 3.5	Skala Kelayakan.....	34
Tabel 4.1	Rancangan Media Kotak Ajaib.....	37
Tabel 4.2	Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	41
Tabel 4.3	Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	42
Tabel 4.4	Hasil Validasi Media Oleh Guru.....	43
Tabel 4.5	Hasil Validasi Materi Oleh Guru	45
Tabel 4.6	Hasil Pengembangan Media Kotak Ajaib.....	46
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Respon Guru.....	48
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Respon Siswa.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penunjukan Pembimbing.....	68
Lampiran 2. Surat Pengantar Validasi	69
Lampiran 3. Materi Pembelajaran.....	71
Lampiran 4. Hasil Validasi Media Oleh Validator	88
Lampiran 5. Hasil Validasi Materi Oleh Validator.....	91
Lampiran 6. Surat Penelitian.....	94
Lampiran 7. Hasil Validasi Media Oleh Guru	95
Lampiran 8. Hasil Validasi Materi Oleh Guru	98
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Guru.....	101
Lampiran 10. Hasil Respon Siswa	103
Lampiran 11. Surat Balasan Penelitian.....	108
Lampiran 12. Dokumentasi Validasi Oleh Guru.....	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan peserta didik, baik dari sisi intelektual, emosional, maupun spiritual, sebagai sebuah proses maka pendidikan sangat berkaitan dengan berbagai macam unsur yang menyatu dalam sistem yaitu guru atau dosen, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana.¹

Menyadari akan pentingnya serta untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah maka guru memegang peranan penting dalam mendidik siswa sehingga dapat menguasai semua materi pelajaran. Tugas guru tidak terbatas dalam menyampaikan materi saja, disamping itu juga merupakan struktur dan fasilitator yang sangat berpengaruh dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan apa yang ditemukan oleh Slameto, tugas guru adalah: mendidik anak dengan menitik beratkan memberi arah dan motivasi. Memberikan fasilitas mencapai tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai. Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti nilai, sikap penyesuaian diri.² Selain itu tugas guru dalam proses belajar mengajar adalah memilih dan menggunakan media belajar yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik dan efektif.

¹ Yulizar Khadafi, *Pemanfaatan media audio visual pada materi system gerak pada benda manusia di SMP AL- Falah Abu lam U* (Skripsi, Banda Aceh, UIN Ar-Raniry, 2014). Hal 1.

² Yulizar Khadafi, *Pemanfaatan media audio visual pada...*, Hal 2

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “tengah, “perantara”. Dengan demikian media merupakan wahana menyalur informasi belajar atau penyalur pesan.³ Bila media sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sehubungan dengan. Sehubungan dengan hal tersebut di atas Gerlach dan Ely dalam buku karangan Azhar Arsyad mengemukakan bahwa: media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan kelas merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi.⁴

Namun dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah guru jarang sekali menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Hal ini berdasarkan hasil observasi penelitian di MIN 12 Aceh Selatan selama proses belajar, guru sudah menggunakan metode yang bervariasi, seperti metode ceramah, diskusi kelompok, dan menggunakan media gambar, tetapi

³ Yulizar Khadafi, Pemanfaatan media audio visual pada..., hlm 2

⁴ Azhar arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Rajawali Press, 2006), hlm 3

masih dominan dengan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi disertai dengan mencatat materi yang sudah di tuliskan di papan tulis.⁵

Selain itu, proses belajar mengajar berdasarkan hasil obsevasi di MIN 12 Aceh Selatan belum memperlihatkan hasil belajar siswa serta minat dalam mengikuti pembelajaran di ruang kelas dikarenakan adalah sebagai berikut: (1) ada beberapa materi dalam mata pelajaran tematik yang sulit disampaikan oleh guru dan sulit dipahami oleh siswa, salah satu materinya adalah keberagaman budaya bangsaku (2) dalam proses pembelajaran tidak semua materi pelajaran guru menggunakan media pembelajaran, hanya kadang kala pada pelajaran tertentu guru menggunakan media pembelajaran dan itupun apabila media pembelajaran sudah disiapkan dari sekolah, sehingga bisa dikatakan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas masih sangat minim. (3) untuk mengatasi materi tersebut, guru sudah berusaha menggunakan beberapa media seperti media gambar dan power poin tetapi belum ada perubahan yang terjadi, siswa masih tetap sulit untuk memahami materi. (4) guru juga masih belum menemukan media yang cocok untuk materi tersebut, karena dengan menggunakan media gambar dan power poin belum bisa membantu siswa untuk memahami materi tersebut.⁶

Faktor ini bisa di sebabkan oleh media yang kurang tepat dengan materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat di gunakan untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa adalah media kotak ajaib. Kotak

⁵ Observasi di akses pada tanggal 17 september 2021

⁶ Wawancara di akses pada tanggal 18 september 2021

ajaib merupakan jenis media konkret karna mengandalkan indra penglihatan yaitu mata. Media pembelajaran kotak ajaib ini sesuai dalam kriteria pemilihan media pembelajaran karena media kotak ajaib merupakan media yang praktis, luwes, mudah dibawa dan tahan lama, sehingga media ini sangat efisien.⁷

Adapun manfaat kotak ajaib yaitu dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Permainan kotak ajaib merupakan permainan yang mengharuskan anak untuk dapat berfikir dengan jelas dan mendorong mereka untuk dapat mencari kata-kata dan membantu mereka berbicara.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pembelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memudahkan berbagai informasi.⁸

⁷ Observasi diakses pada 17 september 2021

⁸ Ibadullah Malawi, Pembelajaran Tematik (jawa timur: MEDIA GRAFIKA) hlm 1-2

Pembelajaran terpadu adalah sebagai suatu konsep yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan konsep-konsep secara terkoneksi baik secara inter maupun antarpembelajaran. Terjalannya hubungan antar setiap konsep secara terpadu, akan memfasilitasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan pengalaman-pengalaman nyata.⁹

Berdasarkan hasil observasi di MIN 12 Aceh Selatan, mereka sudah menerapkan pembelajaran tematik, tetapi para guru belum banyak menggunakan media dalam suatu kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan media berupa buku dalam pelaksanaan pembelajaran maka membuat suatu pembelajaran tersebut akan kurang efektif.¹⁰

Saat observasi berlangsung, peneliti bertanya alasan mengapa kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, kemudian guru menjawab dikarenakan kurangnya kreatifitas dalam pembuatan media, dan kurangnya dana dari guru untuk pembuatan media dalam pembelajaran, kemudian peneliti mengajukan sebuah ide dengan membuat sebuah media yang bernama Media Kotak Ajaib, kemudian guru berapresiasi ide yang diajukan oleh peneliti tersebut maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang menurut peneliti akan membuat pembelajaran akan lebih aktif dan kreatif.¹¹

⁹ Ibadullah Malawi, Pembelajaran Tematik..., hlm 2

¹⁰ Observasi di akses pada tanggal 17 september 2021

¹¹ Observasi diakses pada tanggal 17 September 2021

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan upaya agar terjadinya proses pembelajaran yang lebih baik dan membuat mahasiswanya lebih aktif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media kotak ajaib pada pembelajaran Tematik?
2. Bagaimanakah kelayakan media kotak ajaib pada pembelajaran Tematik?
3. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap media kotak ajaib pada pembelajaran tematik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain media kotak ajaib pada pembelajaran tematik.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kotak ajaib pada pembelajaran tematik.

3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media kotak ajaib pada pembelajaran tematik.

D. Manfaat Penelitian

1. Menjadi bahan masukan bagi guru dalam penerapan media pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Bagi siswa dapat menjadikan solusi atas penyimpulan materi pembelajaran serta membantu dalam memahami pembelajaran tematik.
3. Bermanfaat bagi penulis dalam menambah wawasan dan pengalaman untuk diterapkan dalam pembelajaran yang lain dan dapat menjadikan suatu referensi terhadap penelitian selanjutnya.
4. Bagi sekolah dapat menjadikan sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru, dan sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan keraguan dalam menafsirkan beberapa istilah, penulis merasa perlu memberikan penjelasan terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam proposal ini, berikut istilah-istilah yang penulis maksudkan adalah:

Media adalah suatu alat yang tepat untuk memperjelas atau mempermudah pelajaran lebih konkret sehingga siswa lebih terdorong

untuk belajar serta membuat situasi belajar lebih bervariasi dan dapat memancing semangat siswa atau mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Media yang ideal ketika dalam penggunaan media dapat merangsang perhatian minat pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.¹²

Media kotak ajaib adalah media yang berbentuk kotak dan dilengkapi tutupnya, serta memiliki beberapa bentuk benda yang terbuat dari platisin.¹³ Media kotak ajaib adalah sebuah media berbentuk permainan yang dibuat dari kotak atau kardus yang tidak tembus pandang, sedangkan dalam penggunaannya anak tidak mengetahui apa yang ada di dalam kotak tersebut sehingga menimbulkan kesan misteri pada kotak tersebut.

Yang dimaksud media dalam penelitian ini adalah sebagai alat komunikasi atau perantara bagi siswa dan guru dalam sebuah pembelajaran agar sebuah pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik, dengan adanya media maka setiap guru dan siswa akan lebih mudah dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari.

Pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pembelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian dikemas dalam bentuk

¹² Rodhatul Jannah, Media Pembelajaran, (Banjarmasin: Antasari Press), hlm 2

¹³ Rahmania Diniyati, *pengembangan media kotak ajaib pada materi pokok mengenal pola bilangan melalui gambaran/benda dalam subtema gambar membaca untuk siswa kelas I sekolah dasar*, skripsi, (Yogyakarta: PPGT, 2017) hlm 22

tema. Menurut Porwadaminta pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.¹⁴

Yang dimaksud pembelajaran tematik dalam penelitian ini adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian dikemas dalam bentuk tema.



¹⁴ Rina Zaryati “Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Microsoft office power point) pada materi Bekam untuk menghasilkan program sudi pendidikan Biologi UIR”, (Jakarta: Kencana, 2020) hlm 15

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Media Pembelajaran Kotak Ajaib

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.¹⁵ Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet, atau panas dalam bidang teknik. Media digabungkan dalam bidang pendidikan sehingga istilah menjadi pendidikan.¹⁶ Sedangkan menurut Sadiman media adalah pengantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Arsyad mengatakan bahwa dalam Bahasa arab, media juga berarti perantara (Wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁷

Sehubungan dengan hal tersebut di atas Gerlach dan Ely dalam buku karangan Azhar Arsyad mengembangkan bahwa: media apabila di pahami secara

¹⁵ Yulizar Khadafi, *pemanfaatan media audio visual pada materi system gerak pada manusia di SMP Al-Falah abu Lam U.....*hal. 2

¹⁶ Teni Nurita, *pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*, (Jakarta: Bina Bangsa, 2017) hlm 173

¹⁷ Musfikon, *pengembangan media & sumber pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hlm 26

garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru/ dosen, buku teks dan lingkungan sekolah atau perguruan tinggi merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis. Fotografis atau elektronis untuk menangkap, memperoleh dan menyusun kembali informasi.

Ada pun fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Wayan Santyasa adalah: Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan pengantara gambar, potret, slide, film, atau media lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa bersejarah yaitu: (1) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar di kunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang. (2) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung. (3) Mendengar suara yang sukar di tangkap dengan telinga secara langsung. (4) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. (5) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. (6) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan aturan gambar atau foto, model atau benda asli siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, warna dan sebagainya.¹⁸

Berdasarkan pengertian di atas, maka media pembelajaran dapat di katakana segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar

¹⁸ Wayan Santyasa. *Landasan Konseptual Media pembelajaran* (Banjarangkan Klungkung: Universitas pendidikan Ganesha, 2007) hal. 6

mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat mengkonkritkan minat belajar siswa untuk belajar.

Selanjutnya media Kotak ajaib adalah media yang berbentuk kotak dan dilengkapi tutupnya, serta memiliki beberapa bentuk benda yang terbuat dari platisin.¹⁹ Media kotak ajaib merupakan sebuah media berbentuk permainan yang dibuat dari kotak atau kardus yang tidak tembus pandang, sedangkan dalam penggunaannya anak tidak mengetahui apa yang ada di dalam kotak tersebut sehingga menimbulkan kesan misteri pada kotak tersebut.

Media pembelajaran kotak ajaib ini sesuai dalam kriteria pemilihan media pembelajaran karena media kotak ajaib merupakan media yang praktis, luwes, mudah di bawa dan tahan lama sehingga media ini sangat efisien. Media kotak ajaib ini juga dapat memudahkan proses pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak dan dapat memberi pengalaman lebih nyata karena penggunaan media pembelajaran sehingga media kotak ajaib ini dapat dijadikan solusi dalam permasalahan dan dapat meningkatkan hasil belajar anak.

Kotak ajaib merupakan sebuah kotak yang digunakan untuk belajar atau memperoleh ilmu yang bertujuan meningkatkan perhatian siswa, kreatifitas, hasil belajar dan menyenangkan bagi siswa.²⁰ kotak belajar ajaib merupakan salah satu permainan edukasi. Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education games*,

¹⁹ Rahmania Diniyati, *pengembangan media kotak ajaib pada...*, hlm 22

²⁰ Sugeng Harnato, *Alata peraga kotak belajar ajaib (Kobela) dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembegian sekolahdasar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar volume 3 No. 1 Januari 2016, hlm 35

yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.²¹ *Education games* didesain sebagai permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Selain itu media kotak ajaib juga mengajak siswa berfikir aktif dan secara nyata mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dimana penggunaan media ini bisa diterapkan dibeberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar.

Kotak ajaib adalah kotak segi empat atau kubus yang tidak tembus pandang dan ukurannya dapat di sesuaikan dengan kebutuhan anak. Dinamakan kotak ajaib karena permainan terbuat dari kotak kardus, sedangkan dalam penggunaannya anak tidak mengetahui benda apa yang di dalam kotak tersebut sehingga menimbulkan kesan misteri karena pada saat kotaknya di tutup. Anak akan mengetahui benda yang ada di dalam kotak tersebut apabila tutupnya di buka, makanya di namakan kotak ajaib atau misteri.²²

Jadi dapat disimpulkan media kotak ajaib adalah media yang terbuat dari kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan kotak ajaib karena di media kotak ajaib tersebut terdapat beberapa materi mata pelajaran dalam sebuah media untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.

²¹ Ismail Andang, *Education games*, Pilar Media, Yogyakarta: 2006, hlm 34

²² Veryawan Veryawan, Mery Tan, dkk. "Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (*Magic Box*) dalam upaya meningkatkan kemampuan Sains anak usia dini". Jurnal Pendidikan anak usia Dini. Vol 5 No 1 (31 Mei 2021) hlm 46

1. Manfaat Media Kotak Ajaib

Adapun manfaat kotak ajaib menurut Harnanto Rahayuningsih, Soesilo and Kurniawan, adalah dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Permainan kotak ajaib merupakan permainan yang mengharuskan anak-anak untuk dapat berfikir dengan jelas dan mendorong mereka untuk dapat mencari kata-kata dan membantu mereka berbicara.

Adapun manfaat kotak ajaib menurut Harnanto Rahayuningsih, Soesilo and Kurniawan adalah dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.²³ Berdasarkan penelitian yang dilakukan Haris, diketahui bahwa media kotak ajaib ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama siswa yang lama dalam memahami materi pembelajaran dan media tersebut dapat menciptakan kreativitas siswa dalam memahami materi.²⁴

Menurut Devina Putri Ari Sandy dalam jurnal penelitiannya, tujuan permainan kotak ajaib adalah untuk memberi arahan bagaimana siswa mengerti dan memahami sebuah materi pelajaran. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perubahan tingkah laku, pemahaman, keterampilan, dan penalaran yang mempunyai hasil signifikan setelah mendapat media pembelajaran yang telah

²³ Veryawan Veryawan, Mery Tan, dkk. "Kegiatan Bermain Kotak Ajaib...", Hlm 46

²⁴ Haris Divdyaningsih, *Effects of "Magic Box" In Innovating Interactive Media in Teaching Vocabulary*, English Teaching Journal Volume 3 No 1 May 2015

disesuaikan. Dengan begitu, siswa akan mempunyai motivasi yang khas dalam mengerti dan memahami sebuah materi yang dipelajari.²⁵

2. Langkah-langkah pembuatan media kotak ajaib

Alat dan bahan yang diperlukan dalam mengaplikasikan media pembelajaran media kotak ajaib adalah kardus, gambar baju adat, gambar alat music 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 kotak ajaib adalah sebagai berikut: (1) siapkan kardus, kemudian dibalut dengan kertas karton yang berwarna hitam. (2) kemudian print gambar peta Indonesia, gambar baju adat, alat music tradisional dan lainnya. Setelah di print kemudian di potong dengan gunting menjadi berbentuk kartu kecil (3) kemudian potong kardus berbentuk bulat yang akan di jadikan roda putar di media. Kemudian di balut dengan karton berwarna hitam, kemudian di tempelkan berbentuk soal seperti: baju adat aceh, alat music tradisional jawa, alat music yang di petik dan lainnya. (4) gunting botol bekas untuk di tempelkan di bagian media alat music tradisional. (5) memotong kertas origami berbentuk gambar simetri dan gambar tidak simetri. (6) kemudian pasang roda putar di bagian depan kardus, pasang peta Indonesia di belakang kardus, pasang alat music tradisional di samping kardus dan pasang sebuah permainan

²⁵ Devina Putri Ari Sandy, *Pengembangan media pembelajaran Magic Box Plinko pada mata pelajaran Ipa materi Ekosistem untuk siswa kelas V Sdn Lakarsantri Lii Surabaya, JPGSD*, Volume 6 Nomor 11, hlm 2084

matematika simetri di samping kardus lainnya. (6) media kotak ajaib siap untuk digunakan.

3. Penggunaan media kotak ajaib dalam pembelajaran

Penggunaan media kotak ajaib dalam pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut: (1) letakkan media kotak ajaib di depan kelas. Dan bentuk siswa beberapa kelompok, kemudia setiap kelompok mewakilkan satu persatu untuk memainkan permainan kotak ajaib tersebut. (2) Kemudian tunjuk atau pilih siswa untuk maju kedepan agar dapat memaikan media kotak ajaib tersebut. dengan memuutar roda putar yang ada di media, di roda putar terdapat soal. (3) kemudian siswa memikirkan pertanyaan yang sudah ditunjukkan oleh roda putar tersebut. (4) kemudian setelah itu siswa mengambil gambar atau jawaban tersebut untuk di tempelkan di media kotak ajaib tersebut dengan benar. 5) kemudian guru melihat yang telah di jawab oleh siswa dan kemudian menilainya dengan menulis skor di papan penilaian. (6) kemudian diulang terus disetiap siswa atau kelompok agar seluruh kelompok dapat memainkan media kotak ajaib tersebut dengan baik dan benar. (7) Masing-masing kelompok, siapa yang bisa menjawab lebih banyak maka kelompok itulah pemenang permainan kotak ajaib tersebut. (8) pada akhir pembelajaran akan dihitung total skor yang di dapat di setiap kelompok dan memberikan hadia pada pemenang kelompok.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Kotak Ajaib

Setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahan, maka media kotak ajaib mempunyai kelebihan diantaranya adalah (1) Media dibuat dari bahan yang mudah di dapatkan, serta bahan yang kuat agar tahan lama. (2) Bentuk media divisualisasikan sesuai dengan keadaan yang nyata, sehingga anak-anak belajar secara konkrit. (3) Cerita yang diambil sesuai kehidupan sehari-hari. (4) Penggunaan media sangat mudah, guru hanya perlu menyiapkan media kemudian siswa yang bertugas mengamati. (5) Menarik perhatian siswa karena bentuk dan warna media, sehingga mengunggah semangat siswa untuk belajar. (6) Memberikan arahan pada imajinasi siswa agar mampu menulis cerita sesuai keadaan nyata. (7) Memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan bermakna. (8) Mengasah kreativitas tenaga pendidik agar mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik dalam membantu proses belajar siswa.²⁶

Kelemahan media kotak ajaib adalah (1) Pembuatan media membutuhkan keterampilan, karena bentuk-bentuk yang dibuat harus menyerupai aslinya agar siswa tidak bingung. Maka dalam membuat media harus sangat teliti. (2) Media yang di buat tidak memungkinkan untuk disediakan berkelompok, sehingga guru harus tetap mengkondisikan kelas agar semua siswa tetap focus belajar. (3) jika digunakan pada materi pembelajaran yang kurang tepat, penggunaan menjadi tidak efektif dan efisien.²⁷

²⁶ Veryawan Veryawan, Mery Tan, dkk. "*Kegiatan Bermain Kotak Ajaib...*", hlm 46

²⁷ Laili Hajariah Simamora, Pengaruh penerapan permainan Magic Box (Kotak Misteri) terhadap perkembangan Bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019, Skripsi, (Medan: Program studi pendidikan anak usia dini, 2019), hlm 32

B. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut kamus Bahasa Indonesia edisi terbaru “tematik” diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”, dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran: dasar cerita (yang dipercakapan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya).” Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu pada jenjang tema kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu kelas 1,2,3) yang di dasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak.²⁸

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pembelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memudahkan berbagai informasi.

Sri Anitah menyatakan, bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan konsep-konsep secara terkoneksi baik secara inter maupun antar pembelajaran. Terjalannya

²⁸ Andi Prastowo. *Analisis pembelajaran terpadu*. (Jakarta: Kencana,2019) hlm 1

hubungan antar setiap konsep secara terpadu, akan memfasilitasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan pengalaman-pengalaman nyata.²⁹

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik pembelajaran tematik atau terpadu adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, memisahkan antar pembelajaran tidak begitu kelihatan, konsep dari beberapa mata pelajaran disajikan dalam satu pelajaran, bersifat luwes dan fleksibel, dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.³⁰

Lebih rinci, berdasarkan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), pembelajaran tematik sebagai suatu model proses yang memiliki karakteristik (dijabarkan) sebagai berikut: (a) Berpusat pada siswa, Pembelajaran tematik dipusatkan pada siswa sebagai subjek dan objek pendidikan, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar. (b) Memberikan pengalaman langsung, Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep-konsep lain yang telah di pahami. (c) Perpisahan antar mata pelajaran tidak begitu kelihatan, Dalam pembelajaran

²⁹ Ibadullah Malawi, *Pembelajaran Tematik* (Jawa Timur: AE MEDIA GRAFIKA) hlm 2

³⁰ Muhammad Shaleh Assingkil, M. Rofi Fauzi, Dkk. *Desain pembelajaran tematik integrative jenjang MI/SD*. (Yogyakarta: K-Media, 2019) hlm 16-17

tematik, perpisahan antar mata pembelajaran menjadi tidak begitu jelas atau kelihatan. (d) Konsep dari beberapa mata pelajaran disajikan dalam satu pembelajaran, Pembelajaran tematik disajikan dalam bentuk tematis dalam dua, tiga pertemuan, yang entitas mata pelajaran dijadikan konsep dalam satu pembelajaran (tema tertentu). (e) Bersifat Luwes atau fleksibel, Pembelajaran tematik bersifat luwes atau fleksibel di mata guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada. (f) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.³¹

3. Fungsi dan tujuan pembelajaran tematik terpadu

Pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontektual) dan bermakna bagi peserta didik. Fungsi pembelajaran tematik terpadu adalah: (a) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu. (b) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama. (c) Memiliki pendahuluan terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan. (d) Mengembangkan kompetensi Bahasa lebih baik dengan mengaitkan

³¹ Muhammad Shaleh Assingkily, M. Rofi Fauzi, Dkk. Desain pembelajaran..., hlm 17

berbagai macam pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik. (e) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis, sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.³²

Tujuan pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan peserta didik juga dapat: (a) meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari secara lebih bermakna. (b) mengembangkan keterampilan menemukan, mengelola, dan memanfaatkan informasi. (c) menumbuhkan kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kegiatan. (d) menumbuhkan kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain. (e) meningkatkan semangat dalam belajar. (f) memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.³³

Pada pembelajaran tematik tema indahny kebersamaan mempunyai beberapa subtema yaitu sebagai berikut: Keberagaman budaya bangsaku, Kebersamaan dalam keragaman, Bersyukur atas keberagaman. Salah satu subtema yang terdapat pada tema indahny kebersamaan yaitu subtema “keberagaman budaya bangsaku” yang di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran seperti: Bahasa Indonesia, Ipa, Ips, Sbdp, Matematika, Pjok, Ppkn.

³² Samsul Hadi, Moh.Toriqul Chaer, DKK. *Perkembangan Kurikulum Tematik Anak Usia Dini*. (Jawa Tengah: Tahta Media Group,2021) hlm 17-18

³³ Sukayati, Widyaiswara PPG Matematika, *pembelajaran tematik di SD merupakan terapan dari pembelajaran terpadu*, (Depdiknas: Yogyakarta, 2004) hlm 2

Berikut kopetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan dirumuskan pada table di bawah ini:

Tabel 2.1 Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan³⁴

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator
3.6	IPA Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	3.6.1	Menjelaskan cara menghasilkan bunyi
4.6	Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.	4.6.1	Menyajikan laporan pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi.

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator
3.2	IPS Mengidentifikasi keragaman sosial ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1	Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dengan teman-teman sebangku sebagai identitas bangsa Indonesia.
4.2	Menyajikan hasil identitas mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1	Mengkomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dengan teman sebangku sebagai identitas bangsa Indonesia.

³⁴ Anggi St Aggraini, Afriki dkk, *Indahnya Kebersamaan*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan pembelajaran, Balitbang, Kemendikbud), hlm 1

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development. R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Menurut Borg & Gall “*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational produkts*”. Pengertian R&D dari Borg dan Gall tersebut dapat kita artikan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk penelitian.³⁵

Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan atau (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifitas produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan.

Menurut nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Develoment (R&D)* adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertnggung jawabkan contohnya seperti: Buku, modul, alat peraga, bahan ajar dan lain-lain.³⁶

³⁵ Andretti Abdillah, Leon dkk. Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive, (Insania, 2021), hlm 117

³⁶ Nana Syadih Sukmadinata. Metode penelitian pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) hlm 164

Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan. Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Menurut Mulyatiningsih, penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.³⁷

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Kotak Ajaib yaitu sebuah media yang berbentuk kotak yang di dalamnya berisi bahan ajar pembelajaran tematik.

Langkah-langkah dalam penelitian dan perkembangan adalah sebagai berikut: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and informations collecting*). Termasuk dalam langkah ini antara lain studi literature yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. (2) Merencanakan (*Planning*). Termasuk dalam langkah ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin atau diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas. (3) Mengembangkan bentuk awal produk (*Develop preliminary form of product*),

³⁷ Andretti Abdillah, Leon dkk. Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive. (Insania. 2021) hlm 117

Yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, penyiapan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan intrukmes evaluasi.³⁸

B. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan waktu pembelajaran semester genap tahun ajaran 2021/2022 dan dilaksanakan di MIN 12 Aceh Selatan.

C. Langkah-Langkah Penelitian

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menemukan permasalahan, kelemahan atau suatu kondisi yang menjadi akar pendorong kegiatan pengembangan atas suatu produk, dengan cara pengumpulan data dan realita sebanyak mungkin. Pada tahap ini juga merumuskan secara detail hal apa yang menjadi permasalahan utama yang akan dijadikan sebagai landasan pengembangan produk dalam kegiatan penelitian pengembangan ini.

³⁸ Sri Hayati. "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan". Jurnal Pendidikan. Vol. 37 No. 1 (15 September 2012) hlm 14-16

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang di kembangkan. Merupakan media pembelajaran yang berbentuk kotak ajaib yang ditampilkan di depan siswa. Tahap desain yang dihasilkan yaitu menentukan background yang menarik perhatian siswa, meletakkan materi pada kotak, dan meletakkan gambar pada kotak.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini melaksanakan proses dari pengembangan suatu produk yang ingin di kembangkan yaitu Validasi produk dan perbaikan produk.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pengembangan produk yaitu menyebarluaskan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan.³⁹ Namun media kotak ajaib ini hanya diuji cobakan kepada siswa MIN 12 Aceh Selatan, tanpa disebarluaskan dengan skala besar. Untuk melihat respon guru dan siswa, maka peneliti menyebarluaskan angket respon guru dan siswa.

³⁹ Eko Prasetyo, *ternyata penelitian itu mudah panduan melaksanakan bidang pendidikan*, (Lumajang: Edu Nomi, 2015) hlm 43-46

D. Validasi dan Uji Coba Produk

1. Lembar Validasi

Validitas berarti ukuran dimana suatu menyatakan apa yang dinyatakan untuk dilakukannya. Suatu instrumen pengukuran adalah valid jika itu berarti mengukur atau menggambarkan apa yang dinyatakan untuk mengukur atau menggambarkan.⁴⁰

Validitas adalah persoalan yang berhubungan pertanyaan sejauh mana suatu alat ukur telah mengukur apa yang seharusnya diukur.. suatu alat yang dikatakan valid atau sah atau sah apabila alat ukur tersebut telah digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁴¹ Lembar validasi adalah Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

2. Desain uji coba

Uji coba produk yang dihasilkan dalam penelitian ini bertujuan memperoleh umpan balik secara langsung dari ahli dan pengguna tentang kelayakan produk media yang dikembangkan, uji coba dalam penelitian ini, terdiri dari empat tahapan. Tahapan pertama, uji coba validasi produk melibatkan ahli media, praktisi, dan ahli materi. Tahap ke dua dilakukan jika setelah tahap validasi, media yang di kembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan melakukan uji coba perorangan yang melibatkan 4 orang

⁴⁰ Djunaidi Ghony, Fauzan Al Manshur, *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), Hlm 230.

⁴¹ Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012), Hlm 73.

siswa MIN 12 Aceh Selatan. Tahap ke tiga setelah uji coba perorangan adalah tahap uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa. Tahap terakhir adalah tahap uji coba kelompok besar yang melibatkan 12 orang siswa.

Ada pun tahapan-tahapan desain uji coba adalah sebagai berikut: Uji validasi, dibagi tiga bagian yaitu sebagai berikut: (a) Ahli media, Ahli media yang akan melakukan uji validasi media dalam penelitian ini adalah dosen dari jurusan PGMI. (b) Ahli materi, Ahli materi yang akan melakukan uji validasi materi adalah dosen dari jurusan PGMI. (c) Ahli media dan materi yang akan melakukan uji validasi oleh guru MIN 12 Aceh Selatan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian. Karena tujuan pertama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai sumber dan berbagai cara.⁴²

Disamping perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif.⁴³

⁴² Sugiono, Metode penelitian kombinasi (Mixed Methods), (Bandung: Alfabeta Bandung, 2016), hlm 306

⁴³ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), Hlm 155.

1. Lembar Validasi oleh Dosen Ahli Materi dan Media

Data validasi suatu produk didapatkan dari hasil lembar validasi dari dosen ahli pada bidangnya. Untuk mengetahui kualitas yang ada pada media, lembar validasi telah dibuat yang didalamnya terdiri dari beberapa aspek dan indikator. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang pada lembar validasi pada baris dan kolom yang sesuai.

2. Lembar Validasi oleh Guru Kelas IV MIN 12 Aceh Selatan

Validasi yang diberikan pada guru terdiri beberapa aspek dan indikator, tujuan diberikannya lembar validasi yaitu untuk menilai dan menyesuaikan media dan materi yang ada pada tema 1 indahny kebersamaan.

3. Angket

Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kelebihan menggunakan teknik ini ialah sangat efektif digunakan untuk penelitian yang jumlah sampel banyak arena pengisiannya dapat dilakukan secara bersamaan dalam suatu waktu.⁴⁴ Angket respon guru dan siswa berisi tentang pernyataan dengan mencentang pada kolom yang telah disediakan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

⁴⁴ Endang Mulyatiningsih, *Metode penelitian Terapan bidang penelitian*, (Yogyakarta: ALFABETA, 2011) HLM 28

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Berikut kisi-kisi instrumen tahap validasi yang telah digunakan oleh R&D sebelumnya, dimana juga mengembangkan media namun mempunyai konteks yang berbeda:

1. Instrumen uji kelayakan untuk ahli media dan praktisi

Instrumen uji kelayakan untuk ahli media dan praktisi meliputi tinjauan dari segi fisik, warna, proporsi, dan kemanfaatan produk.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli media dan Praktisi

No.	Indikator
1.	Jenis bahan yang di gunakan
2.	Keamanan bahan untuk di gunakan siswa
3.	Ketahanan bahan
4.	Ukuran produk
5.	Proporsi detail produk
6.	Komposisi pewarnaan
7.	Kesesuaian produk media dengan tingkat perkembangan siswa
8.	Kepraktisan produk media
9	Tampilan gambar yang di gunakan mudah di pahami
10	Background media
11	Warna kain yang bervariasi
12	Penyajian yang menarik

2. Instrumen uji kelayakan untuk ahli materi

Instrumen uji kelayakan untuk ahli media meliputi kesesuaian materi dengan pembelajaran kurikulum yang berlaku, dan kesesuaian materi dengan perkembangan siswa.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Indikator
1.	Kesesuaian KD dengan kompetensi inti
2.	Kesesuaian indikator dengan dengan kompetensi dasar.
3.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran
4.	Kesesuaian materi dengan media yang di buat
5	Konsep materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
6	Aktualitas materi
7	Kedalaman materi
8	Sistematika penyajian materi
9	Penggunaan materi berupa gambar
10	Pemilihan contoh-contoh penerapan materi yang ditampilkan dalam menjelaskan materi

3. Instrumen Lembar Angket Respon Guru

Instrumen uji kelayakan untuk guru meliputi tampilan fisik media dan kemenarikan media jika di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Guru

NO	Indikatot
1	susunan kalimat yang di gunakan dalam enyajian materi mudah dipahami.
2	media kotak ajaib ini memiliki tampilan yang menarik dan jelas
3	Materi yang di jelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar sub tema 1 tentang keragaman budaya bangsaku.
4	Media kotak ajaib memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
5	Penjelasan yang ada pada media kotak ajaib membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi.
6	Desain pembuatan media sesuai dengan karakteristik siswa.
7	Media kotak ajaib membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.
8	Secara keseluruhan media kotak ajaib ini layak digunakan pada tema 1 indahnya kebersamaan (subtema 1 keberagaman budaya bangsa ku).

4. Instrumen Lembar Angket Respon Siswa

Instrumen uji kelayakan untuk siswa meliputi tampilan fisik media dan kemenarikan media jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Siswa

No.	Indikator
1.	Saya bersemangat menggunakan media kotak ajaib
2.	Saya menyukai tampilan gambar yang di media kotak ajaib
3.	Media kotak ajaib sangat menarik.

4.	Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada media kotak ajaib.
5.	Saya senang belajar dengan menggunakan media kotak ajaib
6.	Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat.

F. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian dapat terlihat dari teknik analisis data yang digunakan, karena teknik analisi data merupakan langkah penting dalam sebuah penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif untuk menganalisis data dari uji ahli, uji kelompok kecil, dan uji lapangan, sedangkan data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan cara mengelompokkan menjadi empat interval yaitu: Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), Tidak Baik (1)

Sedangkan untuk menentukan persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n}$$

Keterangan :

P = Angka presentase atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya untuk menentukan kualitas dan tingkat pemanfaatan produk yang dihasilkan.⁴⁵

Tabel 3.4 Tabel skala kelayakan

Skor rata-rata %	Kategori
0-20 %	Tidak layak
21-40 %	Kurang layak
41-60 %	Cukup layak
61-80 %	Layak
81-100 %	Sangat layak

Skor yang di peroleh dari hasil uji coba produk dikonversikan menjadi data kualitatif sesuai dengan acuan kategori penilaian. Yang membagi skor maksimal yang di peroleh dari uji coba dengan jumlah kategori yang ditentukan. Produk media yang memenuhi kriteria baik adalah media yang layak di gunakan.⁴⁶

⁴⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), Hlm 43.

⁴⁶ Herlina Ayu Arianti, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan* (Yogyakarta: UNY, 2005), hlm 50-54

BAB IV

HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran “kotak ajaib pada pembelajaran Tematik untuk siswa kelas IV MIN”. Media yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi dan media sekaligus, melihat respon yang diberikan oleh guru wali kelas dan siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan terhadap media kotak ajaib.⁴⁷

1. Desain Media Kotak Ajaib

Pada tahap desain media kotak ajaib, penelitian ini mengacu pada model 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran).

Berikut merupakan hasil dari pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut

a. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap *define* media “kotak ajaib pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN”, permasalahan yang ditemukan yaitu guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa media gambar yang ada pada buku pegangan siswa, hanya saja media yang digunakan masih kurang menarik dan

⁴⁷ Obsevasi diakses pada tanggal 20 november 2021

kurang bervariasi. Disaat guru menjelaskan materi di depan kelas aktivitas belajar siswa kurang aktif terlihat disaat guru mengajukan sesi tanya jawab hanya sebagian siswa yang mampu merespon pertanyaan yang guru ajukan. Dilihat dari gaya belajar siswa MIN 12 Aceh Selatan kelas IV mereka memiliki gaya belajar yang mengarah pada permainan. Yang artinya mereka akan lebih paham jika proses pembelajaran menggunakan media berbasis permainan.⁴⁸

b. *Design* (perancangan)

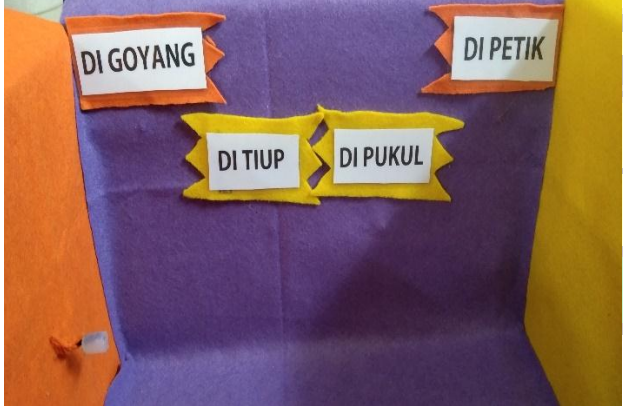
Pada tahap ini yaitu perancangan pengembangan media kotak ajaib. Tahap pertama yang dilakukan yaitu penelitian mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Desain media pembelajaran ini diawali dengan rancangan konsep media pembelajaran yaitu menentukan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media kotak ajaib. Pada setiap sisi kotak diberikan *background* yang berbeda beda sesuai dengan karakteristik anak SD/MI kelas IV, seperti pemilihan *background* yang full warna.

Selanjutnya pada masing-masing sisi pada kotak terdapat beberapa materi seperti Roda putar, Alat music, peta Indonesia, dan permainan simetri dan bukan simetri. Setelah itu memasukan materi yang ada pada tema 1 Indahnya Kebersamaan sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku yang terdiri dari muatan Bahasa Indonesia, IPA dan IPS.

⁴⁸ Observasi diakses pada tanggal 20 november 2021

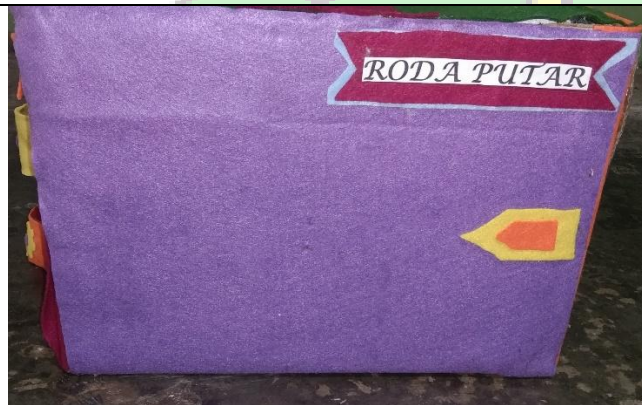
Berikut tahapan rancangan media Kotak Ajaib sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rancangan Media Kotak Ajaib

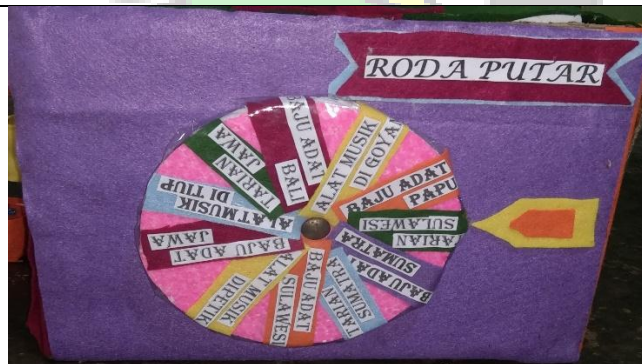
	Menyiapkan sebuah kardus berukuran besar.
	Memasangkan kain panel ke kardus yang telah disediakan.
	Setelah di tempel disetiap sisi kardus dengan kain panel, kemudian disisi sumber bunyi di tempel tulisan DI PUKUL, DI TIUP, DI PETIK, DI GOYANG.



Kemudian di tempel keranjang yang terbuat dari botol aqua yang di balutin kertas panel.



Kemudian disisi selanjutnya
ada Roda putar.



Kemudian di tempel sebuah roda yang berisi pertanyaan-pertanyaan.



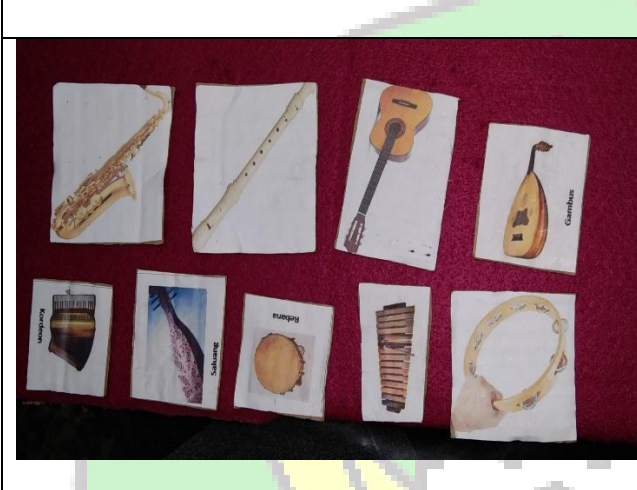
Disisi selanjutnya ada gambar peta Indonesia, yang gambarnya di prin kemudian di tempel di kotak/kardus.



Di sisi selanjutnya ada permainan simetri lipat dan bukan simetri lipat.



Selanjutnya prin gambar tarian yang ada di Indonesia. Untuk sebagai jawaban pertanyaan.

	Prin gambar baju ada tyang ada di Indonesia. Untuk sebagai jawaban pertanyaan.
	Prin gambar alat music tradisional. Untuk sebagai jawaban pertanyaan.

c. *Develop* (pengembangan)

Setelah media dirancang sesuai dengan kreativitas peneliti, maka tahap selanjutnya yaitu proses pengembangan dari hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli dan guru MIN 12 Aceh Selatan. Berikut hasil pengembangan media:

1. Validasi Produk

a) Validasi media dan materi oleh dosen ahli

Validasi media dan materi dilakukan oleh dosen ahli, yaitu ibu Rafidhah Hanum (ahli media) dan ibu Darmiah (ahli materi) berikut hasil yang di temukan yaitu:

Tabel 4.2 Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek penilaian	Indikator	Skor	Σ per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kriteria
Media	1	4	51	60	85%	Sangat Layak
	2	4				
	3	4				
	4	4				
	5	4				
	6	4				
	7	5				
	8	5				
	9	5				
	10	4				
	11	4				
	12	4				
Jumlah skor		51	51	60	85%	Sangat Layak
					85%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang di peroleh adalah 51 dari 12 butir pertanyaan. Maka dapat langsung di masukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P \frac{F}{N}$$

$$P \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

Pada aspek Pembuatan Media dinyatakan sangat layak dengan hasil presentase 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli media secara keseluruhan sudah dinyatakan sangat layak dan bagus dengan pemerolehan 85% dengan hasil komentar “sudah layak digunakan”.⁴⁹

Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek penilaian	Indikator	Skor	Σ per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kriteria
Penyusunan Materi	1	4	46	50	92%	Sangat Layak
	2	4				
	3	5				
	4	5				
	5	5				
	6	4				
	7	4				
	8	5				
	9	5				
	10	5				
Jumlah skor		51	46	50	92%	Sangat Layak
					92%	Sangat Layak

⁴⁹ Validasi di akses pada tanggal 20 juli 2022

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang di peroleh adalah 46 dari 10 butir pertanyaan. Maka dapat langsung di masukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Pada aspek pembuatan Materi dinyatakan sangat layak dengan hasil presentase 92%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli media secara keseluruhan sudah dinyatakan sangat layak dan bagus dengan pemerolehan 92% dengan hasil komentar “sudah layak digunakan”.⁵⁰

b) Validasi media dan materi oleh guru

Validasi media dan materi dilakukan oleh guru dan wali kelas IV MIN 12 Aceh Selatan yaitu ibu Emria Aida dan bapak Kasman berikut hasil yang ditemukan yaitu:

Tabel 4.4 Tabel Hasil Validasi Media oleh Guru

Aspek penilaian	Indikator	Skor	Σper Aspek	Skor Maks	Skor %	Kriteria
Pembuatan Media	1	5	55	60	91%	Sangat Layak
	2	4				
	3	5				
	4	5				
	5	4				

⁵⁰ Validasi diakses pada tanggal 21 juli 2022

	6	5				
	7	4				
	8	4				
	9	5				
	10	5				
	11	5				
	12	4				
Jumlah skor	55	55	60	91%	Sangat Layak	
				91%	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang di peroleh adalah 55 dari 12 butir pertanyaan. Maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P \frac{F}{N}$$

$$P \frac{55}{60} \times 100\% = 91\%$$

Pada aspek Pembuatan Media dinyatakan sangat layak dengan hasil presentase 91%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli media secara keseluruhan sudah dinyatakan sangat layak dan bagus dengan pemerolehan 91% dengan hasil komentar “sudah layak digunakan”⁵¹

⁵¹ Validasi diakses pada tanggal 04 oktober 2022

Tabel 4.5 Tabel Hasil Validasi Materi oleh Guru

Aspek penilaian	Indikator	Skor	Σ per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kriteria
Penyusunan Materi	1	5	44	50	88%	Sangat Layak
	2	5				
	3	4				
	4	5				
	5	4				
	6	4				
	7	4				
	8	4				
	9	5				
	10	4				
Jumlah skor		44	44	50	88%	Sangat Layak
					88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 44 dari 10 butir pertanyaan. Maka dapat langsung di masukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P \frac{F}{N}$$

$$P \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Pada aspek pembuatan materi dinyatakan sangat layak dengan hasil presentase 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli media secara

keseluruhan sudah dinyatakan sangat layak dan bagus dengan pemerolehan 88% dengan hasil komentar “sudah layak digunakan”.⁵²

2. Perbaikan produk

Setelah di validasi maka media kotak ajaib mendapatkan masukan dan saran agar media ini dapat menjadi lebih bagus lagi. Berikut hasil pengembangannya:

Tabel 4.6 Hasil pengembangan Media kotak ajaib

Sebelum	Sesudah
	
Gambar di atas merupakan roda yang diletakkan disisi roda putar, sebelumnya roda tersebut dibuat dari esterofoam/gabus.	Gambar di atas merupakan pengantian dari roda, yang diganti menggunakan tiplek agar lebih tahan lama.

⁵² Validasi diakses pada tanggal 04 oktober 2022



Gambar di atas merupakan gambar simetri dan bukan simetri yang awalnya dibuat dalam bentuk lubang di kotak.



Gambar di atas merupakan penggantian simetri lipat dan bukan simetri lipat dari lubang di kotak menjadi berbentuk kantong



Gambar di atas merupakan gambar dari judul-judul media yang di buat hanya dalam bentuk printer saja.



Gambar di atas merupakan gambar judul-judul dari media, yg awalnya dibuat dalam bentuk printer, kemudian di ubah dalam bentuk pres.

d. *Dessiminate* (Penyebaran)

Penyebaran adalah pengembangan tahap akhir yang memperoleh nilai positif dari validator, maka media ini dapat disebarluaskan. media kotak ajaib yang telah siap di kembangkan hanya diuji coba kepada siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan, tanpa disebarluaskan dengan skala besar. Untuk melihat respon siswa dan guru terhadap produk yang telah diuji cobakan, maka peneliti membagikan angket respon siswa dan guru untuk dapat melihat respon yang diberikan terhadap pengembangan media kotak ajaib. Berikut adalah hasil respon guru dan siswa terhadap media kotak ajaib.⁵³

1) Respon Guru

Respon yang di berikan guru terhadap media kotak ajaib pada tema 1 Indahnya Kebersamaan mendapatkan respon yang sangat baik dari guru wali kelas IV yaitu pak Kasman.S.Pd di MIN 12 Aceh Selatan. Berikut adalah hasil respon yang di berikan oleh guru pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Respon Guru

No.	Pernyataan	Penilaian Respon Guru	
		Ya (2)	Tidak (1)
1.	Susunan kalimat yang di gunakan dalam peyajian materi mudah di pahami.	2	0
2.	Media kotak ajaib ini memiliki tampilan yang menarik dan jelas.	2	0

⁵³ Penelitian diakses pada tanggal 04 oktober 2022

3.	Materi yang dijelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar subtema 1 tentang keragaman budaya bangsaku.	2	0
4.	Media kotak ajaib memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	2	0
5.	Penjelasan yang ada pada media kotak ajaib membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi.	2	0
6.	Desain pembuatan media sesuai dengan karakteristik siswa.	2	0
7.	Media kotak ajaib membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.	2	0
8.	Secara keseluruhan media kotak ajaib ini layak digunakan pada tema 1 Indahnya Kebersamaan (subtema 1 keberagaman budaya bangsaku).	2	0
Jumlah Frekuensi T		16	0
Jumlah Skor		16	0
Total Jumlah Skor		16	
Presentase		100%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel di atas, jumlah skor yang diperoleh adalah 16 dari 8 butir pertanyaan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pertanyaan, sehingga di peroleh skor maksimal sebesar $2 \times 8 = 16$, setelah di peroleh maka langsung di masukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P \frac{Fr}{N}$$

$$P \frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel di atas data yang didapat dari hasil respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata keseluruhan 100%. Artinya media pembelajaran tersebut mendapatkan kriteria “sangat layak”⁵⁴

2) Respon Siswa

Respon siswa terhadap media kotak ajaib dilihat dari lembar lembar angket dengan jumlah 12 orang siswa, yaitu siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. Lembar angket ini berisi pernyataan dengan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Untuk menjawabnya siswa diminta untuk memilih jawaban “Ya” dan “Tidak” dengan cara memberikan lambang centang. Hasil dari respon siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa

No.	Pernyataan	Jumlah siswa yang menjawab	
		Ya (2)	Tidak (1)
1.	Saya bersemangat belajar menggunakan media kotak ajaib	12	0
2.	Saya menyukai tampilan gambar yang di media kotak ajaib	12	0

⁵⁴ Penelitian diakses pada tanggal 04 oktober 2022

3.	Media kotak ajaib sangat menarik	12	0
4.	Saya dapat memahami materi yang di jelaskan pada media kotak ajaib.	12	
5.	Saya senang belajar dengan menggunakan media kotak ajaib	12	0
6.	Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik di lihat.	12	0
Jumlah Frekuensi		72	0
Jumlah Skor		144	
Total Jumlah Skor		144	
Presentase		100%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil dari respon siswa yang diberikan kepada 12 orang siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan adapun jumlah skor yang diperoleh adalah $72 \times 2 = 144$ dari hasil jawaban “Ya”. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pertanyaan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $2 \times 6 \times 12 = 144$ setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini :

$$P = \frac{Fr}{N}$$

$$P = \frac{144}{144} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel di atas data yang didapat dari hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata

keseluruhan 100%. Artinya media pembelajaran tersebut mendapatkan kriteria “sangat layak”⁵⁵

2. Kelayakan Media Kotak Ajaib

Setelah dikembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran, maka tahap selanjutnya media ini harus melewati uji validasi yang dilakukan oleh dosen dan guru ahli materi dan media. Tujuan dari validasi adalah melihat apakah media dan materi tersebut layak dan tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Berikut adalah kelayakan yang di dapatkan setelah melewati tahap validasi oleh dosen ahli dan guru.

a. Validasi Ahli media dan materi oleh dosen PGMI

Penilaian oleh ahli media dan materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media kotak ajaib yang dilihat dari sisi desainnya yaitu pembuatan media, sedangkan dari materi yaitu penyusunan materi. Media ini divalidasi oleh dosen PGMI UIN Ar-raniry, yaitu ibu Rafhidah Hanum S.Pd, M.Pd. hasil validasi media diperoleh skor 85% dengan katagori “ Sangat Layak”, sedangkan materi divalidasi oleh dosen PGMI UIN Ar-raniry, yaitu ibu Darmiah M.Pd. hasil validasi materi diperoleh skor 92% dengan katagori “Sangat Layak”

b. Validasi media dan materi oleh Guru

Penilaian media dan materi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan kesesuaian materi yang ada pada media kotak

⁵⁵ Penelitian diakses pada tanggal 04 oktober 2022

ajaib yang dilihat dari sisi desainnya yaitu pembuatan medianya, sedangkan materi dilihat cara penyusunan. Media ini di validasi oleh guru wali kelas IV MIN 12 Aceh Selatan, bapak Kasman. S.Pd hasil validasi media mendapatkan skor 91% dengan katagori “Sangat Layak”. Sedangkan materi di validasi oleh guru MIN 12 Aceh Selatan yaitu ibu Emria Aida.S.Pd. hasil validasi materi mendapatkan skor 88% dengan katagori “Sangat Layak”.

3. Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Media Kotak Ajaib

a. Respon Guru

Pelaksanaan penelitian terhadap media pembelajaran media Kotak Ajaib pada pembelajarn tematik tema 1 indahny kebersamaan yang dilakukan hari selasa 4 Oktober 2022 mendapatkan respon yang baik dari guru wali kelas IV yaitu bapak Kasman.S.Pd di MIN 12 Aceh Selatan. Adapun hasil respon yang diberikan oleh guru terhadap media kotak ajaib mendapatkan skor 100%. dengan kriteria “Sangat Layak”.

b. Respon Siswa

Respon siswa terhadap media kotak ajaib dilihat dari lembar angket dengan jumlah responden 12 orang siswa, yaitu siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. Adapun hasil respon siswa yang diberikan terhadap media kotak ajaib mendapatkan skor 100% dengan kriteria “Sangat Layak”.

B. Pembahasan

1. Desain Media Pembelajaran Kotak Ajaib

Desain pengembangan media pembelajaran kotak ajaib menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Desseminate* (Penyebaran). Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media kotak ajaib pada pembelajaran Tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan.

Tahap *define*, permasalahan yang ditemukan yaitu keterbatasan kesediaan media pembelajaran yang ada di sekolah serta kurangnya media bervariasi yang ada di sekolah. Sedangkan dilihat dari gaya belajar siswa kelas IV MIN cenderung mengikuti gaya belajar berbasis permainan dimana siswa dapat memahami materi dengan cara belajar dan bermain. Artinya siswa dapat belajar dengan maksimal jika adanya media pembelajaran.

Tahap *design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. *Design* media pembelajaran ini diawali dengan merancang konsep media pembelajaran yaitu menentukan warna *background* yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik anak SD/MI kelas IV, seperti pemilihan *background* yang *full colour*, agar menambah kesan menarik untuk siswa dan dapat fokus terhadap apa yg dilihat nantinya. Materi yang dikembangkan pada media kotak ajaib adalah tema 1 indahny kebersamaan sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku.

Tahap *develop*, merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dari hasil validasi oleh validator dosen PGMI dan guru wali kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. Tujuan dilakukan validasi untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan sehingga adanya perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Dari hasil pengembangan media kotak ajaib terdapat 4 sisi kotak dengan menggantikan roda putar dari kardus dengan tiplek, dan peta di balut dengan plastic/pres.

Tahap terakhir *disseminate* (Penyebaran), pada tahap ini media hanya diuji cobakan pada siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan yang berjumlah 12 orang dan guru wali kelas, tanpa di sebarluaskan dengan skala besar. Untuk melihat respon siswa dan guru terdapat produk yang telah diuji cobakan, maka peneliti membagikan angket respon siswa dan guru untuk dapat melihat respon yang diberikan terhadap pengembangan media pembelajaran kotak ajaib.

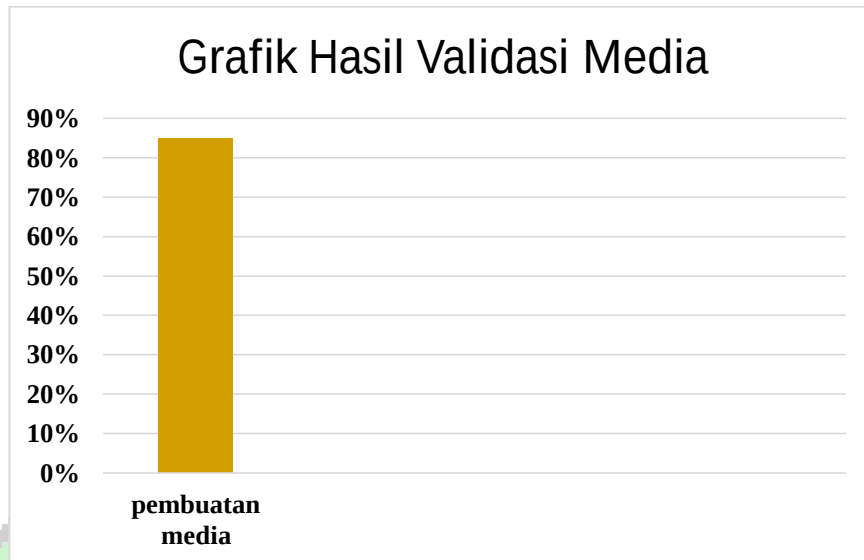
2. Kelayakan Media Kotak Ajaib

Berdasarkan hasil uji validasi terhadap media kotak ajaib yang dilakukan oleh 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 1 guru MIN 12 Aceh Selatan dan 1 orang guru wali kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. Berikut adalah hasil kelayakan yang dilakukan oleh dosen dan guru sebagai validator media dan materi:

a. Validasi Ahli Media oleh Dosen PGMI

Hasil validasi ahli media dilakukan 1 kali penilaian. Adapun hasil validasi pada aspek pembuatan materi mendapatkan hasil 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Berikut adalah hasil penilaian ahli media oleh ibu

Rafhidah Hanum.S.Pd.,M.Pd. selaku dosen PGMI yang disajikan dalam bentuk grafik.



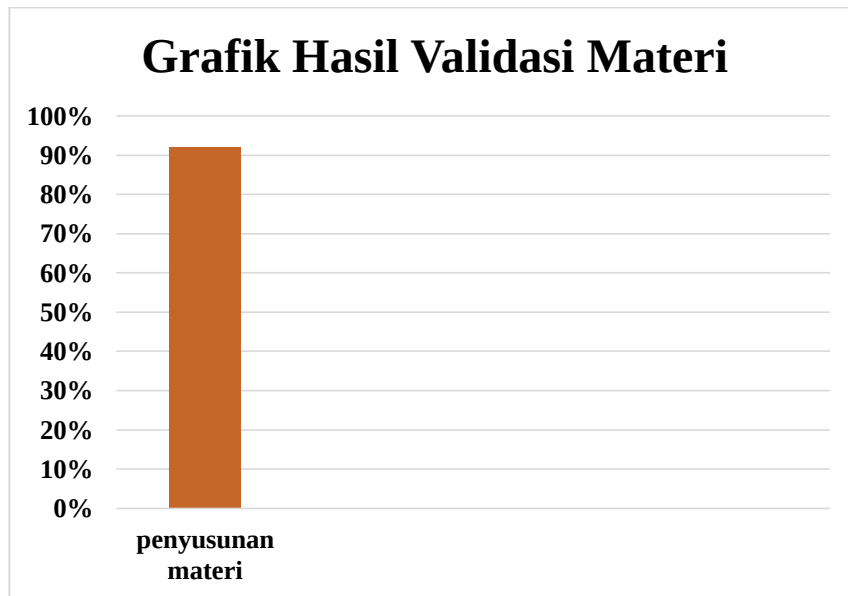
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Media

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi memperoleh kriteria “Sangat Layak” dengan skor 85%. Sesuai dengan komentar dosen validator yang mengatakan di dalam lembar validasi bahwa media ini “sudah layak di gunakan”.

b. Validasi Ahli Materi Dosen PGMI

Hasil validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi perolehan skor 92% dengan katagori “sudah layak” dengan hasil komentar sudah baik. Berikut dosen yang menilai ahli materi adalah ibu Darmiah.M.Pd.

Berikut adalah hasil penilain ahli materiyang di sajikan dalam bentuk grafik di bawah ini.



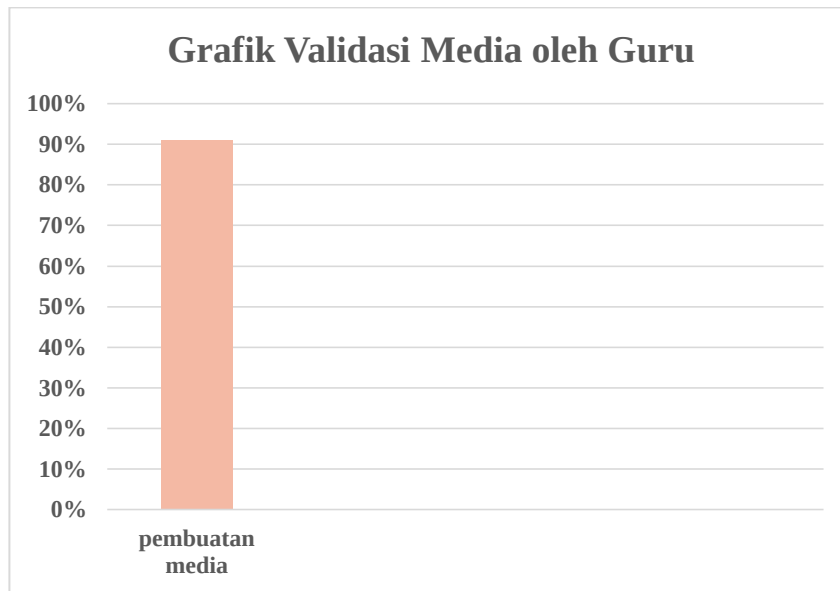
Gambar 4.2 Grafik Hasil Validasi Materi

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa materi yang sudah divalidasi memperoleh kriteria “sangat layak” dengan diperoleh skor 92%. Sesuai dengan komentar dosen validator materi yang mengatakan di dalamnya komentar lembar validasi bahwa materi ini “sudah baik”.

c. Validasi Media Oleh Guru

Validasi media oleh guru wali kelas IV dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi pada penyusunan materi mendapatkan skor 91% dengan kategori sangat layak.

Berikut adalah hasil penilaian ahli media yang disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.3 Grafik Validasi Media oleh Guru

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi memperoleh skor “Sangat Layak” dengan skor 91%. Sesuai dengan komentar guru sebagai validator yang mengatakan di dalam lembar validasi bahwa media ini “sudah sangat kreatif”.

d. Validasi Materi oleh Guru

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi perolehan skor 88% dengan katagori sangat layak dengan komentar “sudah sangat bagus”.

Berikut adalah hasil penelitian ahli materi yang disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini:



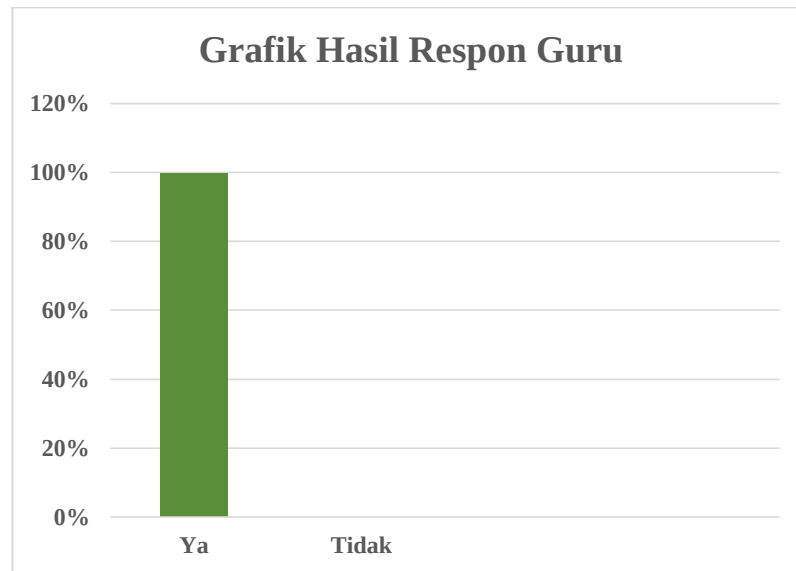
Gambar 4.4 Grafik Validasi Materi oleh Guru

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa materi yang sudah divalidasi memperoleh kriteria “Sangat Layak” dengan skor 88%. Sesuai dengan komentar yang diberikan yaitu materi sudah sesuai dengan yang ada di buku.

3. Respon Guru dan Siswa terhadap Media Kotak Ajaib

a. Respon Guru

Dari hasil penilaian guru wali kelas IV terhadap media kotak ajaib mendapatkan hasil skor sebesar 100% dengan katagori “Sangat Layak” dan hasil respon yang didapatkan yaitu “Media ini sudah sangat bagus dengan tampilan yang menarik”. Berikut adalah gambar grafik hasil respon guru di bawah ini:



Gambar 4.5 Grafik Hasil Respon Guru

b. Respon Siswa

Dari hasil uji coba terkait media kotak ajaib untuk meningkatkan pemahaman siswa yang dilakukan dengan cara menampilkan media di kelas IV MIN 12 Aceh Selatan. Setelah media berhasil dipraktekan di depan siswa, siswa mengisi angket yang telah dibagikan. Hasil angket respon siswa terhadap media kotak ajaib dari keseluruhan siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan yang berjumlah 12 orang siswa mendapatkan skor 100% dengan katagori sangat layak dari jawaban “Ya”. Berikut adalah gambar grafik dari angket respon siswa di bawah ini:



Gambar 4.6 Grafik Hasil Respon Siswa

Dari hasil data keseluruhan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media kotak ajaib ini dapat membawa warna baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran. Seperti halnya dan peran media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam belajar artinya, media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar, dengan mengikut sertakan seluruh indra dan akal pikiran sehingga proses belajar semakin bermakna. Oleh karna itu, media kotak ajaib pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV 12 Aceh Selatan merupakan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat membawa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berwarna.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang di lakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Desain pengembangan media pembelajaran kotak ajaib dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Desseminate* (penyebaran).
2. Kelayakan media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan berdasarkan penilaian validator yaitu: (a) hasil validasi media oleh dosen PGMI diperoleh skor 85% dengan katagori “Sangat Layak”, (b) hasil validasi materi oleh dosen PGMI diperoleh skor 92% dengan katagori “Sangat Layak”, (c) hasil validasi media oleh guru wali kelas IV di peroleh skor 91% dengan katagori “Sangat Layak”, (d) dan hasil validasi materi oleh guru diperoleh skor 88% dengan katagori “Sangat Layak”.
3. Hasil respon guru dan siswa terhadap media kotak ajaib dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN 12 Aceh Selatan yaitu: (a) hasil respon guru memperoleh skor 100% dengan katagori “Sangat Layak”, (b) hasil respon siswa di peroleh skor 100% dengan katagori “Sangat Layak”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian media kotak ajaib ini, diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran guna terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi Pembaca

Skripsi ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran dan dapat dijadikan referensi dalam membuat penelitian yang sejenisnya.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media kotak ajaib pada tema lainnya dengan kompetensi dasar yang berbeda. Pada peneliti selanjutnya diharapkan juga dapat menyempurnakan lagi dengan menampilkan perolehan skor.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Andretti. Leon dkk. 2021. *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive*.Insania.
- Arsyad, Azhar. 2006. *media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali press.
- Arikuntoro, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Andang, Ismail. 2006. *Education games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Ayu Arianti, Herlina. 2005. Skripsi: "*Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniaturn Budaya Indonesi) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan*".Yogyakarta: UNY.
- Endang Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode penelitian Terapan bidang penelitian*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Ghony, Djunaidi. Fauzan Al Manshur. 2009. *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*. Malang: UIN Malang Press.
- Hadi, Samsul, Moh.Toriqul Chaer, DKK. (2021). *Perkembangan Kurikulum Tematik Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hajariah, Laili Simamora. 2019. *Pengaruh penerapan permainan Magic Box (Kotak Misteri) terhadap perkembangan Bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019*, Skripsi. Medan: Program studi pendidikan anak usia dini.
- Hanafi. 2021. Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. Jurnal kajian keislaman. Vol 4 No 2
- Harnato, Sugeng. 2016. *Alata peraga kotak belajar ajaib (Kobela) dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembegian sekolahdasar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar volume 3 No. 1
- Hayati, Sri. 2012. "*Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*". Jurnal Pendidikan. Vol. 37 No. 1.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press

Khadafi, Yulizar. 2014. *Pemanfaatan Media Audio Visual pada Materi Sistem Gerak pada Manusia di SMP Al-Falah Abu Lam* U.skrripsi.Banda Aceh: Uin Ar-Raniry.

Malawi, Ibadullah. *Pembelajaran Tematik*.Jawa timur: MEDIA GRAFIKA

Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta.

Musfikon. 2012. *pengembangan media & sumber pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Ni Luh Made Fitri Yudiastuti dan Dyah Siswanti. 2017.” *Penerapan metode pemberian tugas berbantuan Media Kotak Ajaib untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengelompokkan benda pada anak kelompok A TK Hita Widya Singarjaya*”, Daiwi Jurnal Pendidikan, Vol.04 No.2.

Nurita, Teni. 2017. *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jakarta: Bina Bangsa.

Prastowo. Andi. 2019. *Analisis pembelajaran terpadu*.Jakarta: Kencana.

Prasetyo, Eko. 2015. *ternyata penelitian itu mudah panduan melaksanakan bidang pendidikan*. Lumajang: Edu Nomi

Putri, Devina Ari Sandy, *Pengembangan media pembelajaran Magic Box Plinko pada mata pelajaran Ipa materi Ekosistem untuk siswa kelas V Sdn Lakarsantri Lii Surabaya*, JPGSD, Volume 6 Nomor 11

Rahmania Diniyati, Rahmania. 2017. *pengembangan media kotak ajaib pada materi pokok mengenal pola bilangan melalui gambaran/benda dalam subtema gambar membaca untuk siswa kelas I sekolah dasar*, skripsi. Yogyakarta: PPGT

Santyasa, Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Banjarangkan Klungkung Universitas Pendidikan Ganesha.

St Aggraini, Anggi, Afriki dkk, *Indahnya Kebersamaan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan pembukuan, Balitbang, Kemendikbud

Syadiah Sukmadinata, Nana. 2005. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Shaleh Assingily, Muhammad, M.Rofi Fauzi, Dkk. 2019. *Desain pembelajaran tematik integrative jenjang MI/SD*. Yogyakarta: K-Media.

Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik*, Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiono. 2016. *Metode penelitian kombinasi (Mesed Methods)*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Sukayati, Widyaishwara PPG Mtematika. 2004. *Pembelajaran tematik di SD merupakan terapan dari pembelajaran terpadu*. Yogyakarta: Depdiknas.

Soewadji, Jusuf. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Veryawan. Mery Tan.dkk. 2021. *Kegiatan bermain kotak ajaib (Magic Box) dalam upaya meningkatkan kemampuan sains anak usia dini*. Jurnal Pendidikan anak usia dini. Vol. 5 No. 1

Zaryati, Rina. 2020. *“Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Microsoft office power point) pada materi Bekam untuk menghasilkan program sudi pendidikan Biologi UIR”*. Jakarta: Kencana.

Lampiran 1

SURAT PETUNJUK PEMBIMBING

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY**

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;

b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen

3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;

10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 02 Februari 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-1920/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2022

PERTAMA : Menunjuk Saudara:

KEDUA : 1. Dr. Azhar, M. Pd sebagai pembimbing pertama

2. Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Mariana

NIM : 180209102

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV MIN 12 Aceh Selatan

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,

Pada Tanggal : 28 September 2022

Ar. Rektor
Dekan

(Stempel dan Tanda Tangan)

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;

2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;

3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;

4. Yang bersangkutan

Lampiran 2

SURAT KETERANGAN VALIDASI

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon: (0651) 7551423 - Faksimile: (0651) 7553020
EMAIL: fk.un@ar-raniry.ac.id Web: fk.un-ar-raniry.ac.id

Nomor : B-371/Un.08/PGMI/09/2022
Lampiran : -
Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Banda Aceh, 08 September 2022

Kepada Yth:
Ibu Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd.
di-
Tempat

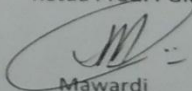
Assalamu'alaikum Wr. Wb
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Mariana
NIM : 180209102
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN 12 Aceh Selatan

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL rik_uin@ar-raniry.ac.id Web: rik_uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-425/Un.08/PGMI/09/2022
Lampiran : -
Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Banda Aceh, 19 September 2022

Kepada Yth:
Ibu Darmiah, S. Ag, MA.
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Mariana
NIM : 180209102
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN 12 Aceh Selatan

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Bunyi muatan Ilmu Pengetahuan Alam

Bunyi

Bunyi merupakan salah satu bentuk energi. Ketika ada guntur, maka kaca rumah pada umumnya mengalami getaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa bunyi memiliki energi untuk menggetarkan kaca.

A. Sumber Bunyi



Gambar 2.1 Alat music tradisional

(Sumber: <http://cakbagus.net/alat-musik-tradisional-jawa-tengah/>)

Bunyi merupakan hasil dari bergetarnya suatu benda. Ketika manusia berbicara, yang terjadi saat itu adalah pita suara yang terletak di tenggorokan manusia sedang bergetar. Contoh sumber bunyi antara lain alat-alat musik (seruling, angklung, biola, gitar, dll), klakson mobil atau motor, dan lonceng atau bel sekolah.

B. Syarat Terdengarnya Bunyi

Bunyi dapat didengar manusia karena bunyi merambat atau berpindah menuju ke telinga. Syarat terdengarnya bunyi oleh manusia adalah sebagai berikut.

1. Adanya sumber bunyi.
2. Adanya media untuk merambat atau berpindah.
3. Adanya pendengar.
4. Memiliki frekuensi (kekuatan) yang mencukupi untuk didengar oleh telinga manusia yaitu 20-20.000 Hz.

C. Cara Menghasilkan Bunyi.

Sumber bunyi dapat menghasilkan bunyi jika bergetar. Cara untuk membuat sumber bunyi bergetar adalah sebagai berikut:

1. Ditiup. Contohnya seruling. Seruling yang ditiup membuat udara yang ada di dalam seruling bergetar sehingga menghasilkan bunyi.



Gambar 2.2 Seruling alat music ditiup

(sumber:<http://newartikelfahmi.blogspot.com/2017/11/cara-ampuh-belajar-bermain-seruling-html?m=1>)

2. Dipukul. Contohnya gendang. Gendang yang dipukul membuat kulit gendang bergetar sehingga menghasilkan bunyi.



Gambar 2.3 Gendang

(sumber:<http://www.romadecade.org/alat-musik-gendang/#!>)

3. Digesek. Contohnya biola.



Gambar 2.4 Biola alat music di Gesek

(sumber:<http://my-best.id/118477>)

4. Dipetik. Contohnya gitar.



Gambar 2.5 Gitar alat music dipetik

(sumber:<http://nokenstudio.com/jenis-gitar/>)

D. Media Perambatan Bunyi

Bunyi dapat merambat melalui media padat, cair, dan gas. Media gas contohnya adalah udara. Ketika kita sedang mendengarkan permainan musik tradisional dari daerah kita, bunyi merambat melalui udara menuju ke telinga kita.

2. Materi Keberagaman di Indonesia muatan IPS

Keberagaman di Indonesia

Negara Indonesia sangat beragam. Keragaman berupa budaya, ras, suku, agama, bahasa daerah, dan berbagai keragaman lainnya. Meskipun penuh dengan keragaman budaya, Indonesia tetap satu sesuai dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Semboyan tersebut berarti walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Beberapa keragaman yang ada adalah rumah adat, lagu daerah, tarian daerah, dan suku daerah.

A. Rumah Adat

1. Aceh: Rumoh Aceh, Rumah Krong Bade Rumah adat Aceh berbentuk persegi panjang dan memanjang dari timur ke barat. Rumah ini memiliki tangga di depan rumah yang berfungsi untuk masuk ke bagian dalam. Tinggi tangga tersebut sekitar 2,5–3 m dari permukaan tanah. Pada umumnya, anak tangga rumah krong bade berjumlah ganjil sekitar 7-9 anak tangga.



Gambar 2.6 Rumah Adat Aceh

(sumber:<http://www.gramedia.com/literasi/filosofi-dan-macam-macam-rumah-adat-aceh/>)

2. Sumatra Barat: Rumah Gadang Rumah Gadang disebut juga rumah adat bagongjong atau Rumah Baanjuang. Hal ini lantaran bagian atapnya berbentuk runcing menjulang (bergongjong). Terbuat dari ijuk serta memiliki bentuk menyerupai tanduk kerbau, melambangkan kemenangan suku Minang dalam perlombaan adu kerbau di Pulau Jawa.



Gambar 2.7 Rumah adat Sumatra Barat

Sumber: <http://www.lamudi.co.id/journal/rumah-adat-sumatra-barat/>

3. Jambi: Rumah Panggung Secara garis besar, Provinsi Jambi memiliki 3 jenis rumah adat yaitu Rumah Adat Kajang Leko, Rumah Batu Pangeran Wirokusumo, dan Rumah Adat Merangin. Rumah Adat Kajang Leko merupakan jenis Rumah Adat Jambi yang paling populer

di antara yang lainnya. Rumah adat ini menjadi ikon budaya Jambi seiring dengan diresmikannya replika Rumah Adat Kajang Leko di Taman Mini Indonesia Indah pada tahun 1970.



Gambar 2.8 Rumah adat Jambi

(sumber:<http://berita.99.co/rumah-adat-jambi-kajang-leko/>)

4. DKI Jakarta: Rumah Kebaya dan Rumah Gudang Disebut sebagai rumah kebaya karena bentuk atapnya yang menyerupai pelana. Jika dilipat dan dilihat dari samping, lipatan-lipatan tersebut terlihat seperti lipatan kebaya. Ciri khas dari rumah ini adalah teras luas yang berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga. Bagian depan rumah bersifat semi publik, sementara bagian belakang bersifat pribadi.



Gambar 2.9 Rumah adat DKI Jakarta

(sumber:<http://gardencenter.co.id/rumah-adat-betawi/>)

5. Jawa Tengah: Rumah Joglo Di Jawa Tengah sebenarnya terdapat 4 jenis rumah adat, yaitu Panggangpe, bentuk Kampung, Limasan, dan Joglo. Joglo adalah bangunan rumah tradisional yang paling dikenal luas, kemudian disusul oleh Limasan. Rumah Joglo adalah bangunan berbentuk persegi dengan 4 tiang pokok di bagian tengah yang dinamakan Saka Guru dan terbuat dari kayu. Untuk menopang tiang menggunakan blandar bersusun yang dinamakan Tumpang Sari.



Gambar 2.10 Rumah adat Jawa Tengah

(sumber:<http://www.orami.co.id/magazine/amp/rumah-adat-jawa-tengah/>)

6. Kalimantan Barat: Rumah Panjang Rumah panjang dari Kalimantan Barat mempunyai tinggi 5 sampai 8 meter dan panjang sekitar 180 meter serta lebar 6 meter. Rumah panjang memiliki sekita 50 ruangan yang dihuni oleh banyak keluarga, termasuk keluarga inti.



Gambar 2.11 Rumah adat Kalimantan Barat

(sumber:<http://www.rumah.com/panduan-properti/rumah-panjang-69873>)

B. Tarian Daerah

Beberapa tarian yang ada di indonnesia

1. Tari Saman (Nanggroe Aceh Darussalam)

Tari Saman adalah tari daerah asal dari Tanah Gayo di Aceh. Awalnya, tari ini merupakan permainan rakyat yang disebut pok ane yang diciptakan oleh ulama bernama Syekh Saman. Dikutip dari buku Ensiklopedia Seni dan Budaya: Seni Tari Nusantara oleh R. Toto Sugiharto, dkk, Tari Saman dimainkan dengan jumlah penari lebih dari 10 orang, tapi harus ganjil. Tarian ini mencerminkan tentang kekompakan, kebersamaan, keagamaan, sopan santun serta pendidikan. Tari Saman ditampilkan cenderung tidak menggunakan iringan alat musik, melainkan dari suara dan bunyi tepuk tangan penarinya. Gerakan tari akan dikombinasikan dengan memukul pangkal paha dan dada, sebagai sinkronisasi lalu menghempaskan badan ke berbagai arah.



Gambar 2.12 Tarian Saman

(sumber:<http://www.gramedia.com/literasi/tari-saman/>)

2. Tari Piring (Sumatera Barat)

Tari Piring merupakan tari daerah tradisional asal Sumatera Barat. Dikutip dari buku berjudul Yuk, Mengenal Tarian Daerah 34 Provinsi di Indonesia, karya Inoer H. dan Ipunk Kristianto, dalam budaya Minang, tari ini juga memiliki fungsi spiritual untuk persembahan kepada Dewi Padi atas penghormatan dari hasil panen.



Gambar 2.13 Tarian Piring

(sumber:<http://www.gramedia.com/literasi/pola-lantai-tari-piring/>)

3. Tari Sigeh Penguten (Lampung)

Tari Sigeh Penguten merupakan tari daerah asal Lampung, yang berfungsi sebagai tari pembukan dalam acara adat di sana. Tarian ini menjadi bentuk ucapan selamat datang dan terima kasih dari tuan rumah kepada tamu yang telah hadir. Tariannya ditarikan oleh sekelompok orang berjumlah ganjil, di mana salah satu penari akan berada ada di tengah dengan memegang tepak. Tepak merupakan kotak keemasan yang di dalamnya berisi daun sirih. Nantinya, daun sirih itu akan diberikan ke salah seorang tamu yang dianggap penting.



Gambar 2.14 Tari Sigeh Penguten

(sumber:<http://infoplg.com/tarian-adat-lampung/>)

4. Tari Joget Lambak (Riau)

Tari Joget Lambak menjadi tarian daerah asal Riau yang dilakukan secara berpasangan oleh penarinya. Tarian ini menjadi tari pergaulan yang digemari oleh para anak muda di sana. Penarinya akan menari sesuai dengan irama musik.



Gambar 2.15 Tari Joget Lambak

(sumber:<http://amp.kompas.com/skola/read/2021/03/10/134832369/tari-joget-lambak-tarian-tradisional-kepulauan-riau>)

5. Tari Cokek (Banten)

Tari Cokek berasal dari Banten, yang namanya diambil dari salah satu tuan tanah Tionghoa bernama Tan Sio Kek. Tari ini memiliki daya tarik dari gerakan tubuh para penarinya yang akan bergerak secara perlahan-lahan. Pertama, penari akan membuat formasi memanjang, dengan saling bersebelahan. Lalu, kaki mereka akan digerakan melangkah maju mundur, dengan tangan yang direntangkan setinggi bahu.



Gambar 2.16 Tari Cokek

(sumber:<http://m.merdeka.com/jatim/mengenal-tari-cokek-asal-betawi-beserta-makna-dan-sejarah-baca-lebih-lanjut-kln.html>)

6. Tari Jaipong (Jawa Barat)

Tari Jaipong berasal dari Jawa Barat. Tari Jaipong dilakukan untuk menyambut tamu yang dihormati. Biasanya, penarinya berjumlah 4-6, tapi ada juga yang lebih. Ciri khas tari Jaipong adalah musiknya menghentak, di mana alat musik kendang akan terdengar paling menonjol. Tari Jaipong ini sering dipentaskan pada acara pesta pernikahan, hiburan maupun acara selamatan.



Gambar 2.17 Tari Jaipong

(sumber:<http://www.freedomsiana.id/asal-tari-jaipong/>)

7. Tari Jaran Kepang (Jawa Timur)

Tari Jaran Kepang merupakan tari daerah asal Jawa Tengah. Tari ini akan seolah-olah menirukan seorang prajurit yang sedang menunggang kuda.



Gambar 2.18 tari Jaran Kepang

(sumber:<http://www.tribunnewswwiki.com/amp/2021/03/18/tari-jaran-kepeng>)

8. Tari Serimpi (Daerah Istimewa Yogyakarta)

Tari Serimpi adalah tari yang berasal dari Yogyakarta. Tarian ini merupakan tarian sakral karena hanya dipentaskan di lingkungan keraton. Mengutip buku Keanekaragaman Seni Nusantara oleh Resi Septiana Dewi, tari Serimpi sering dijadikan tarian untuk peringatan naik tahta sultan dan ritual kenegaraan.



Gambar 2.19 Tari Serimpi

(Sumber:<http://amp.kompas.com/skola/read/2021/02/11/20000369/tari-serimpi-tarian-klasik-yogyakarta>)

C. Suku Daerah

Beberapa suku yang ada di Indonesia

1. Suku Aceh

Suku Aceh adalah nama sebuah suku penduduk asli yang mendiami wilayah pesisir dan sebagian pedalaman provinsi aceh, Indonesia. Suku aceh bermayoritas agama islam. Asal usul suku aceh merupakan gabungan dari berbagai bangsa. Aceh merupakan singkatan dari Arab, China, Eropa, dan Hindia. Dalam catatan sejarah aceh berasal dari suku-suku yang terdapat di sekitar pulau Sumatra yang telah terbentuk sejak zaman Pleistosen (mencairnya es).

2. Suku Jawa

Wong Jowo merupakan sebutan bagi orang Jawa atau Suku Jawa dan tentunya suku jawa ini merupakan suku terbesar yang ada di Provinsi Jawa Timur maupun di provinsi Jawa lainnya. Bahkan mereka tersebar di beberapa daerah lainnya di Indonesia melalui program transmigrasi yang dilakukan oleh pemerintah.

3. Suku Batak

Suku di Indonesia ini berasal dari Sumatera Utara dan juga cenderung tersebar di berbagai wilayah di Indonesia. Terdiri dari 3,58 dari total penduduk Indonesia secara keseluruhan. Suku Batak terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu Batak Toba, Batak Mandailing, Batak Pakpak, dan Batak Karo. Suku Batak merupakan satu diantara suku di Indonesia yang mempertahankan kebudayaannya. Mereka memegang teguh tradisi dan adat. Hingga saat ini adat dan budaya tetap dilaksanakan dalam kehidupan sosial orang Batak dan aktivitas sehari-harinya.

4. Suku Betawi

Suku Betawi juga turut disebut sebagai penghuni asli wilayah Jakarta. Meski demikian masyarakat Betawi tersebar di daerah lainnya, seperti Bogor dan sekitarnya. Bahasa Betawi merupakan bahasa kreol yang didasarkan pada bahasa Melayu Pasar ditambah dengan unsur-unsur bahasa Sunda, bahasa Bali, bahasa dari Cina Selatan (terutama bahasa Hokkian), bahasa Arab, serta bahasa dari Eropa, terutama bahasa Belanda dan bahasa Portugis. Karena berkembang secara alami, tidak ada struktur baku yang jelas dari bahasa ini yang membedakannya dari bahasa Melayu, meskipun ada beberapa unsur linguistik pembeda misalnya dari peluruhan awalan me-, penggunaan akhiran -in (pengaruh bahasa Bali).

5. Suku Madura

Mayoritas masyarakat suku Madura hampir 100 % beragama Islam, bahkan suku Madura yang tinggal di Madura bisa dikatakan 100 % muslim. suku Madura terkenal sangat taat dalam beragama Islam, seperti halnya suku Melayu atau suku Bugis yang juga sangat menjunjung agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu sebabnya dengan adanya Pondok Pesantren yang tersebar di seluruh pulau Madura.

6. Suku Asmat

Suku Asmat adalah sebuah suku di Papua. Suku Asmat dikenal dengan hasil ukiran kayunya yang unik. Populasi suku Asmat terbagi dua yaitu mereka yang tinggal di pesisir pantai dan mereka yang tinggal di bagian pedalaman. Kedua populasi ini saling berbeda satu sama lain dalam hal dialek, cara hidup, struktur sosial dan ritual. Populasi pesisir pantai selanjutnya terbagi ke dalam dua bagian yaitu suku Bisman yang berada di antara Sungai Sinesty dan Sungai Nin serta Suku Simai.

7. Suku Amungme

Suku Amungme (juga dikenal sebagai Amui, Hamung, Amungm, Amuy, Damal atau Uhunduni) adalah kelompok orang dengan populasi sekitar 17.700 orang yang tinggal di dataran tinggi provinsi Papua dari Indonesia. Bahasa mereka disebut Dhamal. Keyakinan tradisional masyarakat Amungme yaitu animisme. Orang-orang Amungme tidak memiliki gagasan tentang "dewa" yang terpisah dari alam di mana roh-roh dan alam adalah satu dan sama.

8. Suku Dayak

Suku Dayak memiliki kesamaan ciri-ciri budaya yang khas antara lain seperti mandau, sumpit, beliong, rumah betang atau rumah panjang (rumah radank) dan lain-lain. Ciri-ciri khas Dayak lainnya seperti; kepemilikan senjata, dan seni budayanya. Sebagian masyarakat Dayak masih memegang teguh kepercayaan akan adanya benda-benda gaib pada tempat-tempat tertentu seperti batu-batuan, pohon-pohonan besar, taman-taman di hutan, danau, lubuk, dan lainnya yang menurut kepercayaannya memiliki "kekuatan gaib" dari Jubata dan Batara. Mandau juga memiliki kekuatan mistis yang cukup sakti dan mampu terbang dengan sendirinya. Konon, senjata yang terbang ini dapat menyasar musuh bahkan hingga antar pulau.

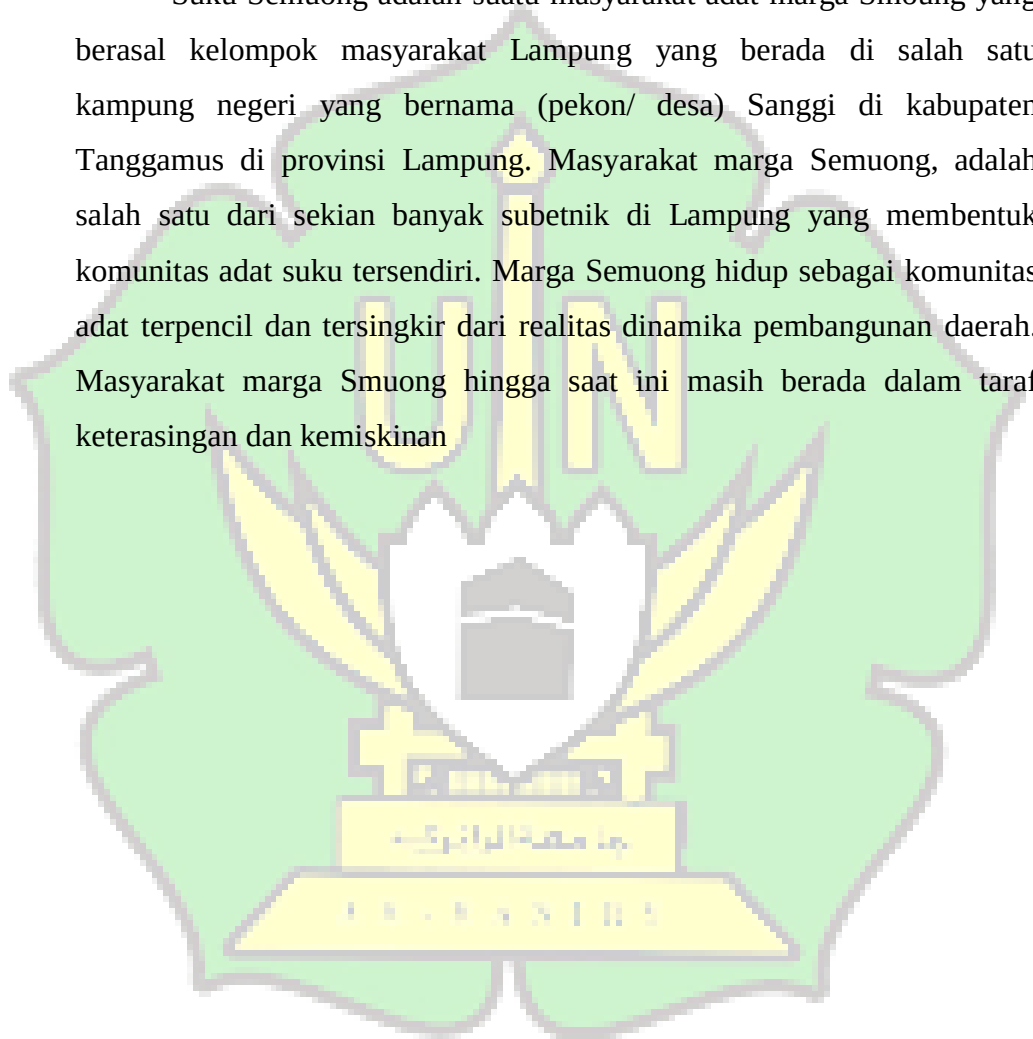
9. Suku Minang

Menurut tambo, sistem adat Minangkabau pertama kali dicetuskan oleh dua orang bersaudara, Datuk Ketumanggungan dan Datuk Perpatih Nan Sebatang. Datuk Ketumanggungan mewariskan sistem adat Koto Piliang yang aristokratis, sedangkan Datuk Perpatih mewariskan sistem adat Bodi Caniago yang egaliter. Dalam perjalanannya, dua sistem adat yang dikenal dengan kelarasan ini saling isi mengisi dan membentuk sistem masyarakat Minangkabau. Dalam masyarakat Minangkabau, ada tiga pilar yang membangun dan menjaga keutuhan budaya serta adat

istiadat. Mereka adalah alim ulama, cerdik pandai, dan ninik mamak, yang dikenal dengan istilah Tungku Tigo Sajarangan. Ketiganya saling melengkapi dan bahu membahu dalam posisi yang sama tingginya.

10. Suku Semuong

Suku Semuong adalah suatu masyarakat adat marga Smoung yang berasal kelompok masyarakat Lampung yang berada di salah satu kampung negeri yang bernama (pekon/ desa) Sanggi di kabupaten Tanggamus di provinsi Lampung. Masyarakat marga Semuong, adalah salah satu dari sekian banyak subetnik di Lampung yang membentuk komunitas adat suku tersendiri. Marga Semuong hidup sebagai komunitas adat terpencil dan tersingkir dari realitas dinamika pembangunan daerah. Masyarakat marga Smuong hingga saat ini masih berada dalam taraf keterasingan dan kemiskinan



Lampiran 4

HASIL VALIDASI MEDIA OLEH VALIDATOR

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Instrumen validasi pengembangan Media kotak ajaib dalam pembelajaran Tematik kelas IV
MIN 12 Aceh Selatan

Identitas validator

Nama : Rafidhah Hanum,S.Pd.,M.Pd

NIDN : 2003078903

Petunjuk pengisian

1. Mohon kesedian bapak /ibu menilai kualitas Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik kelas IV MIN 12 Aceh Selatan.
2. Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian di bawah ini berdasarkan nomor 1,2,3,4, dan 5

1 : tidak baik, 2 : kurang baik, 3 : cukup baik, 4 : baik, 5 : sangat baik

A. Aspek Pengamatan

No.	Aspek yang diamati	Nilai pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Jenis bahan yang di gunakan				✓	
2.	Keamanan bahan untuk di gunakan siswa				✓	
3.	Ketahanan bahan				✓	
4.	Ukuran produk				✓	
5.	Ukuran gambar				✓	
6.	Komposisi pewarnaan				✓	
7.	Kesesuaian produk media dengan tingkat					✓

	perkembangan siswa					
8.	Kepraktisan produk media					✓
9	Tampilan gambar yang di gunakan mudah di pahami					✓
10	Background media				✓	
11	Warna kain yang bervariasi				✓	
12	Penyajian yang menarik				✓	

B. Komentar dan Saran

Bapak / ibu mohon di tuliskan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.

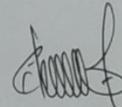
sudah layak digunakan, tapi ada beberapa yg masih harus diperbaiki untuk menjadi media yg bagus.

C. Kesimpulan

Bapak / ibu mlingkari salah satu :

1. Media pembelajaran kotak ajaib layak di gunakan / uji coba tanpa revisi
2. Media pembelajaran kotak ajaib layak digunakan / iju coba dengan revisi sesuai saran dan komentar
3. Media pembelajaran kotak ajaib tidak layak di gunakan / uji coba di sekolah

Banda Aceh, 19 09 2022
Ahli Media



(Rafidhah Hanum, S.Pd., M.Pd)
NIDN: 2003078903

Lampiran 5

HASIL VALIDASI MATERI OLEH VALIDATOR

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Instrumen validasi Pengembangan Media kotak ajaib dalam pembelajaran Tematik kelas IV
MIN 12 Aceh Selatan

Identitas validator

Nama : Darmiah, M.A.

NIP : 197305062007102001

Petunjuk pengisian

1. Mohon kesediaan bapak /ibu menilai kualitas Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik kelas IV MIN 12 Aceh Selatan.
2. Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian di bawah ini berdasarkan nomor 1,2,3,4, dan 5

1 : tidak baik, 2 : kurang baik, 3 : cukup baik, 4 : baik, 5 : sangat baik

A. Aspek Pengamatan

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian KD dengan kompetensi inti				✓	
2.	Kesesuaian indikator dengan dengan kompetensi dasar.				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran					✓
4.	Kesesuaian materi dengan media yang di buat					✓

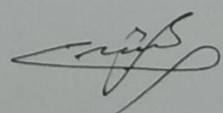
5	Konsep materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Aktualitas materi				✓	
7	Kedalaman materi				✓	
8	Sistematika penyajian materi					✓
9	Penggunaan materi berupa gambar					✓
10	Pemilihan contoh-contoh penerapan materi yang di tampilkan dalam menjelaskan materi					✓

B. Komentar dan Saran

Bapak / ibu mohon di tuliskan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.

26/9 2022 Brimbings (Validasi materi untuk media -

- per beberapa guru yg ada di lokasi -
Tambah guru Aceh.

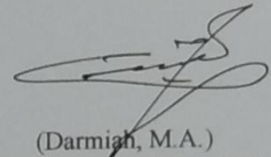


C. Kesimpulan

Bapak / ibu mlingkari salah satu :

1. Materi Media pembelajaran kotak ajaib layak di gunakan / uji coba tanpa revisi
2. Materi Media pembelajaran kotak ajaib layak digunakan / iju coba dengan revisi sesuai saran dan komentar
3. Materi Media pembelajaran kotak ajaib tidak layak di gunakan / uji coba di sekolah

Banda Aceh, 26/9 2022
Ahli Materi



(Darmiah, M.A.)
NIP: 197305062007102001

Lampiran 6

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12800/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2022
Lamp :-
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 12 Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Mariana / 180209102**
Semester/jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Kotak Ajaib dalam Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV MIN 12 Aceh Selatan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 26 September 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 26 Oktober
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

Lampiran 7

HASIL VALIDASI MEDIA OLEH GURU

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
(GURU)

Instrumen validasi pengembangan Media kotakajaibuntukpembelajaranTematikuntukkelas IV
MIN 12 Aceh Selatan

Identitas validator

Nama : KASMAN Spd.

NIP : 196506131987021002.

Petunjuk pengisian

- Mohon kesediaan bapak / ibu menilai kualitas Media kotakajaibuntukpembelajaranTematikkelas IV MIN 12 Aceh Selatan.
- Berilah tandaceklispadacolompenilaian di bawah ini berdasarkan nomor 1,2,3,4, dan 5

1 : tidak baik, 2 : kurang baik, 3 : cukup baik, 4 : baik, 5 : sangat baik

A. Aspek Pengamatan

No.	Aspek yang diamati	Nilai pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Jenis bahan yang di gunakan					✓
2.	Keamanan bahan untuk di gunakan siswa				✓	
3.	Ketahanan bahan					✓
4.	Ukuran produk					✓
5.	Ukuran gambar				✓	
6.	Komposisi pewarnaan					✓
7.	Kesesuaian produk media				✓	

	dengan tingkat perkembangan siswa					
8.	Kepraktisan produk media				✓	
9	Tampilan gambar yang di gunakan mudah di pahami					✓
10	Background media					✓
11	Warna kain yang bervariasi					✓
12	Penyajian yang menarik				✓	

B. Komentaran Saran

Bapak / ibu mohon di tuliskan komentaran saran pada kolom yang telah disediakan.

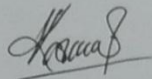
Sudah tidak digunakan

C. Kesimpulan

Bapak / ibumlingkarisalahsatu :

1. Media pembelajarankotakajaiblayak di gunakan / ujicobatamparevisi
2. Media pembelajarankotakajaiblayakdigunakan / ijucobadenganrevisisesuai saran dankomentar
3. Media pembelajarankotakajaibtidaklayak di gunakan / ujicoba di sekolah

Aceh Selatan, 2022
Ahli Media


(KASMAN. S.pd)
NIP: 196506131987021002.

Lampiran 8

HASIL VALIDASI MATERI OLEH GURU

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
(GURU)

Instrumen validasi pengembangan Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik kelas IV
MIN 12 Aceh Selatan

Identitas validator

Nama : *EMRIA AIDA S-Pd*

NIP : *196903021999052001*

Petunjuk pengisian

1. Mohon kesedian bapak /ibu menilai kualitas Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik kelas IV MIN 12 Aceh Selatan.
2. Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian di bawah ini berdasarkan nomor 1,2,3,4, dan 5

1 : tidak baik, 2 : kurang baik, 3 : cukup baik, 4 : baik, 5 : sangat baik

A. Aspek Pengamatan

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian KD dengan kompetensi inti					✓
2.	Kesesuaian indikator dengan dengan kompetensi dasar.					✓
3.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan media yang di					✓

	buat					
5	Konsep materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
6	Aktualitas materi				✓	
7	Kedalaman materi				✓	
8	Sistematika penyajian materi				✓	
9	Penggunaan materi berupa gambar					✓
10	Pemilihan contoh-contoh penerapan materi yang di tampilkan dalam menjelaskan materi				✓	

B. Komentar dan Saran

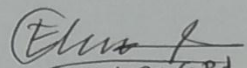
Bapak / ibu mohon di tuliskan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.

penyajian materinya bagus dan alat peraganya dan media nya bagus sesuai dengan materi yang diajarkan.

C. Kesimpulan

- Bapak / ibu mlingkari salah satu :
1. Materi Media pembelajaran kotak ajaib layak di gunakan / uji coba tanpa revisi
 2. Materi Media pembelajaran kotak ajaib layak digunakan / iju coba dengan revisi sesuai saran dan komentar
 3. Materi Media pembelajaran kotak ajaib tidak layak di gunakan / uji coba di sekolah

Aceh Selatan, 2022
Ahli Materi


(EMILIA AIDA S Pd.....)
NIP: 196903621989052001

Lampiran 9

HASIL ANGKET RESPON GURU

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Angket pengembangan Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik untuk kelas IV MIN
12 Aceh Selatan

Identitas validator

Nama : Farmanelli, SPB

NIP : 197706062006042040

Petunjuk :

1. Lembar angket di isi bapak/ibu wali kelas
2. berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan skala yang di berikan.

Keterangan :

Ya = 2

Tidak = 1

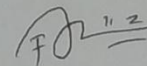
No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Susunan kalimat yang di gunakan dalam peyajian materi mudah di pahami.	✓	
2	Media kotak ajaib ini memiliki tampilan yang menarik dan jelas.	✓	
3	Materi yang di jelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar subtema 1 tentang keragaman budaya bangsaku.	✓	
4	Media kotak ajaib memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	✓	
5	Penjelasan yang ada pada media kotak ajaib membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi.	✓	
6	Desain pembuatan media sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
7	Media kotak ajaib membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓	
8	Secara keseluruhan media kotak ajaib ini layak digunakan pada tema 1 Indahnya Kebersamaan (subtema 1 keberagaman budaya bangsaku.	✓	

Komentar/ saran

Pembelajarannya sudah sangat menarik apa lagi didukung dengan media ~~pe~~ serta alat peraga yang sangat menarik perhatian siswa.

Aceh Selatan, 04 - 10 - 2022

Guru



(...Farmanelli, S.Pd...)

NIP. 19770606 200604 2040

Lampiran 10

Hasil angket respon siswa keseluruhan berjumlah 12 siswa. Akan tetapi peneliti hanya melampirkan 5 saja sebagai perwakilan semua respon siswa. Berikut hasil respon siswa:

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
Angket pengembangan Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik untuk kelas IV MIN
12 Aceh Selatan

Identitas siswa

Nama : Rarsa Hanifa
Kelas : IV
Sekolah : MN 12 Aceh Selatan

Petunjuk :

1. Lembar angket di isi oleh siswa
2. berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan skala yang di berikan.

Keterangan :

Ya = 2
Tidak = 1

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya bersemangat belajar menggunakan media kotak ajaib	✓	
2	Saya menyukai tampilan gambar yang di media kotak ajaib	✓	
3	Media kotak ajaib sangat menarik	✓	
4	Saya dapat memahami materi yang di jelaskan pada media kotak ajaib.	✓	
5	Saya senang belajar dengan menggunakan media kotak ajaib	✓	
6	Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik di lihat.	✓	

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Angket pengembangan Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik untuk kelas IV MIN
12 Aceh Selatan

Identitas siswa

Nama : Syifa Mutia
Kelas : IV
Sekolah : MIN 12 Aceh Selatan

Petunjuk :

1. Lembar angket di isi oleh siswa
2. berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan skala yang di berikan.

Keterangan :

Ya = 2

Tidak = 1

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya bersemangat belajar menggunakan media kotak ajaib	✓	
2	Saya menyukai tampilan gambar yang di media kotak ajaib	✓	
3	Media kotak ajaib sangat menarik	✓	
4	Saya dapat memahami materi yang di jelaskan pada media kotak ajaib.	✓	
5	Saya senang belajar dengan menggunakan media kotak ajaib	✓	
6	Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik di lihat.	✓	

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Angket pengembangan Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik untuk kelas IV MIN
12 Aceh Selatan

Identitas siswa

Nama : Rafka Afaris
Kelas : IV
Sekolah : MIN 12 Aceh Selatan

Petunjuk :

1. Lembar angket di isi oleh siswa
2. berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan skala yang di berikan.

Keterangan :

Ya = 2

Tidak = 1

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya bersemangat belajar menggunakan media kotak ajaib	✓	
2	Saya menyukai tampilan gambar yang di media kotak ajaib	✓	
3	Media kotak ajaib sangat menarik	✓	
4	Saya dapat memahami materi yang di jelaskan pada media kotak ajaib.	✓	
5	Saya senang belajar dengan menggunakan media kotak ajaib	✓	
6	Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik di lihat.	✓	

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Angket pengembangan Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik untuk kelas IV MIN
12 Aceh Selatan

Identitas siswa

Nama : M. Faribi Mahsa
Kelas : IV
Sekolah : MIN 12 Aceh Selatan

Petunjuk :

1. Lembar angket di isi oleh siswa
2. berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan skala yang di berikan.

Keterangan :

Ya = 2

Tidak = 1

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya bersemangat belajar menggunakan media kotak ajaib	✓	
2	Saya menyukai tampilan gambar yang di media kotak ajaib	✓	
3	Media kotak ajaib sangat menarik	✓	
4	Saya dapat memahami materi yang di jelaskan pada media kotak ajaib.	✓	
5	Saya senang belajar dengan menggunakan media kotak ajaib	✓	
6	Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik di lihat.	✓	

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Angket pengembangan Media kotak ajaib untuk pembelajaran Tematik untuk kelas IV MIN
12 Aceh Selatan

Identitas siswa

Nama : Khaila OLIVIA
Kelas : IV
Sekolah : MIN 12 ACEH SELATAN

Petunjuk :

1. Lembar angket di isi oleh siswa
2. berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan skala yang di berikan.

Keterangan :

Ya = 2

Tidak = 1

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya bersemangat belajar menggunakan media kotak ajaib	✓	
2	Saya menyukai tampilan gambar yang di media kotak ajaib	✓	
3	Media kotak ajaib sangat menarik	✓	
4	Saya dapat memahami materi yang di jelaskan pada media kotak ajaib.	✓	
5	Saya senang belajar dengan menggunakan media kotak ajaib	✓	
6	Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik di lihat.	✓	

Lampiran 11

SURAT BALASAN PENELITIAN

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
MIN 12 ACEH SELATAN
JALAN PANGAN 1 DESA KUTA BARU PANTON LUAS KECEMATAN SAMADUA KODE
POS 23752

SURAT KETERANGAN
No. B- 198/Mi.01.01/10/PP.00/09 / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	LUKMAN,S.Ag
NIP	197308121999031001
Jabatan	Kepala MIN 12 Aceh Selatan
Sekolah	MIN 12 Aceh Selatan

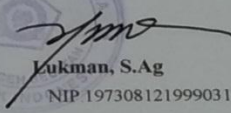
Dengan ini Menerangkan bahwa :

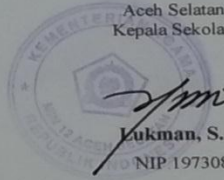
Nama	MARIANA
NIM	180209102
Prodi	PGMI
Jenjang	S1
Universitas	UIN AR-RANIRY

Benar nama tersebut telah mengadakan penelitian di MIN 12 Aceh Selatan yang dimulai dari tanggal 4 s/d 5 Oktober 2022. Untuk menyusun Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK AJAB DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA KELAS IV MIN 12 ACEH SELATAN"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Selatan, 4 Oktober 2022
Kepala Sekolah,


Lukman, S.Ag
NIP 197308121999031001



Lampiran 12

DOKUMENTASI VALIDASI OLEH GURU



DOKUMENTASI PENELITIAN



FOTO BERSAMA KEPALA SEKOLAH DAN GURU MIN 12 ACEH SELATAN



MEMPERKENALKAN DIRI DI DEPAN SISWA MIN 12 ACEH SELATAN



MENJELASKAN CARA PENGGUNAAN MEDIA KOTAK AJAIB PADA
SISWA MIN 12 ACEH SELATAN



MEMPRAKTEKAN LANSUNG PADA SISWA MIN 12 ACEH SELATAN



MENYAMPAIKAN MOTIVASI KEPADA SISWA MIN 12 ACEH SELATAN



FOTO BERSAMA SISWA DAN PENUTUPAN PENELITIAN MIN 12 ACEH SELATAN