

Pengaruh Media Pembelajaran *Magic Box* Materi Siklus Air terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem

Putri Cahaya Maharani¹, Dyah Ayu Agustiana Putri², Ismu Sukanto³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

³Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: putrimaharani091001@gmail.com

Article Info

Received:

Revision:

Published:

Keywords:

Magic box, learning media, learning motivation

Abstract

Learning media is a part of learning that can attract students' attention. The aim of the research is to determine the effect of magic box learning media with water cycle material on the learning motivation of class V students at SD Negeri 7 Kampungdalem. This research is quantitative with an experimental type. The sampling technique used saturated sampling with 68 respondents. The data collection technique uses a learning motivation questionnaire. The data analysis technique uses the t test (Independent Samples T-Test) in Jamovi 2.3.28. The results of the post-test t test showed that the p-value was <0.001, then the p-value was <0.05 and H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that there was an influence of the water cycle magic box learning media on learning motivation. Based on the results of the hypothesis, it was found that there was an influence of magic box learning media with water cycle material on the learning motivation of class V students at SD Negeri 7 Kampungdalem.

Abstrak: Media pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Tujuan penelitian mengetahui pengaruh media pembelajaran magic box materi siklus air terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan jenis eksperimental. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh sebanyak 68 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan uji t (Independent Samples T-Test) pada Jamovi 2.3.28. Hasil uji t post-test menunjukkan bahwa diperoleh p-value <0.001, maka p-value <0.05 dan H_0 ditolak serta H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran magic box materi siklus air terhadap motivasi belajar. Berdasarkan hasil hipotesis ditemukan terdapat pengaruh media pembelajaran magic box materi siklus air terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem.

Kata Kunci: *Magic box*, media pembelajaran, motivasi belajar

©2025 Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung

PENDAHULUAN

Upaya sadar untuk mengembangkan budi pekerti, sikap, keterampilan, intelektualitas, spiritualitas dan intelektualitas yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya merupakan landasan pendidikan. Pendidikan bukan hanya tentang mengajar, tetapi tentang memberikan pengetahuan kepada anak agar mereka dapat memahaminya secara utuh, mengubah sikap, mengubah nilai-nilai, dan mengembangkan karakternya. Pendidikan berfungsi untuk memaksimalkan potensi peserta didik. Optimalisasi pendidikan tercermin dalam kurikulum. Kondisi pendidikan saat ini menuntut kurikulum yang fleksibel dan dinamis (Putri, 2021). Ini adalah kurikulum yang menciptakan produk dengan kreativitas, kemandirian, produktivitas, dan individualitas yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Materi pembelajaran yang ideal akan bergantung pada pendekatan pembelajaran Anda, namun ada faktor lain yang perlu dipertimbangkan (Nasution & Anas, 2024). Pembelajaran peserta didik ditingkatkan dengan penggunaan metode pembelajaran yang baru dan terstruktur. Sains merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar agar dapat berhasil dalam masyarakat. Untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan, penting untuk bereksperimen dengan media pembelajaran dan mengadaptasinya dengan kebutuhan kelas tertentu. Pengajaran dapat membantu penyampaian konten melalui media pembelajaran (Khusna et al., 2024).

SD Negri 7 Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Kampung Dalem. Sekolah kami memiliki kurikulum yang unik untuk peserta didik dari periode I hingga periode VI. Guru banyak menggunakan media pembelajaran untuk mengajar, namun media yang tersedia bagi mereka masih terbatas. Pengajaran materi pembelajaran akan tetap mengacu pada buku cetak, dan media pengajaran proses siklus air hanya menggunakan gambar yang tersedia pada buku cetak. Peserta didik hanya dapat menggambarkan proses siklus air menggunakan gambar hitam putih karena bahan cetak belum sepenuhnya berwarna. Keterbatasan media pembelajaran membuat peserta didik kesulitan dalam memahami isi siklus air, dan peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena terbatasnya media yang digunakan. Pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, peserta didik yang duduk paling belakang sibuk membicarakan hal-hal selain materi. Akibatnya, isi pelajaran menjadi sulit dipahami, dan peserta didik cenderung diam ketika ditanya. Kurangnya motivasi sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik memahami materi dan mencapai tingkat pembelajaran yang tinggi, karena hal itu mengharuskan mereka untuk termotivasi (Yuliani H & Winata, 2017).

Fokus pendidikan sains di sekolah dasar adalah pada peristiwa-peristiwa yang bersifat umum, seperti penjelasan tentang benda-benda mati di alam dan makhluk hidup serta hubungannya dalam kehidupan manusia, sehingga individu menjadi makhluk sosial dalam hubungannya dengan lingkungannya (Fatmasari & Astutik, 2024). Ada juga beberapa keuntungan menggunakan media Magic Box. Ciptakan lingkungan belajar yang nyaman,

bantu peserta didik memahami konten yang dibutuhkannya, dan sediakan media sesuai usia (Khusna et al., 2024).

Melalui penggunaan media yang beragam, media pembelajaran dapat menyampaikan pesan yang merangsang pikiran, emosi, dan keinginan peserta didik untuk mengomunikasikan informasi baru dan memfasilitasi tujuan pembelajaran (Khusna et al., 2024; Mayasari et al., 2021). Permainan ini disebut "Kotak Ajaib" karena terbuat dari kotak karton. Ketika kotaknya ditutup, anak-anak yang bermain dengannya tidak tahu apa yang ada di dalamnya, sehingga menambah rasa misteri (Nasution & Anas, 2024). Disebut "kotak ajaib" atau "misteri" karena bahkan anak kecil pun dapat mengetahui apa yang ada di dalamnya ketika mereka membuka tutupnya.. Kotak ini terdiri dari lapisan-lapisan bahan pembelajaran untuk dipelajari peserta didik (Lukman et al., 2023; Simanjorang et al., 2023). Media ini memberikan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas dan memperoleh pengetahuan baru dan wawasan yang kaya dengan menghubungkan pengetahuan peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, membantu peserta didik mengingat pengetahuan yang telah dipelajari. diterima dalam kehidupan sehari-hari (Sania et al., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimental. Metode penelitian eksperimental adalah metode yang digunakan untuk mengukur efek satu perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2018). Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 7 Kampungdalem, Kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian ini adalah 68 peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument motivasi belajar dengan bentuk angket. Desain penelitian ini adalah desain quasi eksperimen tipe non equivalent control group design serta dilakukan pretest-posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen (pretest-posttest control group design). Penelitian ini menggunakan uji T (Independent Samples T-test) untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel (X) dengan variabel (Y) dengan program Jamovi 2.3.28. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimental. Metode penelitian eksperimental adalah metode yang digunakan untuk mengukur efek satu perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2018).

Instrumen tertentu dianggap dapat dipercaya jika nilai yang ditunjukkan sangat berkorelasi dengan nilai instrumen yang sebenarnya. Suatu tes dianggap reliabel jika hasil pengukurannya sebanding dengan kondisi dunia nyata (Retnawati, 2016). Instrumen yang berkaitan dengan variabel tersebut yang diujicobakan kepada 68 peserta didik. Reliabilitas menggunakan uji Factor: Reliability Analysis berbantuan aplikasi Jamovi versi 2.3.28. Penentuan tingkat klasifikasi koefisien Cronbach's Alpha yang

disajikan sesuai dengan tabel koefisien Cronbach's Alpha (Guilford, 1956 seperti yang dikutip dalam Cajada et al., 2023) yang meliputi.

Tabel 1. Klasifikasi *Koefisien Cronbach's Alpha*

Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>	Interpretasi <i>Koefisien Cronbach's Alpha</i>
0,40 – 0,69	Reliabilitas sedang
0,70 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Sumber: Guilford (1956) seperti yang dikutip dalam Cajada et al. (2023)

Validitas adalah ukuran seberapa akurat instrumen menunjukkan kemampuan teoritis atau variabel tertentu yang diukur. Jika hasilnya konsisten, maka variabel produk dianggap memiliki validitas yang cukup (Retnawati, 2016). Penentuan validitas variabel dengan menggunakan aplikasi Jamovi 2.3.28. uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program data tentang motivasi belajar (*pretest dan posttest*), yang diperlakukan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik. Penelitian ini melibatkan uji homogenitas untuk menentukan kesamaan sampel. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t yang menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Uji T digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Proses pengujian hipotesis selesai hanya setelah pengujian yang memadai telah dilakukan. Uji-T (Independent Sample T-Test) dilakukan untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji-t (independent sample T-test). Kriteria menerima atau menolak H_0 (Tidak ada pengaruh media pembelajaran magic box materi siklus air terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem), pada tingkat signifikansi 0,05 didasarkan pada penggunaan signifikansi. Artinya H_0 diterima apabila signifikansinya $> 0,05$ dan sebaliknya jika signifikansinya $< 0,05$. Jika 0,05 maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

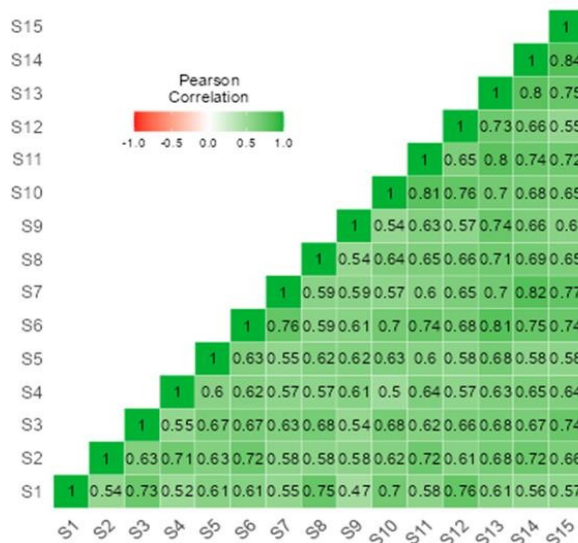
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen motivasi belajar peserta didik dengan angket sebanyak 15 butir pernyataan yang diujikan pada peserta didik. Berdasarkan hasil oleh data uji instrumen hasil pada aplikasi Jamovi 2.3.28 didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. *Scale Reliability Statistics* Instrumen Motivasi Belajar

	Mean	Cronbach's α
scale	1.91	0.948

Tabel 3. *Item Reliability Statistics* Instrumen Motivasi Belajar

	Mean	Item-rest correlation
S1	1.32	0.730
S2	1.58	0.787
S3	1.48	0.783
S4	2.87	0.720
S5	1.57	0.744
S6	1.52	0.838
S7	1.36	0.766
S8	1.61	0.767
S9	3.09	0.724
S10	2.32	0.789
S11	2.70	0.845
S12	1.35	0.782
S13	2.64	0.877
S14	1.39	0.862
S15	1.91	0.820



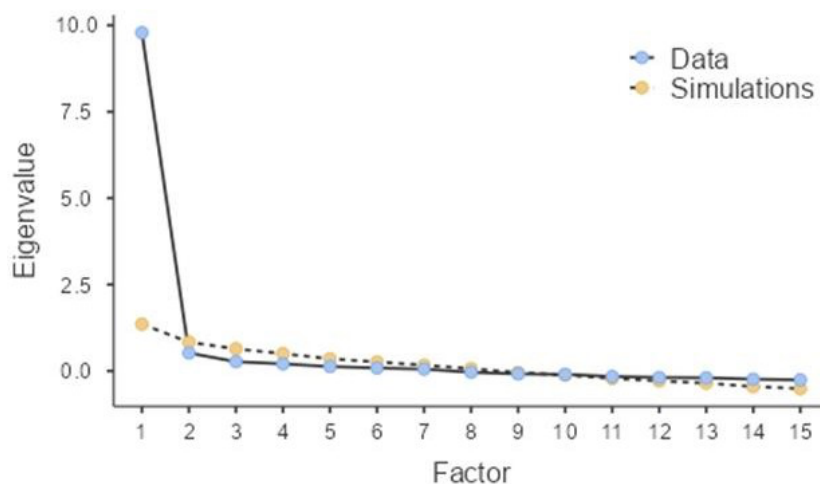
Gambar 1. Correlations Headmap Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

Berdasarkan Tabel 1 reliabilitas instrumen dengan nilai 0,948 merupakan dalam rentang reliabilitas tinggi. Hasil korelasi yang (positif) pada Tabel 3 dan Gambar 1 menunjukkan bahwa item tersebut dapat digunakan merefleksikan konsep yang diukur oleh instrumen. Konteks item-rest correlation mengukur sejauh mana setiap item dalam instrumen korelasi dengan total skor instrumen itu sendiri. Korelasi *item-rest-correlation* untuk 15 pernyataan dapat dianggap sebagai indikasi bahwa perangkat pengujian dirancang dengan baik dan dapat mengukur struktur yang diinginkan secara akurat. Hal ini memberikan keyakinan bahwa setiap item secara efektif menilai aspek yang diinginkan, dan total skor tes mencerminkan dengan baik tingkat motivasi belajar yang diukur.

Tabel 4. *Bartlett's Test of Sphericity* Instrumen Motivasi belajar

χ^2	Df	P
981	105	< .001

Penentuan validitas dari instrumen motivasi belajar menggunakan *Exploratory Factor Analysis*. Hasil analisis pada Tabel 4 menunjukkan nilai *Bartlett's Test of Sphericity* sebesar sebesar < 0.001 yang menunjukkan instrumen motivasi belajar valid.



Gambar 2. Scree Plot Hasil Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Motivasi Belajar

Mencermati Gambar 2 hasil scree plot tersebut bahwa terdapat 1 curaman, sehingga instrumen tes ini benar hanya untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga dikuatkan dengan Eigen Values yaitu hanya 1 faktor yang menonjol nilainya daripada faktor yang lainnya yang disajikan dalam Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. *Initial Eigenvalues* Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Motivasi Belajar

Factor	Eigenvalue
1	9.7881
2	0.5196
3	0.2685
4	0.2053
5	0.1273
6	0.0860
7	0.0532
8	-0.0378
9	-0.0847
10	-0.0984
11	-0.1602
12	-0.1880
13	-0.1956
14	-0.2378
15	-0.2575

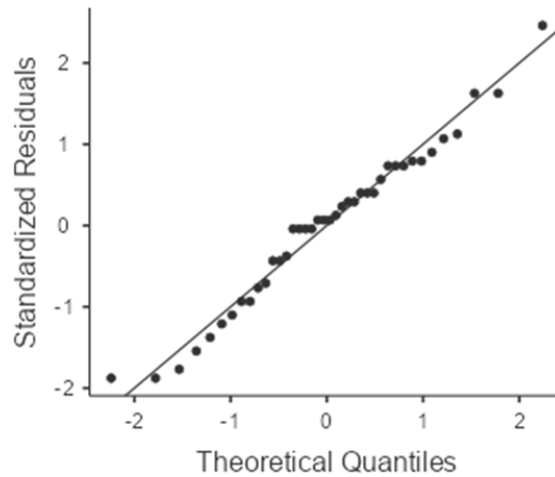
Berdasarkan analisis faktor eksploratori tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang berupa tes berbentuk soal uraian tersebut valid untuk mengukur motivasi belajar pada umumnya dan terbukti secara empiris. Rumusan masalah penelitian ini adalah mengkaji pengaruh media pembelajaran magic box materi siklus air terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem yang dijawab melalui pretest dan posttest. Pretest dan posttest dilakukan dengan pemberian angket terhadap 68 peserta didik kelas 5. Kelompok tersebut terdiri dari 34 peserta didik dari kelas kontrol (tidak diberi perlakuan) dan 34 peserta didik dari kelas eksperimen (diberi perlakuan). Data tentang motivasi belajar (pretest dan posttest), diperlakukan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik untuk melihat prasyarat normalitas dan homogenitas.

Tabel 6. *Normality Test (Shapiro-Wilk)*

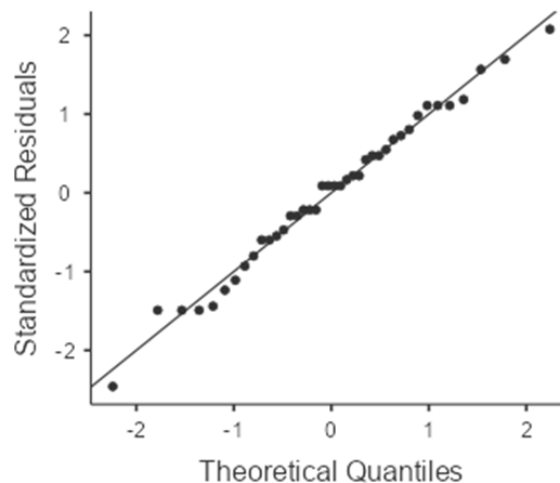
	W	P
PreTest	0.972	0.134
Post Test	0.974	0.159

Tabel 6 menyajikan *p-value* sebesar 0.134 pada pretest dan 0.159 pada posttest. Hasil *p-value pretest* dan *posttest* menunjukkan *p-value* > 0,05. Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Q-Q Plot *Assessing Multivariate Normality* ditunjukkan pada Gambar 3 (pretest) dan Gambar 4

(posttest) menunjukkan sebaran titik normalitas yang berkaitan dengan data yang disajikan.



Gambar 3. *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Pre Test*



Gambar 4. *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Post Test*

Berdasarkan Gambar 3 dan 4, terlihat bahwa titik-titik tersebut berdekatan dengan garis sejajar, dan dapat disimpulkan bahwa kesalahannya terdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7 Homogeneity of Variances Test (Levene's)

	F	df	df2	p
PreTest	0.0376	1	66	0.847
Post Test	0.0219	1	66	0.883

Tabel 7 menyajikan *p-value* sebesar 0.847 pada pretest dan 0.883 pada posttest, dimana *p-value* menunjukkan $>0,05$. Ini menunjukkan bahwa data sama (homogen) dan H_0 diterima. Uji prasyarat untuk dapat menggunakan uji *Independent Sample T-Test* terpenuhi yaitu data berdistribusi normal dan homogen, sehingga diteruskan untuk pengujian lebih lanjut. Hasil uji t dengan uji *Independent Sample T-Test* disajikan pada Tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8 *Independent Samples T-Test* Instrumen Motivasi belajar

		Statistic	df	p
Pre Test	Student's t	0.119	66.0	0.906
Post Test	Student's t	6.774	66.0	< .001

Note. $H_a \mu A \neq \mu B$

Berdasarkan Tabel 8 terlihat bahwa *p-value pre-test* adalah 0.906, maka *p-value* $> 0,05$ dan H_0 diterima yang artinya pada *pre-test* bahwa tidak ada pengaruh media pembelajaran magic box materi siklus air terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem. Hasil uji t post-test pada Tabel 8 menunjukkan bahwa dipoleh *p-value* <0.001 , maka *p-value* <0.05 dan H_0 di tolak serta H_a diterima yang berarti ada pengaruh media pembelajaran magic box materi siklus air terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem

Berdasarkan penggunaan media pembelajaran, diperlukan media yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep penting dalam proses pembelajaran. Media sangat penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat memahami konten yang disajikan dengan menarik dan mengulangi informasi sesuai kebutuhan selama belajar. Media juga membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membuat proses belajar Anda lebih efektif dan membantu Anda mencapai tujuan belajar dengan lebih mudah (Khusna et al., 2024).

Dengan Magic Box, peserta didik Anda akan menemukan cara mereka dapat menjadi ingin tahu dan kreatif dengan berbagai sumber daya. Misalnya, sebuah kotak mungkin berisi objek untuk diidentifikasi, bahan untuk melakukan eksperimen sains sederhana, atau teka-teki untuk

dipecahkan. Magic Box juga mendukung kolaborasi antar peserta didik. Belajar berkomunikasi, berbagi ide, dan berkolaborasi dengan bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas yang diberikan (Nasution & Anas, 2024). Interaksi ini tidak hanya meningkatkan proses pembelajaran tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial yang penting. Dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif ini, peserta didik saling membantu mengembangkan pemahaman materi yang lebih komprehensif.

Penggunaan media Magic Box tidak hanya diterima dengan baik, namun juga dianggap sebagai fasilitator pembelajaran yang signifikan. Respon positif ini menunjukkan bahwa media dapat menumbuhkan perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara keseluruhan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media Magic Box menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efektif serta membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media memungkinkan peserta didik memahami materi yang disajikan dengan cara yang menarik dan mengulangi informasi tersebut sesuai kebutuhan saat belajar (Khusna et al., 2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Magic Box memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Untuk memotivasi peserta didik sekolah dasar dalam belajar diperlukan sesuatu yang menarik, maka media magic box dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran.

Banyak manfaat yang didapat dari penggunaan media Magic Box, diantaranya mampu menimbulkan rasa takjub saat dibuka dan memberikan kejutan yang menyenangkan bagi pembacanya. Hal ini ditegaskan oleh Khusna et al., (2024) Beberapa manfaat juga dikemukakan dalam penggunaan media Magic Box, antara lain menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, membantu peserta didik memahami materi yang dibutuhkan, dan menyediakan media yang sesuai dengan usia peserta didik. Media kotak ajaib ini mempunyai beberapa keunggulan antara lain mampu menciptakan motivasi belajar yang kuat pada peserta didik yang mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil uji hipotesis dengan Independent Samples T-Test memperoleh p-value posttest adalah <0.001 , yang menunjukkan bahwa p-value <0.05 yang artinya terdapat pengaruh yang kuat dan positif. Hasil uji t post-test menunjukkan bahwa diperoleh p-value <0.001 , maka p-value <0.05 dan H_0 di tolak serta H_a diterima yang berarti ada pengaruh media pembelajaran magic box materi siklus air terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 7 Kampungdalem. Berdasarkan hasil hipotesis ditemukan terdapat pengaruh yang signifikan berarti media magic box terhadap motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, V. E., Ristiyani, R., & Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5018>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Motivasi belajar Peserta didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Cajada, L., Stephenson, Z., & Bishopp, D. (2023). Exploring the Psychometric Properties of the Resilience Scale. *Adversity and Resilience Science*, 4(3), 245–257. <https://doi.org/10.1007/s42844-023-00102-3>
- Dwinata, A., Pahru, S., Astutik, L. S., Susilo, C. Z., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Motivasi dan Interaksi Sosial Sebagai Determinasi Motivasi belajar Peserta didik Sekolah Dasar Pasca Pandemic Covid-19. *DWIJACENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 1–23.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Motivasi belajar Peserta didik. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Hidayani. (2020). Pengertian dan Akibat Rotasi Revolusi Bumi, Bulan, Matahari. Hidayani. <https://hindayani.com/rotasi-revolusi-bumi-bulan-matahari/>
- Lestari, L., Rini, C. P., & Gumilar, A. (2024). Analisis Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA pada Peserta didik Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), s 4533-4538.
- Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Hairunisa, Pikoli, M., Asyhar, A. D. A., Yanti, M., Sapiyah, S., & Hizqiyah, I. Y. N. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). In PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI (1st ed.). PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Pramanda, S. J., & Asriyanti, F. D. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Berbasis Media Video Animasi pada Peserta didik Kelas V SDN 2 Wonorejo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5221–5228. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Putri, D. A. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Kelas 2 Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 23. <https://doi.org/10.30651/else.v5i1.7380>
- Rahmadani, R. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1083–1090. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/198119>
- Rahman, J. F., & Setiani, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran

- Maket Rangkaian Listrik Sederhana Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2788–2799. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8199> ISSN
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahapeserta didik, dan Psikometrian). In Parama Publishing. Parama Publishing.
- Siti, M., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasi (JPSA)*, 4(1), 30–35. <https://jurnal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPSA/index>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Alfabeta CV.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>