



Pengembangan Media Pembelajaran *Box Cuaca* Pada Tema V Kelas III SD Negeri 90 Palembang

Birian Yudatama¹, Aswadi Jaya^{2*}, Mega Prasrihamni³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: birianyudatama11@gmail.com, aswadijaya4@gmail.com,
megaprasrihamni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran *box cuaca* yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 90 Palembang. Validasi yang dikembangkan dilakukan oleh ahli media dan materi. Data pada penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon peserta didik, serta tes yang berupa latihan soal. Hasil validasi dari ketiga validator menilai kualitas media pembelajaran *box cuaca* secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 85,6% dengan kategori sangat valid, pada uji coba *one to one* memperoleh rata-rata 85,3% dan uji coba *small group* memperoleh rata-rata 90,2% dengan kategori sangat praktis, hasil tes latihan soal pada uji coba kelompok besar keseluruhan siswa memperoleh rata-rata 72,73 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *box cuaca* telah memenuhi kriteria valid, praktis, efektif.

Kata Kunci: *Box Cuaca, Media Pembelajaran.*

Abstract

This study aims to determine the developed weather box learning media's validity, practicality, and effectiveness. The method used in this study is Research and Development (RnD) with the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The subjects in this study were third-grade students at SD Negeri 90 Palembang. Media and material experts carried out the validation. The data in this study were obtained from validation questionnaires, student response questionnaires, and tests in the form of practice questions. The validation results of the three validators assessed the quality of the weather box learning media as a whole, obtaining a score of 85.6% with a very valid category. An average of 85.3% was obtained in the one-to-one trial, and the small group trial obtained an average of 90.2% in the very practical category. The results of the practice test questions in the large group trials for all students obtained an average of 72.73 in the good category. Based on the data obtained, the weather box learning media meets the valid, practical, and effective criteria.

Keywords: *Weather Box, Instructional Media.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang di mana komunikasi timbal balik berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. (Hidayat et al., 2020, p. 34), menjelaskan bahwa antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara maksimal. Keberhasilan akan proses pembelajaran tidak terlepas karena dukungan sarana yang menunjang salah satunya adalah media pembelajaran. (Kustandi & Daddy, 2020, p. 6), dengan adanya media pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan pendidikan sudah menjadi bagian yang penting dalam pembelajaran. (Kumala Sari et al., 2022, p. 1577), keberadaan media tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru sebagai penyampai pesan pendidikan tampaknya memang sangat perlu dibantu dengan media pembelajaran agar proses belajar mengajar pada khususnya dan proses pendidikan pada umumnya dapat berlangsung secara efektif (Juniza et al., 2022, p. 236), yang dimana guru berperan memberikan arahan, bimbingan, dan dorongan kepada siswa agar proses pembelajaran di sekolah berjalan dengan baik untuk menciptakan sistem pembelajaran yang mengarah langsung pada pembelajaran (Mardhiyah et al., 2023, pp. 81–82). Harmer mengungkapkan dalam Guru harus menerapkan strategi atau cara efektif yang dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat (Jaya et al., 2018, p. 21).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran yang memadai (Dewi Sartika & Bahri, 2022, p. 83). Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulumnya. Kurikulum tidak akan bermakna jika tidak diimplementasikan secara tepat dalam bentuk pembelajaran dan sebaliknya. Kurikulum yang jelas penting sebagai acuan yang akan menciptakan proses pembelajaran yang afektif. Kurikulum mengandung banyak unsur konstruktif agar pembelajaran berjalan optimal (Marleni et al., 2022, p. 305). Dalam Kurikulum 2013 mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sesuai dengan yang seharusnya, yakni sebagai kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kurikulum 2013 merupakan hasil pengembangan dari kurikulum yang telah ada sebelumnya. Salah satu pola perubahan kurikulum 2013 yaitu dari pengelolaan pembelajaran secara terpisah (mata pelajaran) menjadi pembelajaran terpadu (tematik). (Saputri, 2015, p. 2), mengungkapkan karakteristik pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik integratif, pendekatan saintifik, kontekstual dan pembelajaran berbasis proyek Menurut Trianto dalam (Depdiknas, 2013), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran

yang memfasilitasi peserta didik untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia disekitar mereka. Pembelajaran tematik ini akan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran. Arsyad mengungkapkan dalam (Ulfah et al., 2016, p. 1), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Sardiman mengungkapkan dalam (Jaya & Mortini, 2018, p. 38), media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang ide, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung (Tafonao, 2018, p. 105), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian kemampuan dan keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang optimal. (Indaryati & Jailani, 2015, p. 84), mengungkapkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hamalik dalam (Putra et al., 2020, p. 2), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik, Selain itu, media pembelajaran mempunyai fungsi peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai perantara dalam suatu proses komunikasi antara guru dan siswa (Wardoyo et al., 2022, p. 892)

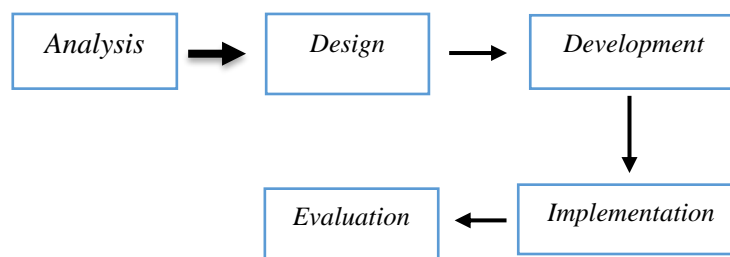
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 90 Palembang, ternyata di SD tersebut proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan bosan dalam belajar, rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu 70 pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dibuktikan dari 22 peserta didik masih ada 15 orang yang belum tuntas sehingga terlihat peserta didik masih sulit memahami materi dalam pembelajaran khususnya pada kelas III materi keadaan cuaca tema V subtema 1, karena masih hanya terpaku pada buku pembelajaran. Dan belum adanya media konkrit (nyata). Materi keadaan cuaca adalah mata pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada peserta didik. Selain itu, di sekolah ini media pembelajaran terbilang belum lengkap dan kurang bervariasi guru hanya menggunakan media berupa papan tulis, buku mata pelajaran (buku-buku yang diberikan pemerintah dan juga buku LKS), dan alat untuk menulis (spidol, pena, pensil saja). Hal ini berdampak pada pembelajaran yang belum optimal sehingga suasana proses pembelajaran kurang nyaman dan mengakibatkan proses belajar peserta didik kurang efektif dan kondusif. Dikarenakan peserta didik masih banyak yang belum memahami materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin, untuk mengembangkan media pembelajaran *box* cuaca dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dan hasil belajar meningkat dan menambah semangat peserta didik dalam belajar terutama pada materi keadaan

cuaca kelas III sekolah dasar. media pembelajaran *box* cuaca, bahan dalam membuat media *box* cuaca, peneliti dibuat menggunakan bahan dasar kayu dengan dilapisi kertas karton dan untuk memuat materi menggunakan latar putih dan biru akan dibentuk seperti kotak yang ditampilkan seperti menonton film televisi berbentuk 3 dimensi, dan untuk materi menyesuaikan dengan judul media yang akan dikembangkan yaitu “cuaca” untuk bentuk produk yang dibuat menyesuaikan kebutuhan guru dan peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Marcela et al., 2022, p. 57) Maksud dalam (Mahfud & Yuliandra, 2020, p. 58) mengungkapkan, penelitian dan pengembangan adalah salah satu rangkaian proses atau langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau dapat menyempurnakan produk yang telah ada. (Mulyatiningsih, 2014, p. 161), penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Dalam penelitian ini peneliti akan pengembangan produk baru berupa media pembelajaran *box* cuaca untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tema V subtema 1 yaitu keadaan cuaca. Model dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach (2009) yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. (Sugiyono, 2019, p. 765) yaitu model prosedural yang bersikap deskriptif dan memiliki langkah-langkah dalam pengembangan. Model ADDIE ini saling berhubungan dan disusun dengan rapi dan teratur. Sehingga model ADDIE ini sangat berbeda dengan model pengembangan lainnya dapat dilihat dari desainnya, cara penggunaannya, yang disusun strukturnya yang rapi dan teratur (Ilham et al., 2022, p. 5058).

Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur penelitian ADDIE

Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas IIIa SD Negeri 90 Palembang yang berjumlah 22 orang siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik pengumpulan data yang lain (Sugiyono, 2019, p. 38). Teknik observasi yang dilakukan peneliti dengan mengamati keadaan dan

perilaku peserta didik di sekolah serta melakukan wawancara kepada guru SD Negeri 90 Palembang.

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan secara tertulis yang diberikan kepada responden. (Sugiyono, 2019, p. 234). Dalam penelitian ini angket yang digunakan terdapat 3 macam yaitu angket penilaian dari validasi ahli, respon pendidik, dan respon peserta didik.

Tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui ada dan tidaknya peningkatan hasil belajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran (Suryani et al., 2021, p. 217). Dalam tes digunakan untuk mengukur aspek keefektifan. Instrumen disusun untuk memperoleh data hasil peserta didik pada pretest sebelum diberikan media pembelajaran *box* cuaca dan setelah menggunakan media pembelajaran *box* cuaca. Tes berupa soal yang berjumlah 10 pilihan ganda.

Adapun teknik analisis data yang dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran *box* cuaca yang berkualitas serta memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Kategori Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber : Dimodifikasi (Sunarto & Riduwan, 2017)

Analisis kevalidan diperoleh dan dinilai oleh para ahli kemudian di analisis peneliti. Teknik analisis data untuk kevalidan media pembelajaran *box* cuaca melalui lembar validasi dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Interval Skor	Kriteria Validasi
81% -100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : Dimodifikasi (Telaumbanua et al., 2022, p. 615)

Untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran *box* cuaca yang dikembangkan peneliti maka digunakan angket. Data yang digunakan dalam analisis kepraktisan adalah data kualitatif dan kuantitatif.

Data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian kemudian dihitung rata-rata skor setiap komponen yang dinilai menggunakan rumus berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Interval Skor	Kriteria Validasi
81% -100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : Lestari dalam (Telaumbanua et al., 2022, p. 617)

Keefektifan yang dihasilkan dari media pembelajaran *box* cuaca yang dikembangkan oleh peneliti dilihat dari hasil belajar siswa materi simbol-simbol cuaca. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *box* cuaca maka peneliti pada tahap uji coba lapangan analisis data dengan melakukan *posttest* untuk mengetahui keberhasilan setelah menggunakan media pembelajaran *box* cuaca dalam proses pembelajaran. Adapun rumus menghitung nilai keefektifan adalah sebagai berikut:

$$\text{Keefektifan} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah memperoleh total skor maka skor tersebut dibandingkan dengan tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Keefektifan

Nilai	Kategori
<70	Belum Tuntas
≥70	Tuntas

Sumber: Olah Data Peneliti 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dikembangkan peneliti yaitu menghasilkan media pembelajaran *box* cuaca yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) adalah salah satu rangkaian proses atau langkah langkah bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau dapat menyempurnakan produk yang telah ada. Desain pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dimana untuk menghasilkan media pembelajaran *box* cuaca sesuai dengan tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca materi tentang simbol-simbol cuaca.

Pada tahap *analyze* (analisis) dilakukan dengan menggunakan 3 aspek yaitu analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis media pembelajaran. Dari ketiga aspek tersebut peneliti kemudian memperhatikan permasalahan kemudian mencari solusinya untuk mengatasi permasalahan yang diperoleh sebelumnya. Setelah tahap analisis, lanjut ke tahap *design* (desain) setelah diperoleh permasalahannya kemudian mencari solusinya dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dengan menyusun rancangan media pembelajaran sesuai dengan spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, setelah selesai pembuatan media, kemudian media

pembelajaran tersebut harus melalui tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli. Selanjutnya, tahap *development* (pengembangan) peneliti mengembangkan media pembelajaran *box* cuaca sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya setelah itu dilakukan validasi media dan materi oleh para ahli. Kemudian dilanjutkan ke tahap implementasi yaitu terdiri dari uji coba satu ke satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba kelompok besar. Uji coba *one to one* dan uji coba *small group* yaitu dengan memberikan angket ke peserta didik yang bertujuan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran *box* cuaca yang telah dikembangkan. Setelah mendapatkan nilai praktis, dilanjutkan dengan melakukan uji coba kelompok besar dengan memberikan soal latihan setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *box* cuaca yang bertujuan untuk mengetahui nilai keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya, tahap terakhir yaitu evaluasi pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari yang telah dilakukan dari awal sampai tahap terakhir agar produk yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik dan bermanfaat serta layak untuk digunakan. Media pembelajaran *box* cuaca dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif belajar yang di mana membuat siswa senang untuk belajar di dalam kelas karena adanya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Kevalidan

Pada tahap validasi terdapat 3 validator yaitu dua orang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang dan satu guru kelas III SD Negeri 90 Palembang. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli maka prototype I dilakukan revisi sesuai dengan saran/komentar yang diberikan sehingga dapat menghasilkan prototype II kembali melakukan validasi kepada para ahli menggunakan lembar angket validasi untuk menilai kevalidan media pembelajaran *box* cuaca yang telah direvisi oleh peneliti.

Tabel 5. Hasil Validasi Seluruh Validator

No	Validator	Aspek yang Dinilai	
		Media	Materi
1	AP	44	43
2	M. RI	40	41
3	LS	45	44
	Jumlah	129	129
	Persentase	86%	86%
	Rata-rata persentase keseluruhan aspek	85,6%	
	Kategori	Sangat Valid	

Sumber: Olah Data Peneliti, 2023

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil persentase dari ketiga validator terhadap penilaian kualitas produk yang dikembangkan memperoleh persentase keseluruhan sebesar 85,6% dengan kategori sangat valid. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *box* cuaca dinyatakan valid dan layak untuk ke tahap selanjutnya.

Kepraktisan

Dari tahap *one to one* yang telah dilakukan pada tiga orang peserta didik memperoleh rata-rata 85,3% dengan kategori sangat praktis, peserta didik memberikan respon positif terhadap angket yang telah diberikan mengenai media pembelajaran *box* cuaca kemudian dapat diimplementasikan pada uji kelompok kecil (*small group*). Uji coba *small group* dilakukan setelah uji coba *one to one* yang dilakukan kepada siswa kelas IIIa SD Negeri 90 Palembang. Dari hasil angket respon peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan dengan memperoleh hasil rata-rata keseluruhan angket respon peserta didik sebesar 90,2% menunjukkan bahwa media pembelajaran *box* cuaca yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat praktis.

Keefektifan

Setelah mendapatkan nilai valid dan praktis, peneliti melakukan uji coba kelompok besar kepada siswa kelas IIIa yang berjumlah 22 orang siswa, uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *box* cuaca yang dikembangkan memiliki nilai keefektifan terhadap penguasaan materi simbol simbol cuaca kelas III SD Negeri 90 Palembang. Uji coba kelompok besar ini berupa tes soallatihan yang berjumlah 10 soal pilihan ganda yang diberikan kepada setiap peserta didik.

Dari hasil belajar siswa melalui tes latihan soal diperoleh dari 22 siswa terdapat 3 siswa yang nilainya belum tuntas atau belum mencapai KKM dan 19 siswa lainnya tuntas dengan nilai sesuai dan diatas KKM. Adapun nilai terendah yang didapat siswa adalah 50 sebanyak 1 orang siswa, nilai tertinggi yakni 90 sebanyak 1 orang siswa, dan didapatkan rata-rata nilai keefektifan dari hasil belajar sebesar 72,73% dengan kategori baik.

Dari hasil pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa *box* cuaca dinyatakan valid, praktis dan efektif dibuktikan nilai kevalidan dengan memperoleh rata-rata 85,6 % dengan kategori sangat valid, nilai kepraktisan pada uji coba *one to one* dan *small group* dengan kategori sangat praktis dilihat dari hasil uji coba *one to one* memperoleh rata-rata 85,3% dan pada uji coba *small group* memperoleh rata-rata memperoleh rata-rata 90,2%. Dan nilai keefektifan pada uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata 72,73 dengan kategori baik

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian-penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh (Adawiyah et al., 2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil ahli materi memperoleh skor akhir 93,63% dengan kategori sangat layak. Hasil ahli media memperoleh skor akhir 93% dengan kategori sangat layak, lalu pada uji coba terbatas memperoleh skor 84,94% dengan kategori sangat layak, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media *Magic Box Sikla* (Siklus air) layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran

Yang kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Meilanda et al., 2022), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil kevalidan media *magic box* dari validasi ahli bahasa sebesar 4,25 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi sebesar 4,37 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media sebesar 4,17

dengan kategori valid. Dari ketiga validator tersebut didapat data akhir pada uji kevalidan media *magic box* sebesar 4,27 sehingga dapat diartikan bahwa media *magic box* sudah memenuhi persyaratan uji kevalidan pada kategori sangat valid. Hasil kepraktisan pendidik sebesar 87,5 dengan kategori sangat praktis dan untuk hasil uji coba *one to one* sebesar 100 dengan kategori sangat praktis. Uji coba kelompok kecil sebesar 98,44 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba didapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 95,3 sehingga media *magic box* dari hasil pengembangan sudah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

Yang ketiga, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Serli Evidiasari, Subanji, 2018), hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan produk berupa media *box* memiliki kriteria pencapaian 77,4%. Kriteria tersebut menempati kategori layak/tepat. Rata-rata kepraktisan yang diisi oleh guru kelas 1 yang mengajar di kelas tersebut, diperoleh presentase nilai sebesar 92,2% maka kepraktisan media tersebut adalah sangat valid. Penentuan efektifitas menunjukkan persentase 83,3% media *box* sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran. Kriteria ketuntasan untuk siswa bila hasil evaluasi tersebut mencapai KKM yaitu 70, dari 30 siswa yang dijadikan sebagai obyek penelitian sebanyak 25 siswa tuntas secara individual dan 5 orang siswa tidak tuntas. Jika dipersentasekan maka sebanyak 83,3% siswa yang memiliki nilai di atas KKM yaitu 70 dan 16,7% siswa yang memiliki nilai dibawah 70. Persentase siswa yang memiliki nilai ketuntasan melebihi 80% maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan media *box* mengenal bilangan dan operasinya memiliki kriteria efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *box* cuaca maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *box* cuaca dinyatakan valid, praktis, efektif dan layak diuji cobakan di lapangan. Dilihat dari hasil penilaian kevalidan dari ketiga validator memperoleh rata-rata 85,6 % dengan kategori sangat valid, pengembangan media pembelajaran *box* cuaca dengan kategori sangat praktis dilihat dari hasil uji coba *one to one* memperoleh rata-rata 85,3% dan pada uji coba *small group* memperoleh rata-rata memperoleh rata-rata 90,2%. Pada uji coba kelompok besar memiliki nilai keefektifan dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan memperoleh rata-rata 72,73% dengan kategori baik. Sehingga dari data di atas dapat menjawab rumusan masalah yang ada, yaitu hasil pengembangan media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Magic Box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 599–606. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2003>
- Depdiknas. (2013). Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Dewi Sartika, A., & Bahri, S. (2022). Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 82–91.
- Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i1.913>
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 5054–5062. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7422>
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Jaya, A., Hermansyah, & Mortini, A. V. (2018). The Effect of Crawford Series Teaching (CST) on the Students' Writing Achievement. *ESTEEM: JOURNAL OF ENGLISH STUDY PROGRAMME*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/esteem.v1i1.4827>
- Jaya, A., & Mortini, A. V. (2018). DEVELOPING MOODLE-BASED E-LEARNING MEDIA TO LEARN NEWS WRITING. *The Journal of English Literacy Education*, 10(1), 37–45. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Juniza, D., Armariena, D. N., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 234–249. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3563>
- Kumala Sari, L., Rury Rizhardi, & Mega Prasrihamni. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1576–1581.
- Kustandi, C., & Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4(1), 54–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680>
- Mardhiyah, A., Jaya, A., & Uzer, Y. (2023). Students' Speaking Ability Through Small Group Discussion. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 6(1), 81–86. <https://doi.org/10.31851/esteem.v6i1.10216>
- Marleni, M., Jaya, A., & Hidayad, F. (2022). Integrated Curriculum Used in Learning English. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 5(2), 304–308. <https://doi.org/10.31851/esteem.v5i2.8592>
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

- Saputri, N. (2015). *Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Alfabeta.
- Sunarto, & Riduwan. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian, Sosial, Ekonomi, Komunikasi*. Alfabeta.
- Suryani, A., Siahaan, P., & Samsudin, A. (2021). *Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Keterampilan Proses Sains Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Keterampilan Proses Sains Siswa SMP pada Materi Gerak. June 2015, 20–21*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2)*, 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Telaumbanua, S., Lase, S., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Inkuiri di Kelas VIII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos. *Formosa Journal of Applied Sciences, 1(5)*, 609–624. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1378>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika, 3(3)*, 955–961.
- Wardoyo, S., Armariena, D. N., & Prasrihmani, M. (2022). Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2)*, 918–925. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.200>