

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI MI AL-IKHLAS KOTA TANGERANG

THE IMPACT OF *MAGIC BOX* LEARNING MEDIA ON STUDENTS' MATHEMATICS ACHIEVEMENT AT MI AL-IKHLAS TANGERANG CITY

Siti Murtiningsih¹, Utia Auliya Rahmah²

Institut Binamadani Indonesia^{1,2}

murtiningsih@stai-binamadani.ac.id¹, utiaauliyarahma@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV di MI Al-Ikhlal Cipondoh, Kota Tangerang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Matematika yang kerap dianggap sulit, terlebih apabila pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media Magic Box dan kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, sedangkan analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t melalui program SPSS for Windows 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai thitung lebih besar daripada ttabel ($6,433 > 0,304$) serta nilai signifikansi lebih kecil dari α ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Magic Box efektif dan berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran magic box, hasil belajar, matematika, MI (Madrasah Ibtidaiyah)

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using the Magic Box learning media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at MI Al-Ikhlal Cipondoh, Tangerang City. The background of this research is based on the issue of students' low comprehension of mathematics, which is often perceived as a difficult subject, particularly when taught in a monotonous and less engaging manner. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two groups: the experimental group, which received treatment through the use of Magic Box media, and the control group, which did not receive such treatment. The research instrument was a learning achievement test, and data analysis was conducted using the t-test with SPSS for Windows 22. The results indicated a significant effect of the Magic Box media on students' learning outcomes. This was evidenced by the tcount value being greater than ttable ($6.433 > 0.304$) and the significance value being smaller than α ($0.000 < 0.05$), leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) and the rejection of the null hypothesis (H_0). Therefore, it can be concluded that the Magic Box media is effective and positively contributes to improving elementary students' mathematics learning outcomes.

Keyword: Magic Box, Learning Media, Learning Outcomes, Mathematics Education, Islamic Primary School

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sistematis dan sistemik untuk mengawali, memperlancar, dan menyempurnakan proses pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran erat kaitannya dengan jenis hakikat serta jenis belajar dan prestasi belajar tersebut. (Wahab, G., & Rosnawati, 2021). Namun demikian, tidak dipungkiri bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar peserta didik. Bahkan, pembelajaran matematika sering dianggap membosankan, di mana ini selanjutnya menjadi salah satu factor penyebab rendahnya hasil belajar matematika pada peserta didik (Alman et al., 2022)

Pada hakikatnya, matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak dan deduktif, sedangkan anak sekolah dasar merupakan pemikir yang relatif konkrit dan berkemampuan berbeda, sehingga strategi dan pendekatan psikologis menjadi salah satu pilihan sebagai jembatan sementara (Risma Handayani, Ni Pt, 2022). Matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik sejak dini, termasuk di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI). Namun demikian, matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama karena sifatnya yang abstrak dan minimnya pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, di antaranya guru belum menggunakan model pembelajaran yang variatif dan media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis sebagai penyampaian materi. (Fitriyani, Handayani, & Y.P, 2020). Keadaan semacam ini mengakibatkan siswa merasa bosan, tidak bersemangat, dan kurang kreatif ketika mempelajari matematika sehingga hasil belajar yang diperoleh mengecewakan. Untuk mengatasi hal ini, pendidik dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

Terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang pengaruh media pembelajaran dengan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika yang sering dianggap sulit oleh peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Mujiani (2016) menunjukkan bahwa media model berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitiannya menemukan bahwa media model memberikan pengaruh sebesar 90,1% terhadap peningkatan hasil belajar, serta terdapat interaksi positif antara penggunaan media dan kecerdasan logis matematis siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan potensi kognitif peserta didik.

Selain itu, penelitian lain juga mendukung efektivitas media manipulatif dalam pembelajaran Matematika. Ranjani, Mursalim, dan Kartono (2019) melalui studi quasi eksperimen menemukan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media manipulatif memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Rata-rata skor post-test kelompok eksperimen adalah 79,84, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 66,76. Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung 3,284 lebih besar daripada ttabel 2,001 pada taraf signifikansi 5%, yang menegaskan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Nisa' dan Saraswati (2020) membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada materi aritmetika sosial. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan analisis inferensial melalui SPSS, dan hasilnya menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis teknologi audio-visual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Studi lain oleh Sugiyati (2018) menekankan pentingnya kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa. Dalam penelitiannya, dibandingkan dengan media 2D, penggunaan media 3D terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terutama

bagi mereka yang memiliki minat belajar tinggi. Namun, bagi siswa dengan minat belajar rendah, media 2D justru lebih efektif. Temuan ini memberikan gambaran bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya bergantung pada jenis media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik seperti motivasi dan minat belajar.

Lebih lanjut, temuan-temuan tersebut diperkuat oleh hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Tumangkeng, Kusumah, dan Somakim (2018). Penelitian yang menelaah 31 skripsi mahasiswa PGSD menemukan bahwa media pembelajaran memiliki effect size sebesar 0,95, yang berarti memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar Matematika. Media manipulatif dan media cetak ditemukan sebagai jenis media yang paling efektif, terutama pada materi bilangan di tingkat sekolah dasar. Dzikri, Rizkiyah, dan Salamah (2023) dalam kajian systematic literature review terhadap 14 artikel juga menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu strategi penting yang berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Matematika.

Dari berbagai penelitian di atas, dapat diketahui bahwa perlu adanya upaya dari pendidik untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran Matematika di kelas. Para guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terencana sekaligus mampu mengembangkan media belajar yang variatif agar hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan demikian, proses belajar mengajar—khususnya pada mata pelajaran Matematika—diharapkan dapat berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik (Nafi'ah, 2018).

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa guru di MI Al-Ikhlas Cipondoh Kota Tangerang masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan pembelajaran Matematika. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar Matematika yang abstrak, serta menunjukkan minat dan partisipasi belajar yang rendah ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Kondisi ini berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan.

Selain itu, keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru turut menjadi faktor penyebab suasana belajar di kelas cenderung monoton dan kurang menarik. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan media konvensional, sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang interaktif. Padahal, pembelajaran Matematika membutuhkan strategi dan media yang mampu mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus memperbaiki capaian hasil belajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media Magic Box, yakni media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar Matematika. Media ini diharapkan dapat membantu guru mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar Matematika dipandang penting untuk dilakukan di MI Al-Ikhlas Cipondoh Kota Tangerang. Sekolah ini dipilih karena permasalahan yang ditemukan sesuai dengan fokus penelitian, yakni rendahnya hasil belajar Matematika siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di MI Al-Ikhlas Cipondoh, sekaligus menjadi rujukan bagi guru maupun sekolah lain dalam meningkatkan mutu pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan bervariasi Quasi Eksperimen. Manipulasi atau perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Kotak Ajaib, ada juga kelas kontrol dalam penelitian ini.

Desain kelompok kontrol nonequivalent digunakan dalam penelitian ini, sehingga desain penelitiannya adalah sebagai berikut :

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimental	YE	X	YE
Kontrol	YK		YK

Keterangan :

- YE** : Data hasil pretest/posttest kelas eksperimen
YK : Data hasil pretest/posttest kelas kontrol
X : Perlakuan yang di eksperimenkan

Pendekatan pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling (acak kelas/siswa tidak acak). Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 44 siswa, kelas IV A sebagai kelas eksperimen sebanyak 22 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol sebanyak 22 siswa.

Variabel independen dan variabel dependen digunakan dalam penelitian ini.

1. Variabel Bebas, disebut juga variabel bebas dalam bahasa Indonesia. Variabel independen ini adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan keberadaan variabel dependen. (Sugiyono, 2012) Media Pembelajaran Kotak Ajaib (X) merupakan variabel bebas dalam penelitian ini.
2. Istilah "variabel dependen" sering digunakan Variabel output, kriteria, dan dampak adalah contoh dari istilah ini. Ini dikenal sebagai variabel dependen dalam bahasa Indonesia. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau dihasilkan dari variabel independen. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Pretest

Sebelum peneliti memberikan perlakuan terhadap kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), terlebih dahulu peneliti memberikan pretest materi kelipatan suatu bilangan dan faktor suatu bilangan kepada kedua kelompok tersebut. Hasil pretest hasil belajar siswa pelajaran Matematika, siswa kelompok eksperimen diketahui jumlah siswa 22 orang dengan perolehan nilai terendah 40, nilai tertinggi 75 dengan jumlah total 1290. Nilai rata-rata (mean) 58,64, nilai tengah (median) 60,00, nilai yang sering muncul (mode) 50,00 dan Simpangan Baku (Std. Deviation) 8,616. Hasil pretest hasil belajar Matematika materi FPB dan KPK siswa kelompok kontrol, diketahui jumlah siswa 22 orang dengan perolehan nilai terendah 40, nilai tertinggi 70 dengan total 1245. Nilai rata-rata (mean) 56,59, nilai tengah (median) 60,00, nilai yang sering muncul (mode) 60 dan Simpangan baku (Std. Deviation) 7,301

Pengujian Data Post Test

Hasil post test hasil belajar Matematika materi FPB dan KPK siswa kelompok eksperimen, diketahui jumlah siswa 22 orang dengan perolehan nilai terendah 50, nilai tertinggi 100 dengan jumlah total 1710. Nilai rata-rata (mean) 77,73, nilai tengah (median) 80,00, nilai yang sering muncul (mode) 80 dan Simpangan baku (Std. Deviation) 11,925. Hasil post test hasil belajar Matematika materi FPB dan KPK siswa kelompok kontrol, diketahui jumlah siswa 22 orang dengan perolehan nilai terendah 40, nilai tertinggi 70 dengan jumlah total 1340. Nilai rata-rata (mean) 60,91, nilai tengah (median) 60,00, nilai yang sering muncul (mode) 60 dan Simpangan baku (Std. Deviation) 8,679.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan di atas didapatkan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran Magic Box dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil didapat nilai thitung > ttabel ($6,433 > 0,304$), demikian juga dengan nilai sig < α ($0,000 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan terbuktinya hipotesis, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah pada siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Cipondoh Kota Tangerang.

Berdasarkan hal tersebut hasil belajar Matematika menggunakan media Magic Box lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar Matematika dengan menggunakan metode ceramah. Penggunaan media Magic Box secara baik dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Magic Box memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Al-Ikhlas Kota Tangerang. Peningkatan nilai rata-rata yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika yang diajarkan secara konkret dan visual.

Hasil ini sejalan dengan temuan Istiqomah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan Magic Box dalam pembelajaran pecahan pada siswa kelas II SD secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua penelitian sama-sama menyoroti keefektifan media ini dalam menyederhanakan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Temuan ini juga diperkuat oleh Mawarni et al. (2023) yang menyatakan bahwa Magic Box tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini tercermin pula di MI Al-Ikhlas, di mana guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias saat menggunakan Magic Box, dan interaksi siswa dalam pembelajaran meningkat.

Namun demikian, tidak semua hasil penelitian menunjukkan pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan di SDIT Al-Islam Sine oleh Astuti (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media Magic Box tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil ini memberikan gambaran bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada konteks mata pelajaran, kesiapan guru, serta desain pembelajaran yang diterapkan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Pratama dan Sari (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran tidak akan optimal apabila tidak diintegrasikan dengan strategi pengajaran yang tepat. Dalam konteks penelitian di MI Al-Ikhlas Cipondoh, keberhasilan media Magic Box juga didukung oleh kesiapan guru, ketepatan

penggunaan media sesuai dengan materi, serta integrasi media ke dalam proses pembelajaran yang sistematis.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran konkret seperti Magic Box sangat sesuai digunakan pada tingkat madrasah ibtidaiyah, khususnya dalam pembelajaran Matematika yang memiliki karakteristik abstrak. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga berdampak pada aspek afektif dan psikomotor siswa, seperti menumbuhkan minat belajar, meningkatkan keaktifan, serta melatih keberanian untuk menyampaikan pendapat (Nafi'ah, 2018).

Selain itu, kesesuaian konteks materi juga perlu diperhatikan. Media Magic Box cenderung lebih efektif digunakan pada materi yang bersifat konkret, seperti bangun datar, pecahan, atau konsep kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB). Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Sulisty (2019) menegaskan bahwa pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Peran guru pun sangat penting dalam mengoptimalkan penggunaan media ini. Guru tidak hanya dituntut memahami cara penggunaan Magic Box, tetapi juga mampu memadukannya dengan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sebagaimana ditegaskan oleh Arsyad (2019), media pembelajaran bukan sekadar alat bantu visual, melainkan bagian integral dari sistem pembelajaran yang perlu dikelola secara profesional. Oleh karena itu, penggunaan Magic Box memerlukan pelatihan dan pengembangan bagi guru agar lebih efektif, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di madrasah ibtidaiyah.

Hasil Penelitian Analisis Data

1. Pengujian Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas Data Pretest

Untuk dapat melihat data pretest normal atau tidak dapat dilihat dari angka signifikansi (sig) pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	Pretest Eksperimen	0,204	22	0,18
	Pretes Kontrol	0,215	22	0,09

Berdasarkan perhitungan uji normalitas di atas pada kelas eksperimen diperoleh Asymp. Sig = 0,18 dan pada kelas kontrol diperoleh Asymp. Sig = 0,09 jika dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$ maka nilai Asymp. Sig > 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua data pretest berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Post Test

Untuk dapat melihat data post tes ini normal atau tidak dapat dilihat dari angka signifikansi (sig) pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai Posttest	Posttest Eksperimen	0,173	21	0,101
	Posttest Kontrol	0,212	22	0,110

Berdasarkan perhitungan uji normalitas di atas, pada kelas eksperimen diperoleh Asymp. Sig = 0,101 dan pada kelas kontrol diperoleh Asymp. Sig = 0,110. Jika dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$ maka nilai Asymp. Sig $> 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua data posttest berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

a. Uji Homogenitas Data Pretest

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilihat berdasarkan pada hasil. Levene Statistik seperti di bawah ini :

Tabel 4.15
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.546	1	42	.464
	Based on Median	.480	1	42	.492
	Based on Median and with adjusted Df	.480	1	41.793	.492
	Based on trimmed Mean	.533	1	42	.470

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi dari Levene statistic adalah 0,464. Jika dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$ maka nilai Sig $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).

b. Uji Homogenitas Data Post Test

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilihat berdasarkan pada hasil. Levene Statistik seperti di bawah ini:

Tabel 4.16
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.455	1	42	.504

Belajar	Based on Median	.507	42	.48
	Based on Median and with adjusted df	.507	40.906	.48
	Based on trimmed Mean	.372	42	.544

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi dari Levene statistic adalah 0,504. Jika dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$ maka nilai Sig $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).

Uji Hipotesis

Setelah data terkumpul secara lengkap, maka tahap selanjutnya ialah mengolah data. Dalam penelitian ini metode analisis yang digunakan adalah dengan t test. Uji beda kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan statistik parametric (Uji-t) dengan kaidah pengujian hipotesis sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas
Ketentuan pengujian dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Membandingkan antara nilai thitung dengan ttabel.
 - a. Jika thitung $>$ ttabel maka H₀ ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
 - b. Jika thitung $<$ ttabel maka H₀ diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Membandingkan antara nilai probabilitas signifikansi (Sig.) dengan nilai α (0,05)
 - a. Jika Sig. $<$ 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
 - b. Jika Sig. $>$ 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Uji t Data Pretest

Berdasarkan hasil analisis dengan SPSS di dapatkan hasil pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.17

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	Df
Hasil Pretest	Equal variances assumed	.546	.464	.850	42
	Equal variances not assumed			.850	40.897

Berdasarkan hasil di atas, uji homogenitas, data pretest hasilnya homogeny maka uji beda yang diambil adalah data pada tabel Spss. Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui nilai thitung sebesar 0,850 dengan Sig. sebesar 0,464. Nilai ini jika dibandingkan dengan nilai ttabel dengan taraf 5 % dengan df (44- 2=42) didapatkan nilai ttabel sebesar 0,304. Berdasarkan hasil tersebut, maka jika dibandingkan nilai thitung > ttabel (0,850 > 0,304), demikian juga dengan nilai sig > α (0,464 > 0,05). Berdasarkan hasil tersebut maka H0 diterima dan Ha ditolak. Sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara kedua kelas, artinya keadaan awal siswa kelompok eksperimen dan kontrol sebelum mendapatkan perlakuan terdapat kemampuan yang sama.

2. Uji t Data Post Test

Berdasarkan hasil analisis dengan SPSS di dapatkan hasil pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.18

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means	
		F	Sig.	T	Df
Hasil	Equal variances Assumed	.455	0.000	6.433	42
	Equal variances not assumed			6.433	40.624

Berdasarkan hasil di atas, uji homogenitas, data posttest hasilnya homogeny maka uji beda yang diambil adalah data pada tabel Spss. Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui nilai thitung sebesar 6,433 dengan Sig. sebesar 0,000. Nilai ini jika dibandingkan dengan nilai ttabel dengan taraf 5 % dengan df (44-2=42) didapatkan nilai ttabel sebesar 0,304. Berdasarkan hasil tersebut, maka jika dibandingkan nilai thitung > ttabel (6,433 > 0,304), demikian juga dengan nilai sig < α (0,000 < 0,05). Berdasarkan hasil tersebut maka H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara kedua kelas, artinya keadaan akhir siswa kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan memiliki peningkatan hasil belajar Matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Magic Box terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Cipondoh Kota Tangerang, dapat disimpulkan bahwa media Magic Box memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan thitung lebih besar daripada ttabel (6,433 > 0,304) dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari α (0,000 < 0,05). Artinya, terdapat perbedaan yang nyata antara kelompok eksperimen yang menggunakan Magic Box dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Media Magic Box terbukti mampu membantu siswa memahami materi Matematika yang bersifat abstrak, khususnya pada topik bangun datar, pecahan, serta operasi hitung, sehingga hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Selain itu, penggunaan Magic Box tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, tetapi juga memengaruhi aspek afektif dan psikomotor. Siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, serta berani menyampaikan pendapat, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media *Magic Box* dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di tingkat MI.

SARAN

Guru disarankan untuk memanfaatkan media inovatif seperti Magic Box dalam pembelajaran Matematika agar proses belajar menjadi lebih variatif, efektif, dan menyenangkan. Sekolah perlu memberikan dukungan berupa pelatihan maupun fasilitas dalam pengembangan media pembelajaran kreatif. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada materi atau mata pelajaran lain dengan cakupan sampel yang lebih luas agar efektivitas media Magic Box dapat diuji lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alman, R., et al. (2022). Media pembelajaran Pop Up Book terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 149–155. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2662>
- Astuti, W., & Prasetyo, H. (2020). Penerapan Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 45–52.
- Fithriyani, I., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 545-551. Retrieved from <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/saintek/article/view/1734>
- Fitriani, N., & Hidayat, R. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 134–142. <https://doi.org/10.21009/jpd.122.05>
- Fitrianti, H., Handayani, & Y. P. (2020). Keefektifan media Magic Box terhadap hasil belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang sederhana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fitrianti, I. (2020). Keefektifan media Magic Box terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 1–10.
- Istiqomah, N. A., Heryanto, A., & Sunedi, S. (2024). Penerapan media pembelajaran Magic Box terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan di kelas II sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 1709–1717.
- Mawarni, H. R., Idris, M., & Jermansyah, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran Magic Box interaktif materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 890–897.
- Nafi'ah, L. (2018). Inovasi media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 80–89. <https://doi.org/10.26877/jpm.v6i2.2780>
- Nafi'ah, L. (2018). *Model-model pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pratiwi, S., & Lestari, T. (2019). Efektivitas media konkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 435–447. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25678>
- Putri, N. M. (2018). Meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran matematika. *Jurnal PGSD*, 6(9), 1–8.

- Rahmawati, I., & Kurniawan, A. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 55–64. <https://doi.org/10.26877/jipm.v9i1.3574>
- Risma Handayani, N. P. (2020). Pengaruh model pembelajaran langsung berbantuan media gambar terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>
- Rohmah, S., & Widodo, S. (2022). Penggunaan media Magic Box untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 22–31. <https://doi.org/10.21009/jpi.071.04>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastrri, D., & Hidayah, R. (2021). Penggunaan Magic Box dalam pembelajaran IPAS di SDIT Al-Islam Sine. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 101–110. <https://doi.org/10.31004/jipd.v5i2.2150>
- Wahab, G., & Rosnawati, S. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.