

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK AJAIB DALAM MENINGKATKAN NUMERASI PESERTA DIDIK KELAS I MADRASAH IBTIDAIYAH

Eka Zaqiya Rahmawati¹, Ria Resti Fauziah², Rahmat Rudianto³
Institut Al Azhar Menganti Gresik

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kotak ajaib terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas I MI Al-Azhar Menganti. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode *true eksperimental design* dan desain eksperimen *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kotak ajaib masuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengaruh penggunaan kotak ajaib yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat meningkatkan kemampuan numerasi, terbukti melalui hasil pretest peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 39. Namun setelah diberikan perlakuan, hasil *post test* menunjukkan nilai kemampuan numerasi peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dan mendapatkan nilai di atas KKTP jika dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan nilai tertinggi 95 dan terendah 69 dalam kategori sangat tinggi dan tinggi, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertingginya 81 dan terendah 56 dalam kategori tinggi dan cukup tinggi. Selanjutnya pengaruh media kotak ajaib terhadap kemampuan numerasi peserta didik terlihat dari t-tabel dan t-hitung yang menunjukkan signifikansi $5\% = 2,086 < 5,374$, atau sebesar $0,000 < 0,05$, artinya media pembelajaran kotak ajaib berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelas I MI Al-Azhar Menganti.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Kotak Ajaib, Kemampuan Numerasi

¹ Eka Zaqiya Rahmawati, Email: kyakiki45@gmail.com

² Ria Resti Fauziah, Email: fauziahriaresti@gmail.com

³ Rahmat Rudianto, Email: rudiantorahmat1987@gmail.com

PENDAHULUAN

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa," demikian bunyi Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sikap peserta didik agar mereka menjadi lebih sensitif terhadap isu-isu yang ada, serta sebagai alat untuk membentuk karakter bangsa. Pada era saat ini, dunia pendidikan dihadapkan dengan tantangan abad 21. Di mana saat ini peserta didik dituntut untuk menguasai segala kemampuan, termasuk kemampuan numerasi. Dalam menghadapi tantangan abad 21, pemahaman numerasi matematis sangat penting untuk diajarkan.⁵

Menurut Tyas dan Pangesti, kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan konsep operasi menghitung dan menganalisis diagram, tabel, dan grafik secara matematis. Sedangkan menurut Nasution dalam masyarakat modern, kemampuan berhitung sangat penting untuk kesejahteraan warga negara. Hal ini ditunjukkan oleh rangka indikator kerja global dan tujuan Agenda Pembangunan Berkelanjutan (APB) 2030, yang menetapkan bahwa kemampuan berhitung harus menjadi mahir yang dimiliki oleh semua orang pada tahun 2030.⁶

Kegiatan yang berkaitan dengan belajar mengajar pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk komunikasi. Setiap pendidik dan peserta didik harus menyampaikan dan bertukar pesan atau informasi agar dapat membangun atau mewujudkan proses komunikasi. Melalui proses komunikasi, orang lain dapat menyerap dan mengalami pesan atau informasi tersebut. Penggunaan alat bantu yang memudahkan komunikasi, yang disebut media, sangat penting untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam proses tersebut. Dalam upaya membantu peserta didik memahami materi pelajaran, maka digunakanlah media yang bertujuan untuk memudahkan pembelajaran.⁷

Simamora dkk. mendefinisikan kotak ajaib sebagai kotak berbentuk persegi panjang atau kubus yang tidak transparan, yang dimensinya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tertentu. Kotak ajaib disebut "kotak ajaib" karena terbuat dari kotak kardus. Namun, karena murid tidak mengetahui isinya, media ini tampak

⁴ Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *jurnal Pendidikan Dasar* 4, No.1 (2019) 29-39.

⁵ Ashilla Hanun Sanvi, dkk, "Analisis Kemampuan Numerasi Pada Materi Matriks Ditinjau Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, No.2 (2022) 129-145.

⁶ Ashilla Hanun Sanvi, dkk, "Analisis Kemampuan Numerasi Pada Materi Matriks Ditinjau Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika," 129-145.

⁷ Enung Nurhasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 1, no. 2 (2021) 60-68.

misterius saat digunakan. Hanya saat kotak dibuka, mereka akan tahu apa yang ada di dalamnya. Media dalam "kotak ajaib" adalah media yang isinya tidak mungkin diprediksi.⁸

Penggunaan media kotak ajaib dalam pembelajaran dapat diterapkan menggunakan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Model pembelajaran CTL menurut Situmorang dan Gultom adalah satu rencana keikutsertaan secara penuh dalam pembelajaran untuk mendapatkan pelajaran yang dipelajari serta mengaitkannya dalam kehidupan mereka sehingga dalam kehidupan mereka dapat menerapkannya. Model pembelajaran CTL ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan numerasi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi Suarman Situmorang, dkk, bahwa model pembelajaran CTL terbukti berpengaruh dan sangat bagus untuk meningkatkan numerasi peserta didik.⁹

Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Aela Mumazizah, Mohamad Fatih, Cindya Alfi, yang berjudul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Kelas I SD," pada tahun 2023. Penggunaan media pembelajaran kotak ajaib pada peserta didik Kelas I SDN Tlumpu Kota Blitar, terbukti dapat meningkatkan kemampuan numerasi melalui media pembelajaran ular tangga berbasis magic box mengalami peningkatan sedang.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengkaji media pembelajaran kotak ajaib dan kemampuan numerasi peserta didik adalah tujuan yang relevan dan bernilai. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti mengevaluasi pengaruh media pembelajaran kotak ajaib dalam meningkatkan kemampuan numerasi pada peserta didik. Dalam proses penelitian ini, peneliti dapat mengumpulkan data sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran kotak ajaib untuk mengukur perubahan dalam kemampuan numerasi peserta didik. Hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang sejauh mana media ini memengaruhi prestasi peserta didik dalam kemampuan numerasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam menerapkan dan menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang lebih efektif dan bermanfaat bagi peserta didik, dan juga dapat membantu pendidik memilih media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti telah memilih judul penelitian sebagai berikut: **"Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Ajaib dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas I MI Al-Azhar Menganti Gresik"**.

⁸ Susi Suryani, Jayanti Jayanti, and Ida Suryani, "Pengaruh Media Pembelajaran Koja (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Kelas II," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 216–220.

⁹ Adi Suarman Situmorang, dkk., "Model Pembelajaran CTL Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik SMP Adhyaksa," *Journal of Mathematics Education and Applied*, 2022, 57–62, <https://doi.org/10.36655/sepren.v3i2>.

¹⁰ Aela, Fatih, and Alfi, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD."

TINJUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media merupakan elemen krusial yang harus selaras dengan keseluruhan proses pembelajaran. Pada akhirnya, pemilihan media digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Alat bantu guru dan teknologi komunikasi untuk menyebarkan informasi dari sumber-sumber pendidikan kepada siswa merupakan contoh media pendidikan. Jika media pembelajaran dirancang dan diproduksi dengan baik, media tersebut akan berfungsi sebagai penyaji dan saluran komunikasi, yang memungkinkan guru untuk mengomunikasikan informasi pembelajaran kepada siswa meskipun mereka tidak hadir secara fisik.¹¹

Kotak Ajaib

Peneliti memilih memakai media dengan jenis media visual yang mana peserta didik dapat menyaksikan dan mempraktekkan secara langsung media pembelajaran tersebut. Pemilihan media pembelajaran ini, di sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik ketika pembelajaran di kelas. Media pembelajaran *magic box* akan dimanfaatkan peneliti dalam penelitian ini. Kotak ajaib adalah alat yang dibuat dari papan dan kayu lapis, dibentuk menjadi kotak dengan kompartemen khusus untuk setiap lubang. Setiap sisi kotak dihiasi dengan beragam mainan edukatif.¹²

Permainan ini dikenal sebagai "kotak ajaib" karena permainan ini dibuat dari kotak kardus dan, saat kotak ditutup, anak tidak menyadari isinya, yang menambah misteri. Disebut sebagai kotak misteri atau kotak ajaib karena anak akan mengenali benda-benda di dalamnya saat tutup kotak dibuka. Menebak benda-benda di dalam kotak adalah tujuan permainan kotak ajaib.

Kemampuan Numerasi Siswa

Kemampuan merupakan istilah yang telah mengalami afiksasi, khususnya dengan kata dasar "mampu" yang berarti mempunyai kesanggupan atau keterampilan untuk melakukan sesuatu. Kemampuan adalah suatu sifat yang dikaitkan dengan kinerja yang kompeten dan luar biasa dalam pekerjaan atau lingkungan.¹³

Berhitung mengacu pada bakat, kepastian, dan keinginan untuk "berinteraksi dengan data atau angka kuantitatif atau geografis untuk membuat keputusan yang tepat dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari". "Menggunakan berbagai angka dan simbol yang berhubungan dengan matematika dasar untuk menemukan solusi dari situasi praktis sehari-hari" adalah apa yang didefinisikan oleh tim GLN sebagai

¹¹ Iffah S. Mustasyrifah, "*Media Pembelajaran Matematika*," (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021) 3.

¹² Sakerani, dkk, "*Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini (Antologi NAM)*" (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2023), 96.

¹³ Naeklan Simbolon, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Dan Kemampuan Verbal Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 14 Dan 21 Medan," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 33, no. 2 (2014), <http://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2149>.

numerasi (1)., memeriksa data dalam beberapa format(2)., menerapkan pengetahuan ini untuk meramalkan dan mengambil keputusan (3).¹⁴

Numerasi atau berhitung mengacu pada kapasitas memanfaatkan konsep numerik dan keterampilan aritmatika dalam situasi praktis, serta kemampuan memahami dan menganalisis data kuantitatif dalam lingkungan kita sehari-hari. Kemampuan berhitung mencakup kemampuan memahami dan menafsirkan informasi yang disajikan secara kuantitatif, seperti grafik, bagan, dan tabel.¹⁵

Kementrian Agama tahun 2020, menyebut bahwa “numerasi merupakan kemampuan untuk memformulasikan, mengaplikasikan dan menginterpretasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari”.¹⁶

Berhitung, sebagaimana didefinisikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mengacu pada kapasitas kognitif untuk memecahkan masalah praktis secara efektif dalam berbagai situasi, memungkinkan individu untuk menerapkan teknik, prinsip, pengetahuan, dan instrumen matematika. Kemampuan berhitung, sebagaimana didefinisikan oleh Ekowati dkk, mengacu pada keterampilan penalaran amatir seseorang dalam penerapan, formulasi, dan interpretasi matematika dalam banyak konteks. Ini melibatkan pemanfaatan konsep, fakta, dan proses untuk menjelaskan atau menggambarkan peristiwa dan fenomena.¹⁷

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *True Eksperimental Design* dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.¹⁸ Desain ini sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Al-Azhar yang berjumlah 278 peserta didik pada tahun pelajaran 2023/2024. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan peneliti pada penelitian ini, yaitu Kelas I A yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas eksperimen, dan Kelas I B yang berjumlah 21 peserta didik sebagai kelas kontrol.

¹⁴ Nyoman Dantes and Ni Nyoman Lisna Handayani, “Peningkatan Literasi Sekolah Dan Literasi Numerasi Melalui Model Blanded Learning Pada Siswa Kelas v Sd Kota Singaraja,” *Widyalya: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2021): 269–83.

¹⁵ Muhammad Rozikul Afnani, dkk, “Efektivitas Media Papan Edukasi Pintar Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN 02 Guyangan,” *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 3 (2023): 42–53.

¹⁶ Djaffar Lessy, “Peningkatan Kemampuan Numerasi Bagi Guru Mi Melalui Bimtek Tindak Lanjut Hasil Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (2022): 23–29.

¹⁷ Rini Setianingsih, “Analisis Kemampuan Numerasi Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM),” *MATHEdunesa* 11, no. 3 (2022): 837–49.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 74.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Validitas Ahli I

Validasi ahli dilakukan guna mengetahui kualitas perangkat pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Ahli berasal dari dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang menyatakan bahwa aspek penilaian Modul/RPP mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 97,36%, maka Modul/RPP dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi Media Kotak Ajaib Ahli I

Aspek penilaian media pembelajaran Kotak Ajaib mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 97,2%, maka media pembelajaran Kotak Ajaib dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi LKPD Ahli I

LKPD mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 97,2% maka LKPD dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli materi LKPD maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Ahli I

Soal *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 96,875% maka soal *pretest* dan *posttest* dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli materi soal *pretest* dan *posttest* maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi Instrumen Observasi Keterlaksanaan RPP/Modul Ahli I

Instrumen Observasi Keterlaksanaan RPP/Modul mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 95% maka Instrumen Observasi Keterlaksanaan RPP/Modul dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli Instrumen Observasi Keterlaksanaan RPP/Modul maka sangat baik digunakan untuk penilaian observasi pada saat pembelajaran.

Validasi Angket Respon Peserta Didik Ahli I

Angket Respon Peserta Didik mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 95% maka Angket Respon Peserta Didik dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli Angket Respon Peserta Didik maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Data Validasi Ahli II

Validasi ahli dilakukan guna mengetahui kualitas perangkat pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Ahli yang kedua berasal dari Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Menganti Gresik yaitu Bapak Barudin, M.Pd dengan hasil validasi yang menyatakan bahwa aspek penilaian Modul/RPP mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 96%, maka Modul/RPP dalam kriteria

“Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi Media Kotak Ajaib Ahli II

Aspek penilaian media pembelajaran Kotak Ajaib mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 95%, maka media pembelajaran Kotak Ajaib dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi LKPD Ahli II

LKPD mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 94% maka LKPD dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli materi LKPD maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Ahli II

Soal *pretest* dan *post-test* mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 93,75% maka soal *pretest* dan *posttest* dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli materi soal *pretest* dan *posttest* maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi Instrumen Observasi Keterlaksanaan RPP/Modul Ahli II

Instrumen Observasi Keterlaksanaan RPP/Modul mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 90% maka Instrumen Observasi Keterlaksanaan RPP/Modul termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli, Instrumen Observasi Keterlaksanaan RPP/Modul sangat baik digunakan untuk penilaian observasi yang sesuai dengan RPP/Modul pada saat pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Validasi Angket Respon Peserta Didik Ahli II

Angket Respon Peserta Didik mendapatkan nilai akhir validasi sebesar 95% maka Angket Respon Peserta Didik dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli Angket Respon Peserta Didik maka sangat baik digunakan pada pembelajaran.

Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi yang akan diterapkan dalam perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP/Modul, media pembelajaran, LKPD, Soal *pretest posttest*, angket respon peserta didik, instrumen observasi keterlaksanaan modul/RPP. Ahli materi berasal dari dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ISTAZ yaitu Bu Ria Resti Fauziyah, M.Pd dan Bapak Barudin, M.Pd sebagai kepala MI Al-Azhar Menganti hasil validasi ahli materi yakni sebagai berikut.

Hasil Validasi Dosen I dan Dosen II

RPP, media pembelajaran, LKPD, Soal *Pretest & Posttest*, Instrumen Observasi, dan Instrumen Angket mendapatkan nilai akhir validasi dosen I sebesar 96,87%, dan validasi dosen II dengan nilai 94,92%, maka lembar kerja peserta didik dalam kriteria

“Sangat Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli perangkat pembelajaran ini sangat baik digunakan pada saat proses pembelajaran matematika.

Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP

Observasi keterlaksanaan media kotak ajaib pada kelas I MI Al Azhar Menganti berlangsung “sangat baik”, karena setiap pertemuan mendapat skor di atas 81%.

Data Respon Peserta Didik terhadap Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Ajaib

Hasil analisis respon peserta didik terhadap pengaruh media pembelajaran kotak ajaib menunjukkan presentase secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kotak ajaib mendapat respon positif dari peserta didik. Dengan adanya proses pembelajaran menggunakan media ini dapat melatih kemampuan numerasi peserta didik dan memudahkan peserta didik memahami materi bilangan cacah dan bisa lebih mudah menyelesaikan pertanyaan.

Data Hasil Tes Awal Kemampuan Numerasi

Hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan persentase dalam kategori cukup tinggi dan rendah. Di mana pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai tertinggi adalah 65 yang termasuk kategori cukup tinggi kemampuan numerasinya. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen 48 dan nilai terendah pada kelas kontrol 39, keduanya termasuk pada kategori kemampuan numerasinya rendah.

Data Hasil Tes Akhir Kemampuan Numerasi

Pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa persentase kemampuan numerasi peserta didik dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Di mana nilai tertinggi adalah 95 yang kemampuan numerasinya termasuk kategori sangat tinggi, dan nilai terendahnya adalah 69 yang kemampuan numerasinya termasuk pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol, persentase kemampuan numerasi peserta didik menunjukkan pada kategori tinggi dan cukup tinggi. Di mana nilai tertingginya 81 yang kemampuan numerasinya termasuk kategori tinggi, dan nilai terendahnya 56 yang kemampuan numerasinya termasuk kategori cukup tinggi. Sehingga perlu diketahui bahwa nilai tes kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Melihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan peserta didik sudah mencapai target Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika tempat penelitian yaitu minimal 68. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi peserta didik pada kelas eksperimen dalam pelajaran Matematika mengalami peningkatan yang signifikan.

Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Ajaib terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas I MI Al-Azhar Menganti

Uji Normalitas

Data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memiliki Sig. 0,900 dan 0,206, artinya Sig. >0,05 yang dinyatakan data terdistribusi normal. Sedangkan data *pretest*

dan *posttest* pada kelas kontrol memiliki Sig. 0,136 dan 0,054 yang artinya data berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* hasil media pembelajaran kotak ajaib pada kemampuan numerasi peserta didik berdistribusi normal, dan dapat melanjutkan ke uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Data kedua varians *pretest* dan *posttest* hasil media pembelajaran kotak ajaib terhadap kemampuan numerasi peserta didik dinyatakan homogen, karena memiliki nilai sig $>0,05$. Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini sudah memenuhi syarat homogenitas, sehingga dapat dilanjutkan pada uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Nilai *posttest* pada bagian Asumsi Varians Sama memiliki nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa pengambilan keputusan Uji-T Sampel Independen ditolak dan diterima, berdasarkan temuan pengujian. Selain itu, dapat diamati dari analisis asumsi Varians Sama bahwa hasil uji-t adalah 5,374 dengan $df = 39$. Nilai t-tabel dari tabel nilai harus dimanfaatkan untuk menentukan nilai signifikansi perbedaan. Nilai t-tabel = 2,086 diperoleh pada tingkat signifikansi 5%.

Dari nilai t_{tabel} tersebut dapat ditulis t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% = $2,086 < t_{hitung}$ sebesar 5,374 untuk t_{hitung} kemampuan numerasi peserta didik. Nilai rata-rata dari kelas eksperimen juga lebih besar dari kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran kotak ajaib terhadap kemampuan numerasi peserta didik Kelas I MI Al-Azhar Menganti.

Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai rata-rata N-Gain untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai N-Gain kelas kontrol adalah 0,24, tetapi kelas eksperimen adalah 0,58. Dengan nilai N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, maka dapat dipastikan bahwa siswa di kedua kelas telah meningkatkan kemampuan berhitung mereka dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran Kotak Ajaib berpengaruh lebih besar dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media papan tulis saja.

Penerapan Media Pembelajaran Kotak Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas I MI Al-Azhar Menganti

Saat pertemuan awal sebelum menerapkan media pembelajaran kotak ajaib, peneliti melakukan *pretest* pada kelas eksperimen (I A) dan kelas kontrol (I B), yang gunanya untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran Kotak Ajaib pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Selanjutnya pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat peneliti melakukan proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media kotak ajaib, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media papan tulis saja.

Peneliti memulai proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan salam, berdoa, melakukan absensi kehadiran peserta didik lalu mengajak peserta didik

melakukan ice breaking terlebih dahulu. Selanjutnya kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pada RPP/Modul dengan menggunakan media pembelajaran Kotak Ajaib dibantu dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Hasil respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran kotak ajaib termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Kemudian pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan kelima, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran.

Peningkatan Kemampuan Numerasi Peserta Didik dalam Pelajaran Matematika Di Kelas I Di MI Al-Azhar Menganti

Hasil analisis data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menunjukkan persentase dalam kategori cukup tinggi dan rendah. Di mana pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai tertinggi adalah 65 yang termasuk kategori cukup tinggi kemampuan numerasinya. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen 48 dan nilai terendah pada kelas kontrol 39, keduanya termasuk pada kategori kemampuan numerasinya rendah. Peserta didik dikatakan tuntas apabila Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika yaitu minimal 68.

Berdasarkan hasil *posttest*, diketahui bahwa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang di dapat yaitu 95 dan nilai terendahnya adalah 69, yang termasuk prosentase kemampuan numerasinya dalam kategori sangat tinggi dan tinggi. Sedangkan nilai tertinggi yang didapatkan pada kelas kontrol yaitu 81 dan nilai terendahnya 56, yang persentase kemampuan numerasi peserta didik menunjukkan pada kategori cukup tinggi dan tinggi.

Merujuk dari hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan numerasi peserta didik, maka dapat di simpulkan bahwa kemampuan numerasi peserta didik pada kelas eksperimen dalam pelajaran matematika mengalami peningkatan yang signifikan, dan seluruh peserta didik pada kelas eksperimen mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Ajaib terhadap Peningkatan Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas I Di MI Al-Azhar Menganti

Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran kotak ajaib untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik, peneliti memberikan tes numerasi kepada peserta didik dalam bentuk 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian didalamnya terdapat indikator kemampuan numerasi. Tes ini dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan (*treatment*).

Berdasarkan data *pretest*, kemampuan numerasi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masuk dalam kategori cukup tinggi dan rendah. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran kotak ajaib, hasil *posttest* pada kelas eksperimen masuk dalam kategori sangat tinggi dan tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol masuk dalam kategori tinggi dan cukup tinggi.

Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-test yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata kemampuan numerasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, maka nilai *p*-test pada bagian Equal Variances Assumed memiliki nilai *sig* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, pengambilan keputusan uji Independent Samples T-test dapat disimpulkan ditolak dan diterima. Selanjutnya, taraf signifikansi $5\% = 2,086 < 5,374$ ditunjukkan oleh *t* tabel dan *t* hitung. Selain itu, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, hasil uji hipotesis statistik menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran magic box berpengaruh terhadap kemampuan numerasi siswa.

Berdasarkan uji *N-Gain* yang dilakukan pada kelas eksperimen memiliki *N-Gain* sebesar 0,58, sedangkan kelas kontrol memiliki *N-Gain* sebesar 0,24. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran kotak ajaib berpengaruh lebih besar dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran kotak ajaib pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah Kelas I MI Al-Azhar Menganti, dilakukan dengan tahapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Langkah awal yaitu dengan menggali pengetahuan awal peserta didik, memperkenalkan simbol $+$, $-$, $=$, lalu menjelaskan materi dengan menggunakan media kotak ajaib, selanjutnya menggilir peserta didik untuk belajar menggunakan media kotak ajaib dan menjawab soal yang ada dalam LKPD. Selain itu hasil angket peserta didik menunjukkan respon yang positif setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran kotak ajaib dibantu dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kotak ajaib berada dalam kategori "Sangat Baik" untuk digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

Peserta didik dikatakan kemampuan numerasinya tinggi apabila Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika yaitu minimal 68. Berdasarkan hasil analisis data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), menunjukkan nilai 65 dalam kategori cukup tinggi dan nilai 39 merupakan nilai terendah. Hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan (*treatment*), menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi yang di dapat yaitu 95 dan nilai terendahnya adalah 69, yang termasuk prosentase kemampuan numerasinya dalam kategori sangat tinggi dan tinggi. Sedangkan nilai tertinggi yang didapatkan pada kelas kontrol yaitu 81 dan nilai terendahnya 56, yang persentase kemampuan numerasinya pada kategori tinggi dan cukup tinggi. Maka dapat di simpulkan bahwa kemampuan numerasi peserta didik pada kelas eksperimen dalam pelajaran matematika mengalami peningkatan yang signifikan dan mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis, media pembelajaran kotak ajaib pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas I MI Al-Azhar Menganti, melalui hasil uji *Independent Samples T-test* bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata kemampuan numerasi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Selain itu dapat dilihat dari t_{tabel} dan t_{hitung} yang menunjukkan taraf signifikansi $5\% = 2,086 < 5,374$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak ajaib berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelas I MI Al-Azhar Menganti.

Berdasarkan kesimpulan yang diambil pada penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu : a) Setiap guru harus memiliki pilihan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, salah satunya menggunakan media kotak ajaib ini., b) Penelitian ini dapat dijadikan acuan mengenal media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempersiapkan peneliti dalam proses kegiatan belajar mengajar matematika di masa yang akan datang., c) Penelitian ini dapat dikembangkan dengan mempersiapkan lebih baik sehingga dapat dijadikan penelitian media pembelajaran kotak ajaib pada kemampuan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan dkk. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus II." *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6. no.1 (2022): 129-137.
- Adi Suarman Situmorang, Binsar Hotmaringan Lumbangaol, and Masniawita Gloria Sinaga. "Model Pembelajaran CTL Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik SMP Adhyaksa." *Journal of Mathematics Education and Applied*, 2022, 57–62. <https://doi.org/10.36655/sepren.v3i2>.
- Afnani, Muhammad Rozikul, Atik Eva Nur Rizki, and Wulan Sutriyani. "Efektivitas Media Papan Edukasi Pintar Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN 02 Guyangan." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 3 (2023): 42–53.
- AMALIYA, ISNA, and Irfai Fathurohman. "Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SDN Mangunjiwan 1 Demak." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 5, no. 1 (2022): 45–56.
- Anggun Winata, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti, and Sri Cacik. "Analisis Kemampuan Numerasi Dalam Pengembangan Soal Asesmen Kemampuan Minimal Pada Siswa Kelas XI SMA Untuk Menyelesaikan Permasalahan Science." *Jurnal Educatio* 7, no. 2 (2021): 498–508.
- Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Arsini, Yenti, Lesma Yoana, and Yulia Prastami. "Peranan Guru Sebagai Model Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik." *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies* 3, no. 2 (2023): 27–35.

- Aulia, Nurul Insani Putri, and Nuruddin Araniri. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Al-Mau'izhoh* 3, no. 1 (2021): 9–22.
- Ciwidey, Hati Nurahayu dan Guru SMPN 1. *Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik melalui Pembelajaran Berdiferensiasi*. TATA AKBAR, 2024.
- Devianti, Rika, and Suci Lia Sari. "Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran." *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman* 6, no. 1 (2020): 21–36.
- Fadly Afandi, Muh Idris Jafar, and Adnan .K. "Hubungan Kemampuan Literasi Numerasi Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus II." *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 5, no. 3 (2021): 423–30.
- Fais, Muhammad Zaenal, Ikha Listyarini, and Ahmad Nashir Tsalatsa. "Pengembangan Media Papin Dan Koja (Papan Pintar Dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 26–30.
- Fauziah, R. R., & Al Azkiya, A. H. (2022). Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan 0 Sampai 500 Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas II Di Mi Tarbiyatul Ulum Kecamatan Menganti Gresik. *El-Miaz: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 33-42.
- Festiawan, Rifqi. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." *Universitas Jenderal Soedirman* 11 (2020).
https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar_Dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf.
- Fiangga, Shofan, Siti M. Amin, Siti Khabibah, Rooselyna Ekawati, and Nina Rinda Prihartiwi. "Penulisan Soal Literasi Numerasi Bagi Guru SD Di Kabupaten Ponorogo." *Jurnal Anugerah* 1, no. 1 (2019): 9–18.
- Hartini, Ayu. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 2a (2017).
- Hendriana, Evinna Cinda. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 3, no. 1 (2018): 1–8.
- Juhaeni, Safaruddin, R. Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020): 34–43.
- Laily, Idah Faridah. "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar." *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching* 3, no. 1 (2014).
<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/8>.
- Lessy, Djaffar. "Peningkatan Kemampuan Numerasi Bagi Guru Mi Melalui Bimtek Tindak Lanjut Hasil Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (2022): 23–29.

- Lestari, Susi, and Muhammad Widda Djuhan. "Analisis Gaya Belajar Visual, Audiotori Dan Kinestetik Dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia (JIIPSI)* 1, no. 2 (2021): 79–90.
- M. Syahrudin Effendi. "Desain Eksperimental Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Prespektif Pendidikan* 6, no. 1 (2013): 87–102.
- Maulidina, Ana Puspita, and Sri Hartatik. "Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 3, no. 2 (2019): 1–5.
- Meltzer. "Meltzer. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics: A Possible 'Hidden Variable in Diagnostic Pretest Scores'. American Journal Physics., 2002.
- Mirdad, Jamal. "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)." *Jurnal Sakinah* 2, no. 1 (2020): 14–23.
- Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28.
- Muhammad Algi Al-Hanafi, Wandaningrum Solehah, and Nurul Patimah. "Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Pemberdayaan Peserta Didik MI Cisarua Untuk Pembelajaran Materi Pecahan." *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung* 1, no. 89 (2021).
- Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan Dalam Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya, 2009.
- Nisa, Siti Khoenun, Ika Ari Pratiwi, and Erik Aditia Ismaya. "Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 211–24.
- Nurhayati, Nurhayati, Asrin Asrin, and Nurul Kemala Dewi. "Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Kelas Tinggi Dalam Penyelesaian Soal Pada Materi Geometri Di SDN 1 Teniga." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2b (2022): 723–31.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.
- Parwati, Ni Nyoman, I. Putu Pasek Suryawan, and Ratih Ayu Apsari. *Belajar Dan Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers, 2023. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=dzvdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+belajar+menurut+para+ahli&ots=shsU7XHoHd&sig=fbT xnLWazWf4-Kq-2DfN-EhXVwU>.
- Pd, Prof Dr Yusrizal, M., and Rahmati Pd M. *Tes Hasil Belajar*. Bandar Publishing, 2020.
- Perdana, Yulia Eka, NOVI NITYA SANTI, and ABDUL AZIZ HUNAIFI. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Ajaib Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Kelas Ii Sdn Kraton." Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/11913>.
- Rahmawati Matondang, dkk.,. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. CV Literasi Nusantara Abadi, 2022.

- Ramadhanti Azahrah, Fauzia, Rolly Afrinaldi, and Fahrudin. "Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan" 7, no. 4 (2021): 531–38.
- Sakerani, Basuki Romad, and Mahyudin Noor. *Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini (Antologi NAM)*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2023.
- Sari, Dwi Nopita, Bukman Lian, and Hetilaniar Hetilaniar. "Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 9120–27.
- Sayekti, Titik. "Peningkatan Keterampilan Berhitung Siswa Melalui Media Kotak Ajaib Berbasis Stem Pada Materi Konsep Penjumlahan." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2020): 10–19.
- Setianingsih, Rini. "Analisis Kemampuan Numerasi Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)." *MATHEdunesa* 11, no. 3 (2022): 837–49.
- Simbolon, Naeklan. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Dan Kemampuan Verbal Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 14 Dan 21 Medan." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 33, no. 2 (2014). <http://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2149>.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sujana, I. Wayan Cong. "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29–39.
- Suryani, Susi, Jayanti Jayanti, and Ida Suryani. "Pengaruh Media Pembelajaran Koja (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Kelas II." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 216–20.
- Swastyastu, Luh Tri Jayanti. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini." *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 52–59.
- Syakhrani, Abdul Wahab, and Akhmad Syahbudin. "Hakikat Tujuan Pendidikan Islam." *Borneo: Journal of Islamic Studies* 3, no. 2 (2020): 17–27.
- Veryawan Veryawan, Mery Tan, and Syarfina Syarfina. "Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2021): 44–52.
- Yudha, Jenny Ramadona Putri Ardi, and Sri Sundari. "Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa." *Journal of Telenursing (JOTING)* 3, no. 2 (2021): 538–45.