



## Penerapan media *magic box* berbasis *culture learning* untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik Kelas V SDN Ngale 4

Septa Devi Auliatul Alifah ✉, Universitas PGRI Madiun  
Dian Nur Antika Eky Hastuti, Universitas PGRI Madiun  
Dian Permatasari Kusuma Dayu, Universitas PGRI Madiun

✉ [septa\\_1802101145@mhs.unipma.ac.id](mailto:septa_1802101145@mhs.unipma.ac.id)

---

**Abstrak:** Media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik, hal ini belum terjadi di SDN Ngale 4 karena guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik kelas V SDN Ngale 4. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ngale 4 yang berjumlah 14 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket, lembar observasi, dan pertanyaan evaluasi. Ada dua teknik analisis data yang digunakan, yaitu: a) kualitatif mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data; b) kuantitatif yaitu dimana dilakukan perhitungan untuk mengetahui persentase ketuntasan hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media *Magic Box* Berbasis *Culture Learning* dalam pembelajaran tematik. Pada kegiatan awal pra siklus persentasenya sebesar 21,43%, kemudian pada siklus I sebesar 64,28%, dan pada siklus II sebesar 85,71%.

**Kata kunci:** *Magic Box* berbasis *Culture Learning* , Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik

---



## PENDAHULUAN

Berkembangnya IPTEK membuat perkembangan dalam berbagai bidang tidak dapat dihindarkan. Perkembangan dalam pendidikan adalah adanya perubahan kurikulum, sehingga saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang kegiatan pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran Tematik penilaiannya meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar siswa sangat penting bagi guru ataupun bagi siswa.

Tantangan untuk guru bertambah karena sebelumnya siswa hanya melakukan pembelajaran jarak jauh atau secara online. Hal tersebut membuat siswa menjadi lebih suka bermain smartphone dibandingkan belajar. Seorang guru perlu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tuntutan masyarakat, berperan aktif sebagai tenaga profesional, dan memodifikasi rancangan dan pelaksanaan pembelajaran (Sulfemi & Yuliani, 2019). Sehingga guru perlu melakukan perubahan sehingga membuat siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran

Bedasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Ngale 4 ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran yaitu: hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM masih banyak. Hasil data dari prasiklus dengan KKM 75, siswa yang dapat mencapai target hanya 21,43 % saja. Saat pembelajaran guru hanya memakai media papan tulis dan buku paket untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Hal tersebut menyebabkan diperlukannya sebuah media pembelajaran yang inovatif yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru adalah Media *Magic Box* berbasis *Culture Learning*. Media pembelajaran *Magic Box* berbasis *Culture Learning* merupakan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik.

Media *Magic Box* cocok untuk siswa sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun yang berada ditahap operasional konkret (Adawiyah dkk., 2022). Sedangkan menurut Veryawan dkk. (2021) dinamakan *Magic Box* karena dibentuk dari kardus dan siswa tidak mengetahui apa yang menjadi isi dari kotak tersebut sehingga menciptakan kesan misterius bagi siswa. Selain itu, penggunaan budaya dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman mengenai konsep atau ekspresi yang dipelajari oleh siswa karena lebih kuat terekam dalam memori siswa (Zuchdi & Nurhadi, 2019).

Media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* adalah media yang terbuat dari kardus yang dibentuk kubus dan diberi pipa atau tongkat secara melintang di dalam kubus untuk menggulung gulungan gambar setelah selesai. Di dalam gulungan berisi gambar konten-konten mengenai budaya lokal dengan cara menariknya ke atas. Disalah satu sisi terdapat kantong atau tempat untuk meletakkan soal yang bisa dijawab oleh siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* membuat siswa menjadi tidak jenuh. Hal tersebut karena siswa diajak dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga siswa tidak bosan dan jenuh ketika kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Nugraha & Mariana (2018) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media *Magic Box* Kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya” di mana penggunaan media *Magic Box* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan data yang didapatkan saat siklus I dan mengalami saat siklus II.

Media pembelajaran *Magic Box* memiliki beberapa kelebihan jika digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Nugraha & Mariana (2018) penggunaan media *Magic Box* bisa membuat siswa menjadi lebih aktif, siswa bisa mendapatkan pembelajaran yang lebih berkesan karena mendapat pengetahuan dan wawasan yang baru, dan bisa membantu siswa dalam mengingat pengetahuan yang sudah dimiliki. Dari kelebihan yang dimiliki media *Magic Box* yang menjadi alasan dipilihnya media tersebut dalam penelitian ini. Pemilihan media *Magic Box* berbasis *Culture learning* dipilih karena disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, sehingga peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Media *Magic Box* Berbasis *Culture Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Ngale 4”. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi solusi bagi guru untuk mengatasi permasalahan seperti yang dialami oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Media *Magic Box* Berbasis *Culture Learning* untuk meningkatkan hasil belajar Pembelajaran Tematik kelas V SDN Ngale 4

### **Media *Magic Box* Berbasis *Culture Learning***

Saat pembelajaran guru bisa menggunakan media *Magic Box* Berbasis *Culture Learning*. Media *Magic Box* adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak box yang pembuatannya dari bahan bekas yang dihias dengan menarik (Sartika & Bahri, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Fitrianti, dkk. (2020) bahwa melalui penggunaan media *Magic Box* siswa akan menjadi tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga siswa tidak bosan dan mereka bisa mudah memahami materi.

Penggunaan media *Magic Box* berbasis budaya akan memperkuat pengetahuan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zuchdi & Nurhadi (2019) bahwa penggunaan budaya dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman mengenai konsep atau ekspresi yang dipelajari oleh siswa karena lebih kuat terekam dalam memori siswa. Selain itu, menurut Young (2014) konteks berbasis budaya akan memungkinkan untuk siswa dapat mengikuti pembelajaran yang terjadi secara alami.

Penggunaan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* sama seperti konsep *Money Cake* yang merupakan kue ulang tahun dan di dalamnya terdapat uang yang bisa di tarik keluar. Perbedaannya pada media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* di dalamnya berisi gambar konten budaya yang ditarik keluar dan bisa digulung kembali dengan pipa atau tongkat yang ada di dalamnya. Ketika kegiatan pembelajaran guru bisa menggunakannya dengan mudah. Saat penyampaian guru bisa menjelaskan sambil menarik pada bagian atas media *Magic Box* berbasis *Culture Learning*. Guru menariknya pelan-pelan sekaligus menjelaskannya kepada siswa. setelah selesai guru bisa menggulungnya dengan pipa atau tongkat yang ada di dalamnya. Guru bisa mengambil soal yang ada di kantong media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* untuk ditanyakan kepada siswa.

### **Hasil Belajar Pembelajaran Tematik**

Hasil belajar tidak hanya sebatas pada nilai yang diperoleh, tetapi bagaimana pemahaman siswa terhadap materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nurrita (2018) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tersebut kemudian distandarkan. Kegiatan menstandarkan hasil belajar siswa melalui dua cara yaitu kegiatan esesmen dan evaluasi merupakan pengertian dari penilaian hasil belajar (Subagia & Wiratma, 2016). Penilaian tersebut dilakukan setelah siswa mencapai indikator yang sudah ditentukan. Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) saat pembelajaran ada beberapa indikator untuk melihat hasil belajar yang dibagi menjadi tiga ranah, yaitu: kognitif (pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pembuatan, dan evaluasi), afektif (penerimaan, menjawab, menentukan nilai), dan psikomotorik (*Fundamental movement, Generic movement, Ordinalive movement, Creative movement*). Pada penelitian ini penilaian hasil belajar yang ingin diketahui adalah pada ranah kognitif.

Penilaian hasil belajar dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Menurut Djamaluddin & Wardana (2019) bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dan guru dalam lingkungan belajar tertentu dengan tertata, dan terjadi umpan balik

antara keduanya. Hal itu sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini yakni kurikulum 2013 dengan pembelajaran yang dipakai adalah pembelajaran tematik, yang di mana siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang membuat pembelajaran yang diikuti oleh siswa menjadi bermakna (Dewi & Wardani, 2019).

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngale 4 Kec. Paron Kab. Ngawi di kelas V. Sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 untuk semua kelasnya. Lingkungan sekitar sekolah adalah rumah masyarakat sekitar, dan sekolah dekat dengan persawahan juga. Waktu penelitian mulai Desember 2021 pengajuan judul sampai bulan Juni 2022 penyelesaian laporan penelitian. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ngale 4 Kec. Paron Kab. Ngawi yang berjumlah 14 siswa, yang terdiri dari 9 perempuan dan 5 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuisioner, dan angket.

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Yang masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil belajar siswa didapatkan dari nilai tes evaluasi diakhir siklus. Penelitian ini dikatakan tuntas apabila presentase ketuntasan belajar mencapai 80% dari siswa yang mencapai KKM yaitu 75, namun jika belum penelitian dikatakan belum tuntas.

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif meliputi: *data collection, data reduction, data display, dan data conclusion drawing/verification*. Sedangkan analisis kuantitatif meliputi :

Mengukur nilai akhir individu dengan rumus :

$$\text{Nilai akhir siswa} = \text{Jumlah jawaban benar} \times 4$$

Untuk mengukur presentase ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus :

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah semua siswa}} \times 100$$

## HASIL PENELITIAN

### Pra-Siklus

Tahap pra-siklus dilakukan pengamatan ditemukan bahwa guru hanya memakai media buku paket dan papan tulis untuk menjelaskan materi. Selain itu, dilakukan pengambilan data pra-siklus dengan hasil:

**TABEL 1.** Hasil belajar pra-siklus

Ket	Jumlah Siswa	Presentase
<b>Tuntas</b>	3 siswa	21,43%
<b>Belum tuntas</b>	11 siswa	78,57%

Dari data tersebut diketahui bahwa siswa yang dapat mencapai KKM 75 masih sedikit, hal tersebut bisa diketahui dari jumlah dan presentase ketuntasan belajar yang di dapatkan masih sangat jauh dari presentase yang sudah ditentukan sehingga perlu perbaikan dalam pembelajaran.

### Siklus I

Pada siklus I, penelitian terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Saat perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, instrument untuk penelitan, kriteria ketuntasan belajar, dan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning*. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan ketiga

siswa mengisi angket dan menjawab soal evaluasi. Nilai hasil belajar yang di dapatkan siswa seperti tabel berikut :

**TABEL 2. Hasil belajar siklus I**

<b>Ket</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Presentase</b>
<b>Tuntas</b>	9 siswa	64,29%
<b>Belum tuntas</b>	5 siswa	35,71%

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa setelah penerapan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* jumlah siswa yang dapat mencapai KKM 75 meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar yang didapatkan yaitu 64,59%. Presentase tersebut hampir mencapai target yang ingin dicapai. Meskipun dari hasil angket masih ada beberapa poin yang belum dikuasi oleh siswa.

Pada tahap pengamatan, peneliti dibantu oleh observer dari wali kelas V. Tugas observer adalah melakukan observasi dan mengisi lembar observasi yang telah diberikan oleh peneliti. Lalu pada tahap refleksi siklus I ditemukan beberapa masalah yaitu:

- a. Guru hanya berpusat pada siswa barisan depan.
- b. Respon siswa kurang.
- c. Beberapa siswa kurang memperhatikan guru.
- d. Masih ada beberapa poin dalam angket yang belum dipahami siswa.

#### **Siklus II**

Siklus II juga terdiri empat tahapan seperti siklus I, yang membedakan yaitu permasalahan yang ditemukan pada siklus I diperbaiki. Saat perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, instrument untuk penelitian, kriteria ketuntasan belajar, dan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning*. Tahap pelaksanaan siklus II juga dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan ketiga siswa mengisi angket dan menjawab soal evaluasi. Sehingga didapatkan data hasil belajar pada siklus II sebagai berikut:

**TABEL 3. Hasil belajar siklus II**

<b>Ket</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Presentase</b>
<b>Tuntas</b>	12 siswa	85,71%
<b>Belum tuntas</b>	2 siswa	14,29%

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM mengalami peningkatan. Hal tersebut membuat presentase ketuntasan hasil belajar juga meningkat. Presentase yang didapatkan sudah mencapai target yang ingin dicapai. Jumlah poin pada angket yang belum dipahami siswa juga berkurang dibandingkan pada siklus I.

Sama seperti siklus I, pengamatan dilaksanakan oleh observer selama proses pembelajaran terjadi dengan menjawab lembar observasi. Kemudian pada tahap refleksi ditemukan bahwa:

- a. Guru tidak lagi berfokus pada siswa barisan depan saja.
- b. Siswa memperhatikan dan aktif merespon guru
- c. Poin yang belum dipahami siswa pada lembar angket mengalami pengurangan

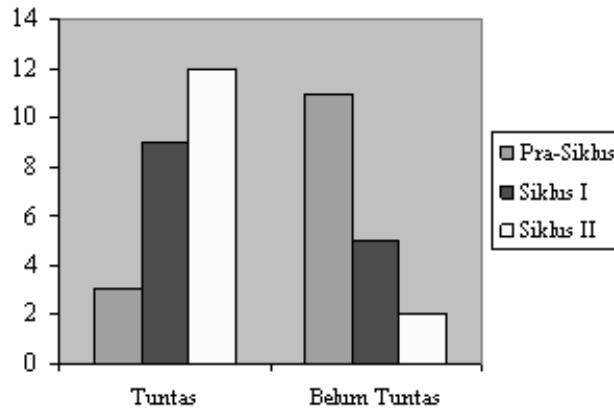
#### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, maka dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah yaitu: bagaimana penerapan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik kelas V SDN Ngale 4.

Media *Magic Box* Berbasis *Culture Learning* adalah media pembelajaran yang di dalamnya berisi gambar konten budaya yang dapat ditarik keluar dan bisa digulung kembali dengan pipa atau tongkat yang ada di dalamnya jika sudah selesai. Media *Magic Box* berbasis

*Culture Learning* membuat siswa penasaran dan tertarik. Media tersebut merupakan solusi dari guru yang hanya memakai media buku paket dan papan tulis dalam pembelajaran, yang pada akhirnya membuat siswa menjadi kurang memperhatikan sehingga hasil belajar yang didapatkan kurang.

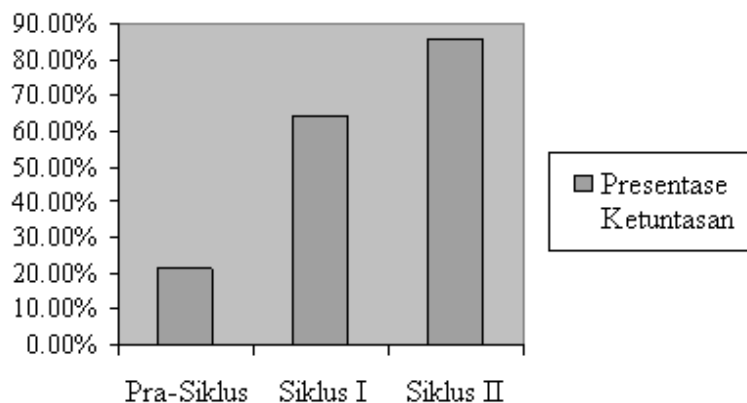
Pada kegiatan Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan jumlah siswa yang dapat mencapai KKM setelah guru menggunakan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning*. Hal itu dapat dilihat dari gambar di bawah ini :



**GAMBAR 1.** Diagram jumlah siswa yang tuntas

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa pada kegiatan pra-siklus jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM hanya 3 siswa. Hal tersebut karena guru belum memakai media pembelajaran yang bervariasi. Pada siklus I terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa. Hal tersebut karena guru mulai menggunakan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* dalam pembelajaran. Meskipun pada siklus I ditemukan beberapa masalah sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan kembali jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 12 siswa. Meningkatnya jumlah siswa tersebut karena guru menerapkan media *Magic Boc* berbasis *Culture Learning* dan memperbaiki permasalahan yang ditemukan saat siklus I.

Meningkatnya jumlah siswa yang dapat mencapai nilai KKM, menunjukkan bahwa ada peningkatan presentase ketuntasan belajar yang berhasil didapatkan oleh siswa. Sehingga peningkatan ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:



**GAMBAR 2.** Diagram Presentase ketuntasan belajar siswa

Dari gambar diketahui bahwa presentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Pada kegiatan pra-siklus presentase ketuntasan belajar hanya sebesar 21,43%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 64,29%, dan pada siklus II mengalami peningkatan

lagi menjadi 85,71%. Presentase tersebut sudah memenuhi target yang ingin dicapai oleh peneliti, yaitu sebesar 80%.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V SDN Ngale 4. Hal tersebut dapat terjadi karena Menurut Nugraha & Mariana (2018) media *Magic Box* dapat meningkatkan semangat siswa ketika kegiatan pembelajaran, membuat siswa menjadi lebih aktif, siswa bisa mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna karena mendapat pengetahuan dan wawasan yang baru, dan membantu siswa mengingat pengetahuan yang sudah dimiliki. Hal tersebut sesuai dengan pengertian pembelajaran tematik yang merupakan pembelajaran terpadu dan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Dewi & Wardani, 2019). Lalu menurut Zuchdi & Nurhadi (2019) penggunaan budaya pada kegiatan pembelajaran akan memperkuat pemahaman tentang konsep atau ekspresi menjadi lebih berkesan. Hal tersebut sejalan dengan Winangun (2020) bahwa berbasis pembelajaran budaya selain untuk meningkatkan pengetahuan mengenai materi tetapi juga untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai budaya yang ada disekitarnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penerapan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik kelas V SDN Ngale 4 dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pembelajaran tematik. Pada awal kegiatan pra-siklus presentase ketuntasan sebesar 21,43%, sedangkan pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 64,28%, dan pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 85,71%.

Saran yang dapat diberikan yaitu: Penerapan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari; kegiatan pembelajaran dengan media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* perlu persiapan yang lebih matang; untuk bahan, ukuran, dan alat yang digunakan untuk membuat media *Magic Box* berbasis *Culture Learning* bisa di sesuaikan dengan kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Magic Box Sikla ( Siklus Air ) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 599–606.
- Dewi, T. A., & Wardani, N. S. (2019). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 194–204.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (Kesatu). CV Kaaffah Learning Center.
- Fitrianti, I., Handayani, D. E., & YP, S. (2020). Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 323–329.
- Nugraha, M. P., & Mariana, N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Magic Box Kelas IV SDN UJUNG XIII Surabaya. *JPGSD*, 6(9), 1516–1525.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Sartika, A. D., & 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.
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39–54.
- Sulfemi, W. B., & Yuliani, N. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73–84.
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44–52.
- Young, P. A. (2014). The Presence of Culture in Learning. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 349–361.
- Zuchdi, D., & Nurhadi. (2019). Culture based teaching and learning for indonesian as a foreign language in Yogyakarta. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 465–476.