PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DAN INTERACTY GAME MAGIC BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI TENTANG BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SDN BANDULAN 5 KOTA MALANG

¹Siti Nur Lailatul Qorik, ²Lasim Muzammil

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Email : [ppg.sitiqorik00828@program.belajar.id](mailto:ppg.sitiqorik00828@program.belajar.id)

**Abstract:** The purpose of this study is to improve student learning achievement in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) about plant body parts through the implementation of the Inquiry Learning model supported by video learning media and interactive game magic box in class IV SDN Bandulan 5 Malang City. This study is a Classroom Action Research (CAR) involving 28 students of class IV SDN Bandulan 5 Malang City as subjects. This study adopts the Kemmis and Mc Taggart model. Data collection techniques used are observation, tests, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques use quantitative data analysis techniques by calculating the average value and percentage of completion. The results of this study are the average value and percentage obtained from the pre-cycle, cycle I and cycle II which obtained an average value and percentage of classical learning experienced a significant increase. It can be seen that the average obtained in the pre-cycle activity of 53.7 is depicted in a blue bar chart, then becomes 68.1 which is depicted in an orange diagram in cycle I, and increases again to 80.4 in cycle II. Likewise, classical learning achievement continued to increase from 22%, increasing to 67% in cycle I and increasing again to 85% in cycle II. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the Inquiry Learning model assisted by video media and interactive game magic box can improve the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) on plant body parts material for grade IV students of SDN Bandulan 5 Malang City.

*Key Words:* *Natural and Social Sciences, PTK, Inquiry, Learning Outcomes.*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini ialah meningkatkan hasil prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tentang bagian tubuh tumbuhan melalui pengimplementasian model Inquiry Learning yang didukung oleh media pembelajaran video dan interacty game magic box di kela IV SDN Bandulan 5 Kota Malang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan 28 siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang sebagai subyek. Penelitian ini mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan. Hasil penelitian ini adalah rata-rata nilai dan persentase yang didapat dari pra siklus, siklus I dan Siklus II yang memperoleh nilai rata-rata dan presentase belajar klasikal mengalami pengingkatan yang signifikan. Dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada kegiatan pra siklus 53,7 digambarkan dengan diagram batang berwarna biru, kemudian menjadi 68,1 yang digambarkan dengan diagram berwarna orange pada siklus I, dan naik lagi menjadi 80,4 pada siklus II. Begitupun pada prestasi belajar klasikal terus naik dari 22%, naik menjadi 67% di siklus I dan naik kembali menjadi 85% di siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Inquiry Learning berbantuan media video dan interacty game magic box dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi bagian tubuh tumbuhan pada peserta didik kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, PTK, Inquiry, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu usaha mencerdaskan serta meningkatkan kualitas pendidikan manusia untuk mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur. Sejalan dengan pembangunan negara Indonesia, maka tujuan dan fungsi pendidikan nasional dalam pasal 3 UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab

Salah satu muatan pelajaran yang diajarkan pada pendidikan sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial atau biasanya disebut dengan IPAS. Materi bagian tubuh tumbuhan sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa kelas IV SD karena keterbatasan pengalaman dan visualisasi mereka. Untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media video dan interacty magic box ini merupakan dua alat yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media video dapat memberikan visualisasi yang jelas tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan, sementara interact magic box dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan mengasah kemampuan dalam mengahafal siswa melalui permainan edukatif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan observasi kelas pada saat pelaksanaan wawancara terhadap guru kelas IV di SDN Bandulan 5 Kota Malang didapatkan informasi bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial masih kurang optimal. Kondisi di dalam kelas tersebut masih beranggapan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial meruapakan mata pelajaran yang sulit dan susah untuk di ingat atau di hafalkan sehingga membuat siswa bosan karena terlalu mementingkan hafalan. Hal tersebut berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tersebut, perlu dicari strategi dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa, memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata. Maka dari itu diperlukan pembelajaran yang tepat sehingga mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menciptakan suasana yang sangat menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang cocok digunakan adalah Problem based learning

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk kegiatan reflekis diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik – praktik kependidikan (Dwi, 2017). Penelitian tindakan kelas ini juga dapat diartikan sebagai jenis penelitian tindakan di kelas yang dirancang dan dilakukan oleh pendidik untuk menanggulangi masalah – masalah yang ditemukan dikelas dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi tindakan melalui beberapa siklus.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, di mulai dengan tahap pra-siklus sebagai langkah awal. Pra-siklus melibatkan wawancara dengan guru wali kelas dan murid kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang. Data dari pra-siklus digunakan untuk merancang pembelajaran pada siklus pertama, yang hasilnya nanti menjadi dasar untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklus mengikuti tahapan sesuai dengan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan McTaggart.

Penelitian ini berlangsung di SDN Bandulan 5 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Teggart yang akan dijabarkan sebagai berikut : 1) Pada tahap perencanaan dilaksanakan persiapan proses pembelajaran dengan menyusun lembar instrumen wawancara, menyusun lembar instrumen tes diagnostik, menyusun modul ajar dengan model pembelajaran Inquiry Learning, menyiapkan materi pembelajaran, serta membuat media pembelajaran interacty magic box dan video pembelajaran tentang bagian tubuh tumbuhan. 2) Tahapan tindkaan ini melibatkan implementasi dari rencana pembalajaran yang telah disusun sebelumnya. Dalam tahap ini, modul ajar dengan model pembelajaran Inquiry Learning menggunakan media pembelajaran berupa video tentang bagian tubuh tumbuhan dan interacty magic box diterapkan pada mata pelajaran dengan fokus kepada bateri bagian tubuh tumbuhan. Tahap ini mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup sesuai dengan modul ajar, 3) Pengamatan dilakukan secara simultan dengan pelaksanan tindakan kelas. Peneliti memakai lembar observasi guna mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, 4) Tahapan selanjutnya yaitu refleksi. Dalam tahap ini, hasil pengamatan yang dilakukan di kelas dianalisis untuk mengidentifikasi berbagai kekurangan yang mungkin terjadi selama proses belajar mengajar. Refleksi ini memungkinkan peneliti untuk mencatat dan memahami aspek-aspek yang perlu diperbaiki, yang kemudian bisa digunakan sebagai acuan dalam memformulasikan rencana tindakan selanjutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes tulis, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes tulis yang digunakan berupa soal evaluasi yang dilakukan di setiap akhir pembelajaran. Pada pelaksaan pra siklus, tes tulis yang diberikan digunakan untuk memperoleh informasi mengenai ketuntasan belajar peserta didik. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran dan mencari upaya perbaikan yang diperlukan. Sedangkan dokumentasi berisi kumpulan data hasil belajar, foto dan video selama pelaksanaan dari penelitian tindakan kelas.



*Gambar 1. PTK Model Kemmis & Mc Taggart*

Jenis data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari aktivias selama proses pembelajaran terhadap variabel proses dalam penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang singkat tengtang makna yang terkandung dalam data penelitian. Sedangkan data kuantitatif dapat di ukur dan dihitung dengan angka yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila nilai hasil tes tulis mencapai KKM yaitu 70. Sedangkan indikator penentuan ketuntasan belajar klasikal dapat dilihat dari hasil perhitungan presentase ketuntasan secara klasikal sebesar 80% (Hikmiah, 2023). Ketuntasan belajar klasikal pada penelitian ini dikatakan tuntas apabila tingkat ketunasan peserta didik mencapai 80% dari jumlah peserta didik yang mendapat nilai ≥ 70. Sebaiknya, apabila ketuntasan belajar peserta didik kurang dari 80% dikatakan belum tuntas dan perlu adanya tindakan lebih lanjut pada siklus berikutnya. Perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal peserta diidk dapat di hitung menggunakan rumus sebagai berikut (Hikmiah, 2023).

**Keterangan :**

P : Persentase ketuntasan belajar

Jumlah siswa tuntas belajar : Jumlah siswa yang mencapai KKM

Jumlah siswa : Jumlah seluruh peserta didik

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dapat dinilai dari nilai evaluasi peserta didik terkait materi bagian tubuh tumbuhan. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti diawali dengan kegiatan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

**Paparan Pra siklus**

Kegiatan pra siklus dilakukan peneliti untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang sebelum dilakukan tindakan. Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melaksanakan asesmen diagnostik untuk mengetahui pengetahuan awalpeserta didik dan untuk keperluan pembagian kelompok diskusi. Asesmen diagnostik dilakukan dengan memberikan soal isian sejumlah 10 yang berkaitan denan materi kebutuhan dan deinginan yang perlu dikuasai oleh siswa. Siswa yang mendapatkan nilai ≥70 dapat dikatakan tuntas dan siswa yang mendapatkan nilai ≤70 dapat dikatakan belum tuntas. Berikut ini tabel hasil asesmen diagnostik siswa.

**Tabel 1. Hasil Asesmen Diagnostik Siswa Kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pra Siklus | Pencapaian KKM ≥70 | | | | | |
| Jumlah Nilai | | Tuntas | | Belum Tuntas | |
| Pertemuan  Rata-Rata | 1450  53,70 | | 6  - | | 22  - | |
| Persentase Ketuntasan |  | | 22% | | 78% | |
|  | |  | |  | |
|  |  | |  | |  | |

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil asesmen diagnostik peserta didik pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dapat dikatakan belum tuntas dikarenakan presentase ketunasan hanya diperoleh 22% yang terdiri dari 6 siswa yang tuntas dan 28 jumlah siswa. Sedangkan presentase peserta didik yang belum tuntas diperoleh 78% yang terdiri dari 22 siswa dari 28 jumlah siswa.

**Paparan Siklus 1**

Pada tahap ini, peneliti menggunakan media pembelajaran video tentang bagian tubuh tumbuhan dan interact magic box dengan harapan siswa bisa belajar sesuai dengan level kemampuannya sehingga dapat meingkatkan prestasi belajar siswa. Tahapan siklus 1 ini dilaksanakan dengan 4 langkah model Kemmis & Mc Taggart.

1. **Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi dan koordinasi berbagai perangkat yang harus di sediakan dalam pelaksanaan penelitian bersama guru pamong, berdasarkan hasil pra siklus yang peneliti lakukan sebelumnya, untuk mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran maka perlu disusun perencanaan, yaitu menyusun modul ajar siklus 1, menyiapkan bahan ajar yang sesuai, meyiapkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), membuat kisi-kisi dan soal evaluasi yang memuat materi kebutuhan dan keinginan serta mempersiapkan instrument asesmen.

1. **Pelaksanaan**

Setelah dilakukan perencanaan, selanjutnya dilakukan pelaksanaan penelitian di kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang. Pertemuan pada siklus 1 dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan menerepkan media pembelajaran video dan interact magic box. Pelaksanaan proses pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. **Pengamatan**

Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian yang bertujuan untuk mengenali, merekam dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang telah berlangsung dalam penerapan media pembelajaran video dan interact magic box untuk meningkatkan penguasaan konsep materi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hasil observasi, siswa merasa lebih nyaman untuk belajar dikarenakan sesuai dengan kebutuhan mereka.

1. **Refleksi**

Tahap terakhir yaitu tahap refleksi. Refleksi merupakan upaya mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Tindakan ini dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru pamong dan teman sejawat untuk membahas tentang hasil pengerjaan soal evaluasi peserta didik supaya dapat mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa. Berikut ini tabel analisis prestasi belajar siswa pada siklus 1.

**Tabel 2. Prestasi Belajar Siklus 1 Siswa Kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pra Siklus | Pencapaian KKM ≥70 | | | | | |
| Jumlah Nilai | | Tuntas | | Belum Tuntas | |
| Pertemuan  Rata-Rata | 1840  68,1 | | 19  - | | 8  - | |
| Persentase Ketuntasan |  | | 67% | | 33% | |
|  | |  | |  | |
|  |  | |  | |  | |

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa presentase ketuntasan belajar siswa pada angka 67%, dimana terdiri 19 dari 28 siswa yang tuntas dengan rata-rata 68,1. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan presentase ketuntasan 33%. Maka dari itu, siklus 1 dikatakan belum tuntas dikarenakan presentase ketuntasan belajar. Dari data tersebut telah mengalami peningkatan dari hasil asesmen diagnostic dengan prestasi belajar siklus 1. Namun, perlu adanya perbaikan pembelajaran untuk mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Pra Siklus II**

Pada siklus II, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan materi yang masih berkelanjutan dari siklus sebelumnya dengan tetap menerapkan media pembelajaran video dan interacty magic box pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Tahapan siklus II juga dilakukan dengan 4 langkah model Kemmis & Mc Taggart.

1. **Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu mendiskusikan rancangan pembelajaran yang digunakan bersama guru pamong. Berdasarkan hasil siklus I yang telah dilakukan peneliti, untuk mengoptimalkan pelaksanaan perbaikan maka perlu disusun perencanaan pembelajaran berupa penyusunan modul ajar yang memuat kegiatan pembelajaran, model. Metode, pendekan, media pembelajaran, LKPD, kisi-kisi, soal evaluasi yang memuat materi bagian tubuh tumbuhan, dan menyiapkan instrument asesmen.

1. **Pelaksanaan**

Setelah dilakukan perencanaan, selanjutnya dilaksanakan penelitian di kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang. Pertemuan siklus II dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun pada tahap perencanaaan dengan tetap menggunakan media pembelajaran video dan *interacty magic box* pada materi bagian tubuh tumbuhan. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan. Kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. **Pengamatan**

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk merekam dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang telah berlangsung dalam penerapan media pembelajaran video dan *interacty magic box* untukmeningkatkan penguasaan konsep materi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik lenih aktif dan tanggap dalam belajar dikarenakan mereka antusiasi mengikuti pembelajaran sambal bermain game.

1. Refleksi

Tahap terakhir yaitu tahap refleksi. Refleksi merupakan upaya mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dan melakukan penilaian dari hasil pengerjaan soal evaluasi untuk dapat mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa. Berikut ini tabel analisis prestasi belajar siswa pada siklus II.

**Tabel 3. Prestasi Belajar Siklus II Siswa Kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pra Siklus | Pencapaian KKM ≥70 | | | | | |
| Jumlah Nilai | | Tuntas | | Belum Tuntas | |
| Pertemuan  Rata-Rata | 2170  80,4 | | 24  - | | 4  - | |
| Persentase Ketuntasan |  | | 85% | | 15% | |
|  | |  | |  | |
|  |  | |  | |  | |

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa presentse ketuntasan belajar siswa pada angka 85%, dimana terdapat 24 siswa dari 28 siswa yang tuntas dengan rata-rata 80,4%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai belum tuntas sebanyak 4 siswa dengan presentase 15%. Maka dari itu, siklus II ini dikatakan sudah tuntas dikarenakan presentase ketuntasan sudah melebihi standar ketuntasan yaitu 80%. Dari data tersebut juga dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan pemaparan dari prestasi belajar pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II, siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang memperoleh prestasi belajar yang meningkatkan. Sehingga penerapan media pembelajaran video dan *interacty magic box* yang digunakan dapat memudahkan peserta diidk untuk memahami dan membedakan materi bagian tubuh tumbuhan. Dengan penggunaan media pembelajaran video dan *interacty magic box* menjadi wahana untuk menghilangkan rasa jenuh dalam pembelajaran khususnya IPAS, sehingga siswa merasa senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pengingkatan prestasi belajar dapat diketahui dengan membandingkan rata-rata dan presentasi ketuntasan pada kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Berikut ini diagram perbandingan nilai rata-rata dan presentasi ketuntasan pada setiap kegiatan yang telah dilaksanakan.

**Diagram 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata dan Presentase Ketuntasan Pra siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang**

Pra siklus

Siklus 1

Siklus 2

Berdasarkan diagram 1dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran video dan interacty magic box pada materi bagian tubuh tumbuhan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari data prestasi belajar ketiga kegiatan dari pra siklus, siklus I dan Siklus II yang memperoleh nilai rata-rata dan presentase belajar klasikal mengalami pengingkatan yang signifikan. Dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada kegiatan pra siklus 53,7 digambarkan dengan diagram batang berwarna biru, kemudian menjadi 68,1 yang digambarkan dengan diagram berwarna orange pada siklus I, dan naik lagi menjadi 80,4 pada siklus II. Begitupun pada prestasi belajar klasikal terus naik dari 22%, naik menjadi 67% di siklus I dan naik kembali menjadi 85% di siklus II.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa hasil penetian yang dilaksanakan pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukan bahwa penerapan media pembelajan video dan interacty magic box pada siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS dapat meingkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Peningkatakan tersebut terlihat dari adanya kenaikan rata-rata nilai siswa dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang diperoleh adalah nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 53 (22% ketuntasan), pada siklus I sebesar 80,4 (85% ketuntasan) terjadi kenaikan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar. Dengan demikian bahwa penerapan media pembelajran video dan interacty magic box mampu meningkatkan prestasi belajar materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang.

**DAFTAR PUSTAKA**

Hakim, A. (2023). Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. *Journal Pendidikan*, *1*.

Hamdani. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar

IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah , Sosial, Budaya Dan Kependidikan2020*, *7*(2), 197–206.

Hikmiah. (2023). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENENTUKAN SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG*

*MENGGUNAKAN MEDIA TUSUK SATE DI SEKOLAH DASAR Alien Nisa ’ Ul Hikmiah Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru materi sifat kubus dan balok , guru*. *1*.

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>

Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, *1*(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>

Ismiyanti, N. (2020). Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, *1*(2), 50–58. https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.11

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>

Muharam, R., Wulandari, H., & Rahmat, D. (2022). Strategi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Google Classroom Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Tamansiswa Cibadak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *3*(4), 5765–5772.

Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *3*(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.94>

Untari, E. (2017). Problematika dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, *3*(1), 259–270.