

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC CUBE BOX* PADA MATERI SISTEM INDRA UNTUK SISWA KELAS XI

Rheno Ruswandari  
Universitas Sanata Dharma  
2020

### ABSTRAK

Media merupakan alat yang berfungsi untuk menyalurkan informasi. Pemanfaatan media pada pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar sehingga mampu mencapai kompetensi yang ditetapkan. Hasil observasi dan wawancara Guru Biologi di SMA N 2 Klaten, SMA N 1 Jogonalan, SMA N 1 Sedayu dan SMA N 1 Banguntapan menunjukkan bahwa dengan menggunakan media, siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Tidak mendukungnya materi pembelajaran yang dapat dihadirkan di dalam kelas mempengaruhi sikap siswa dalam memahami dan mengikuti pelajaran. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan, kualitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *Magic Cube Box* pada sub materi sistem indra.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Reasearch and Development* dengan menerapkan 5 langkah penelitian dan pengembangan Brog and Gall yang meliputi 1. potensi dan masalah, 2. pengumpulan data, 3. desain produk yang dilakukan dengan menentukan bahan, ukuran, gambar dan komponen 4. validasi desain dan 5. revisi desain. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dan pengisian kuesioner validasi produk. Teknik ini dilengkapi dengan instrumen pengambilan data berupa kisi-kisi dan panduan pertanyaan wawancara, serta kisi-kisi dan lembar validasi.

Produk akhir media pembelajaran *Magic Cube Box* dilengkapi dengan kotak penyimpanan, petunjuk penggunaan, dan LKPD. Hasil penilaian diperoleh nilai rata-rata dari keempat validator 3.25 yang menunjukkan kriteria kualitas media "Cukup Baik". Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran *Magic Cube Box* pada materi sistem indra untuk siswa kelas XI layak digunakan untuk uji coba terbatas.

**Kata Kunci :** *Research and Development*, media pembelajaran, *Magic Cube Box*, permainan, sistem indra

*DEVELOPMENT OF MAGIC CUBE BOX LEARNING MEDIA ON THE  
SENSORY SYSTEM MATERIAL FOR CLASS XI*

**ABSTRACT**

*Media is a tools which has a function for delivering information. The utilization of media in the learning process can optimize the learning process so it can gain the competition that has been appointed. The result from the observation and interview with Biology teacher in SMAN 2 Klaten, SMA N 1 Jogonalan, SMA N 1 Sedayu and SMA N 1 Banguntapan showed by using media, students are more enthusiastic following the learning process. The learning material which is not support the learning process in the classroom can affect student's behavior in understanding and following the learning process. Therefore, this research was intended with aim to know the design development, the quality and the appropriateness of learning by using Magic Cube Box game in sensory system material*

*The type of research which used is Reasearch and Developmen by applying five steps eserach and development by Brog and Gall which cover: 1. Potency and problem, 2. Data collection, 3. Product design which is conducted by determining the materials, size, pictures, and components, 4. Design validation, and 5. Design revision. This technique was be equipped with data collection instruments such as a latticework and interview guidance questions, and a latticework and a validation sheets*

*The final product of learning media Magic Cube Box was equipped with a storage box, instructions for use, and LKPD. The assessment result was obtained the average from four validator 3,75, which shows the media quality criteria is "good enough". Based on the research, it can be conclude if learning media Magic Cube Box in sensory system material for students in XI grade was decent to use for limited trial.*

**Keyword:** *Games, Leanrning media, Magic Cube Box, Research and Development, Sensory system*