Penerapan Media Pembelajaran *Magic Box* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas II di SD Negeri 38 Prabumulih

Novicha Salsabilla[1], Romli[2], Emilia Fitri[3]
[1] Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
[2] Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
[3] Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
[1]novichasalsabilla@gmail.com,
[2]romliromli@radenfatah.ac.id,
[3]emiliafitri_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This study was driven by the low creativity level of second-grade students at SD Negeri 38 Prabumulih, as indicated by monotonous learning processes, limited chances for students to show their imagination, and the suboptimal use of learning media that stimulate creativity. This study aimed to determine the level of students' creativity before and after the implementation of the Magic Box learning media and to examine whether there was a significant difference after its application in Islamic Education, specifically on the topic of Angels of Allah. A quantitative approach was adopted in this study, applying a pre-experimental design that incorporated a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 56 second-grade students selected using a total sampling technique. Research data were collected by observation, a creativity questionnaire consisting of 20 items, documentation, and semi-structured interviews. Data analysis techniques included validity testing, reliability testing (Cronbach's Alpha), normality testing (Shapiro-Wilk), and hypothesis testing using the Paired Sample t-Test with the assistance of SPSS software. The results showed that the average creativity score of students before the implementation of the media (pretest) was 36.95, categorized as low. After the implementation of the Magic Box media, the average creativity score (posttest) increased to 71.63, with an improvement of 34.68 points. The paired samples t-test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) below 0.001, which falls under the 0.05 threshold, thereby confirming a statistically significant disparity between pretest and posttest scores. Therefore, it can be concluded that the implementation of Magic Box learning media is effective in improving the creativity of second-grade students at SD Negeri 38 Prabumulih.

Keywords: Learning Media, Magic Box, Student Creativity.

ABSTRAK

Penelitian ini didorong oleh rendahnya tingkat kreativitas siswa kelas dua di SD Negeri 38 Prabumulih, yang ditunjukkan oleh proses pembelajaran yang monoton, terbatasnya kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan imajinasi mereka, dan penggunaan media pembelajaran yang merangsang kreativitas yang kurang

optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Magic Box dan untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan setelah penerapannya dalam Pendidikan Islam, khususnya pada topik Malaikat Allah. Pendekatan kuantitatif diadopsi dalam penelitian ini, dengan menerapkan desain pra-eksperimental yang menggabungkan model pretest-posttest satu kelompok. Sampel terdiri dari 56 siswa kelas dua yang dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel total. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, kuesioner kreativitas yang terdiri dari 20 item, dokumentasi, dan wawancara semi-terstruktur. Teknik analisis data meliputi pengujian validitas, pengujian reliabilitas (Cronbach's Alpha), pengujian normalitas (Shapiro-Wilk), dan pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas siswa sebelum penerapan media (pretest) adalah 36,95, yang dikategorikan rendah. Setelah penerapan media Magic Box, rata-rata skor kreativitas (posttest) meningkat menjadi 71,63, dengan peningkatan sebesar 34,68 poin. Uji t sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) di bawah 0,001, yang berada di bawah ambang batas 0,05, sehingga mengkonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Magic Box efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas dua SD Negeri 38 Prabumulih.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Magic Box*, Kreativitas Siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan formal memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran melalui proses belajar yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya guru dalam memotivasi, membimbing, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, dan mengembangkan kreativitasnya sehingga potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal.(Cici Megareta, Tutut Handayani, Tastin Tastin, Agra Dwi Saputra, 2022). Lingkungan belajar yang kreatif juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses perkembangan peserta didik dari belum mengetahui menjadi mengetahui, dari belum mampu menjadi mampu, serta dari kurang kreatif menjadi lebih kreatif melalui aktivitas melihat, mendengar, mengamati, dan memahami informasi

selama proses belajar.(Rohmadi Rohmadi, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, Imam Al-Qurthubi dalam kitab Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an menjelaskan bahwa pendengaran dan penglihatan berfungsi sebagai alat menerima rangsangan, sedangkan hati dan akal berperan dalam mengolah serta memahami informasi. Ketiga potensi tersebut menjadi dasar perkembangan intelektual dan kreativitas manusia.(Achmad Syauqi Alfanzari, 2025). Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, kreativitas siswa dapat berkembang melalui pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Kreativitas akan tumbuh apabila siswa diberikan kesempatan untuk berpikir, mengamati, bertanya, dan mengeksplorasi ide dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, guru memiliki peranan penting dalam menciptakan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan potensi peserta didik sebagai bentuk rasa syukur atas karunia Allah SWT.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan suasana belajar yang mampu mengembangkan kreativitas peserta didik. Kreativitas siswa akan lebih mudah tumbuh apabila pembelajaran dilakukan secara aktif, menarik, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide serta berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar.(Azizah et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu langkah penting untuk mendukung proses tersebut. Media yang menarik dan bersifat visual mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan minat dan rasa ingin tahu, serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman yang mereka lihat dan amati. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna sekaligus membantu mengoptimalkan perkembangan kreativitas peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu media yang dapat digunakan ialah media Magic Box karena media

ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih atraktif, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif menemukan ide, menafsirkan gambar, menghubungkan konsep, serta mengembangkan kreativitas selama proses pembelajaran berlangsung.(Ikta Fitrianti, Diana Endah Handayani, 2020). Melalui interaksi langsung dengan media, pembelajaran yang awalnya pasif dapat berubah menjadi lebih aktif, kreatif, dan partisipatif. Selain itu, penggunaan media Magic Box mampu meningkatkan fokus dan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan.(Romli Romli, Dody Irawan, 2022). Aktivitas yang terdapat dalam media tersebut juga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan memecahkan masalah melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa semakin penting apabila melihat rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh Marten S. melalui Art Calls Indonesia, kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia masih tergolong rendah karena hanya sebagian kecil siswa yang mampu menghasilkan ide orisinal dan berpikir di luar kebiasaan.(Marten S., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih perlu diarahkan pada pengembangan kreativitas sejak jenjang sekolah dasar. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti Magic Box menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna sehingga diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas II di SD Negeri 38 Prabumulih.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa kreativitas siswa kelas II di SD Negeri 38 Prabumulih masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang cenderung monoton, penggunaan metode konvensional, serta media pembelajaran yang belum optimal sehingga siswa kurang aktif dan belum memiliki kesempatan luas untuk mengekspresikan ide maupun

imajinasinya. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga masih berfokus pada buku ajar sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terstimulasi untuk berpikir kreatif, khususnya pada materi mari mengenal malaikat-malaikat Allah beserta tugas-tugasnya yang membutuhkan media pembelajaran menarik agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan agar siswa lebih aktif serta mampu mengembangkan kreativitasnya. Salah satu media yang dianggap sesuai ialah media Magic Box karena dapat menyajikan pembelajaran secara menarik, mendorong siswa berani mengemukakan ide, meningkatkan partisipasi belajar, serta merangsang imajinasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada pembelajaran PAI materi mari mengenal malaikat-malaikat Allah di kelas II SD Negeri 38 Prabumulih melalui penerapan media Magic Box. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Magic Box untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas II di SD Negeri 38 Prabumulih”..

B. Metode Penelitian

Penelitian mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui pre-eksperimen. Pendekatan kuantitatif ialah metode penelitian yang mengutamakan data berupa angka serta diolah menggunakan metode statistik guna mengonfirmkasi hipotesis yang sudah ditetapkan.(Sugiyono Sugiyono, 2022). Desain penelitian yang diterapkan ialah *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni suatu desain penelitian yang dilaksanakan diawali dengan *pretest* sebelum fase penanganan, kemudian diberi intervensi, selanjutnya dilakukan *posttest* guna mengetahui adanya perubahan sesudah perlakuan diterapkan.

Penelitian ini diterapkan di SD Negeri 38 Prabumulih disertai subjek penelitian anak didik kelas II yang berjumlah 56 orang. Teknik pengambilan sampe yang diterapkan merupakan sampling jenuh (total sampling), ialah teknik pengambilan responden melibatkan semua bagian populasi menjadi responden

penelitian.(Adebayo & Ackers, 2021) Pengumpulan data dilaksanakan guna mendapatkan informasi yang akurat tentang kreativitas anak didik sebelum serta sesudah implementasi sarana pengajaran *Magic Box*. Metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi instrumen angket yang disusun berdasarkan indikator kreativitas siswa, serta didukung oleh hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu data juga dihasilkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Angket digunakan selaku alat pokok guna menilai kreativitas siswa yang terdiri dari 20 butir pernyataan dengan indikator seperti kemampuan berpikir kreatif, imajinasi, keberanian mengemukakan ide, serta kemampuan mengembangkan gagasan. Observasi dilakukan guna memperoleh data secara langsung mengenai aktivitas belajar di kelas, sedangkan wawancara dimanfaatkan guna memperoleh keterangan awal dari guru. Dokumentasi dimanfaatkan dalam konteks penelitian sebagai komponen pembuktian.

Pengujian validitas, pengujian reliabilitas, pengujian normalitas, serta pengujian hipotesis merupakan teknik analisis data yang diterapkan. Uji validitas dilakukan menggunakan *Product Moment Pearson* untuk mengetahui kevalidan instrumen.(Syafril Syafril, 2019). Uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha*, melalui ketentuan bahwa instrumen dianggap reliabel jika skor koefisien lebih besar dari 0,70. Uji normalitas dilaksanakan memakai uji *Shapiro-Wilk* guna melihar apakah data berdistribusi normal atau tidak.(Ghozali Imam, 2018) Guna membuktikan hipotesis, diterapkan uji *Paired Sample t-Test* yang ditunjukkan guna mengidentifikasi apakah ada selisih yang bermakna di antara skor tes awal serta tes akhir sesudah implementasi media pembelajaran *Magic Box*.

Adapun tahapan penerapan media pembelajaran *Magic Box* dilakukan secara bertahap. Guru terlebih dahulu menyiapkan media yang berisi materi dan soal. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan materi sebagai pengantar pembelajaran. Peserta didik kemudian dikelompokan menjadi sejumlah tim guna melaksanakan aktivitas pembelajaran menggunakan media *Magic Box*. Setiap kelompok memilih nomor secara acak guna mendapatkan soal yang dikerjakan. Peserta didik berdiskusi untuk

menyelesaikan soal, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Di akhir pembelajaran, guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan dan memberikan penguatan materi.(Purnama, 2018).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengkaji apakah penerapan media pembelajaran Magic Box mampu meningkatkan kreativitas siswa, peneliti menggunakan angket kreativitas sebagai instrumen penelitian. Penyusunan angket ini didasarkan pada indikator kreativitas sebagaimana diuraikan dalam kajian teori, seperti kemampuan berpikir kreatif, orisinalitas, keluwesan (fleksibelitas, kelancaran (fluensy), serta kemampuan mengembangkan ide. Sebelum diterapkan pada penelitian, angket tersebut dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas guna menjamin bahwa alat ukur tersebut layak digunakan serta menunjukkan hasil pengukuran yang konsisten terhadap variabel kreativitas siswa.

Tabel 1.1 Hasil Uji Validitas

No. Pernyataan	Pearson Correltion	Nilai Signifikansi	Keterangan
	(r-hitung)	(r-Tabel)	
Pernyataan 1	0,372	0,266	Valid
Pernyataan 2	0,371	0,266	Valid
Pernyataan 3	0,558	0,266	Valid
Pernyataan 4	0,299	0,266	Valid
Pernyataan 5	0,482	0,266	Valid
Pernyataan 6	0,341	0,266	Valid
Pernyataan 7	0,306	0,266	Valid
Pernyataan 8	0,451	0,266	Valid
Pernyataan 9	0,395	0,266	Valid
Pernyataan 10	0,658	0,266	Valid
Pernyataan 11	0,354	0,266	Valid
Pernyataan 12	0,525	0,266	Valid
Pernyataan 13	0,353	0,266	Valid
Pernyataan 14	0,480	0,266	Valid
Pernyataan 15	0,325	0,266	Valid
Pernyataan 16	0,319	0,266	Valid
Pernyataan 17	0,330	0,266	Valid
Pernyataan 18	0,321	0,266	Valid
Pernyataan 19	0,309	0,266	Valid
Pernyataan 20	0,338	0,266	Valid

(*Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Ver. 30*)

Uji Validitas intrumen angket *Pretest* dilaksanakan melalui cara menganalisis perbandingan hasil *Pearson Correlation* (r-hitung) pada setiap pertanyaan dengan nilai r-tabel mencapai 0,266 pada derajat signifikansi 5%. Berdasarkan perolehan analisis, terungkap bahwa keseluruhan item soal

memperlihatkan nilai r-hitung yang melampaui r-tabel (r-hitung > r-tabel). Nilai tertinggi terdapat pada butir ke-10 yaitu sebesar 0,658, sedangkan nilai teredah terdapat pada butir ke-4 sebesar 0,299 yang masih berada di atas batas kriteria. Dengan hasil tersebut, dapat diketahui semua item angket telah memenuhii kriteria validitas, sehingga dinyatakan layak serta efektif dalam menilai variabel riset.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket *Posttest*(*Data Uji Validitas Posttest Kreativitas Siswa*, 2026)

No. Pernyataan	Pearson Correltion (r-hitung)	Nilai Signifikansi (r-Tabel)	Keterangan
Pernyataan 1	0,478	0,266	Valid
Pernyataan 2	0,433	0,266	Valid
Pernyataan 3	0,416	0,266	Valid
Pernyataan 4	0,432	0,266	Valid
Pernyataan 5	0,418	0,266	Valid
Pernyataan 6	0,419	0,266	Valid
Pernyataan 7	0,386	0,266	Valid
Pernyataan 8	0,405	0,266	Valid
Pernyataan 9	0,455	0,266	Valid
Pernyataan 10	0,483	0,266	Valid
Pernyataan 11	0,398	0,266	Valid
Pernyataan 12	0,424	0,266	Valid
Pernyataan 13	0,445	0,266	Valid
Pernyataan 14	0,468	0,266	Valid
Pernyataan 15	0,446	0,266	Valid
Pernyataan 16	0,391	0,266	Valid
Pernyataan 17	0,468	0,266	Valid
Pernyataan 18	0,471	0,266	Valid
Pernyataan 19	0,378	0,266	Valid
Pernyataan 20	0,447	0,266	Valid

(*Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Ver. 30*)

Pengujian validitas instrumen kuesioner posttest dilakukan dengan membandingkan koefisien korelasi Pearson (r-hitung) tiap item pertanyaan terhadap r-tabel 0,266 pada tingkat signifikansi 5%. Berdasarkan temuan analisis, terlihat bahwa semua item soal menunjukkan r-hitung yang melebihi r-tabel (r-hitung > r-tabel). Nilai tertinggi terdapat pada butir ke-10 yaitu sebesar 0,483, sedangkan nilai teredah terdapat pada butir ke-19 sebesar 0,378 yang masih berada di atas batas kriteria. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item angket telah memenuhii kriteria validitas, sehingga dinyatakan layak serta efektif dalam mengevaluasi variabel yang diteliti.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*(*Hasil Uji Reliabilitas Pretest*, 2026)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.703	20

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilaksanakan dengan teknik Reliability Analysis statistics dengan metode Cronbach's Alpha melalui bantuan IBM SPSS versi 30 untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen angket. Mengacu pada hasil pengujian reliabilitas pretest, menghasilkan skor Cronbach's Alpha sebesa 0,703 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pernyataan. Reliabilitas instrumen dapat terpenuhi jika koefisien reliabilitasnya berada di atas 0,70, sehingga nilai 0,703 > 0,70 menunjukan baahwa instrumen telah memenuhi kriteria reliabilitas. Dengan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa angket dalam penelitian ini mempunyai derajat konsistensi internal yang memadai, sehingga seluruh item pernyataan dikategorikan reliabel dan pantas dipakai sebagai sarana pengumpulan data, serta dapat dipercaya karena memungkinkan pengukuran yang konsisten terhadap parameter penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*(*Hasil Uji Reliabilitas Postest*, 2026)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.769	20

Berdasarkan perolehan uji reliabilitas posttest, didapatkan koefisien Cronbach's Alpha sebesa 0,703 yang berjumlah 20 butir pernyataan. Instrumen tersebut dianggap reliabel apabila koefisien reliabilitasnya melebihi 0,70, sehingga nilai 0,769 > 0,70 menunjukan baahwa instrumen telah memenuhi kriteria reliabilitas. Oleh sebab itu, dapat dinyatakan bahwa angket dalam penelitian ini mencerminkan derajat konsistensi internal yang memuaskan, maka semua item pernyataan dikategorikan reliabel dan sesuai untuk dimanfaatkan sebagai instrumen pengumpulan data, serta dapat dipercaya karena mampu memberikan hasil yang stabil dalam mengukur variabel penelitian.

1. Tingkat Kreativitas Siswa Sebelum diterapkan Media Pembeajaran *Magic Box* di Kelas II SD Negeri 38 Prabumulih

Tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran *Magic Box* diperoleh melalui penyebaran angket yang disusun oleh peneliti. Angket tersebut berupa 20 butir pernyataan dengan 4

alternatif jawaban serta diberikan pada tahap pretest kepada peserta didik kelas II. A dan II. B. Adapun data yang didapatkan dari hasil pengumpulan angket tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai Pretest Siswa Sebelum diterapkan Media Pembelajaran *Magic Box*

No	Nama Siswa	Nilai *PreTest*
1.	Ahmad Sholeh Alfarizi	43
2.	Ainun Az Zahra	36
3.	Aisyah Khumaira	36
4.	Al Zikrah Apriansyah	41
5.	Alfarizky Anugerah Ervanka	36
6.	Alfin Adha	40
7.	Alvino Rafif Faeyza	36
8.	Alya Syahira	40
9.	Amanda Kaesa Putri	45
10.	Anindita Keisha Azahra	31
11.	Arfan Ardani	44
12.	Arsyila Annasya Saila	41
13.	Arvino Mardyansah	42
14.	Aulia Hasna Sari	33
15.	Aurelio Algibran Wijaya	31
16.	Fathia Ramadhani	39
17.	Fathiyyah Putri Chalista	32
18.	Firman Saputra	38
19.	Gibran Dwira Hamid	36
20.	Judan Pranta Prizam	35
21.	M Hapiz	38
22.	Muhammad Askar Rasaralsu	33
23.	Nur Azizah	32
24.	Paris Al Husein	40
25.	Ratu Chantika	34
26.	Rendi Kusuma	39
27.	Reva Amelia Putri	41
28.	Revina Anjani	42
29.	Aina Fatimah	37
30.	Aisyah Saputri	37
31.	Aji Santoso	41
32.	Al Muzaki	30
33.	Al Putra Wahyudi	35
34.	Albizar Julio	37
35.	Alfero Pradipto	32
36.	Alif Hafiz Putra Irawan	33
37.	Aprilia Amirah Lashira	42
38.	Azahra Raisa Zahira	45
39.	Azzahra Hermawan	32
40.	Azzahra Sabrina	36
41.	Deramyta Angelica Sari	40
42.	Geofrey Raafiezky Santosa	37
43.	Habizard Rahandika Alfariq	47
44.	Lesti Safira	33
45.	Muhamad Gio Al Habsy	31
46.	Muhammad Ilham Fradeska	31
47.	Mutiara Kasih	40
48.	Nadira Hasna Azzahra	32
49.	Naufal Zaki	43
50.	Novia Dwi Ayu Lestari	31
51.	Rafif Muharam	29
52.	Ratifa Putri Azzahra	41
53.	Rhaditya Junaidi Pratama	50
54.	Shezan Rizkya Mardiansyah	32
55.	Syhan Zaka Al Habsy	28
56.	Milea	33
	Jumlah	2069
	Mean (Rata-rata)	36,95

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebesar 77,10, dengan skor terendah 65 dan skor tertinggi 95. Kemudian dilakukan pengelompokan hasil belajar siswa ke dalam kategori TSR (Tinggi, Sedang, Rendah). Penentuan kategori TSR dilakukan dengan bantuan program SPSS, sehingga diperoleh hasil pengelompokan yang disajikan pada tabel berikut: Berdasarkan hasil pretest siswa sebelum diterapkannya media

pembelajaran Magic Box, diperoleh jumlah nilai keseluruhan sebesar 2069 dengan nilai rata-rata 36,95. Hasil ini memperlihatkan bahwa kemapuan awal peserta didik tergolong rendah. Fakta ini tercermin dari dominasi nilai-nilai yang termasuk dalam kategori menegah hingga redah yang menandakan bahwa peahaman siswa terhadap materi sebelum penggunaan media pembelajaran belum optimal. Oleh karenanya, boleh disimpulkan bahwa capaian belajar siswa sebelum penerapan media belajar Magic Box masih perlu ditingkatkan agar kegiatan belajar berlangsung lebih optimal serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara maksimal.

2. Tingkat Kreativitas Siswa Setelah diterapkan Media Pembelajaran *Magic Box* di Kelas II SD Negeri 38 Prabumulih

Tabel 4. Nilai *Posttest* Siswa S*etelah* diterapkan Media Pembelajaran *Magic Box"Data Nilai Posttest Kreativitas Siswa."*

No	Nama Siswa	Nilai *Postest*
1.	Ahmad Sholeh Alfarizi	69
2.	Ainun Az Zahra	66
3.	Aisyah Khumaira	69
4.	Al Zikrah Apriansyah	71
5.	Alfarizky Anugerah Ervanka	73
6.	Alfin Adha	72
7.	Alvino Rafif Faeyza	70
8.	Alya Syahira	70
9.	Amanda Kaesa Putri	71
10	Anindita Keisha Azahra	79
11	Arfan Ardani	75
12	Arsyila Annasya Saila	70
13	Arvino Mardyansah	74
14	Aulia Hasna Sari	70
15	Aurelio Algibran Wijaya	72
16	Fathia Ramadhani	68
17	Fathiyyah Putri Chalista	67
18	Firman Saputra	70
19	Gibran Dwira Hamid	76
20	Judan Pranta Prizam	70
21	M Hapiz	74
22	Muhammad Askar Rasaralsu	70
23	Nur Azizah	74
24	Paris Al Husein	69
25	Ratu Chantika	76
26	Rendi Kusuma	72
27	Reva Amelia Putri	68
28	Revina Anjani	69
29	Aina Fatimah	66
30	Aisyah Saputri	72
31	Aji Santoso	71
32	Al Muzaki	76
33	Al Putra Wahyudi	78
34	Albizar Julio	71
35	Alfero Pradipto	69
36	Alif Hafiz Putra Irawan	76
37	Aprilia Amirah Lashira	78
38	Azahra Raisa Zahira	71
39	Azzahra Hermawan	69
40	Azzahra Sabrina	78
41	Deramyta Angelica Sari	77
42	Geofrey Raafiezky Santosa	73
43	Habizard Rahandika Alfariq	79
44	Lesti Safira	80
45	Muhamad Gio Al Habsy	64
46	Muhammad Ilham Fradeska	67

47	Mutiara Kasih	63
48	Nadira Hasna Azzahra	75
49	Naufal Zaki	65
50	Novia Dwi Ayu Lestari	64
51	Rafif Muharam	74
52	Ratifa Putri Azzahra	61
53	Rhaditya Junaidi Pratama	76
54	Shezan Rizkya Mardiansyah	76
55	Syhan Zaka Al Habsy	75
56	Milea	73
	Jumlah	4011
	Mean (Rata-rata)	71,63

(*Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Ver. 30)*

Berdasarkan hasil *posttest* peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *Magic Box*, diperoleh total nilai sebesar 4011 dengan nilai rata-rata 71,63. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelumnya. Sebagian besar siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa pemahaman terhadap materi pembelajaran mengalami perbaikan setelah penggunaan media tersebut. Sehingga disimpulkan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran *Magic Box* mampu mengoptimalkan capaian belajar peserta didik secara positif sehingga kegiatan belajar berlangsung lebih optimal dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

3. Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas II di SD Negeri 38 Prabumulih Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Pembelajaran *Magic Box*

Guna menguji normalitas data, dilakukan pengujian menggunakan uji Shapiro-Wilk yang ialah salah satu metode uji normalitas yang umum diterapkan. Berikut ditampilkan hasil uji normalitas yang didapatkan melalui analisis data menggunakan SPSS 30:Guna mendeteksi error berdistribusi normal, dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov yang menunjukkan uji tersebut merupakan pengujian normalitas yang sering digunakan. Berikut disajikan hasil uji normalitas dimana yakni menggunakan SPSS 30:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Shapiro-Wilk			
	Statistic	Statistic	df	Sig.
PreAngket	.126	.968	56	.147
PostAngket	.077	.982	56	.561

Dengan demikian, data keterampilan berbicara siswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen telah memenuhi asumsi normalitas. Artinya, sebaran data

pada masing-masing kelompok tidak menyimpang dari distribusi normal, sehingga analisis statistik lanjutan berupa uji parametrik, seperti uji Independent Sample t-Test, dapat dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian layak digunakan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh metode debat inisiasi terhadap keterampilan berbicara siswa Berdasarkan hasil uji normalitas dengan aplikasi SPSS, terdapat nilai signifikansi dari uji Shapiro-Wilk yakni 0,147 bagi data pra-uji dan 0,561 bagi data pasca-uji. Kedua nilai tersebut melebihi batas signifikansi yang telah ditetapkan secara presisi, yakni 0,05. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa data preangket maupun postangket mengikuti distribusi normal tanpa adanya deviasi yang berarti. Dengan hasil yang diperoleh, data penelitian dinyatakan normal. Maka dari itu, ditarik kesimpulan bahwa data kreativitas siswa, baik sebelum maupun sesudah penerapan media pembelajaran *Magic Box* telah memenuhi asumsi normalitas. Hal ini mengidikasikan bahwa distribusi data pada setiap kelompok tidak menyimpang dari pola distribusi normal, dengan demikian pengujian statistik selanjutnya dengan uji t dapat dilaksanakan. Hasil tersebut mengidentifikasikan bahwa data penelitian pantas dimanfaatkan guna mengkaji pengaruh penerapan media pembelajaran Magic Box dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sampels Test

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Signicance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	PreAngket - PostAngket	-34.67857	6.75576	.90278	-36.48778	-32.86937	-38.413	55	<,001	<,001

(*Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Ver. 30*)

Berdasarkan output uji *Paired Sample t-Test* via aplikasi SPSS mengenai data yang diperoleh, tercatat adanya peningkatan substansial antara skor *pretest* dan *posttest*. Fakta ini diperkuat oleh tingkat keyakinan statistik < 0,001 (< 0,05), maka Ha dikabulkan sedangkan H_0 tidak dikabulkan. Dengan demikian, terdapat kenaikan kreativitas anak didik setelah implementasi sarana pengajaran *Magic Box.* Rata-rata perbedaan (mean difference) antara pretest dan posttest mencapai -34,67857. Tanda negatif ini mengisyaratkan bahwa skor *posttest* melampaui *pretest*, sehingga dapat ditafsirkan adanya eskalasi

capaian pasca-pemberian intervensi. Lebih lanjut, diperoleh nilai *t-hitung* sebesar -38,413 dibandingkan dengan nilai *t-tabel.* Untuk menentukan ttabel, terlebih dahulu dihitung derajat kebebasan (df), yaitu n − 1 = 56 − 1 = 55. Berdasarkan df = 55 pada taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai t-tabel sekitar 1.700. Temuan perbandingan menunjukkan bahwa t-hitung > ttabel yaitu 38,413 > 1.700.

Temuan uji Paired Sample T-Test menandakan adanya eskalasi kreativitas siswa yang bermakna secara statistik setelah diterapkannya media pembelajaran *Magic Box*. Afirmasi tersebut diperoleh melalui nilai signifikansi < 0,001 (< 0,05), yang menyiratkan skor *posttest* melampaui *pretest*. Kenaikan tersebut juga tampak dari rata-rata capaian siswa yang melonjak dari 36,95 pada saat *pretest* menjadi 71,63 pada saat *posttest.* Selain itu, nilai rata-rata selisih (mean difference) sebesar −34,67857 semakin menguatkan bahwa terjadi peningkatan setelah perlakuan diberikan.

Secara umum, hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti *Magic Box* mampu mendorong peningkatan kreativitas siswa. Meskipun demikian, karena penelitian ini menerapkan desain *One Group Pretest-Posttest*, maka peningkatan yang terjadi belum dapat sepenuhnya diklaim sebagai dampak langsung dari perlakuan. Hal ini disebabkan adanya kemungkinan pengaruh dari faktor lain, seperti pengalaman belajar sebelumnya dan tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan kreativitas siswa dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai perkembangan yang positif, yang dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran *Magic Box* beserta dinamika proses pengajaran di kelas.

E. Kesimpulan

Perbedaan hasil pretest dan posttest dalam penelitian ini memperlihatkan peningkatan kreativitas peserta didik setelah penerapan media pembelajaran *Magic Box*. Fakta ini tercermin dari eskalasi rata-rata nilai siswa meningkat dari 36,95 (pra-uji) menjadi 71,63 (pasca-uji). Sebelum penggunaan media, kreativitas siswa masih tergolong rendah dan belum merata, sedangkan setelah penerapan *Magic Box* terjadi

peningkatan yang cukup signifikan dan lebih merata. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa media *Magic Box* mampu membentuk proses pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif. serta mendorong keaktifan dan antusiasme siswa.

Hasil pengujian *Paired Sample T-Test* mengukuhkan perolehan tersebut melalui nilai signifikansi di bawah 0,001 (< 0,05), oleh karenanya hipotesis alternatif (H_a) dikabulkan serta hipotesis nol (H_0) ditolak. Nilai mean difference sebesar −34,67857 juga menyiratkan bahwa nilai *posttest* melebihi nilai pretest. Sehingga, kondisi sebelum dan sesudah perlakuan memperlihatkan perbedaan yang berarti, yang menyiratkan bahwa media pembelajaran *Magic Box* berpengaruh signifikan untuk mengangkat kreativitas peserta didik kelas II di SD Negeri 38 Prabumulih.

Pada intinya, pemanfaatan media pembelajaran *Magic Box* terbukti manjur dalam mengangkat tingkat kreativitas siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka media dapat dimanfatkan untuk alternatif bagi guru guna menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, serta berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Syauqi Alfanzari, A. A. F. (2025). Nilai-nilai Pendidkan Islam Dalam Surah Al-Nahl 16:78. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), hlm. 111-125. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23491

Adebayo, A., & Ackers, B. (2021). Sampling Theoretically for Comparison. *The Electronic Journal of Business Research Methods (EJBRM)*, *19*(1), 42–56. https://doi.org/https://doi.org/10.34190/ejbrm.19.1.2434

Azizah, S., Soraya, N., & Atika, N. (2022). Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Buku Gambar Bercerita terhadap Peningkatan Kosa Kata Dasar Anak di RA Dharma Wanita Oku Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(4), hlm. 1551-1558. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5570

Cici Megareta, Tutut Handayani, Tastin Tastin, Agra Dwi Saputra, E. F. (2022). *Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Pai Siswa Kelas V Di Sd Negeri 2 Berkat Kabupaten Ogan Komering Ilir*. *3*(1), 119–130. https://doi.org/https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v3i1.12986

Data Nilai Pretest Kreativitas Siswa. (2026).

Data Uji Validitas Posttest Kreativitas Siswa. (2026).

Ghozali Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS.* Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hasil Uji Reliabilitas Postest. (2026).

Hasil Uji Reliabilitas Pretest. (2026).

Ikta Fitrianti, Diana Endah Handayani, S. Y. (2020). Keefektifan Media Magic BoxTerhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *Mimbar PGSD Undiksha*, *8*(2), hlm. 323-339. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.26677

Marten S. (2024). *Siswa di Indonesia tak mampu berpikir kreatif: 0% mahir membaca hingga paham konteks, hanya 5% yang berpikir "outside the box."*

Purnama, C. H. dan Y. I. (2018). *Media Inovatif Pengajaran Bahasa Karya Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro*. Wade Group.

Rohmadi Rohmadi, D. ispi R. dan M. M. (2021). Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Pelaksanaan Suscatin (Kursus Calon Pengantin) Dilembaga KUA Kecamatan tulung Selapan kabupaten Ogan Komering ilir. *Jurnal PAI Raden Fatah*, *4*(3), hlm. 109-116. https://doi.org/https://doi.org/10.19109/pairf.v4i2.10230

Romli Romli, Dody Irawan, T. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar. *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, *8*(1), 78–99. https://doi.org/10.32923/edugama.v8i1.2464

Sugiyono Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS Ver. 30. (n.d.).

Syafril Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan* (1rd ed.). Penerbit Kencana.