Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 3 Agustus 2025

Penggunaan Media Magic Box Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Selviana Mutik[1], Budi Handoyono[2], Oktaviani Adhi Suciptaningsih[3]
[1,2,3] Universitas Negeri Malang, Indonesia

[1]selviana.mutik.2321038@students.um.ac.id

Abstrak

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Meskipun siswa mungkin tidak menganggap topik Pendidikan Pancasila menarik, namun media magic box interaktif ini memiliki fungsi sebagai alat yang ampuh dalam menarik minat siswa serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan subjek 22 siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan instrumen berbasis skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang signifikan. Sebagian besar siswa termasuk kategori "sangat berminat", serta penggunaan Magic Box dinilai "sangat baik" oleh mayoritas responden. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 70 menjadi 80 setelah penggunaan media. Dengan demikian, Magic Box interaktif berbasis gamifikasi terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
Kata kunci: Media Magic Box Interaktif, Gamifikasi, Minat Belajar.

Pendahuluan

Peranan media pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan dan dalam meningkatkan keterampilan belajar dalam segala bentuk komunikasi pembelajaran (Rohani, 2019). Oleh karena itu, salah satu unsur tahapan pembelajaran yang mungkin bisa menarik minat siswa ialah media pembelajaran. terutama jika medianya berbasis permainan, karena pada intinya, permainan bersifat menghibur dan menginspirasi. Menurut beberapa penelitian, siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan lebih cenderung ingin melanjutkan belajar dibandingkan siswa yang menerima pembelajaran berpusat pada guru (Andari, 2020).

Masalah terkait pelakasanaan kegiatan belajar, siswa harus mempunyai minat belajar. Oleh karena itu, pendidik mempunyai tanggung jawab untuk menginspirasi siswa untuk belajar. Minat sendiri dan motivasi eksternal dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Menurut Saldiman (2018), "minat belajar penting untuk meningkatkan sikap belajar siswa dan memungkinkan mereka berhasil belajar." Dari pembahasan tersebut terlihat bahwa minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran sangat penting karena otomatis akan meningkatkan minat belajar. Keberhasilan belajar seseorang sangat bergantung pada seberapa aktif mereka berpartisipasi dalam pendidikannya. Siswa dengan tingkat minat tinggi secara alami belajar dengan antusiasme dan energi, yang berdampak positif pada keberhasilan akademis mereka. dan sebaliknya (Datu et al., 2019).

Magic Box merupakan salah satu bentuk kotak permaian yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Pada media pembelajaran ini terdapat beberapa fitur.

fitur tersebut berupa materi, informasi, game, serta kuis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya mempermudah pendidik untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan siswanya. Mengingat pentingnya suatu pendidikan, khususnya pada pembelajaran pendidikan Pancasila, maka proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunana media pembelajaran yang menarik merupakan suatu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Magic Box merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang ramah pengguna dan juga dubuat secara interaktif, sebagai alat berbasis teknologi yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat belajar siswa. Ketika pendidik secara efektif memasukan sumber belajar tersebut ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran dan membangkitkan minat belajar peserta didik.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh (Pradani, 2022) yang menyatakan bahwasannya media pembelajaran interaktif yang mudah untuk digunakan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar serta motivasi siswa, khususnya pada pelajaran IPA di kelas IV yang diteliti. Media ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran saat ini. Selain karena mudahnya dan murahnya, media interaktif juga menawarkan banyak pilihan alternatif untuk menyajikan materi dan soal. Hal tersebut memungkinkan para guru untuk menghadirkan variasi dalam mengemas materi pelajaran lainnya. Sedangkan untuk penelitian ini mengisi beberapa research gap yang ada dalam literatur dengan fokus spesifik pada magic box dalam konteks Pendidikan Pancasila, mengeksplorasi berbagai aspek minat belajar dan melakukan studi jangka panjang dalam berbagai konteks pendidikan. Aspek kebaruan ini menjadikan penelitian ini sebagai kontribusi yang signifikan dan relevan dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran, serta memberikan wawasan yang lebih mendalam dan aplikatif bagi guru, dan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik.

Fakta di lapangan pada SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang diperhatikan. Di sekolah tersebut sudah banyak fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran yang memadai seperti projektor, infokus, komputer dan teknologi lainnya. Tetapi, fasilitas tersebut belum bisa digunakan secara maksimal khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru hanya memanfaatkan yang ada di kelas seperti papan tulis dan hanya terpaku pada buku yang ada dan metode yang digunakan pun yaitu ceramah.

Kesenjangan masalah dalam rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Dalam proses pembelajaran peserta didik seringkali sibuk sendiri karena merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tentunya hal tersebut terlihat bahwasannya aktivitas belajar tidak variatif sehingga peserta didik tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada di SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang, dapat disimpulkan bahwasannya proses pembelajaran yang mengacu pada LKS, metode ceramah, dan hanya sekedar tanya jawab dirasa kurang efektif untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila dan menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam belajar. Karena mata pelajaran Pendidikan Pancasila justru harus bisa mengajar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran seperti magic box interaktif berbasis gamifikasi ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa, serta dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran lebih baik.

Copyright © 2025 The Author(s)

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kuantitatif. Data kuantitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada positivisme atau data konkrit yang mana data penelitian ini berhubungan dengan angka-angka yang akan diukur dengan menggunakan statistika sebagai alat perhitungan tes, yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipelajari untuk menghasilkan sebuah kesimpulan (Sugiyono 2015).

Lokasi penelitian yang menjadi sasarannya yaitu SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Pada penelitian ini subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang yang berjumlah 22 peserta didik, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan.

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran peserta didik, di mana observasi ini meninjau minat belajar siswa dan juga melihat interaksi dan respon siswa dalam penggunaan media magic box interaktif. Tentunya lembar observasi yang digunakan sudah terdapat skala likertnya yang disusun sesuai dengan indikator minat belajar, sehingga peninjauannya pun lebih mudah untuk ditentukan. Pada lembar observasi minat belajar terdapat keterangan; sangat minat, minat, cukup minat, tidak minat, sangat tidak minat. sedangkan lembar observasi mengenai penggunaan media magic box interaktif terdapat keterangan yaitu; sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, dan sangat tidak baik.

Sedangkan untuk wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai minat belajar peserta didik setelah menggunakan media, pengalaman dan respon peserta didik terhadap penggunaan media magic box interaktif berbasis gamifikasi. Wawancara ini dilakukan dengan melalui wawancara semi-struktur dan pada proses wawancara dilakukan terhadap siswa/siswi. Di mana pada wawancara semi struktur ini menggunakan panduan wawancara dengan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya, namun tetap memberikan kebebasan kepada pewawancara untuk mendalami topik sesuai dengan respons narasumber.

Untuk pengumpulan data melalui dokumentasi yaitu berupa hasil penilaian peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini, untuk menguji keabsahan data yang telah didapatkan, peneliti menggunakan triangulasi data. Triangulasi ini merupakan suatu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data yang sudah ada (Sugiyono, 2019). Sedangkan untuk analisis data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan kegiatan yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Winarni, 2018) bahwasannya dalam analisis data ini terdapat tiga kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil

Bagian hasil penelitian ini disajikan sesuai dengan pertanyaan penelitian, yaitu: (1) bagaimana minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi, dan (2) bagaimana efektivitas penggunaan media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.

Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Media Magic Box Interaktif

Lembar observasi tentunya disesuaikan dengan indikator yang sudah ditentukan. Indikator pada minat belajar yaitu; perasaan senang, ketertarikan, perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar. Dalam lembar observasi tentunya sudah ada skala likertnya. Dengan begitu peneliti bisa lebih mudah dalam mengkategorikan hasil observasi yang telah dilakukan.

Observasi ini dilakukan dengan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran yang secara langsung mengimplementasikan magic box interaktif.

Tabel 1. Hasil Observasi Minat Belajar

No	Kategori	Jumlah Orang	Rentang Skor
1	Sangat Minat	19	81-100
2	Minat	4	61-80
3	Cukup Minat	-	41-60
4	Tidak Minat	-	40-21
5	Sangat Tidak Minat	-	20-0

Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori *sangat minat*. Sebanyak 19 siswa (86%) memperoleh skor pada rentang 81–100, yang menunjukkan tingginya ketertarikan, rasa senang, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, terdapat 4 siswa (14%) yang masuk dalam kategori *minat* dengan rentang skor 61–80. Meskipun persentasenya lebih kecil dibandingkan kelompok sebelumnya, siswa pada kategori ini tetap menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media Magic Box interaktif.

Tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori *cukup minat*, *tidak minat*, maupun *sangat tidak minat*. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi mendorong seluruh siswa untuk menunjukkan minat belajar tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 2. Observasi Minat Belajar Siswa

Gambar 2 memperlihatkan dokumentasi proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan media Magic Box interaktif di kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Kota Malang. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa terlihat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan ekspresi yang menunjukkan keterlibatan aktif, konsentrasi, serta perhatian penuh terhadap materi yang disampaikan. Kondisi tersebut selaras dengan data observasi yang menempatkan sebagian besar siswa pada kategori sangat minat. Penggunaan Magic Box interaktif memberikan dampak yang nyata terhadap suasana kelas, di mana proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan mampu menarik perhatian siswa sejak kegiatan dimulai. Dalam observasi ini, keterlibatan siswa dievaluasi melalui sejumlah indikator yang telah ditetapkan, meliputi tingkat partisipasi dalam aktivitas, kesesuaian dan relevansi konten dengan tujuan pembelajaran, fleksibilitas dalam penggunaan media, serta kejelasan dalam pemantauan proses belajar. Selain

Copyright © 2025 The Author(s)

itu, indikator lain yang diamati mencakup efektivitas media dalam mendukung penilaian hasil belajar dan peluang yang diberikan bagi siswa untuk melakukan refleksi pembelajaran. Hasil dokumentasi pada Gambar 2 memperkuat temuan kuantitatif sebelumnya, bahwa media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi berkontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui keterlibatan siswa yang lebih tinggi, perhatian yang lebih terfokus, serta meningkatnya motivasi dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Berikut ini hasil wawancara dengan siswa mengenai minat belajar yang disesuaikan dengan indikator minat belajar, diantaranya; perasaan senang, ketertarikan, perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar.

Tabel 3. Hasil Wawancara Siswa

Aspek	Hasil Wawancara
Perasaan senang	Siswa merasa senang belajar dikarenakan media yang digunakan menarik
Ketertarikan	Sumber daya belajar terbatas, materi dianggap sulit oleh siswa, dan kurangnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran
Perhatian	Siswa memiliki perhatian yang lebih terhadap proses pembelajaran
Keterlibatan	Siswa sangat terlibat atau aktif dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan ini sangat menarik

Tabel 3 menyajikan hasil wawancara dengan siswa terkait minat belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media Magic Box interaktif. Berdasarkan aspek *perasaan senang*, siswa menyatakan bahwa media yang digunakan menarik sehingga membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Pada aspek *ketertarikan*, sebagian siswa mengakui bahwa keterbatasan sumber daya belajar, tingkat kesulitan materi, dan kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sebelumnya menjadi hambatan, namun penerapan Magic Box memberikan alternatif baru yang lebih memotivasi. Aspek *perhatian* menunjukkan adanya peningkatan fokus siswa terhadap proses pembelajaran, sedangkan aspek *keterlibatan* memperlihatkan bahwa siswa lebih aktif dalam berpartisipasi karena media yang digunakan dianggap menarik dan mudah dipahami.

Temuan dari wawancara ini mengindikasikan bahwa siswa memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam mendukung keterampilan abad ke-21, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Respon siswa juga menegaskan bahwa Magic Box dipersepsikan sebagai media yang *seru*, tidak membosankan, mudah diakses, dan dilengkapi dengan permainan yang mendorong semangat belajar. Dengan demikian, wawancara ini memperkuat hasil observasi bahwa Magic Box interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berkontribusi pada terciptanya suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.

Efektivitas Penggunaan Media Magic Box Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa

Observasi penggunaan media Magic Box interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan untuk menilai efektivitas media tersebut berdasarkan beberapa indikator, seperti keterlibatan siswa, relevansi konten dengan tujuan pembelajaran, fleksibilitas dalam penggunaannya, pemantauan proses belajar, penilaian hasil belajar, serta kesempatan refleksi. Penilaian ini menggunakan skala kategori mulai dari *sangat baik* hingga *sangat tidak baik* dengan rentang skor yang telah ditentukan. Adapun hasil observasi penggunaan media Magic Box interaktif disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Penggunaan Magic Box Interaktif

No	Kategori	Jumlah Orang	Rentang Skor
1	Sangat Baik	16	81-100
2	Baik	7	61-80
3	Cukup Baik	-	41-60
4	Tidak Baik	-	40-21
5	Sangat Tidak Baik	-	20-0

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas siswa menilai penggunaan media Magic Box interaktif berada pada kategori *sangat baik* sebanyak 16 siswa (73%), sedangkan 7 siswa (27%) menilai pada kategori *baik*. Tidak ada siswa yang menilai pada kategori *cukup baik*, *tidak baik*, maupun *sangat tidak baik*. Temuan ini menegaskan bahwa media Magic Box interaktif dinilai efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, karena mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan relevan dengan konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain observasi dan wawancara, penelitian ini juga menganalisis data dokumentasi berupa hasil penilaian siswa pada materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Perbandingan dilakukan antara nilai yang diperoleh siswa sebelum menggunakan Magic Box dan setelah penggunaannya dalam pembelajaran. Hasil perbandingan nilai tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Peserta Didik

Indikator	**Nilai Sebelum Menggunakan Magic Box**	**Nilai Setelah Menggunakan Magic Box**
Rata-rata Nilai Siswa	70	80
Distribusi Nilai		
Nilai 90 – 100	2	6
Nilai 80 – 89	5	9
Nilai 70 – 79	7	6
Nilai 60 – 69	6	2
Nilai di bawah 60	4	1

Tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Magic Box interaktif. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 70 menjadi 80. Distribusi nilai juga memperlihatkan pergeseran positif, di mana jumlah siswa dengan nilai 90–100 bertambah dari 2 menjadi 6 orang, dan jumlah siswa dengan nilai 80–89 meningkat dari 5 menjadi 9 orang. Sebaliknya, jumlah siswa dengan nilai di bawah 60 menurun dari 4 menjadi 1 orang. Perubahan ini menegaskan bahwa peningkatan minat belajar melalui penggunaan media Magic Box interaktif berimplikasi langsung pada peningkatan capaian akademik siswa, baik dari segi rata-rata kelas maupun distribusi nilai secara keseluruhan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi, mayoritas siswa berada pada kategori *sangat*

Copyright © 2025 The Author(s)

minat (86%), sedangkan sisanya berada pada kategori *minat* (14%). Tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori rendah. Wawancara dengan siswa memperkuat temuan ini, di mana mereka menyatakan bahwa media yang digunakan menarik, tidak membosankan, mudah diakses, serta mampu mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa foto juga memperlihatkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan fokus tinggi selama proses berlangsung.

Selain itu, efektivitas penggunaan Magic Box juga tercermin dari hasil observasi media dan capaian akademik siswa. Observasi penggunaan media menempatkan sebagian besar siswa pada kategori *sangat baik* (73%) dan *baik* (27%), yang menunjukkan bahwa media ini dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Analisis dokumentasi nilai siswa memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 70 menjadi 80, serta pergeseran distribusi nilai ke kategori yang lebih tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa peningkatan minat belajar melalui Magic Box interaktif turut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi sejalan dengan temuan Pradani (2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam penelitiannya, Pradani menekankan bahwa media interaktif memberikan alternatif penyajian materi yang variatif, mudah digunakan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Hal ini mendukung data observasi pada penelitian ini yang memperlihatkan mayoritas siswa berada pada kategori *sangat minat*, di mana mereka merasa senang dan lebih fokus ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan Magic Box interaktif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi memberikan peluang besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa.

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar yang tercermin dari kenaikan rata-rata nilai siswa dari 70 menjadi 80 selaras dengan penelitian Pamungkas et al. (2021) yang menemukan bahwa media Magic Box interaktif dapat meningkatkan capaian akademik siswa secara signifikan. Dalam penelitiannya, Magic Box dipandang sebagai media yang praktis dan efektif dalam menyajikan materi karena memadukan unsur visual, audio, serta aktivitas berbasis permainan. Penelitian ini mengonfirmasi hal serupa, bahwa siswa tidak hanya merasa lebih berminat dalam pembelajaran, tetapi juga memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah penggunaan Magic Box. Temuan ini menguatkan pandangan Sekaringtyas (2017) bahwa minat belajar yang tinggi berbanding lurus dengan hasil belajar siswa, sehingga strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar memiliki implikasi langsung terhadap peningkatan capaian akademik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Shabrina (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, di mana salah satunya adalah keterampilan belajar secara aktif, kolaboratif, dan kreatif. Penerapan Magic Box interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterlibatan aktif dan rasa ingin tahu mereka melalui aktivitas kuis, permainan, serta materi interaktif. Hal ini sesuai dengan temuan wawancara pada penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran menjadi lebih seru, tidak membosankan, serta mudah diakses. Dengan demikian, Magic Box bukan hanya berfungsi sebagai sarana transfer materi, tetapi juga sebagai media pengembangan kompetensi siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Konfirmasi lainnya datang dari penelitian Permana dan Kasriman (2022) yang menyoroti pengaruh positif Magic Box terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hasil

penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan mengaplikasikan Magic Box pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menunjukkan efek yang konsisten, yaitu meningkatnya minat belajar dan motivasi siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat literatur yang ada mengenai efektivitas media interaktif berbasis gamifikasi, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam konteks Pendidikan Pancasila yang selama ini cenderung dianggap kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan bagi pendidik untuk mengintegrasikan media berbasis teknologi yang interaktif dalam pembelajaran, sekaligus menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi lebih jauh dampak media Magic Box pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian media pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi, khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Magic Box interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa, sehingga memperkuat teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan minat dalam pencapaian akademik (Uno, 2013; Sekaringtyas, 2017). Dengan demikian, penelitian ini memperluas literatur terkait efektivitas media interaktif yang sebelumnya banyak diterapkan pada mata pelajaran IPA, IPS, dan PAI, dengan menunjukkan bahwa strategi serupa juga relevan dan efektif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, hasil penelitian ini memperkaya kajian mengenai integrasi gamifikasi dalam pembelajaran sebagai pendekatan pedagogis inovatif yang mampu menjembatani antara teori motivasi belajar dan praktik pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi langsung bagi guru sekolah dasar untuk menggunakan media Magic Box interaktif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan motivasi belajar, sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan variatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga menjadi rujukan bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi yang terjangkau dan mudah diimplementasikan. Penggunaan Magic Box dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, sekaligus mendukung penguatan karakter siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Magic Box interaktif berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori *sangat minat* dan *minat*, yang diperkuat oleh wawancara siswa yang menyatakan bahwa media ini menarik, tidak membosankan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dokumentasi pembelajaran juga memperlihatkan bahwa siswa lebih fokus, antusias, dan terlibat secara aktif ketika menggunakan Magic Box.

Selain meningkatkan minat, penggunaan Magic Box interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Data nilai menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari 70 menjadi 80 serta pergeseran distribusi nilai ke kategori yang lebih tinggi. Temuan ini mengonfirmasi bahwa peningkatan minat belajar melalui media interaktif turut berimplikasi pada pencapaian akademik yang lebih baik. Dengan demikian, Magic Box interaktif berbasis gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran

Copyright © 2025 The Author(s)

Pendidikan Pancasila, sekaligus berkontribusi pada penguatan karakter dan keterampilan abad ke-21 siswa di era digital.

References

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Magic Box Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.

Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Kajian, Inovasi , dan Aplikasi Pendidikan*, 6(1), 136.

Ariwibowo, E. K. (2020). *"magic box: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Games, hingga Materi"*.

Asmaroini, A. P. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1): 34.

Damasanti, L., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11(1), 20.

Datu, I. P., Wihelmus, W., & Ratna, P. (2019). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 2-3.

Galuh , N., Tono, K., & Nuddin, Z. (2013). Peningkatan Minat Belajar Menggunakan Multimedia Pada Pembelajaran Ipa Kelas V SDN 30 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2)

Ivanda, F. R. (2022). *Penerapan Media interaktif Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Pada Mata Pelajaran di SMPN 2 Panji Situbondo.*

Kopri. (2019). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kusnadi , E., Martini, E., & Nugraha, G. N. (2017). Konstruk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 157-158.

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 1-6.

Nahdiyah, D., Hadi, M. N., & Sholekhudin, A. (2024). Inovasi E-Modul Berbasis Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X MA Ma'arif Durensewu Pandaan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2) 170.

Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Magic Box Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Journal of Social Science Education*, 2 (2) 140.

Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.

Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box terhadap Minat Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.

Persada, A. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matermatika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis website. *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1) 62- 76.

Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran mistery box untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5) 456.

Rosmana , P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Magic Box sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernafasan pada Hewan kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2) 1965-1973.

Sekaringtyas, T. (2017). Pengaruh Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD Sukatani IV. *Jurnal Pendidikan dasar*, 8(2) 159-171.

Sugiyono. (2019). *In Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta. Uno, B. H. (2013). *Teori Minat dan Pengukurannya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.

Zalillah , D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan media Interaktif berbasis game dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM* , 4(2) 491-504.