

**PENGEMBANGAN MEDIA MYSTERY BOX MATERI WARISAN BUDAYA
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V**

Chika Afrilia Serawati¹, Sri Asnawati²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Swadaya Gunung Jati

[¹chikaafriaserawati@gmail.com](mailto:chikaafriaserawati@gmail.com), [²sriasnawati@ugj.ac.id](mailto:sriasnawati@ugj.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest and learning outcomes of fifth grade students of SDN Wanacala on Cultural Heritage material in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. Learning that is still dominated by conventional methods tends to be less able to attract students' attention, resulting in decreased motivation and enthusiasm in participating in the learning process. To overcome these problems, this study aims to develop Mystery Box media on Cultural Heritage material for fifth grade elementary school students and evaluate its effectiveness in improving students' cognitive learning outcomes. The research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, encompassing Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects were fifth-grade students at SDN Wanacala. Data collection instruments included media and material expert validation sheets, student and teacher response questionnaires, and learning outcome tests. The results indicated that the developed Mystery Box media was categorized as highly feasible, with validation scores of 95.4% from media experts and 91.4% from material experts. Positive responses were also shown by teachers and students, with percentages of 93.8% and 88.8%, respectively. Paired Sample T-Test analysis yielded a significance value of 0.000, indicating a significant difference between pretest and posttest scores. N-Gain calculations showed an improvement in learning outcomes within the medium category, specifically 0.688 for large scale. Therefore, the Mystery Box media is effective and suitable for use in teaching the Cultural Heritage material in IPAS to enhance the cognitive learning outcomes of fifth-grade students at SDN Wanacala.

Keywords: *cognitive learning outcomes, mystery box, cultural heritage*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas V SDN Wanacala pada materi Warisan Budaya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional cenderung kurang mampu menarik perhatian siswa, sehingga berdampak pada menurunnya motivasi dan antusiasme mereka dalam mengikuti proses belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan

untuk mengembangkan media *Mystery Box* pada materi Warisan Budaya bagi siswa kelas V SD serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Wanacala. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar validasi ahli media dan materi, angket respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Mystery Box* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak, dengan skor validasi 95,4% dari ahli media dan 91,4% dari ahli materi. Respon positif juga ditunjukkan oleh guru dan siswa, dengan persentase masing-masing 93,8% dan 88,8%. Analisis uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000, menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang, yaitu 0,688 untuk skala besar. Dengan demikian, media *Mystery Box* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Wanacala.

Kata Kunci: hasil belajar kognitif, *mystery box*, warisan budaya

A. Pendahuluan

Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan individu yang kreatif dan adaptif. Dalam konteks pembelajaran, hasil belajar kognitif merupakan indikator utama dalam mengevaluasi metode pengajaran. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada metode pengajaran, tetapi juga pada penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut buku karya Arsyad (2017), media pembelajaran berfungsi

sebagai alat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar yang efektif. Peningkatan hasil belajar kognitif menandakan keberhasilan dalam membekali siswa keterampilan berpikir yang mendalam dan aplikatif.

Praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar sering menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan secara konvensional sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan buku teks cenderung membuat siswa cepat

bosan dan kurang termotivasi, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Siswa kelas V, khususnya di SDN Wanacala, menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap aktivitas yang bersifat kreatif dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran pasif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagian besar materi disampaikan secara verbal tanpa dukungan alat bantu yang dapat mempermudah pemahaman, seperti gambar, video, atau alat peraga. Hal ini membuat siswa, terutama yang memiliki kecenderungan belajar visual atau kinestetik, kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami, menganalisis, serta mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari, yang akhirnya berdampak pada rendahnya daya ingat serta pemahaman terhadap materi (Susanti *et al.*, 2024). Keterlibatan siswa dalam proses belajar masih tergolong rendah, ditandai dengan keengganan untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan kecenderungan mengandalkan teman lain dalam menyelesaikan tugas. Bahkan ketika

diberikan tugas individu, mereka cenderung bekerja secara pasif tanpa berusaha mencari pemecahan masalah secara mandiri.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), hasil belajar menjadi indikator utama dalam mengukur sejauh mana siswa memahami dan mampu menerapkan konsep yang dipelajari. Salah satu materi penting dalam IPAS adalah Warisan Budaya, yang mencakup berbagai peninggalan benda dan tak benda yang memiliki nilai historis serta menjadi bagian dari identitas bangsa. Pemahaman yang baik tentang Warisan Budaya tidak hanya memperkaya wawasan siswa, tetapi menumbuhkan sikap peduli terhadap pelestarian budaya. Warisan budaya terbagi menjadi dua jenis, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Warisan budaya benda mencakup peninggalan fisik seperti candi, rumah adat, pakaian tradisional, dan senjata tradisional. Warisan budaya tak benda mencakup tradisi lisan, seni pertunjukan, adat istiadat, serta keterampilan. Pemahaman warisan budaya untuk menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian siswa terhadap budaya yang ada di Indonesia.

Barus dan Mustika (2024) mengungkapkan bahwa bahwa penerapan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa sekolah dasar. Penggunaan media interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Harsiwi dan Arini (2020) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media yang interaktif tidak hanya dapat menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Media ini dapat merangsang berbagai aspek kognitif dan emosional siswa, seperti pemikiran, minat, serta keterampilan mereka, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Media *Mystery Box*, yaitu kotak yang berisi

berbagai materi pembelajaran dalam bentuk gambar atau benda yang berkaitan dengan topik tertentu. Media ini disusun sebagai sarana pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam mengelompokkan berbagai jenis warisan budaya melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut penelitian oleh Lestari dan Kurniawan (2021), penggunaan media berbasis visual dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa melalui media berbasis visual seperti *Mystery Box*, pemahaman mereka terhadap materi dapat lebih optimal. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap, memahami, serta menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam berbagai situasi. Ketika pembelajaran disajikan secara interaktif dan melibatkan eksplorasi langsung, siswa lebih mudah mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, sehingga membantu mereka dalam proses berpikir yang lebih mendalam. Penelitian oleh Khoiry dan Nurmairina (2023) juga menunjukkan bahwa

media *Mystery Box* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam tema pembelajaran yang bersifat eksploratif. Dalam penelitian mereka di SD Negeri 106184 Lubuk Pakam, ditemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Mystery Box* lebih aktif dalam memahami materi dan mampu mengaitkan konsep dengan lebih baik dibandingkan siswa yang hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa *Mystery Box* dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saryandi et al. (2024), mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Mystery Box* sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan berhitung di kelas I Sekolah Dasar. Penggunaan *Mystery Box* berperan penting terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, di mana mereka terlibat dalam diskusi dan kolaborasi terhadap informasi yang ditemukan. Berdasarkan penelitian oleh Fausiah et al. (2024), penggunaan model pembelajaran *talking stick* yang didukung oleh media

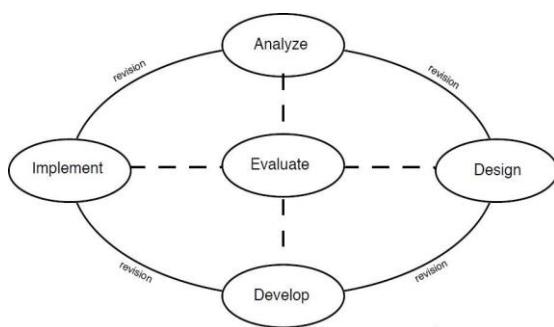
Mystery Box efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengaitkan kegiatan praktis dengan nilai historis dan kultural dari warisan budaya, akan lebih mampu memahami makna dari budaya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dijadikan landasan untuk dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Mystery Box* Materi Warisan Budaya terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Mystery Box* pada materi Warisan Budaya bagi siswa kelas V SD serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan media *Mystery Box* diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, kreatif dan interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji

kelayakan media pembelajaran *Mystery Box* pada materi warisan budaya. Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan produk serta mengevaluasi efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Mystery Box*, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama. Menurut Branch, (2009: 2) Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Alur Pengembangan Media

Tahap Analisis (*Analysis*) dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah melalui observasi dan wawancara. Analisis ini bertujuan untuk

memahami kebutuhan siswa, mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran, serta mengevaluasi media yang telah digunakan sebelumnya beserta kelebihan dan kekurangannya. Selain itu, tahap ini juga mempertimbangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang relevan dengan materi warisan budaya. Tahap Desain (*Design*) mencakup perancangan media *Mystery Box*, termasuk konsep, bentuk, serta cara penggunaannya dalam pembelajaran. Pada tahap ini, media disusun agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas V dan dapat meningkatkan pemahaman kognitif mereka. Desain media dilengkapi dengan gambar serta mekanisme interaktif yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tahap Pengembangan (*Development*) dilakukan dengan merealisasikan desain *Mystery Box* menjadi produk nyata. Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan dan kesesuaian dalam pembelajaran. Penilaian ini mencakup aspek isi, tampilan, dan keterpakaian media dalam pembelajaran warisan budaya. Tahap Implementasi (*Implementation*)

melibatkan uji coba media *Mystery Box* pada siswa kelas V di SDN Wanacala. Uji coba dilakukan dalam dua skala, yaitu: (1) Skala kecil: Melibatkan 6 siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi dalam proses pembelajaran untuk mengamati bagaimana media membantu setiap tingkat kemampuan. (2) Skala besar: Melibatkan 26 siswa untuk melihat efektivitas media dalam kelompok yang lebih luas. Hasil dari kedua uji coba ini kemudian digunakan untuk mengumpulkan angket respon guru dan siswa, yang bertujuan untuk menilai keterpakaian media dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dari validasi ahli media dan angket respon guru serta siswa dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 10 \quad (1)$$

Rumus ini menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, sebagaimana dikemukakan oleh Novianti (2015), sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Likert

No	Kriteria Keefektifan	Tingkat Validitas
1	81,00% - 100,00%	Sudah Sangat Layak
2	61,00% - 80,00%	Sangat Layak
3	41,00% - 60,00%	Kurang Layak
4	21,00% - 40,00%	Tidak Layak

5	00,00% - 20,00%	Sangat Tidak Layak
---	-----------------	--------------------

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) dilakukan dengan menganalisis hasil uji coba yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini mencakup analisis hasil *pretest* dan *posttest* melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji *Paired Sample T-Test*, serta perhitungan N-Gain untuk menilai peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media *Mystery Box*. Jika nilai N-Gain sudah didapatkan, maka nilai tersebut dapat digunakan untuk menentukan kategori persentase N-Gain berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Berikut adalah pembagian kategori nilai N-Gain berdasarkan persentasenya:

Tabel 2 Kategori Pembagian Nilai N-Gain

Presentase	Kriteria
N-Gain < 0,3	Rendah
$0,3 \leq \text{N-Gain} < 0,5$	Sedang
N-Gain > 0,7	Tinggi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran *Mystery Box* dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut:

Analysis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi awal untuk mengumpulkan informasi terkait proses pembelajaran IPAS di kelas V, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran. Observasi ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran. Data yang diperoleh sangat penting sebagai dasar dalam merancang media *Mystery Box* agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, ditemukan tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di SDN Wanacala, Kota Cirebon.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah kurangnya variasi penggunaan media dan aktivitas yang interaktif untuk meningkatkan minat serta keterlibatan siswa. Dalam hal ini, kelas V cenderung lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran yang bersifat kreatif dan melibatkan mereka secara langsung. Meskipun demikian, penerapan aktivitas yang dapat lebih mendalam merangsang keterlibatan

tersebut masih jarang dilakukan. Selain itu, mempertahankan konsentrasi siswa menjadi tantangan, terutama ketika media atau metode yang digunakan kurang mampu menarik perhatian mereka. Sebelumnya, pernah dibuat media pembelajaran berupa pop-up book untuk materi IPAS.

Namun, media tersebut masih bersifat teoritis dan belum dilengkapi dengan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung, seperti permainan atau tugas yang memungkinkan mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media *Mystery Box* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain tantangan itu, pembelajaran IPAS di SDN Wanacala juga dihadapkan pada beberapa kendala lainnya, antara lain: (1) Guru belum pernah menggunakan media *Mystery Box* dalam proses pembelajaran. (2) Durasi dalam pembelajaran IPAS terbatas karena mata pelajaran ini merupakan gabungan dari IPA dan IPS, sehingga waktu yang tersedia

untuk setiap materi menjadi lebih singkat. Dengan pengembangan media *Mystery Box*, diharapkan siswa dapat memahami materi IPAS, khususnya pada bab warisan budaya, dengan lebih efektif melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Media ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang lebih tertarik pada aktivitas kreatif serta pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

Design

Pada tahap ini, peneliti merancang desain media pembelajaran *Mystery Box* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Perancangan ini perlu memperhatikan aspek visual, seperti penyajian materi dan gambar agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan warna kontras juga diperhitungkan untuk meningkatkan daya tarik visual dan menarik perhatian peserta didik. Proses desain media *Mystery Box* dilakukan menggunakan aplikasi Canva, yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan Canva memungkinkan peneliti merancang tampilan media dengan fleksibilitas tinggi, sekaligus memastikan elemen

desain yang digunakan dapat mendukung proses pembelajaran di kelas V. Setelah desain selesai dibuat, media kemudian dicetak dalam bentuk fisik. Untuk pembuatan media ini, bahan yang digunakan adalah kardus sebagai struktur dasar. Sementara itu, untuk pencetakan digunakan kertas foto glossy A4 ukuran 240 gram dan kertas *art paper*. Kardus yang digunakan berjumlah 4 lembar dengan ukuran 30 cm x 33 cm, kemudian dilapisi terlebih dahulu dengan kertas kado sesuai ukuran yang telah ditentukan. Setelah itu, kertas hasil cetakan ditempelkan pada permukaan kardus yang telah terlapisi kertas kado. Dalam proses ini, perlu dipastikan bahwa aspek visual, tata letak, dan format penyimpanan media sudah sesuai dengan standar yang ingin dicapai.

Development

Tahap pengembangan media pembelajaran *Mystery Box* merupakan proses pembuatan media berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media *Mystery Box* telah memenuhi standar kelayakan

sebagai media pembelajaran yang efektif. Jika media masih belum sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Setelah memperoleh validasi dari para ahli, media *Mystery Box* akan diuji cobakan pada peserta didik kelas V SDN Wanacala, Kota Cirebon. Kelayakan media pembelajaran *Mystery Box* pada materi warisan budaya ditentukan melalui uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, tanggapan guru, dan respons peserta didik. Uji validitas ini bertujuan untuk menilai kesesuaian media pembelajaran menggunakan lembar angket yang telah disesuaikan (Trisari & Suprayitno, 2023). Aspek instrumen penilaian ahli materi mencakup: (1) kurikulum, (2) penyajian materi, (3) evaluasi, dan (4) bahasa. Sementara itu, aspek instrumen penilaian ahli media meliputi: (1) komponen kelayakan isi, (2) kebahasaan, (3) kegrafikan dan penyajian. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Materi dan Ahli Media

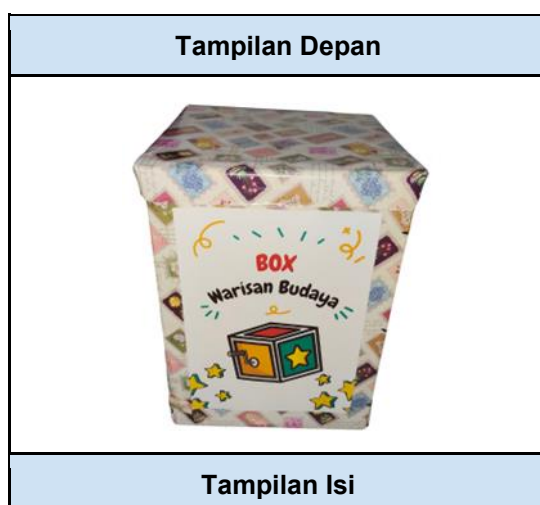
Responden	Presentase	Kategori
Ahli Materi	91,4%	Sangat Layak
Ahli Media	95,4%	Sangat

Layak

Berdasarkan tabel 3, hasil uji validitas media pembelajaran *Mystery Box* menunjukkan persentase yang tinggi dari dua ahli yang berbeda. Ahli Materi memberikan persentase validitas sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak. Ini menjelaskan bahwa ahli materi menganggap bahwa isi atau konten dari media pembelajaran *Mystery Box* sangat sesuai dengan standar dan kriteria yang ditetapkan. Sementara itu, Ahli Media memberikan persentase validitas sebesar 95,4% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran *Mystery Box* memperoleh kategori 'sangat layak' dari dua ahli yang terlibat. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek visual, desain, dan penyajian media telah sesuai dengan standar dan kriteria yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran di kelas V. Selain itu, validasi ini juga menegaskan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi warisan budaya secara lebih menarik dan interaktif, sehingga mendukung hasil belajar kognitif mereka. Sebagai tindak lanjut, peneliti

melakukan revisi produk berdasarkan masukan dari ahli media. Perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan variasi contoh gambar dalam *Mystery Box* agar lebih menarik secara visual dan memudahkan siswa dalam mengelompokkan jenis warisan budaya ke dalam kategori benda dan tak benda. Peningkatan jumlah gambar ini juga bertujuan untuk memperjelas materi secara grafis, sehingga lebih banyak siswa dapat berpartisipasi secara bergantian dalam mencoba mengelompokkan gambar ke kategori yang sesuai. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan didukung oleh tampilan media yang lebih optimal. Adapun tampilan akhir dari media *Mystery Box* dapat dilihat pada bagian berikut:



**Gambar 2 Tampilan Desain Media
Mystery Box**

Setelah tahap revisi, media *Mystery Box* diterapkan dalam uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil bertujuan untuk melihat efektivitas awal media dalam kelompok terbatas, sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada kelompok yang lebih luas di kelas V untuk mengukur sejauh mana media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendukung peningkatan hasil belajar kognitif mereka dalam memahami materi warisan budaya.

Implementation

Tahap implementasi yaitu tahap di mana media *Mystery Box* diuji cobakan dalam kelompok skala kecil dan skala besar, setelah produk

mendapatkan validasi dengan kategori sangat layak berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Sebanyak 6 (enam) siswa kelas V SDN Wanacala dipilih untuk melakukan uji coba skala kecil, dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa yang beragam (tinggi, sedang, dan rendah). Sebanyak 26 siswa kelas V SDN Wanacala dipilih untuk melaksanakan uji coba skala besar. Setelah siswa selesai melaksanakan uji coba, guru dan siswa diberikan angket respon terhadap media *Mystery Box*. Angket respon yang diberikan kepada siswa dan guru digunakan untuk mengukur kelayakan media *Mystery Box* dalam mendukung pembelajaran materi warisan budaya. Berikut ini adalah hasil tanggapan guru dan siswa terhadap media yang telah diuji coba.

Tabel 4. Hasil Respon Guru dan Siswa Kelompok Skala Kecil Terhadap Media

Responden	Presentase	Kategori
Guru	93,8%	Sangat Layak
Siswa	87,3%	Sangat Layak

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil tanggapan guru dan siswa kelompok skala kecil terhadap media *Mystery Box* memperoleh skor di atas 75%. Guru memberikan skor 93,8%

dengan kategori sangat layak, sementara siswa memberikan skor 87,3% dengan kategori sangat layak. Setelah dilakukan uji coba pada kelompok skala kecil dengan hasil yang sangat baik, media ini kemudian diuji coba pada kelompok skala besar untuk melihat konsistensi kelayakannya oleh guru serta siswa. Hasil respon guru dan siswa dalam kelompok skala besar ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon Guru dan Siswa Kelompok Skala Besar Terhadap Media

Responden	Presentase	Kategori
Guru	93,8%	Sangat Layak
Siswa	88,8%	Sangat Layak

Tabel 5 menunjukkan bahwa guru dan siswa kelompok skala besar memberikan tanggapan terhadap media *Mystery Box* dengan skor masing-masing 93,8% dan 88,8%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Rusdi (2021), yaitu mengembangkan suatu media pembelajaran *Mystery Box* pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SDN 4 Banda Aceh. Hasil validasi media tersebut memperoleh skor 86,6%, dan validasi materi

memperoleh skor 95,3%, keduanya dengan kriteria sangat layak. Selain itu, hasil respon siswa terhadap media tersebut menunjukkan skor 90,8% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa menurut guru dan siswa, baik dalam kelompok skala kecil maupun skala besar, *Mystery Box* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Guru memberikan beberapa saran terkait penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran. Dari segi penyajian materi, media ini sudah menarik dan membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budaya. Selain itu, dari segi penerapan dalam pembelajaran, *Mystery Box* dinilai sudah sesuai karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Namun, terdapat masukan bahwa variasi gambar dalam *Mystery Box* dapat ditambah agar lebih beragam dan semakin menarik bagi siswa. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi produk dengan menambahkan beberapa gambar tambahan untuk memperjelas kategori warisan budaya benda dan tak benda, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Evaluation

Pada tahap evaluasi merupakan tahap di mana peneliti mengolah hasil belajar siswa berdasarkan data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari uji coba produk pada kelompok skala kecil dan besar. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan analisis data untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan terhadap hasil belajar kognitif, yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji *Paired Sample T-Test*, dan uji N-Gain.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Skala Kecil dan Skala Besar

Jenis Tes	df	Sig	Kategori
<i>Pretest</i>	6	0,221	Normal
<i>Posttest</i>	6	0,473	Normal
<i>Pretest</i>	26	0,464	Normal
<i>Posttest</i>	26	0,160	Normal

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 7. Kriteria yang digunakan adalah data dikatakan berdistribusi normal jika nilai sig. > 0,05, sedangkan jika nilai sig. < 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel, pada kelompok skala kecil, nilai sig. untuk

data *pretest* sebesar 0,794 dan *posttest* sebesar 0,421. Sementara itu, pada kelompok skala besar, nilai sig. untuk data *pretest* sebesar 0,464 dan *posttest* sebesar 0,184. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kelompok lebih dari 0,05. Dengan demikian, berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelompok skala kecil maupun besar berdistribusi normal. Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal, tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui keseragaman varians data.

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Skala Kecil dan Skala Besar

		df	Sig	Kategori
Based on Mean	Pretest-Posttest	6	0,178	Homogen
Based on Mean	Pretest-Posttest	26	0,061	Homogen

Tabel 7 menyajikan hasil uji homogenitas yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelompok skala kecil sebesar 0,178 dan pada kelompok skala besar sebesar 0,061. Berdasarkan hasil uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada siswa kelompok skala kecil maupun

kelompok skala besar memiliki varians yang sama, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, data dapat dianggap homogen dan memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna melihat perubahan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media *Mystery Box*. Hasil dari uji ini dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8 Hasil Uji Coba *Sample T-Test* Skala Kecil dan Skala Besar

		df	Sig.(2-tailed)
Pair 1	Pretest-Posttest	5	0,000
Pair 1	Pretest-Posttest	25	0,000

Dalam uji *Paired Sample T-Test*, terdapat dua hipotesis yang diuji, yaitu:

- a. H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang berarti penggunaan media *Mystery Box* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.
- b. H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga penggunaan media *Mystery Box*

berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil uji *Paired Sample T-Test* yang ditampilkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala kecil maupun skala besar. Artinya, penggunaan media *Mystery Box* terbukti memberikan perubahan yang berarti terhadap hasil belajar kognitif siswa. Tahap terakhir, dilakukan analisis terhadap nilai rata-rata dan N-Gain dari hasil *pretest* dan *posttest*, baik pada skala kecil maupun skala besar. Hasil dari uji ini dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain Skala Kecil dan Skala Besar

N	$\bar{x}$ <i>Pretest</i>	$\bar{x}$ <i>Posttest</i>	N-Gain
6	48,3	83,3	0,677
26	53,7	86,3	0,688

Tabel 8 menunjukkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* di kelompok skala kecil dan kelompok skala besar. Pada kelompok skala kecil, skor rata-

rata *pretest* adalah 48,3, sedangkan skor rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,3. Kemudian pada kelompok skala besar, rata-rata nilai *pretest* adalah 53,7, dan rata-rata nilai *posttest* adalah 86,3. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan dalam nilai *posttest* setelah menggunakan produk. Kelompok skala kecil memperoleh skor rata-rata N-Gain kategori sedang, yaitu 0,677. Kemudian, skor rata-rata N-Gain kelompok skala besar berada pada kategori sedang, yaitu 0,688. Dilihat dari skor N-Gain kelompok skala kecil dan besar, terjadi peningkatan sedang, yang menunjukkan bahwa produk cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Salma Romza Salsabila Elrahma (2023), yang menunjukkan bahwa hasil uji N-Gain pada media *Mystery Box* mencapai skor 0,6301 dalam kategori sedang, yang berarti bahwa media *Mystery Box* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Pengembangan suatu Media *Mystery Box* pada materi Warisan Budaya untuk siswa kelas 5 di SDN Wanacala mampu memberikan

peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Kualitas pengembangan media ini termasuk dalam kategori sangat layak, dengan skor perolehan 95,4% untuk ahli media dan 91,4% untuk ahli materi. Hasil respon angket dari guru dan siswa pada kelompok skala besar menunjukkan persentase 93,8% dan 88,8%, yang mencerminkan respon yang sangat positif terhadap media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Persentase efektivitas media mencapai 95,4% untuk aspek media dan 91,4% untuk aspek materi. Hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya menurut hasil perhitungan N-Gain, nilai rata-rata untuk uji coba kelompok skala kecil adalah 0,677, yang termasuk dalam kategori "sedang". Sedangkan untuk uji coba kelompok skala besar, nilai rata-ratanya sebesar 0,688, yang juga termasuk dalam kategori "sedang". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Mystery*

Box ini berhasil dikembangkan, sangat efektif, dan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Wanacala.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barus, N. J., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 245–255.
- Elrahma, S. R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Mystery Box* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di MI Sunan Ampel Wonorejo.
- Fausiah, M., Nawir, M., & Nursalam, N. (2024). Pengaruh Model Talking Stick Berbantuan Media Pembelajaran *Mystery Box* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Gugus 3 Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 626-638.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*, 5(2), 1104-1113.

- Khoiry, M., & Nurmainina. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mystery Box terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Kelas III SD Negeri 106184 Lubuk Pakam. *Jurnal Alacrity: Journal of Education*, 3(2), 1-10.
- Lestari, L., & Kurniawan, P. (2020). Pengembangan Media Visual Berbasis Kartun Pembelajaran Matematika untuk Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Research*, 1(2), 41-44.
- Novianti, D. A. (2015). *Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap berbasis Pendekatan Saintifik sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN 2 Buduran*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(1), 1-9.
- Rachma, W., Iriani, T., & Handoyo, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 12(1), 56-68.
- Rusdi, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Mystery Box pada materi paragraf argumentasi di kelas IV SDN 4 Banda Aceh*.
- Rustandi, I., & Rismayanti, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 78-90.
- Saryandi, S., Yuhana, Y., Vivi Yandari, I. A., & Alamsyah, T. P. (2024). Pengembangan Media Mystery Box Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 230–242.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Trisari, M. N., & Suprayitno. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 890–902.