

**PENGARUH MEDIA *MISTERY BOX* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS
SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI**

Israwati¹, Nasrah², Nurfadilah³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
israwati120304@gmail.com¹, nasrah.fis05@unismuh.ac.id²,
nurfadilah@unismuh.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai pada pembelajaran yang menggunakan media *Mystery Box*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 66 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *total sampling* atau sampel jenuh. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep IPAS siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Mystery Box* memperoleh nilai rata-rata 81,94 dengan kategori tinggi dan telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 87,9%. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Mystery Box* memperoleh nilai rata-rata 65,15 dengan kategori sedang dan ketuntasan klasikal sebesar 21,2%. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media *Mystery Box* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Kata Kunci : Media *Mystery Box*, Pemahaman Konsep, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

ABSTRACT

This study aims to determine the understanding of fourth-grade students' science concepts at the UPT SPF SD Inpres Bontomanai in learning using the Mystery Box media. This study used a Quasi-Experimental Design method. The population in this study was all 66 fourth-grade students at the UPT SPF SD Inpres Bontomanai. The sampling technique used was total sampling or saturated sampling. The results showed that the level of understanding of science concepts in the experimental class using the Mystery Box media obtained an average score of 81.94, categorized as high, and achieved classical mastery of 87.9%. Meanwhile, in the control class not using the Mystery Box media, the average score was 65.15, categorized as moderate, and achieved classical mastery of 21.2%. The hypothesis test results obtained a significance value of 0.001 ($0.001 < 0.05$), thus H_0 was rejected and H_1 was accepted. Based on these results, it can be concluded that there is a significant effect between learning using the Mystery Box media and learning without it on the understanding of fourth-grade students' science concepts at the SPF Unit of Bontomanai Elementary School.

Keywords: *Mystery Box Media, Concept Understanding, Natural and Social Sciences (IPAS).*

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, tantangan pendidikan semakin kompleks karena dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan IPTEK yang sangat pesat, termasuk di Indonesia, menuntut sumber daya manusia untuk mampu beradaptasi dan tanggap terhadap perubahan tersebut. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi turut memengaruhi pola pembelajaran dengan penerapan model belajar yang sesuai dengan teori belajar modern. Ketika memasuki era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), kebutuhan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) menjadi semakin jelas, terutama melalui perluasan akses penelitian dan pelaksanaan pendidikan berkualitas tinggi (Fajeri et al.,2023). Oleh karena itu, dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan, efektif, dan mampu menjawab kebutuhan zaman.

Berdasarkan hasil observasi

awal di UPT SPF SD Inpres Bontomanai pada Selasa, 11 November 2025, pembelajaran IPAS sebagian besar masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Meskipun guru telah menerapkan beberapa variasi metode, sebagian besar kegiatan belajar tetap menekankan penyampaian materi. Dari pengamatan, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika menggunakan media visual, seperti gambar, video, atau alat peraga. Hasil wawancara dengan siswa kelas IV juga mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan dan praktik langsung dibandingkan hanya mendengarkan atau mencatat. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media seperti *Mystery Box* dinilai berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih efektif.

Selain melakukan observasi terhadap proses pembelajaran, peneliti juga perlu memastikan bahwa pemahaman siswa dapat diukur secara terstruktur dan akurat. Oleh

karena itu, penelitian ini menggunakan Taksonomi Solo sebagai dasar dalam penyusunan indikator dan butir soal tes pretest dan posttest untuk mengukur kualitas pemahaman konsep IPAS siswa, mulai dari pemahaman sederhana hingga pemahaman yang lebih kompleks.

Firnanda et al., (2024) menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam mata pelajaran IPA. Banyak guru masih menggunakan media konvensional yang kurang membangun keaktifan siswa. Dalam pembelajaran IPAS, guru harus lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran tidak hanya berupa gambar, tetapi juga bisa dikombinasikan dengan permainan menarik. Misalnya, dalam materi IPAS, media dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang membuat siswa aktif mengamati, menalar, dan memahami konsep secara nyata.

Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih dan memanfaatkan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keaktifan siswa. Salah satu media inovatif yang dapat digunakan adalah *Mystery Box* karena mengandung unsur permainan, kejutan, dan eksplorasi. Media ini mendorong siswa untuk aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran IPAS. Khusnul Qomariah & Mar'atus Sholihah, (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan *Mystery Box* lebih efektif dibandingkan buku paket konvensional, dengan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa

media ini berpotensi diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS di sekolah dasar.

Azizah et al., (2024) menambahkan bahwa media pembelajaran harus mampu melatih cara berpikir anak dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan. *Mystery Box* menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran dalam satu kotak berisi pesan dan gambar. Unsur permainan dalam media ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan fokus serta kerja sama antar siswa dalam kelompok.

Adapun fokus penggunaan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Media *Mystery Box*. Menurut Wahyuningrum & Dwiyantri, (2022) media *Mystery Box* merupakan sebuah APE (Alat Permainan Edukatif) yang dapat diterapkan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam kemampuan mengenal huruf sekaligus kata. APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan media yang sengaja dirancang atau dibuat untuk membantu kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Selain itu, dapat menyenangkan anak-anak dalam mempelajari materi

sekaligus dengan stimulus kegiatan belajar. Tentunya, untuk meningkatkan aspek perkembangan anak termasuk aspek kognitif, emosional dan sosial, bahasa, fisik motorik, nilai-nilai agama dan moral juga seni. Pada media *Mystery Box* ini selain meningkatkan aspek bahasa anak yaitu dapat meningkatkan aspek kognitif karena pada media juga terdapat angka.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih menggunakan media *Mystery Box* karena media ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, menjadi rangsangan untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, membantu mempermudah penyajian materi ke dalam poin-poin yang lebih sederhana, serta menyajikan materi dalam bentuk yang menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk *quasi eksperimen* yang melibatkan dua kelas tanpa randomisasi. Dalam penelitian ini, kelas IV A sebagai kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*, sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol mengikuti

pembelajaran konvensional. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar tepatnya pada siswa kelas IV. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar yang berjumlah 66 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 66 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam menguji hipotesis tentang pengaruh penggunaan media *Mystery Box* terhadap pemahaman IPAS siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: Tes, Observasi, Dokumentasi kemudian Teknik Analisis Data dalam penelitian ini yaitu Analisis Statistik

Deskriptif dan Analisis Statistik Inferensial

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pretest adalah tahap awal dalam penelitian *quasi eksperimen* ini. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Indonesia yang Beragam, Keanekaragaman Hayati, Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, Pelestarian Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Peneliti kemudian melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil *pretest* kemudian diolah dan dijadikan pedoman untuk melaksanakan tahap penelitian selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Bontomanai, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui tes sehingga dapat diketahui pemahaman konsep IPAS siswa berupa hasil tes yang diberikan kepada siswa pada *pretest* dan *posttest* maka diperoleh analisis deskriptif untuk mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai dapat dilihat di tabel berikut ini.

Tabel 1 Analisis Deskriptive Statistic Pretest dan Posttest

Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	33	33	33	33
<i>Minimum</i>	24	64	20	48
<i>Maximum</i>	88	96	76	92
<i>Mean</i>	54.09	81.94	46.67	65.15
<i>Std. Deviation</i>	19.755	8.951	16.021	11.990

jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 33 siswa. Pada kelas eksperimen, nilai *pretest* memiliki nilai minimum 24 dan maksimum 88 dengan rata-rata 54,09. Setelah diberikan perlakuan, nilai *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan nilai minimum 64 dan maksimum 96, serta rata-rata 81.94. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai *pretest* memiliki nilai minimum 20 dan maksimum 76 dengan rata-rata 46,67. Pada nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai minimum 48 dan maksimum 92 dengan rata-rata 65.15.

Adapun skor tes *posttest* kelas eksperimen yang memperoleh kriteria sangat rendah tidak terdapat peserta didik dengan persentase 0%. Kriteria rendah tidak terdapat 1 peserta didik dengan persentase 3,0%, kriteria sedang terdapat 7 peserta didik

dengan persentase 21,2%, kriteria tinggi terdapat 15 peserta didik dengan persentase 45,5%, kriteria sangat tinggi terdapat 10 peserta didik dengan persentase 30,3%. Berdasarkan grafik diatas dapat pula diketahui bahwa skor *posttest* kelas kontrol yang memperoleh kriteria sangat rendah terdapat 10 peserta didik dengan persentase 30,3%. Kriteria rendah terdapat 11 peserta didik dengan persentase 33,3%, kriteria sedang terdapat 6 peserta didik dengan persentase 18,2%, kriteria tinggi terdapat 6 peserta didik dengan persentase 18,2%, kriteria sangat tinggi tidak terdapat peserta didik dengan persentase 0%. Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen terbilang rendah sedangkan pada hasil *posttest* kelas kontrol dan eksperimen terbilang sangat baik dan kelas kontrol terbilang cukup.

Tabel 2 Deskriptif Ketuntasan Tes *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	9	29	1	7
Tidak Tuntas	24	4	32	26
Jumlah	33	33	33	33

ketuntasan hasil tes *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol belum mencapai ketuntasan secara klasikal, dimana ketuntasan klasikal dapat tercapai apabila minimal 75% peserta didik di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan skor yang telah ditentukan. Pada *pretest* kelas eksperimen hanya terdapat 9 peserta didik yang tuntas dengan persentase 27,3% dan kelas kontrol hanya terdapat 1 peserta didik yang tuntas dengan persentase 3,0%. Dapat diketahui pula bahwa ketuntasan hasil *posttest* pada kelas eksperimen sudah mencapai ketuntasan klasikal dengan 29 peserta didik tuntas dengan persentase 87,9%, sedangkan kelas kontrol belum

mencapai ketuntasan klasikal dengan hanya 7 peserta didik tuntas dengan persentase 21,2%.

Dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan, ketuntasan *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Uji normalitas dimaksudkan apakah data-data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian data ini menggunakan IBM SPSS, uji normalitas pada data penelitian ini menggunakan metode Shapiro wilk.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Shapiro Wilk

Kelas	Shapiro wilk		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,947	33	0,110
<i>Pretest</i> Kontrol	0,947	33	0,110

Pada tabel hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikan pada *posttest* kelas eksperimen 0,110 dan nilai signifikan *posttest*

kelas kontrol 0,110. Adapun kriteria pengujian normalitas yaitu $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Dari hasil pengujian

maka nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari α ($0,110 > 0,05$) dan nilai *posttest* kelas kontrol lebih besar dari α ($0,110 > 0,05$). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil tes *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD

Inpres Bontomanai berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki harga varian relatif sejenis atau tidak. Pengujian data menggunakan IBM SPSS.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig
<i>Based On Mean</i>	3.997	1	64	0.050
<i>Based On Median</i>	2.332	1	64	0.132
<i>Based On Median and With Adjusted df</i>	2.332	1	54.602	0.133
<i>Based On Trimmed Mean</i>	3.931	1	64	0.052

Berdasarkan tabel output "*Test of Homogeneity of Variances*" di atas diperoleh nilai sig $\alpha = 0,052$, ini berarti nilai sig lebih besar dari α ($0,052 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian statistic yang digunakan dalam analisis statistic parametrik dengan menggunakan uji-t (*independent sample T-test*).

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji-t program IBM SPSS (*independent sample T-test*) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Sesuai dengan

hipotesis bahwa terdapat pengaruh media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Keputusan diambil berdasarkan kriteria yaitu jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Sedangkan jika nilai

Berdasarkan hasil uji *independent sample T-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,445 dengan $df = 64$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, nilai t_{hitung} lebih besar dari

t_{tabel} (6,445 > 2,000), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design*, khususnya menggunakan model *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Model ini melibatkan dua kelas, satu kelas berfungsi sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol, serta sampel yang digunakan adalah seluruh populasi. Kelas eksperimen diajarkan menggunakan media *Mystery Box*, sedangkan kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan media.

Terdapat pengaruh penggunaan media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi

sebesar (0,001 < 0,05), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media *Mystery Box* dan pembelajaran tanpa menggunakan media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang dapat diambil. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Secara praktis, penggunaan media *Mystery Box* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Secara pedagogis, penerapan media mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa kelemahan

dalam penelitian ini. Pertama, siswa pada awalnya belum terbiasa dengan penggunaan media *Mystery Box* sehingga memerlukan waktu adaptasi dalam memahami prosedur penggunaannya. Namun, kondisi tersebut menjadi salah satu dasar penerapan media ini, karena melalui proses pembiasaan, peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan secara bertahap meningkatkan pemahaman konsep. Kedua, keterbatasan bahan dan alat dalam pembuatan media *Mystery Box* dapat menjadi kendala apabila tidak tersedia dengan baik. Ketiga, media *Mystery Box* membutuhkan persiapan yang lebih matang serta waktu yang relatif lebih lama dalam proses pembuatannya dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya.

D. Kesimpulan

Dari hasil analisis data tentang penggunaan media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai dapat disimpulkan: Pemahaman konsep dasar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang menggunakan

media *Mystery Box* diperoleh nilai tertinggi 96 oleh 4 siswa dan nilai terendah 64 diperoleh oleh 1 siswa sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 81.94 dan standar deviasi 8.951.

1. Pemahaman konsep dasar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang tidak menggunakan media *Mystery Box* diperoleh nilai tertinggi 92 oleh 1 siswa dan nilai terendah 48 oleh 3 siswa. Terdapat pengaruh media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($0,001 > 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media *Mystery Box* dengan pembelajaran yang tidak diajarkan menggunakan media *Mystery Box* terhadap pemahaman konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, F. F., Solehah, K., Rakhmawati, D., & Novianti, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SDN 1 Imbanagara Raya, Ciamis. *Jurnal kreativitasMahasiswa*, 2(2), 6473. <https://www.risetiaid.net/index.php/jpm/arti cle/view/1756>.
- Damayanti, E., Ahmadi, A., & Yuniseffendri, Y. (2023). Pengembangan Aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Disabilitas di Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(2), 203–217. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i2.342>
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fajeri, L., Berlian, L., & Tunjung Biru, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Talking Stick Berbantuan Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Sistem Sonar Pada Hewan. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(2), 150–157. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.2.150-157>
- Fausiah, F., Nawir, M., & Nursalam, N. (2024). Pengaruh Model Talking stick Berbantuan Media Pembelajaran Mistery Box terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Gugus 3 Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 626–638. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.550>
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Aprilia, D. (2021). Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.287>
- Firnanda, F. A., Zunaidah, F. N., & ... (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Kesehatan,Sains Dan*, 502–508. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/4558%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/download/4558/3188>
- Halimah, H., Untu, Z., & Suriaty, S. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi Structure of Observed Learning Outcomes (SOLO). *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i1.245>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language*

- Literature and Arts*, 4(9), 972–980.
<https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.
- Khadafi, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media audio Visual Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita anak Kelas V Sd Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Khusnul Qomariah, & Mar'atus Sholihah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box Sebagai Peningkatan Kognisi IPAS Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 110–119.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2112>
- Lathifa, F. W., Fakhriyah, F., & Khamdun, K. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Bermetode Eksperimen dengan Media PAREPIA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 247–258.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1350>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurul Hasanah. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
<https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Nurwahidin dkk. (2022). Karakteristik pengembangan media pembelajaran dan pengembangan sains dengan filsafat sebagai landasan ilmu. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(1), 27–33.
- Pesona, R. ., & Yunianta, T. N. . (2018). Deskripsi Kemampuan Matematika Siswa dalam Pemecahan Masalah Sistem Persamaan Linier Dua Vriabel. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah ...*, IX(Banda Aceh), PTK, 2017.
<http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/147>