

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MYSTERY BOX* DALAM
PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
SD INPRES PANAİKANG 11 KOTA MAKASSAR**

Siti Nur Alifiah¹, Andi Makkasau², Muhammad Amin³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

¹Stnuralifial08032000@gmail.com, ²andi.makkasau@unm.ac.id,

²muh.amin@unm.ac.id

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of students' learning motivation in IPAS learning, thus requiring the use of innovative learning media, namely the Mystery Box. This study aims to describe the implementation of the Mystery Box learning media, to examine students' learning motivation before and after the treatment, and to analyze its effect on improving students' learning motivation. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Pretest–Posttest Control Group Design. Data collection techniques included questionnaires and observation, while data analysis consisted of descriptive statistics, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the Independent Samples t-Test, supported by gain score analysis to determine the improvement in learning motivation. The results indicate that the use of the Mystery Box learning media improves students' learning motivation and shows a significant difference between the experimental and control classes. Therefore, the Mystery Box learning media has a significant effect on improving the learning motivation of fourth-grade students at SD Inpres Panaikang 11 Makassar.

Keywords: *elementary school, gain score, ipas learning, mystery box, learning motivation, quasi-experimental*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, yaitu *Mystery Box*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *Mystery Box*, motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, serta pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi-eksperimen dan desain *Pretest–Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi, sedangkan analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* yang didukung dengan analisis *gain score* untuk melihat peningkatan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar.

Kata kunci: gain score, kuasi-eksperimen, motivasi belajar, *mystery box*, pembelajaran ipas, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan dasar memiliki peran sebagai fondasi bagi perkembangan kemampuan peserta didik pada jenjang berikutnya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat (1) yang menyatakan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan peserta didik. Sardiman (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri individu yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas belajar secara terus-menerus. Namun,

rendahnya motivasi belajar masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPAS, terutama apabila pembelajaran monoton dan kurang didukung oleh media yang menarik

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar, peserta didik kelas IV menunjukkan minat awal terhadap pembelajaran IPAS, tetapi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran belum optimal. Hal ini tampak dari masih terbatasnya partisipasi aktif peserta didik, seperti keberanian bertanya, menjawab, dan terlibat secara konsisten dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Mystery Box*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan berbentuk kotak yang berisi benda, kartu, atau petunjuk

yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Arsyad (2020) menyatakan media berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan Meilyana et al. (2022) menjelaskan bahwa *Mystery Box* dapat digunakan sebagai media yang membantu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media *Mystery Box* meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

Namun, kajian mengenai pengaruh media *Mystery Box* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih perlu dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi-eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* dalam pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest–Posttest Control Group Design* dengan dua variabel, yaitu media pembelajaran *Mystery Box* sebagai variabel bebas dan motivasi belajar peserta didik sebagai variabel terikat. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih secara *purposive sampling*, yaitu kelas IV A sebanyak 22 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebanyak 22 peserta didik sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta angket motivasi belajar dengan skala Likert empat pilihan yang terdiri atas 15 butir pernyataan. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial dengan bantuan aplikasi

Jamovi, meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene's Test*, uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*, serta analisis *gain score* untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *Mystery Box*, gambaran motivasi belajar peserta didik, serta pengaruh penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar.

Data penelitian diperoleh melalui tiga instrumen yang pertama adalah lembar observasi untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar. Untuk yang kedua ialah tes yang digunakan untuk mengetahui gambaran motivasi belajar peserta didik di kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar dengan berbentuk *pretest* lembar angket motivasi belajar yang berisi 15 butir pernyataan

dengan skala likert yang dikerjakan oleh peserta didik, pemberian *treatment* dan *posttest* untuk mengukur apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Mystery Box* terhadap motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan yang ketiga ialah Dokumentasi digunakan sebagai pengumpulan data dengan mengumpulkan semua dokumen. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian dilakukan dalam waktu kurang lebih selama 2 minggu dengan 3 kali pertemuan baik pada kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada kelas eksperimen penerapan *media Mystery Box* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media konvensional. Pertemuan terakhir diberikan *posttest* untuk mengetahui terdapat perbedaan terhadap motivasi belajar pada kedua kelas tersebut:

1. Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Mystery Box Dalam Pembelajaran IPAS

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Pertemuan	Keterlaksanaan	Kategori
I	59%	Cukup
II	70%	Baik

III	96%	Sangat Baik
-----	-----	-------------

2. Gambaran Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar

a. Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPAS (*Pretest*)

Untuk memperoleh tentang motivasi belajar IPAS sebelum pemberian perlakuan penggunaan *media Mystery Box* pada siswa kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar dari hasil angket telah diberikan kepada siswa.

1) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 2 Deskripsi Skor Pretest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel (N)	22	22
Minimum	30	30
Maksimum	58	51
Rata-rata (<i>Mean</i>)	45,1	38,3
Median	47,0	38,5
Modus	48,0	32,0
Standar Deviasi	7,43	6,27
Rentang	28	21

Sumber: Output Jamovi, 2026

b. Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPAS (*Pretest*)

Posttest motivasi belajar dilakukan untuk mengetahui gambaran motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan media

pembelajaran *Mystery Box* pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol. Setelah data *posttest* diperoleh, data kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi Jamovi untuk mengetahui deskripsi skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Deskripsi Skor *Posttest* Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel (N)	22	22
Minimum	50	26
Maksimum	59	50
Rata-rata (<i>Mean</i>)	54,0	33,7
Median	54,0	33,0
Modus	54,0	32,0
Standar Deviasi	2,30	5,45
Rentang	9	24

Sumber: Output Jamovi, 2026

c. Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPAS (*Analisis Gain Score*)

Analisis gain score dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan. *Gain score* diperoleh dari selisih antara skor *posttest* dan *pretest* pada masing-masing peserta didik, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis ini digunakan karena hasil

pretest menunjukkan adanya perbedaan kondisi awal antara kedua kelas, sehingga peningkatan motivasi belajar lebih tepat dilihat melalui perbandingan *gain score*. Setelah data *gain score* diperoleh, data kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi Jamovi untuk mengetahui gambaran peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil analisis *gain score* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Deskripsi *Gain Score* Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas

Data Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
(N)	22	22
Mean	8,91	-4,59
Median	8,50	-4,50
Standar Deviasi	7,77	7,70
Minimum	-6	-17
Maksimum	23	10

Sumber: Output Jamovi, 2026

3. Penggunaan Media *Mystery Box* dalam Pembelajaran IPAS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar.

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Data hasil Uji Normalitas *Pretest Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Probabilitas (Sig.)	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,401	0,401 > 0,050 = Normal
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,102	0,102 > 0,050 = Normal
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,068	0,068 > 0,050 = Normal
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,073	0,073 > 0,050 = Normal

Sumber: Output Jamovi, 2026

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Levene's Test dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian homogenitas, jika nilai P value > 0,05 maka variansi setiap sampel sama (homogen). Jika nilai p value < 0,05 maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Data yang diuji meliputi skor *Pretest* dan *Posttest* motivasi belajar siswa.

Tabel 6 Uji Homogenitas

Data	Nilai Probabilitas (Sig.)	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,849	0,849 > 0,050 = Homogen
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,008	0,008 < 0,050 = Tidak Homogen

Sumber: Output Jamovi, 2026

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent Samples t-Test* terhadap data *gain score*, yaitu selisih antara skor *posttest* dan *pretest*. Analisis *gain score* digunakan karena hasil *pretest* menunjukkan adanya perbedaan kondisi awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga peningkatan motivasi belajar lebih tepat dianalisis berdasarkan perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengujian hipotesis adalah apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data hasil uji *Independent Samples t-Test gain score* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Independent Samples t-Test Gain score

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Cohen's d
Gain	5.79	42	< 0.001	1.75

Sumber: Output Jamovi, 2026

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media *Mystery Box*

dalam pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Inpres Panaikang 11 Kota Makassar terlaksana baik dan mengalami peningkatan setiap pertemuan, terlihat dari aktivitas guru yang meningkat dari 66% menjadi 96% dan aktivitas peserta didik dari 59% menjadi 96%.
2. Motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Mystery Box*, ditunjukkan oleh rata-rata *pretest* 45,1 menjadi 54,0 pada *posttest* dengan *gain score* 8,91. Sementara, kelas kontrol memperoleh *gain score* -4,59.
3. Hasil uji *Independent Samples t-Test* terhadap *gain score* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga penggunaan media *Mystery Box* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran IPAS yang menarik dan interaktif, serta dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya dengan materi, kelas, atau variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional media and technologies for learning*. New York: Pearson Education.
- Heldayani, E., Meilyana, M., & Tanzimah. (2022). Pengaruh media mystery box terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 118–124.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Panduan pembelajaran IPAS untuk sekolah dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Sani, R. A. (2021). *Pembelajaran terpadu: Teori dan praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto, S. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Windayanti, Muhajir, & Rismawati. (2024). Penerapan media pembelajaran mystery box untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKN di SD Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar. *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 2(1), 304–323.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2017). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, W. S. (2021). *Psikologi pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.