

PENGEMBANGAN MEDIA *MISTERY BOX* BERWAWASAN KARAKTER UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI

Bungsu Zulina Dewi Pamungkas^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: bungszulina04@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *mystery box* berwawasan karakter untuk peserta didik kelas IV SD/MI serta untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari media *mystery box*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain atau perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon peserta didik dan lembar tes peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data observasi dan wawancara, analisis data kevalidan, data kepraktisan, dan data keefektifan. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid digunakan dengan presentase ahli materi 92% dan ahli media 96%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Lembar angket respon guru dan peserta didik diperoleh hasil bahwa media *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan memiliki kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase angket respon guru 96% dan angket respon peserta didik 98%. Dan hasil tes peserta didik menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal memperoleh hasil sebesar 93% dengan 38 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dan 3 peserta didik mendapat nilai dibawah KKM. Data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes peserta didik menunjukkan bahwa media *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan layak/valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, media *mystery box*, pendidikan karakter, media *mystery box* berwawasan karakter, karakteristik peserta didik

PENDAHULUAN

Karakter merupakan persoalan yang sangat penting dalam konteks pendidikan. Istilah karakter sendiri diambil dari bahasa Yunani "*Charassian*" yang berarti "*to mark*" atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Karakter merupakan sikap atau tingkah laku manusia yang terwujud dalam tindakan, ucapan, perbuatan maupun pikiran berdasarkan norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Karakter terbentuk dari kegiatan yang dilakukan secara berulang dan menjadi sebuah kebiasaan [1]. Agar karakter peserta didik terbentuk dengan baik maka perlu adanya pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. Pendidikan karakter pada usia sekolah dasar perlu dirancang dan dikelola sedemikian rupa hal ini juga sesuai dengan Kurikulum 2013 saat ini, yaitu pada proses pembelajaran berlangsung harus memuat beberapa nilai karakter dalam diri peserta didik. Agar pendidik mengetahui anak tersebut tidak menerapkan nilai karakter maka

guru bisa melihat dari kepribadian peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran dan bagaimana sikap serta perilaku peserta didik saat mengerjakan latihan soal. Dalam proses pembelajaran ternyata tidak semua peserta didik mampu menerapkan nilai karakter yang telah disebutkan tadi. Seperti ada beberapa peserta didik yang ternyata kesulitan dalam menerima materi pembelajaran, namun peserta didik tersebut tidak mau bertanya saat guru menjelaskan akibatnya ketika memperoleh soal dari guru peserta didik tidak mampu menjawab soal dengan baik dan benar. Namun disisi lain juga terdapat beberapa siswa yang cepat dan tanggap saat proses pembelajaran, serta menunjukkan nilai karakternya yaitu seperti demokratis, disiplin dalam mengerjakan soal, dan toleransi terhadap sesama teman ketika berbeda pendapat. Terdapat perbedaan terhadap peserta didik saat menangkap mata pelajaran sebagaimana dengan kenyataan diatas, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan lengkap dari segi penjelasan materi maupun

soal. Selain itu, media tersebut harus menumbuhkan beberapa nilai karakter yang sesuai dengan pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2022 di MI Salafiyah Bangilan tahun pelajaran 2021/2022, bahwa di MI Salafiyah Bangilan tersebut telah menerapkan pendidikan karakter di lingkungan sekolah yaitu nilai religius. Salah satu nilai religius yang telah ditanamkan pada peserta didik yaitu sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung mereka selalu melakukan sholat dhuha berjamaah di masjid, membaca doa sebelum belajar, membaca surat-surat pendek dan membaca bacaan sholawat. Dalam proses pembelajaran beliau mengatakan bahwa tidak selalu menggunakan media, tergantung materi apa yang nantinya dipelajari. Media pembelajaran yang biasanya digunakan yaitu media papan tulis dan media gambar, yang dalam media tersebut nilai karakter yang muncul pada peserta didik hanya karakter mandiri dan kerja keras. Penggunaan media seperti itulah yang mengakibatkan peserta didik jenuh saat pembelajaran dan mereka juga kurang aktif serta hanya sedikit nilai karakter yang muncul. Dampak yang diperoleh yaitu pada hasil belajar peserta didik yang nanti nilainya tidak memenuhi kriteria. Hal tersebut perlu adanya tindakan-tindakan yang harus dilakukan agar peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran, sehingga tujuan dalam menanamkan nilai karakter pada peserta didik berjalan dengan baik.

Hasil belajar peserta didik kelas IV pada Tema 8 Subtema 3 menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Dengan adanya siswa yang belum tuntas mencapai KKM yang ditentukan, maka terdapat faktor yang menjadi penyebabnya yaitu peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan, peserta didik tidak terlalu aktif saat pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka perlu adanya kekreatifan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini peneliti juga bermaksud untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yaitu mengembangkan media *mystery box* yang menyenangkan dan menanamkan nilai karakter terhadap peserta didik dalam media tersebut. Selain itu dengan

adanya media *mystery box* diharapkan dapat menumbuhkan karakter yang ada dalam diri peserta didik. Nilai karakter ketika menggunakan media *mystery box* yaitu rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab dan menghargai prestasi. Selain nilai karakter yang muncul, media *mystery box* juga memberikan informasi berupa materi dan latihan soal untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham akan materi yang sudah dijelaskan oleh guru.

Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Mystery box* Berwawasan Karakter untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI” dengan demikian diharapkan pengembangan ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas mengenai latar belakang maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah kepraktisan media *mystery box* pada materi Tema 8 Subtema 3 untuk peserta didik kelas IV SD/MI?
2. Bagaimanakah kepraktisan media *mystery box* pada materi Tema 8 Subtema 3 untuk peserta didik kelas IV SD/MI?
3. Bagaimanakah keefektifan media *mystery box* pada materi Tema 8 Subtema 3 untuk peserta didik kelas IV SD/MI?

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian pengembangan media *mystery box* sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media *mystery box* pada materi Tema 8 Subtema 3 untuk peserta didik kelas IV SD/MI
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media *mystery box* pada materi Tema 8 Subtema 3 untuk peserta didik kelas IV SD/MI
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media *mystery box* pada materi Tema 8 Subtema 3 untuk peserta didik kelas IV SD/MI

Media pembelajaran dan *mystery box* sendiri juga memiliki beberapa pengertian. Media dalam pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, photo grafis, dan elektronik untuk mencakup dan memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal [2]. Dengan memanfaatkan media belajar bagi peserta didik, mereka akan lebih tertarik, bahkan mereka dapat memahami ke arah pembelajaran yang lebih abstrak. Berkaitan dengan pernyataan Heinich, dkk tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam upaya

memahamkan konsep pada materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Tanpa memanfaatkan media tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal [3]. *Mystery box* atau *magic box* jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri. *mystery box* atau *magic box* adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang atau tidak terlihat. Dinamakan *mystery box* atau *magic box* karena permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misteri karena pada saat kotaknya ditutup, peserta didik tidak mengetahui benda atau materi yang ada didalam kotak tersebut. Setelah tutupnya dibuka baru peserta didik mengetahui benda atau materi yang ada di dalam kotak, makanya dinamakan kotak ajaib/misteri. Permainan *mystery box* atau *magic box* adalah permainan menebak benda yang berada didalam kotak [4]. Pendapat selanjutnya mengenai *mystery box* merupakan media pembelajaran yang berupa kotak atau benda yang berbentuk kubus. *Box* (kotak) adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang sisi yang kongruen berbentuk bujur sangkar. *Box* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. *Box* merupakan media pembelajaran yang sifatnya konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. *Box* tersebut berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup kembali [5]. Kemudian pendapat lain mengenai *mystery box* adalah alat yang merupakan ide dari barang kardus (bekas) yang digunakan dalam pembelajaran [6].

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *mystery box* adalah media yang meletakkan atau menempelkan beberapa benda maupun materi didalam kotak tersebut, kemudian peserta didik mengambil benda atau materi yang berupa soal. Untuk membuktikan kebenaran setelah itu peserta didik menjawab apa yang telah diambil dalam kotak tersebut.

Selanjutnya terdapat pengertian karakter dan pendidikan karakter. Karakter adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam bentuk perilaku, jadi suatu karakter melekat dengan nilai perilaku tersebut [7]. Sedangkan pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada anak didik sehingga mereka memiliki karakter luhur itu, menerapkan

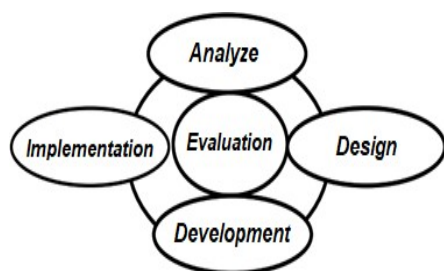
dan mempraktikkan dalam kehidupan baik di keluarga, masyarakat, dan negara [8]. Pendapat lain mengenai pendidikan karakter yaitu bahwa pendidikan karakter dapat dimulai dari pendidikan dasar karena pendidikan dasar merupakan akar yang akan menentukan keberhasilan proses belajar pada tingkat selanjutnya [9].

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan nilai karakter positif kepada peserta didik. Dalam pendidikan karakter upaya yang dilakukan yaitu menumbuhkan kepekaan dan tanggung jawab sosial, membangun kecerdasan emosional, dan mewujudkan peserta didik untuk memiliki etika atau norma yang tinggi. Jika seseorang sudah terbiasa menerapkan karakter yang baik maka orang tersebut akan selalu menghargai orang lain dan otomatis juga akan mereka akan dihargai.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran [10]. Pendapat selanjutnya yaitu menyatakan bahwa *Research and Development* merupakan studi sistematis dalam mengembangkan dan mengevaluasi produk-produk yang diciptakan [11]. Secara teoritis model pembelajaran ADDIE merupakan desain/model pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam mengembangkan proses sains, bersifat kooperatif, fleksibel, menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang berorientasikan pada struktur implementasi [12].

[13] Model ADDIE mempunyai 5 (lima tahapan) yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain atau perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).



Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE [14].

Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator ahli materi, ahli media yang digunakan untuk mengetahui kevalidan media *mystery box* berwawasan karakter. Subjek penelitian selanjutnya yaitu peserta didik kelas IV SD/MI dengan jumlah 41 peserta didik perempuan dengan mengisi tes keefektifan dan mengisi angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan guru kelas IV SD/MI Salafiyah Bangilan dengan mengisi angket juga untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *mystery box* berwawasan karakter.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *mystery box* ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi tim ahli kelayakan produk pengembangan media pembelajaran *mystery box* dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari ahli media dan ahli materi, angket respon siswa dan guru saat uji kepraktisan produk media pembelajaran dan hasil tes evaluasi.

Kemudian analisis data yang digunakan yaitu analisis data observasi yang dilakukan di dalam kelas IV MI Salafiyah Bangilan, analisis data wawancara dilakukan dengan guru kelas IV MI Salafiyah Bangilan, analisis data kevalidan yaitu dilakukan dengan validator ahli materi dan media, analisis data kepraktisan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dengan menyebar angket kepada guru dan peserta didik kelas IV MI Salafiyah Bangilan dan analisis data keefektifan dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui hasil tes peserta didik.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kepraktisan media *mystery box* berwawasan karakter.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan [15]

Presentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (perlu revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Analisis Data Kepraktisan

Data kepraktisan pengembangan media *mystery box* paa materi Tema 8 Subtema 3 kelas IV diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Perhitungan skor untuk angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert. Rumus untuk menghitung hasil perolehan adalah sebagai berikut [16]:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media *Mystery Box*

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Kriteria Tingkat Kepraktisan *Mystery Box*[15]

Sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *mystery box* berwawasan karakter dengan rata-rata skor tes hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75(%) dari seluruh peserta didik mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut [17] :

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$ = Jumlah siswa yang tuntas KKM

n = Banyaknya seluruh siswa

Media pembelajaran *mistery box* dikatakan apabila hasil belajar peserta didik yang mencapai klasikal $\geq 75\%$ jumlahnya lebih banyak dari jumlah peserta didik yang mencapai skor ≤ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran akan membantu peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV MI Salafiyah dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV MI Salafiyah Bangilan. Kegiatan observasi dan wawancara dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2022 dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari narasumber diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Kurikulum yang diterapkan di MI Salafiyah Bangilan adalah Kurikulum 2013.
2.	Sebelum proses pembelajaran selalu menerapkan sikap spiritual terhadap peserta didik.
3.	Dalam proses pembelajaran, guru tidak selalu menggunakan perangkat pembelajaran salah satunya media pembelajaran.
4.	Media yang digunakan belum mampu membuat konsentrasi peserta didik fokus saat menerima materi pembelajaran.
5.	Penggunaan media pembelajaran belum mampu memunculkan nilai karakter pada diri peserta didik.

Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 4.2 hasil analisis karakteristik siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI Salafiyah Bangilan yang berjumlah 41 peserta didik perempuan
2.	Nilai peserta didik pada materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku ≤ 75 masih dibawah KKM. Dari 41 peserta didik 49% peserta didik belum mencapai KKM
3.	Terdapat 3 peserta didik yang lambat dalam belajar

Selanjutnya yaitu tahap perancangan (design). Pada tahap ini peneliti mulai merancang media *mistery box* berwawasan karakter yang akan dikembangkan. Terdapat 3 tahapan dalam perancangan ini, diantaranya pemilihan media pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan menyusun desain media *mistery box*.

Tabel 6. Rancangan Pembuatan Media *Mistery Box*

No	Tahap Perancangan	Hasil yang Diperoleh
1.	Pemilihan Media Pembelajaran	Media yang dipilih adalah media <i>mistery box</i> . Media ini digunakan oleh kelas IV SD/MI Semester 2.
2.	Merancang Materi Pembelajaran	Pada tahap ini peneliti memilih materi pembelajaran Tema 8 Subtema 3 yang sesuai dengan Kurikulum 2013 revisi 2018 yang sedang dipakai MI Salafiyah Bangilan. Perancangan materi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran saat menggunakan media <i>mistery box</i> .

	Referensi yang digunakan adalah dari Buku Tematik Guru dan Buku Tematik Peserta Didik Kelas IV.
3. Menyusun Desain Media <i>Mystery Box</i>	Penyusunan desain media <i>mystery box</i> meliputi cover <i>mystery box</i> , petunjuk penggunaan media, materi Tema 8 Subtema 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS), dan tugas kelompok.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menggabungkan materi-materi Tema 8 Subtema 3 yang akan dimasukkan dalam media *mystery box* dengan berbagai bentuk flip card yang menarik. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media *mystery box* beserta sajian materi yang tersusun dalam media *mystery box*:



Gambar 1 Proses mengukur kardus, memotong kardus, dan kardus sudah dipotong

Gambar 2 Petunjuk Penggunaan Media *Mystery Box*

Terdapat petunjuk penggunaan media *mystery box* bertujuan untuk mempermudah bagaimana menggunakan media tersebut saat proses pembelajaran.



Gambar 3 Cover Atau Lapisan Luar Media *Mystery Box*

cover atau lapisan luar kardus dilapisi dengan kertas manila berwarna hitam pekat dan terdapat tulisan *MISTERY BOX*, serta diberi tanda tanya tujuannya yaitu untuk memberi kesan misterius terhadap media *mystery box* dan membuat peserta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap isi dalam media tersebut.



Gambar 4 Tampilan Dalam Media *Mystery Box*

Ketika membuka tutup media *mystery box*, maka akan muncul gambaran seperti yang ditunjukkan yaitu terdapat beberapa materi yang di desain dengan beberapa flip card yang menarik. Kotak kecil yang berada ditengah yaitu terdapat beberapa tugas kelompok.



Gambar 5. Sisi Pertama Materi Keberagaman Karakteristik Individu

Jika dibuka bentuk flip cardnya maka akan muncul beberapa jenis macam-macam keberagaman karakteristik individu dan manfaat keberagaman karakteristik



Gambar 6. Sisi Kedua Materi Cerita Fiksi

Disajikan pengertian cerita fiksi, contoh cerita fiksi, dan unsur-unsur cerita fiksi. Di dalam bentuk flip card yang menunjukkan unsur-unsur cerita fiksi jika dibuka maka akan diperoleh apa saja unsur-unsur yang terdapat pada cerita fiksi.



Gambar 7. Sisi Ketiga Materi Gaya

Jika filp card tersebut dibuka maka akan disajikan mengenai pengertian gaya, contoh hubungan gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari, dan contoh pengaruh gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 8 Sisi Keempat Materi Pekerjaan

Disajikan pengertian pekerjaan, pengertian kegiatan ekonomi, dan jika membuka bagian flip card berwarna pink bertuliskan pekerjaan maka akan muncul pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan barang.



Gambar 9 Kotak Kecil Untuk Tugas Kelompok

Kotak kecil tersebut gunanya untuk setiap kelompok mengambil tugasnya berdasarkan nomor urut kelompok yang sudah ditentukan.

Kemudian diperoleh hasil validasi ahli materi dari hasil penilaian yang meliputi kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 92, presentase skor yang diperoleh sebesar 92% dapat disimpulkan bahwa media *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan. Selanjutnya diperoleh hasil penelitian dari ahli media yang terdiri dari empat aspek yaitu aspek penyajian, aspek tampilan, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek konstruksi. Skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 96, presentase skor yang diperoleh sebesar 96% dapat disimpulkan bahwa media *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan.

Tahap Implement (Implementasi)

Hasil angket respon guru diperoleh hasil penilain yaitu diperoleh yaitu diperoleh skor 48 dengan presentase 96%. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa media *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan berada pada kriteria praktis digunakan. Selanjutnya hasil angket respon peserta didik yang diisi oleh 41 peserta didik diperoleh hasil,

yaitu rata-rata presentase skor sebesar 98% dari nilai rata-rata maksimal sebesar 100% dapat disimpulkan bahwa media *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan terdapat pada kriteria sangat praktis untuk digunakan.

Hasil tes peserta didik dari 41 peserta didik yang mengikuti tes terdapat 38 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dan terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal diperoleh hasil presentase sebesar 93%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *mystery box* berwawasan karakter yang digunakan efektif untuk digunakan.

Tahap Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat proses penerapan di dalam kelas yaitu data tes peserta didik peserta didik, ata angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Data tes peserta didik peserta didik dinyatakan efektif apabila hasil ketuntasan klasikal mencapai $\geq 75\%$ dengan KKM 75. Data angket respon guru dan peserta didik dinyatakan praktis apabila hasil presentase skor minimal 55% dengan kriteria cukup praktis. Dari data tes peserta didik diperoleh 92% sehingga menunjukkan media *mystery box* berwawasan karakter sangat efektif digunakan. Sedangkan dari data angket respon guru dan peserta didik didapatkan 96% untuk angket respon guru dan 98% untuk angket respon peserta didik, dari presentase data angket respon guru dan peserta didik diperoleh kriteria sangat praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka media *mystery box* meliputi cover, petunjuk penggunaan, materi Tema 8 Subtema 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS), tugas kelompok dan daftar pustaka. Model penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model ADDIE dengan tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

Dapat disimpulkan juga bahwa pada ahli materi dan ahli media diperoleh nilai dari ahli materi 92% dan ahli media 96%. Maka dari hasil uji validasi, dapat disimpulkan bahwa

media *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik diperoleh nilai dari angket respon guru sebesar 96% dan angket respon peserta didik sebesar 98%. Maka dari hasil angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa *mystery box* berwawasan karakter yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes evaluasi peserta didik diperoleh nilai 93% yang dihitung dengan rumus Ketuntasan Klasikal. Menurut Afandi (dalam Yuliantina, 2018:40) media *mystery box* dikatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal ≥ 75 artinya lebih besar peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu 75 daripada peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM. Maka dari tes evaluasi peserta didik menunjukkan bahwa media *mystery box* berwawasan karakter ini dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prasetyo, D. A. (2019). *Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Program Adiwiyata*. Skripsi. (Online). (http://eprints.ums.ac.id/75947/1/NASPU_B.pdf). Diakses pada tanggal 5 April 2022)
- [2] Nuralan, S. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA NEGERI 1 TOLITOLI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2 (7). 1917-1923. (Online). <https://stp-mataram.ejournal.id/JIP/article/download/1041/785>. (Diakses pada tanggal 2 April 2022).
- [3] Zubaidah, Enny. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Lingkungan Kelas SD (Alternatif Penciptaan Laboratorium SD Yang Efektif). *jurnal Prima Edukasia*. 3 (1). 47-60. (Online). (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/download/4064/3519>). Diakses pada tanggal 3 April 2022)
- [4] Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Mystery) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di RA AL-Fajar Medan. *Jurnal Raudhah*, 7 (2), 97. (Online). (https://www.researchgate.net/publication/338394070_PENGARUH_PENERAPAN_PERMAINAN_MAGIC_BOX_KOTAK_MISTERI_TERHADAP_PERKEMBANGAN_BAHASA_ANAK_USIA_5-6_TAHUN_DI_RA_AL-FAJAR_MEDAN_DENAI/fulltext/5e11dbbf92851c8364b12f5a/PENGARUH-PENERAPAN-PERMAINAN-MAGIC-BOX-KOTAK-MISTERI-TERHADAP-PERKEMBANGAN-BAHASA-ANAK-USIA-5-6-TAHUN-DI-RA-AL-FAJAR-MEDAN-DENAI.pdf). Diakses pada tanggal 1 April 2022).
- [5] Khasanah, N. (2021). *Pengaruh Model Talking Stick Berbantuan Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar IPA*. Skripsi (Online). (http://eprintslib.ummgl.ac.id/3300/1/16.0305.0111_BAB%20I_BAB%20II_BAB%20III_BAB%20V_DAFTAR%20PUSTAKA%20-%20Nur%20Khasanah.pdf). Diakses pada tanggal 1 April 2022).
- [6] Arumsasi, D. (2022). Mystery Box Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Kompetensi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2 (1). 111. (Online). (<https://jurnalp4i.com/index.php/secondary/article/view/883>). Diakses pada tanggal 18 April 2022)
- [7] Alfajar, L. H. (2014). *Upaya Pengembangan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Negeri Sosrowijayan*. Skripsi. (Online). (https://eprints.uny.ac.id/13480/1/SKRIPSI_LUKMAN%20HAKIM%20ALFAJAR_PGSD_09108241083.pdf). Diakses pada tanggal 4 April 2022).
- [8] Suprptiningrum, & Agustini. (2015). Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6 (2). 219-228. (Online). (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/8625/7118>). Diakses pada tanggal 10 April 2022).
- [9] Sumanti, N. (2021). Pengembangan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 1 (2). 183-190. (Online). (<http://202.162.210.184/index.php/guau/article/download/50/50/201>). Diakses pada tanggal 12 April 2022).

- [10] Firdaus, K. M. (2019). *Pengembangan Multimedia Animasi ARC Metal Spraying*. Skripsi. (Online). (http://repository.upi.edu/40925/4/S_TM_1501879_Chapter3.pdf). Diakses pada tanggal 15 April 2022).
- [11] Anggara, D. S., & Abdillah, C. (2019). *Modul Metode Penelitian*. Pamulang, Tangerang Selatan: UNPAM PRESS. (Online). (<http://eprints.unpam.ac.id/8584/2/METODE%20PENELITIAN.pdf>). Diakses pada tanggal 20 April 2022)
- [12] Arini, N. K., Syahrudin, H., & Sudatha, I. G. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Di Desa Pedawa*. (Online). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/670/544>). Diakses pada tanggal 22 April 2022)
- [13] Sabdarini, C., Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5, (5). 3765-2777. (Online). (<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1393/pdf>). Diakses pada tanggal 28 April 2022)
- [14] Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model ADDIE. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 8 (1). 17-22. (Online). (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/26777/0>). Diakses pada tanggal 25 April 2022)
- [15] Khoirudin, R. M. (2019). *Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) pada Materi Animalia Kelas X-Mipa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. (Online). (<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11570/>). Diakses pada tanggal 24 April 2022)
- [16] Aprillianti, P. (2021). *Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Skripsi Tidak Diterbitkan. Tuban. Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- [17] Yuliantina, Ivone. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pasurlut dalam Materi Pasang Surut Air Laut pada Kelas 6 SD*. University of Muhammadiyah Malang. (Online). (<https://eprints.umm.ac.id/39449/>). Diakses pada tanggal 25 April 2022)