

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK MISTERI BANGUN RUANG SISWA KELAS VI SDN I BRONDONG LAMONGAN

Firnanda Alviana Firdaus^{1*}, Saeful Mizan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe
*Email: alfianafirdaus719@gmail.com

ABSTRAK

Kotak Misteri adalah Media yang terbuat dari papan kayu yang di dalamnya menjelaskan tentang materi Bangun Ruang. Dengan semakin berkembangnya alat teknologi dalam dunia pendidikan, peneliti mengembangkan media Kotak Misteri. Tujuan dari peneliti adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Kotak Misteri dan bagaimana kelayakan media pembelajaran Kotak Misteri. Penelitian ini di laksanakan sesuai dengan metode Research dan Development (R&D) dengan menggunakan modifikasi model ADDIE yang memiliki 5 tahapan penelitian, yaitu (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media KOTAK MISTERI yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan dengan persentase untuk ahli materi 76%, ahli media 88% dan ahli bahasa 84%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media KOTAK MISTERI yang dikembangkan memiliki kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran dengan persentase angket respon guru 91 % dan angket respon siswa 89%. Dan hasil tes siswa menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 89%. Data yang dihasilkan dari angket respon guru dan siswa serta tes siswa menunjukkan bahwa media KOTAK MISTERI yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: Media; Kotak Misteri; Materi Bangun Ruang

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serentetan perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu [1]. Terdapat sejumlah tujuan yang hendak di capai. Pembelajaran dalam hal ini merupakan suatu kumpulan yang terdiri dari komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, berintegrasi satu sama lainnya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar [5].

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya

wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. 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. 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. Namun, penggunaan media di kelas VI SDN I BRONDONG masih sederhana, bahkan untuk beberapa pembelajaran tidak menggunakan media sebagai alat penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

Pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan terus menerus, mengikuti kebutuhan dan kemajuan siswa [4]. Tantangannya saat ini adalah bagaimana membuat media belajar yang menarik dan harus

praktis, mendidik, dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Kotak Misteri.

Media pembelajaran Kotak Misteri (*Magic Box*) merupakan suatu media pembelajaran berbentuk kotak atau kubus yang didalamnya terdapat sebuah materi yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka, siswa tidak akan mengetahui isi dari kotak tersebut ketika kotak tersebut ditutup [9].

Media kotak misteri termasuk dalam media dengan benda model. Benda model dapat di artikan sebagai sesuatu yang di buat dengan ukuran tiga dimensi, dengan menyerupai benda aslinya untuk menjelaskan hal-hal yang mungkin di peroleh dari benda aslinya [7].

Media kotak misteri merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. Kotak Misteri disebut juga dengan kotak ajaib (*Magic Box*). Kotak mengandung arti petak, peti, untuk meletakkan barang-barang, dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran. Misteri karena memiliki solusi untuk memecahkan masalah.

Sesuai dengan pernyataan Subanar, peserta didik kelas VI SDN 1 Brondong masih kesulitan dalam memahami materi Bangun ruang. Peserta didik sulit untuk memecahkan soal-soal cerita. Peserta didik masih belum memahami perintah di soal dan masih kesulitan apakah soal cerita yang dipaparkan pemecahannya menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan. Hal ini menandakan kemampuan literasi numerasi siswa masih rendah sehingga hasil belajar yang diperoleh siswapun kurang dari KKM.

Kegunaan dalam kotak misteri yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa memahami materi bangun ruang, dan memberikan media yang sesuai dengan usia peserta didik dimana menurut teori Piaget yang menyatakan bahwa usia anak 7 tahun hingga 11 tahun masih dalam 30 tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret yang dimaksud ialah tahap di mana anak dapat memahami objek yang nyata tetapi anak tersebut belum dapat memahami sebuah pernyataan yang disampaikan secara verbal maupun abstrak [16].

kelebihan dan kekurangan media Kotak Misteri [6] sebagai berikut :

Kelebihan: (1) Belajar Matematika dengan media Kotak Misteri ini dapat membuat peserta didik lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan. (2) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. (3) Dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar. (4) Bagi pendidik dapat langsung mengetahui siapa saja siswa, baik yang sudah mengerti maupun yang belum.

Kekurangan: (1) Siswa yang sulit dalam menerima pelajaran maka akan sulit juga dalam menjawab soal.(2) Membutuhkan waktu yang lama apabila kondisi tidak kondusif.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti di kelas VI SDN 1 Brondong, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan pada pembelajaran Matematika tentang materi Bangun Ruang. Guru belum menggunakan media yang kreatif saat pembelajaran, penggunaan media masih sangat sederhana dengan hanya memberikan contoh benda nyata di sekitar yang serupa dengan Bangun Ruang. Pada siswa kelas VI, saat pembelajaran berlangsung kurang memperhatikan penyampaian materi dari guru kelas. Siswa banyak yang bermain dengan alat tulisnya, berbicara dengan teman sebangkunya, bahkan ada yang bermain sampai keluar dari bangkunya.

[10] mengatakan bahwa bangun ruang merupakan bangun geometri dimensi 3 dengan batas-batas berbentuk bidang datar dan atau bidang lengkung. [13]mengemukakan bahwa bangun ruang memiliki sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi yaitu bagian bangun ruang yang membatasi bagian dalam dan bagian luar bangun ruang tersebut. Rusuk yaitu garis pertemuan antara dua sisi pada bangun ruang tersebut. Titik sudut yaitu pojok bangun ruang tersebut.

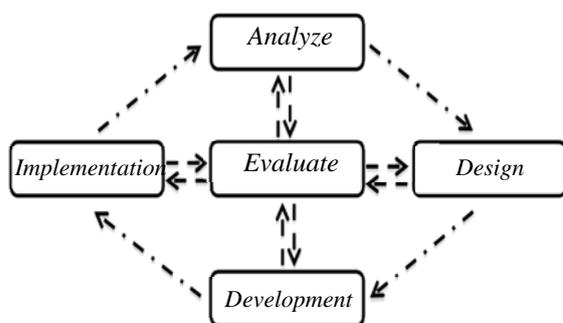
Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bangun ruang adalah bangun geometri dimensi tiga yang memiliki sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki sisi, rusuk dan titik sudut.

Beranjak dari masalah ini dan uraian di atas, maka peneliti berencana akan mengembangkan medi apembelajaran Kotak Misteri untuk mempermudah dan menunjang pembelajaran. Diharapkan dengan dikembangkannya media pembelajaran kotak

misteri bangun ruang ini, dapat memberikan solusi bagi pendidik dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi bangun ruang secara menyeluruh dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar secara mandiri tanpa mengesampingkan guru sebagai fasilitator serta dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa valid, efektif, dan praktis kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menurut ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan pegguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. [12] menyatakan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu dalam sebuah pengembangan dapat menggunakan metode R&D. Produk yang dihasilkan dari pengembangan akan dilakukan pengujian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan *e-modul* berbasis literasi numerasi ini adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari karena langkah-langkahnya lebih efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan *e-modul* serta model ADDIE ini memiliki langkah yang sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lain, sehingga membuat model ADDIE ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Model ADDIE terdiri atas 5 (lima Langkah), yaitu: (1) analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*) [15] Untuk mengetahui langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1. Berikut :



Gambar 1. tahapan model ADDIE [15].

Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis yang akan dilakukan adalah menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di VI SDN I Brondong. Ada 3 (tiga) tahap analisis, yaitu 1) Analisis kebutuhan, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SDN I Brondong; 2) Analisis karakteristik siswa, untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum membuat media pembelajaran; 3) Analisis kurikulum, untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Desain (*Design*)

Hal yang harus dilakukan saat mendesain media pembelajaran adalah menyusun pembuatan media Kotak Misteri dengan menyusun kerangka pembuatan media Kotak Misteri. Langkah-langkah dalam mendesain media Kotak Misteri, merancang materi pembelajaran, menyusun desain media Kotak Misteri, dan menyusun instrumen penilaian media Kotak Misteri.

Pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah disusun kemudian dikembangkan berdasarkan langkah-langkah berikut ini: *pertama* :Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan sesuai dengan pembuatan media Kotak Misteri. Kemudian peneliti mengoreksi ulang media Kotak Misteri hasil pengembangan sebelum melakukan validasi, jika media Kotak Misteri sudah sesuai dengan yang diharapkan selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. *Kedua*, Membuat instrumen validasi media Kotak Misteri untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Konstruksi. Instrumen validasi ahli materi terdiri dari aspek kurikulum, penyajian, dan kualitas isi, instrumen validasi ahli media terdiri dari aspek penyajian, desain tampilan, kemudahan penggunaan, dan Instrumen validasi ahli bahasa terdiri dari aspek ketepatan bahasa dan penulisan yang benar dan tepat. *Ketiga*, Melakukan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa mengenai kelayakan dan kevalidan materi dan tampilan media. *Keempat*, Setelah mendapatkan masukkan dari para ahli diketahui kelemahan dari media Kotak Misteri yang dikembangkan.

Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki agar media Kotak Misteri yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Produk yang telah direvisi dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan pada kelas VI SDN I Brondong dengan jumlah siswa sebanyak 42 siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan media Kotak Misteri. Setelah melakukan uji coba siswa diberi tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media Kotak Misteri. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media Kotak Misteri guru dan siswa diberi angket respon.

Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis data kuantitatif bahan ajar media Kotak Misteri pada tahap implementasi. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan, maka bahan ajar media Kotak Misteri yang dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajaran.

Subyek penelitian pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kotak Misteri Bangun Ruang pada materi Bangun ruang kelas VI sekolah dasar ini adalah siswa kelas VI SDN 1 Brondong sejumlah 42 siswa yang terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar respon siswa dan guru, dan lembar tes siswa.

Data yang didapat akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang dihasilkan pada kualifikasi valid, praktis, dan efektif. Teknis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kevalidan Kotak Misteri, analisis keefektifan Kotak Misteri, analisis kepraktisan Kotak Misteri.

Untuk mengetahui tingkat kevalidan dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Kotak Misteri[2]

Skor	Kriteria
5	Sangat setuju (SS)
4	Setuju (SS)
3	Ragu-ragu (R)
2	Tidak setuju (TS)
1	Sangat tidak setuju (STS)

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Pada Tabel 1 kita dapat melihat nilai kriteria kevalidan.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Pada Tabel 2 kita dapat melihat nilai kriteria kepraktisan.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Kotak Misteri [3]

Rata-Rata Skor	Klasifikasi
80% < x ≤ 100%	Sangat Layak
60% < x ≤ 80%	Layak
40% < x ≤ 60%	Cukup Layak
20% < x ≤ 40%	Tidak Layak
0% ≤ x ≤ 20%	Sangat Tidak Layak

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- KK (%) = Ketuntasan klasikal
- $\sum ST$ = Jumlah siswa yang tuntas
- KKM n = Banyaknya seluruh siswa

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Pada Tabel 3 kita dapat melihat nilai kriteria keefektifan.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan Kotak Misteri [17]

Rata-Rata Skor	Klasifikasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media KOTAK MISTERI untuk siswa kelas VI SD/MI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, dengan tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian, kegiatan peserta didik, *games* menggunakan *quizizz* dan *goggle form*, video pembelajaran yang terhubung dengan *youtube*, dan terdapat kegiatan literasi numerasiku.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran hasil pengembangan yang mengangkat muatan matematika dengan bahasan materi bangun ruang ditujukan untuk pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar dilakukan melalui 5 tahap. Tahapan pengembangan dan penelitian yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

Analisis

Langkah pertama pada pengembangan yang dilakukan yaitu analisis. Langkah pertama pada tahap analisis yaitu dilakukan studi lapangan, studi lapangan ditujukan untuk mengetahui kekhasan pada anak kelas VI dan kebutuhan selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui observasi dan wawancara pada guru dan peserta didik kelas VI SDN 1 Brondong pada tanggal 12 Maret 2022. Hasil observasi menunjukkan bahwa materi yang sulit difahami siswa adalah materi Bangun Ruang. Kegiatan pembelajaran pada materi Bangun Ruang guru hanya menggunakan buku siswa,

sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara disiplin. Keterbatasan bahan ajar matematika menjadi penyebab siswa sulit untuk memahami materi sehingga penerapan media saat pembelajaran masih rendah. Dari hasil tersebut dibuat gagasan produk yang cocok untuk dikembangkan, selanjutnya yaitu menganalisis kurikulum mulai dari KI, KD, mengembangkan indikator, dan tujuan pembelajaran berdasarkan taksonomi bloom yang akan dijadikan pedoman materi pada produk.

Desain

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media KOTAK MISTERI yang akan dikembangkan. Ada 4 (empat) langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya (1)Pemilihan media dengan hasil yang di peroleh Bahan ajar yang dipilih adalah media KOTAK MISTERI kelas VI semester 2 materi Bangun Ruang yang dibuat dengan papan kayu ukuran 30X30 cm, (2) Merancang Materi Pembelajaran dengan hasil yang di peroleh Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang sedang dipakai SDN I Brondong Perancangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media KOTAK MISTERI. Referensi buku yang digunakan adalah dari kemendikbud, buku paket kelas VI dan jurnal-jurnal lainnya,(3) Menyusun desain media Kotak Misteri dengan hasil yang di peroleh Penyusunan desain KOTAK MISTERI meliputi papan kayu berbentuk kubus, bangun ruang, materi bangun ruang, rumus bangun ruang dan soal bangun ruang, (4)Menyusun Instrumen Penilaian media KOTAK MISTERI dengan hasil yang di peroleh Membuat instrumen validasi media KOTAK MISTERI, instrumen angket praktisi pendidikan dan respon siswa, dan lembar evaluasi siswa.

Pengembangan

Pada tahapan pengembangan dilakukan kegiatan merealisasikan desain produk. Setelah semua perancangan selesai peneliti mengoreksi ulang terlebih dahulu sebelum Kotak Misteri siap untuk divalidasi. Setelah semua komponen dalam pembuatan Kotak Misteri sudah siap maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan Kotak Misteri yang dikembangkan. Pada validasi ini peneliti melakukan validasi di tiga ahli yaitu, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli

media. Jika dalam pengujian para ahli terhadap kekurangan maka produk harus direvisi.

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 04 Juni 2022 oleh Ibu Sri Cacik, M.Pd selaku dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli materi Kotak Misteri setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai persentase sebesar 79% dengan kriteria “Layak” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Saran dan masukan dari ahli materi adalah dalam Indikator dan Tujuan Pembelajaran lebih di sesuaikan.

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 04 Juni 2022 oleh ibu Ifa Seftia RW, M.Pd selaku dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli Media Kotak Misteri setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai persentase sebesar 88% dengan kriteria “ Sangat Layak” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Saran dan masukan dari ahli media adalah Petunjuk Penggunaan media untuk guru dan siswa sebaiknya di pisah agar lebih jelas.

Validasi ahli Bahasa dilakukan pada tanggal 6 Juni 2022 oleh ibu Iis Daniati, M.Pd selaku dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli bahasa Kotak Misteri setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai persentase sebesar 84% dengan kriteria “Sangat Layak” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Saran dan masukan dari ahli media adalah petunjuk penggunaan media bahasa yang di gunakan lebih mempermudah siswa untuk memahami serta memberikan tampilan yang menarik.

Implementasi

Uji Kelayakan pada Pengguna merupakan Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media KOTAK MISTERI kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna produk. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Uji kelayakan pada dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari produk. Uji kelayakan dilakukan kepada praktisi pendidikan (guru) dan peserta didik. Berikut hasil respon praktisi pendidikan , peserta didik dan hasil tes dari perwakilan peserta .

Uji kepraktisan Kotak Misteri menggunakan angket respon guru dan siswa. Hasil angket respon guru menunjukkan presentase 91% yang berarti dalam pengaplikasiannya Kotak Misteri yang dikembangkan dianggap praktis atau dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 89% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan Kotak Misteri dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Evaluasi

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap penerapan, yaitu data angket respon siswa, respon guru dan hasil tes. Data angket respon guru dan siswa dinyatakan praktis apabila hasil persentase skor minimal mencapai 60% dengan kriteria cukup layak. Data tes siswa dinyatakan efektif apabila hasil ketuntasan klasikal mencapai lebih dari $\geq 75\%$ dengan KKM 75. Dari data angket respon guru dan siswa didapatkan hasil persentase 91% untuk angket respon guru dan 89% untuk angket respon siswa, dari persentase data angket respon guru dan siswa diperoleh kriteria praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran dan dari data tes siswa diperoleh hasil 86% sehingga menunjukkan bahwa media KOTAK MISTERI efektif digunakan.

KESIMPULAN

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kotak Msiteri pada materi Bangun Ruang masih perlu peran dari guru dalam membantu siswa menguasai materi bangun ruang dengan baik. Terlebih lagi guru harus membiasakan siswa menggunakan media pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar siswa.

Diharapkan dengan adanya *media pembelajaran Kotak Misteri* yang peneliti kembangkan bisa menjadi semangat untuk guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif demi menunjang pembelajaran dengan maksimal dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo & Nurhikmah. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: CV.Cahaya Bintang Cemerlang.
- [2] Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarta
- [3] Arikunto, Suharsimi. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- [4] Asmawati. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [5] Elisa Diah Masturah, Putu Putrini Mahadewi, L., & Alexander S. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. Singaraja. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*.
- [6] Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten :In *Tahta Media Group*.
- [7] Hasil, M., & Siswa, B. (2017). Penggunaan Media KOMISI Kotak Misteri Akuntansi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Akuntansi. Sumatra Utara. In *Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi* 2(1), 53–67.
- [8] Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- [9] Sanjanya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- [10] Simamora, L. H. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2), 91–105.
- [11] Subarinah, Sri. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS DIRJENDIKTI Direktorat Ketenagaan
- [12] Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- [13] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- [14] Sumanto Y.D, Heny K, & Nur Aksin. (2008). *Gemar Matematika 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- [15] Tegeh, I Made , I Nyoman Jampel & Ketut Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu dan Undiksha Press.
- [16] Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Predana Media Group.
- [17] Yuliantina, I. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pasurlut Dalam Materi Pasang Surut Air Laut Pada Kelas 6 SD*. University of Muhammadiyah Malang.