

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR MISTERI BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SDI SULTAN AGUNG**

Dia Suci Rahmah<sup>1\*</sup>, Ina Agustin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: diasui@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tujuan studi pengembangan ini yaitu untuk mendeskripsikan proses dari media kotak pintar misteri, mendeskripsikan tingkat kevalidan kotak pintar misteri, kepraktisan kotak pintar misteri dan untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan. Model pengembangan yang digunakan ADDIE dengan melalui 5 tahapan yaitu analyze (analisis), design (perancangan), developmen (pengembangan), implement (implementasi), dan evaluate (evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDI Sultan Agung, berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi wawancara, angket dan tes. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil nilai pre test terdapat 8 siswa diatas KKM dengan presentase 40%, dan 12 siswa dibawah KKM dengan presentase 60%. Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator, untuk validasi ahli materi mendapatkan presentase 92%, untuk validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 87%, dan validasi ahli media mendapatkan presentase 92% , dari hasil ketiga validator media kotak pintar misteri jika di kriteriakan menjadi sangat valid. Media kotak pintar misteri dikatakan sangat praktis dari angket respon guru dengan jumlah presentasi 96% dan angket respon peserta didik dengan jumlah 92%. Media kotak pintar misteri dikatakan efektif dengan skor nilai rata-rata 0,7 yang dapat dikatakan tinggi.

**Kata Kunci:** pengembangan media; kotak pintar misteri; berbasis game; hasil belajar; IPAS

### **PENDAHULUAN**

Makna dari pendidikan pada definisi yang lebih luas yaitu hidup dengan arti terkait pendidikan menjadi semua pengetahuan belajar yang berlangsung selama individu tersebut hidup pada seluruh kondisi yang menunjukkan pengaruh positif untuk pertumbuhan seseorang (Annisa, 2022). Pendidikan dapat membentuk karakter seseorang, dalam peningkatan pada pengetahuan, keterampilan dan membentuk seseorang menjadi individu yang lebih baik.

Untuk kurikulum 2013 sebelumnya pembelajaran IPA disampaikan terpisah terhadap pembelajaran IPS sehingga peraturan terbaru dalam kurikulum merdeka yang mengkombinasikan IPA dengan IPS tentna menunjukkan rintangan tersendiri untuk guru maupun untuk siswa (Mamuaya, Nova Ch., 2023). “Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2002 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran”. Bagi sekolah dasar mata pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) digabungkan bersama mata pelajaran Ilmu Pegetahuan Alam (IPA) yang dikenal mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Sebelum ada kurikulum merdeka pelajaran IPA dan IPS diajarkan secara terpisah. Pelajaran IPA dan IPS bisa diajarkan secara bersamaan karena memiliki objek yang sama, keduanya sama sama mempelajari berbagai hal terkait lingkungan sekitar.

Persiapan guru yang kurang dalam melakukan pembelajaran bisa berdampak negatif untuk perkembangan peserta didik yang dapat mengakibatkan keterlambatan dalam memahami materi. Guru harus melakukan persiapan yang sempurna agar dapat menghasilkan pembelajaran yang baik. Tidak sedikit guru yang cenderung kaku saat melakukan pembelajaran yang mampu menciptakan peserta didik menjadi pasif dan tidak berpartisipasi ketika pembelajaran. Dengan begitu guru harus terlebih dahulu mengetahui setiap katakter siswa, yaitu dengan melakukan pendekatan yang baik pada peserta didik. Dengan menggunakan media bisa membantu guru dan mempermudah ketika menyampaikan materi pembelajaran untuk peserta didik. Dengan berbantuan media siswa tidak

gampang bosan dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas.

Dari hasil wawancara dan observasi ditemukan beberapa permasalahan a.) hampir semua materi pembelajaran yang disampaikan guru mengacu terhadap buku paket dan LKS, b.) media yang sering digunakan guru hanya berupa gambar dan papan tulis, c.) guru cenderung menggunakan metode ceramah, d.) di kelas IV masih ada siswa yang mengalami keterlambatan dalam hal menulis, e.) banyak siswa yang belum memahami materi keberagaman suku bangsa, f.) ditemukan sejumlah siswa dengan mendapatkan nilai dibawah KKM, g.) sejumlah siswa yang berbicara bersama teman sebangku ketika guru sedang menyamakan materi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran sangat mempengaruhi keaktifan siswa, siswa bisa mengalami jenuh dan bosan saat berada di kelas karena kurangnya inovasi dari guru agar menciptakan siswa lebih semangat serta aktif di dalam kelas. Hal ini bisa membuat siswa kurang tertarik terhadap materi yang akan diberikan guru yang bisa menyebabkan kurangnya pengetahuan dan turunya nilai. Berdasarkan hasil pre test yang dikerjakan siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih terdapat sejumlah siswa dengan mendapatkan nilai kurang dari KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan, 8 siswa dengan mendapatkan nilai lebih dari KKM dari 20 siswa dengan presentase 40%, dan ditemukan 12 siswa dengan mendapatkan nilai kurang dari KKM dengan persensi 60%.

Proses pembelajaran memerlukan pengembangan media agar menunjukkan kemudahan untuk siswa ketika memahami materi secara jelas juga siswa mampu berkomunikasi secara efektif pada kelas. Dengan menggunakan media kotak pintar misteri pada pelajaran IPAS akan membantu memperjelas materi yang akan diberikna dari guru untuk siswa. Dengan media kotak pintar misteri dapat menciptakan siswa lebih bersemangat ketika mengikuti pembelajaran dengan aktif, media ini mengajak siswa belajar sambil bermain dalam meningkatkan semangat juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran kotak pintar sebagai alat dalam menyampaikan informasi yang berbentuk persegi dengan dua bagian atau dua tepat di dalamnya yang berisi gambar dan huruf (Rahayuningsih *et al.*, 2019). Magic box yang diartikan pada bahasa indonesia dengan makna kotak misteri maupun kotak ajaib. Magic box (kotak misteri) menjadi kotak dengan ukuran yang mampu disamakan terhadap kebutuhan serta tidak tembus pandang. Disebut menjadi misteri dikarenakan ketika kotak ditutup siswa belum mengetahui benda yang terdapat didalam, saat kotak dibuka siswa baru mengetahui benda yang terdapat didalam(Simamora *et al.*, 2019).

Magic box yang artinya (kotak misteri) menjadi kotak maupun kubus dengan ukuran yang mampu disesuaikan terhadap kebutuhan serta tidak tembus pandang(Simamora *et al.*, 2019). Dinamakan kotak misteri karena kotak ini menyimpan rahasia didalam kotak yang terdapat benda tersembunyi. Menggunakan media kotak pintar misteri adalah salah satu jalan keluar dalam mengatasi permasalahan yang terdapat di kelas IV. Media kotak pintar misteri sangat cocok digunakan pada pelajaran IPAS materi Keberagaman budayaan di Indonesia karena media kotak pintar misteri ini dapat menarik siswa agar belajar secara giat serta penuh semangat ketika mengikuti proses pembelajaran, dengan berbantuan media kotak pintar misteri dapat memudahkan guru untuk menjelaskan materi dan siswa lebih cepat memahami materi yang sudah diberikan dari guru. Pemanfaatan media dengan inovatif dan beragam jenis dapat menarik minat siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga nilai hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan menjadi optimal. Media pembelajaran kotak pintar misteri yang dibuat untuk alat peraga ketika proses belajar di kelas IV dalam materi keberagaman kebudayaan indonesia yang berbentuk kotak persegi memiliki penutup pada atas kotak yang bisa dibuka dan terdapat berbagai macam penjelasan materi dan permainan yang mencakup materi yang akan dijelaskan oleh guru. Dengan begitu pembelajaran bisa berjalan dengan menyenangkan dan dapat menarik minat pada siswa. Penelitian yang dilakukan peneliti pada penelitiannya didukung dari peneliti terdahulu(Sukaryanti *et al.*, 2023).

Media pembelajaran sebagai sarana maupun penghubung berbentuk perangkat yang dapat memberikan informasi berbentuk materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) untuk komunikan (siswa) yang memiliki tujuan memberikan kemudahan dalam aktifitas komunikasi pembelajaran (Rizal *et al.*, 2016). Media pembelajaran sebagai perangkat yang mampu mendorong yang dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima maupun dari guru untuk siswa, maka mampu merangsang perhatian, pikiran, perasaan, serta minat peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran dengan efektif juga efisien (Sari *et al.*, 2019).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) atau (R&D) menjadi jenis penelitian yang digunakan peneliti. Penelitian dan pengembangan sebagai metode penelitian yang dimanfaatkan dalam membuat produk tertentu maupun menguji seberapa efektif produk tersebut (Keislaman, 2022). Dalam pendidikan penelitian dan pengembangan didefinisikan menjadi metode yang dapat digunakan dalam pendidikan maupun pembelajaran. R&D dengan tujuan untuk dapat menghasilkan produk tertentu dengan menguji validitas dan keefektifan penggunaan produk yang dihasilkan peneliti. Untuk penelitian dan pengembangan, peneliti mengembangkan alat peraga berupa kotak pintar misteri berbasis game pada pembelajaran IPAS.

Peneliti menggunakan model ADDIE, model pengembangan yang sering digunakan pada 5 tahapan: *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Cahyadi, 2019). Dalam proses pengembangan terdapat sejumlah pengujian dari tim ahli, serta revisi untuk penyempurnaan produk akhir. Walaupun prosedur pengembangan dipersingkat akan tetapi di dalamnya telah mencakup proses pengujian serta revisi.

Teknik pengumpulan data yang dimanfaatkan ketika mengumpulkan data diantaranya: angket, wawancara, observasi, serta test peserta didik. Wawancara bersama guru kelas IV dan observasi di kelas IV dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan terkait yang terjadi selama pembelajaran didalam kelas. Angket yang dibagikan untuk validasi ahli materi ahli bahasa maupun ahli media dimanfaatkan dalam mengetahui kevalidan media kotak pintar misteri. Angket yang dibagikan untuk guru serta peserta didik dimanfaatkan dalam mengetahui kepraktisan media kotak pintar misteri. Tes peserta didik berupa pre test maupun post test yang dimanfaatkan dalam mengetahui keefektifan pada media kotak pintar misteri yang sudah dikembangkan peneliti.

Tingkat kevalidan didapatkan melalui penilaian tiga validator, dari ahli materi, ahli bahasa juga ahli media. Lembar penilaian yang ditanggapi dari para ahli berikutnya dianalisa dalam mengetahui kualitas produk yang sudah disusun dari peneliti.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan untuk Media

Skor	Kriteria
83.33% - 100%	Sangat valid, mampu dimanfaatkan tanpa revisi
66.66% - 83.32%	Cukup valid, mampu dimanfaatkan dengan revisi
50% - 66.5%	Kurang valid disarankan dimanfaatkan dikarenakan perlu revisi besar
33.33% - 49%	Tidak valid, tidak mampu dimanfaatkan

(Sumber: Trisari & Suprayitno, 2023 dalam Sudayana, 2016 )

Data akan diolah dengan menghitung memanfaatkan rumus dari hasil akhir berbentuk presentase. Presentase, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :

P= presentase skor

$\sum R$  = total skor yang diberikan validator

N = total skor maksimal

Tingkat kepraktisan didapatkan dalam angket respon guru maupun angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang memanfaatkan rumus seperti di bawah ini:

Tabel 2. kriteria kepraktisan

Koefisienan korelasi	Interpretasi validitas
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sumber: Chief *et al.*, n.d. dalam Riduwan, 2009)

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan :  
 P = Nilai akhir  
 f = Perolehan skor N = Skor maksimum

Hasil penilaian pre test maupun post tes dengan memanfaatkan perhitungan N- Gain. Pada perhitungannya memanfaatkan hasil dalam soal pre test serta post test dalam mendapatkan nilai hasil belajar awal dan agar memperoleh nilai dari hasil belajar akhir, setelah menggunakan media kotak pintar misteri.

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Skor ideal adalah nilai 100. Kemudian hasil dari perhitungan N-Gain yang telah diperoleh dapat dimanfaatkan dalam menentukan tingkat keefektifan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Keefektifan Media

Rata-Rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

(Sumber: Sholeh *et al.*, 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk media kotak pintar misteri untuk pembelajaran materi keragaman sosial dan budaya di IPAS di Indonesia kelas IV SD. Penelitian ini dijalankan dengan bertahap, diawali dengan tahap analisis (analisis), desain (desain), pengembangan (pengembangan), dan implementasi (Implementasi). Beberapa tahapan tersebut sesuai terhadap model pengembangan ADDIE, yang digunakan oleh peneliti, maka peneliti memaparkan tahap-tahap pada media kotak pintar misteri sebagai berikut:

#### Tahap *analyze*

Tahapan ini terdapat 3 tahap analisis diantaranya: analisis kinerja, analisis karakteristik peserta didik dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap analisis kinerja yang memiliki tujuan dalam mengetahui permasalahan mendasar yang dialami ketika pembelajaran didalam kelas IV SDI Sultan Agung pada pembelajaran IPAS dengan materi Keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Pada tahapan ini dilakukan wawancara dan obserasi di SDI Sultan Agung pada tanggal 23 Maret 2024. Berdasarkan dari hasil yang didapatkan, maka dapat dipaparkan seperti di bawah ini:

Tabel 4. Hasil analisis kinerja

No	Hasil yang diperoleh
1.	Sistem yang digunakan di kelas IV SDI Sultan Agung sesuai dengan kurikulum merdeka
2.	Pelaksanaan didalam kelas dimulai dari orientasi pembuka sampai penutup yang dilakukan guru cukup baik
3.	Guru hanya menggunakan gambar dan alat peraga yang ada di sekolah.
4.	Pembahasan yang masih sulit dipahami siswa kelas IV pada pelajaran IPAS yaitu tentang Keragaman budaya di Indonesia
5.	Sampai saat ini, tidak ada media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pelajaran IPAS tentang keragaman budaya di Indonesia.

Tahap analisis karakter peserta didik memiliki tujuan dalam mengetahui pengetahuan dan keterampilan, kemampuan berfikir yang berkenaan terhadap pembelajaran pada peserta didik sebelum dilakukan pengembangan produk oleh peneliti yang dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran IPAS dengan materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia, memperoleh hasil seperti di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

No	Hasil yang diperoleh
1.	Subjek untuk penelitian merupakan peserta didik kelas IV SDI Sultan Agung dengan jumlah peserta didik 20 anak, 8 siswi dan 12 siswa
2.	Pemahaman yang rendah pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia terdapat 12 peserta didik yang memiliki nilai rendah atau nilai dibawah KKM 75

Tahap kurikulum digunakan untuk melakukan analisis tahap kurikulum. Indikator dan tujuan pembelajaran yang berdasarkan dalam capaian pembelajaran (CP) serta tujuan pembelajaran (TP) yang berlaku di SDI Sultan Agung adalah tujuan dari analisis ini. seperti yang diketahui, kurikulum merdeka digunakan untuk pembelajaran IPAS di kelas IV. Pemaparan capaian pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka dan tujuan pembelajaran seperti di bawah ini:

Tabel 6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Materi Inti	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.	Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia	1. melalui media kotak pintar misteri peserta didik dapat mengetahui keanekaragaman hayati dan keragaman budaya di Indonesia dengan baik 2. Melalui media kotak pintar misteri peserta didik dapat mendeskripsikan kearifan lokal dan upaya pelestariannya dengan baik

Tahap perancangan, dimulai dari melakukan perancangan media kotak pintar misteri yang akan dikembangkan untuk kelas IV SDI Sultan Agung pada pembelajaran IPAS dengan materi keragaman budaya di Indonesia. Terdapat tiga langkah-langkah pada tahapan ini yaitu diantaranya merancang materi pembelajaran yang akan dimasukkan di dalam media, menyusun desain yang digunakan pada media kotak pintar misteri dan menyusun lembar penilaian.

Tabel 7. Rancangan Pembuatan Media Kotak Pintar Misteri

No	Tahap perancangan	Hasil yang diperoleh
1.	Marancang materi pembelajaran	Peneliti melakukan perancangan untuk mengupulkan materi yang relevan pada kurikulum merdeka yang digunakan di kelas IV SDI Sultan Agung. Pada perancangan materi ini peneliti mengharapkan bisa membuat isi dari media kotak pintar misteri dapat lebih relevan dan cocok digunakan untuk kelas IV SDI Sultan Agung. Materi yang digunakan pada media kotak pintar misteri diambil dari buku pegangan guru dan LKS, dan bersumber dari internet. dengan materi.
2.	Menyusun desain media kotak pintar misteri	Penyusunan media kotak pintar misteri yaitu kotak media dengan penutupnya, kotak berisi bola angka, kartu pertanyaan, kotak yang berisi materi dan kotak berisi gambar-gambar yang berhubungan dengan materi.
3.	Menyusun instrumen penilaian	Penyediaan evaluasi validasi untuk mengukur kevalidan media kotak pintar misteri, evaluasi angket respons siswa, dan evaluasi untuk guru untuk mengukur kepraktisan media kotak pintar misteri. Penilaian untuk hasil tes peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media kotak pintar Misteri.

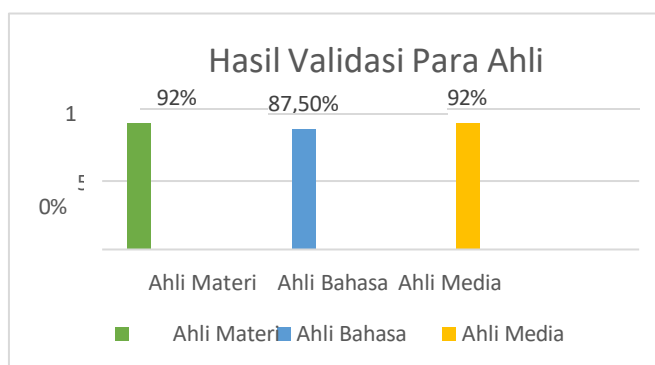
Tahap pengembangan diawali dalam mengumpulkan bahan-bahan serta peralatan yang akan dimanfaatkan untuk menyusun media kotak pintar misteri. Setelah bahan-bahan terkumpulkan, peneliti kemudian menggabungkan bahan tersebut yang sesuai dengan bentuk dan desain yang telah dirancang pada tahap desain. Saat rancangan kotak pintar misteri sudah selesai

terbentuk, peneliti melakukan pengeekan ulang untuk lanjut dilakukan penilaian kepada para validasi.

Komponen yang ada pada proses pembentukan media kotak pintar misteri apabila jika sudah selesai, yaitu membawa kevalidasi untuk mendapatkan hasil tingkat kevalidan media kotak pintar misteri yang sudah di kembangkan. Peneliti melakukan 3 validasi, seperti validasi ahli materi, validasi ahli media serta validasi ahli bahasa. Hasil validasi para ahli seperti di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Validasi Para Ahli

No	Sumber	Skor Validasi	Persentase Validasi	Kriteria
1	Validasi ahli materi	37	92%	Sangat valid
2	Validasi ahli bahasa	35	87%	Sangat valid
3	Validasi ahli media	46	92%	Sangat valid



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Para Ahli

Berdasarkan hasil dari para validator dapat disimpulkan bahwa dari hasil 3 validator, diantaranya validasi ahli materi, validasi ahli media, maupun validasi ahli bahasa terkait media kotak pintar misteri meperoleh hasil “sangat valid” serta mampu dimanfaatkan dengan revisi.

Media kotak pintar misteri kemudian dapat melakukan uji coba pembelajaran dikelas. Tahap pelaksanaan ini di lakukan oleh 20 anak kelas IV SDI Sultan Agung dan dilakukan satu pertemuan pada pembelajaran *luring*. Untuk mengetahui seberapa efektif serta praktis produk media kotak pintar misteri, guru maupun siswa dibagikan lembar angket. Di bawah ini merupakan tanggapan guru dan siswa terhadap media kotak pintar misteri:

Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru

Sumber	Skor	Presentase	Kriteria
Guru kelas IV	48	96%	Sangat praktis

Tabel 10. Hasil Respon Peserta Didik

Sumber	Jumlah Responden	Skor	Presentase	Kriteria
Peserta didik kelas IV	20	742	92%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil dari respon angket guru dan respon angket peserta didik dapat dikatakan bahwa media kotak pintar misteri dapat dikatakan sangat praktis.

Hasil uji keefektifan pada media kotak pintar misteri yaitu didapatkan dari hasil lembar tes siswa, yang di mana lembar tes siswa diajukan 10 pertanyaan. Dari hasil uji keefektifan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui tingkat keefektifan media kotak pintar misteri. Uji keefektifan yaitu diujicobakan dengan subjek uji coba kelas IV SDI Sultan Agung dengan jumlah siswa 20 peserta didik.

Tabel 11. Hasil Rata-Rata Pre Test Dan Post Test

Jumlah peserta didik	Jumlah rata-rata		N-Gain	Skor ideal
	Pre test	Post test		
20	47	86	84	100

$$N - Gain = \frac{(Skor\ rata - rata\ post\ test) - (Skor\ Rata - rata\ Pre\ test)}{(Skor\ Ideal) - (Skor\ Rata - rata\ Pre\ test)}$$
$$N - Gain = \frac{(86) - (47)}{(100) - (47)}$$
$$N - Gain = \frac{37}{53}$$
$$N - Gain = 0.7$$

Berdasarkan hasil diatas dapat dikatakan bahwa media kota pintar misteri mendapatkan nilai rata-rata 0,7 dan jika kriteriakan tinggi.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dari peneliti dari pengembangan produk media kotak pintar berbasis game mampu disebutkan terkait media ini sangat layak dimanfaatkan untuk pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Media pembelajaran kotak pintar misteri tidak hanya berisi tentang materi saja tetapi pada kotak ini terdapat permainan yang bisa dilakukan secara individu maupun secara kelompok sesuai dengan kesepakatan guru dan siswa. Ketika masa kanak-kanak akhir dan telah memasuki sekolah, mau tidak mau anak harus mengurangi waktu bermain dari pada sebelumnya. Bermain sangat baik untuk perkembangan fisik, psikis, serta sosial anak. Dengan bermain anak bisa berkomunikasi bersama teman yang dapat menunjukkan pengalaman berharga dan rasa tanggung jawab.

Permainan berkelompok biasanya cenderung disukai banyak anak, kecuali untuk anak yang kurang diterima pada kelompoknya serta cenderung untuk bermain sendiri. Media pembelajaran kotak pintar misteri ini dibuat bukan hanya untuk bermain kelompok saja tetapi bisa dilakukan individu. Media kotak pintar misteri bisa digunakan untuk mengajak anak yang cenderung suka bermain sendiri, dengan menggunakan media ini anak akan mendapatkan pengalaman bahwa bermain secara kelompok itu tidak membosankan. Memanfaatkan media serta metode pembelajaran yang dapat menciptakan minat anak untuk melaksanakan dengan meningkatkan kualitas dalam proses belajar, terkait kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*) mampu diaplikasikan dalam meningkatkan kemampuan anak (Veryawan *et al.*, 2021).

Hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku dari yang belum mampu menuju mampu serta dari yang belum tahu mejadi tahu (Elis Warti, 2016). Seperti siswa belum mengenal huruf menjadi tahu huruf dan sampai bisa membaca, sama sekali tidak mengenal angka menjadi mengenal angka dan bisa menghitung.

Jika siswa terdapat perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya maka hasil belajar mampu menjadi baik, apabila bahan pembelajaran tidak sebagai perhatian siswa, sehingga mampu muncul kebosanan, maka siswa tidak minat untuk belajar kembali (Kurniawan *et al.*, 2018). Pengaruh hasil belajar siswa salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat. Media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena sejumlah siswa yang merasa bosan didalam kelas serta kurang berpartisipasi ketika mengikuti pembelajaran, dengan memanfaatkan media siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan didalam kelas. Apabila siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat dan aktif maka siswa mampu memahami materi yang sudah diberikan dari guru.

Hasil belajar siswa bisa dipengaruhi dari belajar dan motivasi yang diberikan guru untuk siswa. Memotivasi siswa dapat memberikan semangat untuk lebih dalam belajar dan muncul rasa ingin lebih dalam mengenal banyak hal yang belum siswa ketahui. Motivasi yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa tidak hanya tersumber dari guru namun bisa dilakukan oleh orang tua maupun masyarakat, dengan cara memberikan dorongan dan semangat bagi anak.

### **KESIMPULAN**

Hasil dari Validasi ahli materi didapatkan skor validasi 37 dalam persentase validasi 92%. Validasi dari ahli bahasa diperoleh skor validasi 35 dengan presentase validasi 87%. Validasi dari ahli media didapatkan skor validasi 46 dengan persentase validasi 92%. Dari tiga validator, jika hasilnya digunakan sebagai kriteria, hasilnya menunjukkan terkait media kotak pintar misteri sangat valid untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas. Hasil angket guru menunjukkan bahwa

media kotak pintar misteri mendapatkan skor 48 dengan persentase 96% yaitu sangat praktis untuk memenuhi kriteria. Dari hasil respon peserta didik dengan jumlah responden 20, mendapatkan skor 742 dengan persentase 92% yang dapat dikriteriakan menjadi sangat praktis. Hasil uji keefektifan pada media kotak pintar misteri memperoleh nilai rata-rata 0,7 jika di kriteria kan tinggi. Hasil uji keefektifan media kotak pintar misteri mampu diperoleh pada rata-rata berupa pre test serta pos test. Hasil dari jumlah rata-rata pretest mendapatkan 47 untuk hasil rata-rata post test mendapatkan 86 dengan jumlah rata-rata N-Gain mendapatkan 84 dengan skor ideal 100 dengan jumlah rata rata keseluruhan 0,7.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, M., Sari, S., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2024, April). Interactive learning multimedia based on multiple representations on acid-base solutions. *In AIP Conference Proceedings* (Vol. 3058, No. 1). AIP Publishing.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349-58.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education*, 21, 137-153.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156.
- Mamuaya, N. C., & Mundung, B. I. (2023). Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah. *JEMBA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 2(1), 171-178.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti, D. (2016). Media pembelajaran. IAIN Palangkaraya.
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). pengembangan media (PAKAPIN) papan kantong pintar berbasis literasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *ELENOR: Elementary School Journal*, 1(1), 23-32.
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (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).
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140-149.
- Trisari, M. N. & Suprayitno. (2023) Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(4), 890–902.
- Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177-185.
- Veryawan, V., Tan, M., & Syarfina, S. (2021). Kegiatan bermain kotak ajaib (magic box) dalam upaya meningkatkan kemampuan sains anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44-52.