

PENGEMBANGAN MEDIA MISTERY BOX PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK Mendukung MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ain Nun Sila Kodiriyah^{1✉}, Joko Sutrisno AB², Endah Rahmawati³

^{1,2,3} STKIP PGRI Bandar Lampung, Indonesia

e-mail: ainunsila553@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com², simply.endah@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran yang kurang bervariasi dan rendahnya minat belajar peserta didik. Guru hanya menggunakan buku ajar karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media mystery box, mengetahui kelayakan media serta keefektifan media untuk mendukung minat peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil validasi para ahli diperoleh nilai yaitu ahli materi sebesar 86,15% dengan kriteria “sangat layak”, ahli media sebesar 96,6% dengan kriteria “sangat layak” dan ahli bahasa sebesar 88% dengan kriteria “sangat layak”. Uji kelompok kecil menghasilkan nilai rata-rata 100% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Uji coba lapangan memperoleh nilai rata rata 98,42% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media mystery box sangat mendukung minat belajar peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: media mystery box, minat belajar, sistem pencernaan

DEVELOPING OF MYSTERY BOX MEDIA IN THE DIGESTIVE SYSTEM SCIENCE SUBJECT TO SUPPORT LEARNING INTERESTS OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This development research is motivated by the problem of less varied learning and low interest in learning among students. Teachers only use textbooks due to the lack of availability of learning media. This study aims to develop mystery box media, determine the feasibility of the media and the effectiveness of the media to support student interest. This research and development uses the ADDIE model with five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection techniques in this study are observation, interviews, and questionnaires. Based on the results of the validation of experts, the values obtained were material experts of 86.15% with the criteria of "very feasible", media experts of 96.6% with the criteria of "very feasible" and language experts of 88% with the criteria of "very feasible". Small group tests produced an average value of 100% with the criteria of "very high". Field trials obtained an average value of 98.42% with the criteria of "very high". Thus it can be concluded that the development of mystery box media greatly supports student interest in learning and is feasible to use in the learning process.

Keywords: mystery box media, interest in learning, digestive system

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
04 Juni 2025	15 Juni 2025	21 Juni 2025	25 Juni 2025

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru. Pembelajaran dapat dikatakan juga suatu proses yang direncanakan dan dilaksanakan dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan ini guru perlu menggunakan berbagai metode, strategi, model, pendekatan, taktik dan teknik pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang didalamnya melibatkan interaksi aktif antara guru, peserta didik dan lingkungan belajarnya. Guru yang kreatif dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran dapat menghidupkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Minat belajar adalah salah satu faktor terpenting yang berasal dari dalam diri peserta didik sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik. Beberapa indikator dari minat belajar antara lain, memiliki keinginan kuat untuk belajar, perhatian diberikan secara lebih dalam proses belajar, melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan penuh kesadaran, dan mempunyai banyak pengetahuan yang luas terhadap pelajaran (Nurpiani et al., 2024). Peserta didik cenderung memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran yang mereka anggap sulit.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih tergolong rendah karena kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang bersifat kompleks dan abstrak. Integrasi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam penggabungan dua mata pelajaran ini, pembelajaran ini tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi dihubungkan satu sama lain sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Suhelayati et al., 2023: 3). Untuk itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memerlukan adanya upaya untuk penghubung peserta didik dengan sumber belajarnya yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SD Negeri 43 Gedong Tataan melalui observasi dan wawancara kepada salah satu guru khususnya di kelas V terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran IPAS, seperti pemilihan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, dimana lebih sering menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat kepada guru mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif dan cepat jenuh dalam menjalankan proses pembelajaran. Kejenuhan peserta didik selama pembelajaran membuat mereka cenderung berbicara sendiri ketika guru menjelaskan pembelajaran. Metode pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan menurunnya minat belajar peserta didik yang akan berdampak juga terhadap hasil belajar.

Kurangnya ketersediaan media pembelajaran menjadi masalah selanjutnya yang ditemui. Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat guru hanya memakai media pembelajaran yang sama setiap proses pembelajaran, dimana guru lebih sering menggunakan buku ajar sebagai sumber belajar dan hanya sesekali menggunakan video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap peserta didik. Selain dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap dan memahami materi yang diberikan, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran pada umumnya dan pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya (Arsyad dalam Siska, 2023). Nurfadhillah & Rosnaningsih, (2021: 7) mengatakan

bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai segala hal baik dari segi fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang mampu membantu pendidik guna memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga akan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik itu yang bersifat fisik atau teknis yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik dan dapat menggugah perasaan, pikiran, perhatian atau keterampilan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai dengan baik.

Media mystery box merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPAS. Dengan adanya mystery box dapat memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti materi sistem pencernaan dan memudahkan peserta didik dalam memahami dan menyerap materi yang disajikan. Mystery box merupakan kotak yang ukurannya fleksibel dan tidak transparan, sehingga dikenal dengan sebutan kotak misteri. Media ini terbuat dari karton dan memiliki sifat rahasia saat digunakan, sehingga peserta didik tidak akan bisa mengetahui objek apa yang ada di dalamnya ketika kotak dalam keadaan ditutup. Karena itulah, kotak ini disebut kotak misteri (Windayanti, 2021).

Definisi lain disampaikan oleh Sa'diyah & Wicaksono (2022), bahwa mystery box adalah media visual tiga dimensi dalam bentuk kotak yang dibuat dari karton duplex serta dilengkapi dengan bahan-bahan pendukung yang dirancang sedemikian rupa agar media terlihat semakin menarik. Media mystery box dikembangkan agar peserta didik dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka dengan materi yang disajikan dalam bentuk tulisan dan bantuan gambar semenarik mungkin yang ditampilkan di setiap sisi kotak.

Berdasarkan dari beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media mystery box adalah sebuah media tiga dimensi berbentuk kotak yang dirancang semenarik mungkin dengan di dalamnya terdapat masing-masing sisi berisi materi dan gambar-gambar yang tentunya bervariasi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Semakin menarik tampilan media mystery box yang dirancang akan sangat memungkinkan dapat merangsang minat belajar peserta didik dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, mendorong peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Mystery Box Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Untuk Mendukung Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Aminah & Yusnaldi, 2024). Model ADDIE ini memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media berupa media *mystery box* yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.



Gambar 1. Alur Proses Pengembangan Model ADDIE
(Wicaksono, 2022)

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 43 Gedong Tataan tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Adapun hasil angket validasi dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 1. Kriteria interpretasi

Penilaian	Kriteria
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq P \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup
$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang
$0\% \leq P \leq 20\%$	Sangat Kurang

Sumber: (Selviawati, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran mystery box dengan materi sistem pencernaan pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Media mystery box yang peneliti buat ini menggunakan papan kayu dengan ukuran 30 x 50 cm yang di lapisi oleh kertas stiker. Di dalam media mystery box ini terdapat empat sisi yang memiliki peran berbeda. Setiap sisi yang ada dalam media mystery box ini mempunyai perintahnya masing-masing yang akan melibatkan peserta didik secara langsung. Dalam mengembangkan media pembelajaran mystery box, peneliti melalui beberapa tahapan tahapan, yaitu sebagai berikut:

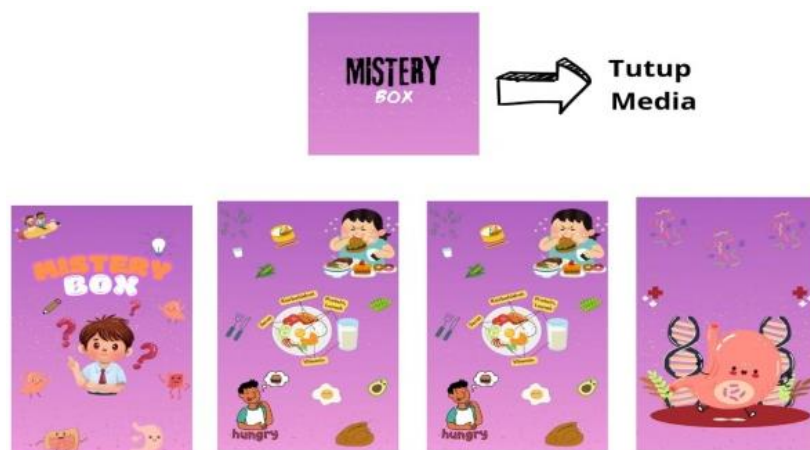
1. Analyze (Tahap Analisis)

Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik berdasarkan data observasi dan juga wawancara. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 43 Gedong Tataan ditemukan kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran dan

cenderung berbicara sendiri ketika guru menjelaskan materi. Melalui wawancara kepada guru wali kelas V mengatakan bahwa peserta didik kurang bisa mengerti pembelajaran IPAS karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran.

2. Design (Tahap Perencanaan)

Tahap perancangan (design) merupakan tahap kedua yang dilakukan setelah tahap analisis. Pada tahap kedua ini peneliti membuat desain atau rancangan produk media yang akan dikembangkan yaitu media mystery box berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Pembuatan desain media mystery box ini menggunakan aplikasi canva yang memiliki banyak elemen-elemen yang menarik sehingga dapat mendukung pembuatan desain media. Desain media yang dibuat harus semenarik mungkin agar dapat menari perhatian peserta didik. Berikut desain pengembangan media mystery box:



Gambar 2. Desain Bagian Luar Media Mystery Box



Gambar 3. Desain Bagian Dalam Media Mystery Box

3. Development (Tahap Pengembangan)

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan melalui proses validasi yang dilakukan oleh tiga dosen ahli, yaitu ahli materi, bahasa dan media. Validasi dilakukan dengan pengisian angket. Hasil penilaian dan pengisian angket oleh ahli materi terhadap media mystery box sebagai media pembelajaran IPAS masuk dalam kategori “sangat layak” dengan rata – rata skor 86,15%, pengisian ahli bahasa terhadap media mystery box sebagai media pembelajaran IPAS ini termasuk dalam kategori “sangat layak”

dengan rata – rata skor 88%, dan pengisian ahli media terhadap media mystery box sebagai media pembelajaran IPAS masuk masuk dalam kategori “sangat layak” dengan rata – rata skor 96,6%.

4. **Implementation (Tahap Implementasi)**

Hasil pengembangan media yang telah dinyatakan layak diujicoba kan dalam pembelajaran untuk mengetahui keefektifan penggunaan media mystery box ini untuk mendukung minat belajar peserta didik. Hasil penelitian pada uji coba skala kecil di SD Negeri 43 Gedong Tataan yang diikuti oleh 7 peserta didik terhadap media yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata 100% dengan kriteria interpretasi “Sangat Tinggi” dan pada uji coba lapangan yang diikuti oleh 23 peserta didik menghasilkan nilai rata-rata 98,42% dengan kriteria interpretasi “Sangat Tinggi” dengan. Hasil yang diperoleh pada tahap implementasi pada media pembelajaran yang telah diujicobakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki nilai sangat tinggi dalam mendukung minat belajar peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. **Evaluation (Tahap Evaluasi)**

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam pengembangan media mystery box. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media. Peneliti melakukan perbaikan media mystery box sesuai dengan saran dan masukan dari masing-masing dosen ahli yang bertindak sebagai validator ahli materi, bahasa dan media.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media mystery box pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan di kelas V SD Negeri 43 Gedong Tataan , dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti berupa media mystery box sebagai media pembelajaran kelas V di Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Media pembelajaran ini didesain dengan gambar dan warna yang menarik disetiap bagiannya dengan menggunakan aplikasi canva. Media mystery box dikembangkan dengan menggunakan bahan dasar box yaitu papan kayu. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran IPAS yang memuat materi sistem pencernaan.
2. Hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli dari STKIP PGRI Bandar Lampung, diperoleh untuk kelayakan media mystery box yaitu dengan hasil persentase validasi materi adalah 86,15%, validasi bahasa adalah 88% dan validasi media adalah 96,6% dengan semua kriteria interpretasi “Sangat Layak” dan telah dinyatakan bahwa produk media mystery box sudah layak dikembangkan serta dapat diuji cobakan di lapangan.
3. Berdasarkan hasil angket minat belajar yang diisi oleh peserta didik kelas V SD Negeri 43 Gedong Tataan dengan 23 responden diperoleh hasil rata-rata 98,42% sehingga dengan perolehan rata-rata tersebut media mystery box ini dapat dikatakan efektif untuk mendukung minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077-3086. <https://doi.org/10.58230/27454312.778>

- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1172. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Sa`diyah, N. H., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Mistery Box Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(08), 1798–1807.
- Selviawati, Y., Harjanto, A., & Elvadola, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 01 Kecubung Raya Tahun Pelajaran 2022/2023. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 319–326. Retrieved from <https://www.stkippgribl.ac.id/eskripsi/index.php/pgsd/article/view/897>
- Siska, Y. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Garudhawaca.
- Suhelayati, Z, S., Rahmawati, Im., Tantu, Y. R. P., & Kunusa, W. R. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Garudhawaca.
- Windayanti, S., Muhajir, M., & Rismawati, R. (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. <https://doi.org/10.59581/garuda.v2i1.2878>