

## Pengembangan Media *Mystery Box* untuk Mendukung Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 5 Mataram

<sup>1</sup> Fabia Halisah, <sup>2</sup> Heri Hadi Saputra, <sup>3</sup> Muhammad Sobri

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [fabiahalisah@gmail.com](mailto:fabiahalisah@gmail.com)

Received: May 2026; Revised: June 2026; Published: July 2026

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran konkret pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi bentang alam daerahku di kelas IV SDN 5 Mataram. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Mystery Box* yang valid dan praktis, serta mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisannya dalam mendukung pembelajaran IPAS. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian meliputi seorang guru kelas IV dan 32 peserta didik kelas IV SDN 5 Mataram. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor dari setiap instrumen. Hasil validasi ahli materi yang mencakup aspek relevansi, keakuratan, komunikatif, orientasi pada peserta didik, dan kebahasaan memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli media yang mencakup aspek tampilan, kualitas dan kepraktisan, kemenarikan, serta keamanan memperoleh persentase sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru memperoleh persentase sebesar 93%, uji coba kelompok kecil memperoleh 89%, dan uji coba kelompok besar memperoleh 87%, yang keseluruhannya berada pada kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Mystery Box* yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi bentang alam daerahku di kelas IV sekolah dasar. Media ini direkomendasikan untuk digunakan secara berkelanjutan dan dikembangkan lebih lanjut pada materi IPAS lainnya.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Mystery Box*, Bentang Alam, IPAS.

**How to Cite:** Halisah, F., Saputra, H. H., & Sobri, M. (2026). Pengembangan Media *Mystery Box* untuk Mendukung Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 5 Mataram. *Journal of Authentic Research*, 5(3), 5085–5094. <https://doi.org/10.36312/5c3nzd59>



<https://doi.org/10.36312/5c3nzd59>

Copyright© 2026, Halisah et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Penerapan Kurikulum Merdeka membawa perubahan terhadap penyelenggaraan pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya melalui penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak hanya bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, kemampuan melakukan investigasi, serta membangun kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS diarahkan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan mengamati, mengeksplorasi, mencoba,

menemukan, dan mengomunikasikan hasil belajarnya secara aktif (Kemendikbud, 2022).

Penerapan Kurikulum Merdeka membawa perubahan terhadap penyelenggaraan pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya melalui penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak hanya bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, kemampuan melakukan investigasi, serta membangun kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Karakteristik pembelajaran IPAS tersebut menuntut penggunaan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret, mengingat peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan pengalaman langsung dalam memahami konsep-konsep abstrak (Pakpahan & Saragih, 2022; Oktafiana & Purwandari, 2025). Tanpa dukungan media konkret, pembelajaran cenderung bersifat verbalistik sehingga peserta didik hanya menghafal konsep tanpa benar-benar memahami maknanya (Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SDN 5 Mataram, guru masih memanfaatkan buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai media utama dalam menyampaikan materi bentang alam daerahku. Media tersebut hanya menyajikan gambar dua dimensi dan uraian teks sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret. Akibatnya, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan membedakan karakteristik berbagai jenis bentang alam, seperti gunung, pantai, dataran tinggi, maupun dataran rendah, serta belum mampu memahami hubungan antara bentang alam dengan kehidupan masyarakat di sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendukung implementasi pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) sebagaimana yang diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Barus dan Mustika (2024) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Tafonao (2018) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan pembelajaran sehingga tidak terlalu verbalistik, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, Arsyad (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja dan bertujuan. Harsiwi dan Arini (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar, serta pemahaman konsep karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai aktivitas yang melibatkan aspek visual, kinestetik, dan psikomotorik secara bersamaan. Nurrita (2018) juga menguatkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai kompetensi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang mendalam. Selain itu, Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) menemukan bahwa penggunaan media

konkret dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara signifikan.

Salah satu media yang berpotensi mendukung karakteristik pembelajaran tersebut adalah Mystery Box, yaitu media berbentuk kotak yang berisi berbagai benda nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat melakukan eksplorasi secara langsung melalui aktivitas mengamati, meraba, menebak, mengelompokkan, dan mendiskusikan objek yang ditemukan (Khoiry & Nurmairina, 2023). Media ini tidak hanya menghadirkan unsur permainan yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk membangun konsep berdasarkan hasil pengamatan terhadap objek nyata (Aini et al., 2025). Penelitian Akyun et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media Mystery Box dalam pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Demikian pula, penelitian Dewi dan Rukmana (2023) mengungkapkan bahwa media Mystery Box efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di sekolah dasar karena menghadirkan unsur kejutan yang memicu rasa ingin tahu.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan dampak positif, hasil telaah kritis terhadap pengembangan Mystery Box yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan sejumlah kesenjangan yang perlu dijawab melalui penelitian ini. Sebagian besar media Mystery Box yang dikembangkan lebih menekankan aspek permainan dan hiburan dibandingkan dengan proses konstruksi pengetahuan yang sistematis. Rosmanita et al. (2025) mengemukakan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan media Mystery Box yang ada hanya berhenti pada tahap mengenali objek, belum sampai pada tahap menganalisis, menghubungkan, dan merefleksikan konsep yang dipelajari. Hal senada juga disampaikan oleh Fitriani dan Suryani (2024) yang menemukan bahwa media Mystery Box yang dikembangkan belum dilengkapi dengan panduan berpikir terstruktur sehingga peserta didik kesulitan membangun pemahaman konseptual secara

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media *Mystery Box* pada materi bentang alam daerahku untuk siswa kelas IV SDN 5 Mataram, (2) mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru dan peserta didik. Melalui penelitian ini diharapkan dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran IPAS yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *Mystery Box* pada materi Bentang Alam Daerahku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis (Rahayu, 2025). Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Mataram pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas IV dan 32 peserta didik kelas IV SDN 5 Mataram, yang terbagi dalam uji coba kelompok kecil (9 peserta didik) dan uji coba kelompok besar

(23 peserta didik). Pemilihan subjek uji coba kelompok kecil dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan akademik peserta didik (tinggi, sedang, dan rendah) untuk memperoleh data yang representatif.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket analisis kebutuhan yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1-4 kepada guru dan peserta didik. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan media *Mystery Box* beserta seluruh komponen pendukungnya menggunakan aplikasi Canva. Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk nyata, yang kemudian divalidasi oleh seorang ahli media dan seorang ahli materi dari Universitas Mataram menggunakan lembar validasi yang telah disusun kisi-kisinya. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, di mana guru dan peserta didik mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan berdasarkan masukan validator, respon guru, respon peserta didik, serta hasil observasi selama penggunaan media.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media yang mencakup aspek tampilan, kualitas media, kemudahan penggunaan, dan fungsi media; lembar validasi ahli materi yang mencakup aspek kesesuaian materi, kebenaran konsep, penyajian materi, dan kebahasaan; serta angket respon guru dan peserta didik yang digunakan untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, kebermanfaatan, dan keterlaksanaan media. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor setiap instrumen menggunakan rumus  $P = (\Sigma x / \Sigma x_i) \times 100\%$ . Persentase hasil validasi dan uji kepraktisan kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sangat valid/praktis (81-100%), valid/praktis (61-80%), cukup valid/praktis (41-60%), tidak valid/praktis (21-40%), dan sangat tidak valid/praktis (0-20%). Media dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid, sedangkan aspek kepraktisan dinyatakan terpenuhi apabila memperoleh kategori praktis atau sangat praktis.

Persentase hasil validasi kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid. Sementara itu, hasil angket respon guru dan peserta didik diklasifikasikan ke dalam kategori sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis, dan tidak praktis. Media dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid, sedangkan aspek kepraktisan dinyatakan terpenuhi apabila memperoleh kategori praktis atau sangat praktis.

**Tabel 1.** Kriteria Interpretasi Skor (%)

| Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi Validasi | Kualifikasi Kepraktisan |
|------------------------|----------------------|-------------------------|
| 81-100                 | Sangat Valid         | Sangat Praktis          |
| 61-80                  | Valid                | Praktis                 |
| 41-60                  | Cukup Valid          | Cukup Praktis           |
| 21-40                  | Tidak Valid          | Tidak Praktis           |
| 0-20                   | Sangat Tidak Valid   | Sangat Tidak Praktis    |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN 5 Mataram. Hasil angket kebutuhan guru memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat membutuhkan, sedangkan angket kebutuhan peserta didik memperoleh 77,5% dengan kategori dibutuhkan. Guru mengakui bahwa meskipun konsep bentang alam dapat dijelaskan secara lisan, tanpa media konkret peserta didik kesulitan memahami perbedaan karakteristik fisik masing-masing bentang alam. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putu et al. (2025) yang menyatakan bahwa kurangnya alat bantu visual dan media eksperimen menjadi masalah besar dalam memahami konsep IPAS di sekolah dasar. Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan manipulasi benda langsung, yang konsisten dengan tahap operasional konkret menurut Piaget (Pakpahan & Saragih, 2022). Hasil analisis kebutuhan ini mengarahkan peneliti untuk mengembangkan media *Mystery Box* dengan empat kompartemen tematik sebagai solusi media konkret-interaktif yang belum pernah dikembangkan sebelumnya untuk materi bentang alam kelas IV SD.

### Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti merancang seluruh komponen media *Mystery Box* menggunakan aplikasi Canva. Prototipe berbentuk kubus 25 cm × 25 cm dari kardus tebal bergelombang ganda, dibagi menjadi empat kompartemen berpenutup bernomor 1 sampai 4. Tampilan luar menggunakan warna cerah hijau, biru, dan kuning dengan ilustrasi pemandangan alam yang sesuai materi serta huruf Sans Serif besar, dicetak di kertas art dengan pelapis glossy. Benda-benda alam nyata untuk Kompartemen 1 dipilih secara representatif dan kontekstual dengan lingkungan Lombok-Mataram, meliputi pasir pantai putih dan cangkang kerang (pantai), kerikil halus dan pasir sungai (sungai), tanah hitam subur dan daun teh kering (dataran tinggi), tanah liat, padi, biji jagung, dan kacang hijau (dataran rendah), serta batu kerikil (gunung). Kompartemen 2 berisi 10 Kartu Profesi dua sisi yang menampilkan ilustrasi profesi masyarakat lokal dengan penjelasan keterkaitannya pada sisi belakang. Kompartemen 3 berisi 15 Kartu Petunjuk Berpikir berisi pertanyaan HOTS untuk memandu proses inkuiri. Kompartemen 4 berisi 16 Kartu Refleksi. Media dilengkapi LKPD Mandiri Misi Detektif, LKPD Kelompok, dan Buku Pedoman Penggunaan Media. Pendekatan empat kompartemen yang terorganisir ini sesuai dengan prinsip scaffolding Vygotsky dan teori perkembangan kognitif Piaget, yang membimbing peserta didik dari eksplorasi konkret menuju pemahaman konseptual yang lebih dalam.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

#### Kevalidan Media *Mystery Box*

Validasi dilakukan oleh dua orang dosen ahli materi dan ahli media dari Universitas Mataram. Hasil validasi ahli materi yang mencakup aspek relevansi, keakuratan, komunikatif, orientasi pada peserta didik, dan kebahasaan memperoleh persentase total sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Sementara itu, hasil validasi ahli media yang mencakup aspek tampilan, kualitas dan kepraktisan, kemenarikan, serta keamanan memperoleh persentase total sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Tingkat kelayakan yang sangat tinggi ini mengindikasikan bahwa

media *Mystery Box* memiliki desain visual yang menarik, mudah digunakan, dan isi materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Harsiwi & Arini (2020) bahwa aspek visual dan kemudahan penggunaan merupakan faktor kunci dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Beberapa saran perbaikan dari validator, seperti penyesuaian ukuran benda pada kompartemen dan perbaikan tata letak kartu, telah diakomodasi sebelum media diimplementasikan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 2 dan 3 berikut ini.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek                                    | Jumlah Skor Perolehan | Jumlah Skor Maksimal | Hasil Persentase | Kriteria     |
|------------------------------------------|-----------------------|----------------------|------------------|--------------|
| Relevansi                                | 14                    | 15                   | 93%              | Sangat Valid |
| Keakuratan                               | 15                    | 15                   | 100%             |              |
| Komunikatif                              | 10                    | 10                   | 100%             |              |
| Beorientasi pada <i>student centered</i> | 14                    | 15                   | 93%              |              |
| Kebahasaan                               | 9                     | 10                   | 90%              | Sangat Valid |
| <b>Total</b>                             | <b>62</b>             | <b>65</b>            | <b>95%</b>       |              |

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek                    | Jumlah Skor Perolehan | Jumlah Skor Maksimal | Hasil Persentase | Kriteria            |
|--------------------------|-----------------------|----------------------|------------------|---------------------|
| Tampilan                 | 30                    | 30                   | 100%             | Sangat Layak        |
| Kualitas dan Kepraktisan | 29                    | 30                   | 96%              |                     |
| Kemamarian               | 20                    | 20                   | 100%             |                     |
| Keamanan                 | 14                    | 15                   | 93%              |                     |
| <b>Total</b>             | <b>93</b>             | <b>95</b>            | <b>97%</b>       | <b>Sangat Layak</b> |

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dinyatakan valid dan layak, media *Mystery Box* diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SDN 5 Mataram melalui dua tahap. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan akademik yang beragam, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 23 peserta didik. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat praktis, yang mencakup aspek kemenarikan (88%), kemudahan memahami materi (86%), motivasi belajar (91%), serta kepraktisan dan kebermanfaatan (91%). Pada uji coba kelompok besar, hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat praktis, yang mencakup aspek kemenarikan (88%), kemudahan memahami materi (90%), motivasi belajar (86%), serta kepraktisan dan kebermanfaatan (86%). Penurunan 2% dari kelompok kecil ke kelompok besar merupakan hal yang wajar dalam penelitian pengembangan, yang disebabkan oleh dinamika kelas yang lebih kompleks pada skala besar dengan variabel yang lebih beragam. Meski demikian, penurunan tersebut tidak mengubah kategori kepraktisan yang tetap berada pada kategori sangat praktis. Capaian ini konsisten dengan penelitian Prastyaningsih &

Pranata (2024) yang memperoleh kepraktisan 93%-98%, serta Kodiriyah et al. (2025) yang memperoleh 98,42%.

Selama implementasi, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat mengeksplorasi benda alam nyata di Kompartemen 1. Aktivitas menyentuh dan mengamati pasir pantai, kerang, kerikil sungai, tanah sawah, dan biji-bijian memberikan pengalaman enaktif yang selama ini tidak pernah diperoleh dari media berbasis teks. Kartu Profesi di Kompartemen 2 membantu peserta didik membangun asosiasi antara bentang alam dan mata pencaharian masyarakat, sementara Kartu Petunjuk Berpikir di Kompartemen 3 mendorong diskusi kelompok yang aktif dan kritis. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan mampu mengemukakan pendapat berdasarkan hasil pengamatan mereka. Temuan ini sejalan dengan Anggraeni et al. (2025) yang menemukan bahwa media kotak misteri efektif meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar peserta didik karena menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Selain itu, hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis, yang mencakup aspek kemudahan penggunaan (100%), kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran (100%), daya tarik dan interaktivitas (93%), serta kepraktisan dan kebermanfaatan (84%). Hal ini menunjukkan bahwa media *Mystery Box* mudah dan praktis digunakan oleh guru tanpa persiapan yang terlalu rumit. Hasil rekapitulasi angket respon kepraktisan peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar disajikan pada Tabel 4 dan 5.

**Tabel 4.** Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| Aspek                          | Jumlah Responden | Jumlah Skor Perolehan | Jumlah Skor Maksimal | Hasil Persentase | Kriteria              |
|--------------------------------|------------------|-----------------------|----------------------|------------------|-----------------------|
| Kemanarikan                    | 9                | 159                   | 180                  | 88%              | Sangat Praktis        |
| Kemudahan Memahami Materi      |                  | 117                   | 135                  | 86%              |                       |
| Motivasi Belajar               |                  | 123                   | 135                  | 91%              |                       |
| Kepraktisan dan Kebermanfaatan |                  | 123                   | 135                  | 91%              |                       |
| <b>Total</b>                   |                  | <b>522</b>            | <b>585</b>           | <b>89%</b>       | <b>Sangat Praktis</b> |

**Tabel 5.** Hasil Uji Coba Kelompok Besar

| Aspek                          | Jumlah Responden | Jumlah Skor Perolehan | Jumlah Skor Maksimal | Hasil Persentase | Kriteria              |
|--------------------------------|------------------|-----------------------|----------------------|------------------|-----------------------|
| Kemanarikan                    | 23               | 405                   | 460                  | 88%              | Sangat Praktis        |
| Kemudahan Memahami Materi      |                  | 312                   | 345                  | 90%              |                       |
| Motivasi Belajar               |                  | 300                   | 345                  | 86%              |                       |
| Kepraktisan dan Kebermanfaatan |                  | 288                   | 345                  | 86%              |                       |
| <b>Total</b>                   |                  | <b>1305</b>           | <b>1495</b>          | <b>87%</b>       | <b>Sangat Praktis</b> |

Berdasarkan Tabel 4 dan 5 tersebut dapat dilihat hasil uji coba kelompok kecil menghasilkan persentase sebesar (89%) dan kelompok besar menghasilkan persentase sebesar (87%) secara konsisten menunjukkan bahwa media tersebut menarik, mudah digunakan, dan fungsional.

Penurunan 2% dari kelompok kecil ke kelompok besar merupakan hal yang wajar dalam penelitian pengembangan. Kondisi ini disebabkan oleh dinamika kelas yang lebih kompleks pada skala besar, di mana variabel yang terlibat lebih banyak, seperti perbedaan kemampuan individual yang lebih beragam dan koordinasi kelompok yang lebih sulit. Meski demikian, penurunan sebesar 2% tidak mengubah kategori kepraktisan, yang tetap berada pada kategori Sangat Praktis. Capaian ini konsisten dengan penelitian Prastyaningsih & Pranata (2024) yang memperoleh kepraktisan 93%-98%, serta (Kodiriyah et al. (2025) yang memperoleh 98,42%.

Selain respon peserta didik, angket respon guru juga digunakan sebagai bahan evaluasi kepraktisan media *Mystery Box* pada tahap Implementasi. Hasil angket respon guru disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Respon Guru

| Aspek                                     | Jumlah Skor Perolehan | Jumlah Skor Maksimal | Hasil Persentase | Kriteria       |
|-------------------------------------------|-----------------------|----------------------|------------------|----------------|
| Kemudahan Penggunaan                      | 20                    | 20                   | 100%             | Sangat Praktis |
| Kesesuaian Materi dan Tujuan Pembelajaran | 15                    | 15                   | 100%             |                |
| Daya Tarik dan Interaktivitas             | 14                    | 15                   | 93%              |                |
| Kepraktisan dan Kebermanfaatan            | 21                    | 25                   | 84%              | Sangat Praktis |
|                                           | <b>70</b>             | <b>75</b>            | <b>93%</b>       |                |

Berdasarkan Tabel 6 hasil angket respon guru dapat diketahui bahwa tingkat kepraktisan media *Mystery Box* Memperoleh hasil sebesar 93% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah dan praktis untuk digunakan tanpa persiapan yang terlalu rumit.

#### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang dilakukan bersifat formatif, yaitu dilaksanakan di setiap tahap pengembangan berdasarkan komentar dan saran dari ahli serta respon guru dan peserta didik untuk menghasilkan media yang berkualitas (Bouato et al., 2020). Evaluasi di tahap analisis menghasilkan identifikasi kebutuhan media konkret, evaluasi di tahap desain menghasilkan penyesuaian komponen dan ukuran, dan evaluasi di tahap implementasi menghasilkan catatan perbaikan untuk penggunaan selanjutnya. Secara keseluruhan, hasil evaluasi membuktikan bahwa media *Mystery Box* memenuhi kriteria sangat valid (95% ahli materi, 97% ahli media) dan sangat praktis (87-93%) sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi bentang alam daerahku kelas IV SD. Keberhasilan ini tidak terlepas dari desain media yang mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis penemuan dengan pengalaman belajar konkret, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa: (1) penelitian ini menghasilkan produk media *Mystery Box* dengan 4 kompartemen tematik yang dikembangkan melalui lima tahap model ADDIE; (2) media dinyatakan sangat valid berdasarkan validasi ahli media (97%, Sangat Layak) dan ahli materi (95%, Sangat Valid), setelah dilakukan revisi sesuai saran validator; serta (3) media dinyatakan sangat praktis berdasarkan respons guru (93%), respons peserta didik kelompok kecil (89%), dan kelompok besar (87%). Media *Mystery Box* terbukti mudah digunakan, menarik, dan fungsional baik dari perspektif guru maupun peserta didik dalam mendukung pembelajaran IPAS berbasis eksplorasi konkret.

## REKOMENDASI

Guru disarankan menerapkan media *Mystery Box* secara konsisten dan mengombinasikannya dengan metode diskusi kelompok. Sekolah hendaknya mendukung pengadaan media pembelajaran berbasis benda konkret dan menjadikan *Mystery Box* sebagai aset pembelajaran yang dapat digunakan berkelanjutan. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, menguji efektivitas pada materi IPAS lain, memperluas sampel ke berbagai sekolah, serta mengembangkan versi *digital* interaktif dari media ini.

## REFERENSI

- Aini, J. N., Khasanah, M. P., & Afkar, T. (2025). The Implementation of Mystery Box Learning Media in Teaching Procedural Texts for Grade X at MA Pesantren Al-Ghoits. *Jurnal Disastri*, 7(1), 213–221. <https://doi.org/10.33752/disastri.v7i1.8505>
- Akyun, Q. K., Wirawati, B., & Mahyuni Raha. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV C Melalui Media Misteri Box. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 242–251. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i4.1113>
- Anggraeni, J. W., Rahmadhani, E. P., Alfafa, A. J., & Oktavianti, D. (2025). Peran Media Kotak Misteri dalam meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(3), 919–925.
- Barus, N. J., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7, 245–255.
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe yang Diintegrasikan dengan Wondershare Filora pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jembura Geo Education*, 1(September), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Ssiswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. *Merdeka Mengajar*, 1–19. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial->

ipas/

- Khoiry, M., & Nurmairina. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mistery Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Kelas III SD Negeri 106184 Lubuk Pakam. *Jurnal Of Education*, 3(2), 125–133.
- Kodiriyah, A. N. S., Sutrisno AB, J., & Rahmawati, E. (2025). Pengembangan Media Mystery Box Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Untuk Mnedukung Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4, 77–83.
- Kusmawati, S. (2024). *Penerapan Permainan Mystery Box Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi IPAS Fase B ( Kelas IV ) SD Negeri Bunulrejo 02 Malang*. 1(2019), 968–975.
- Oktafiana, A., & Purwandari, R. D. (2025). Implementation of Bruner ' s Learning Theory to Improve Understanding of Mathematical Concepts in Lower Grade Students of SDN Cimrutu 01 Patimuan with the Aid of Concrete Objects. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 25. <https://doi.org/10.30595/pssh.v25i.1780>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal Of Applied Linguistics*, 2(1), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Prastyaningsih, Y., & Pranata, K. (2024). Pengembangan Media Mibogi (Mistery Box Materi Energi) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 291–303.
- Putu, N., Astuti, E., Wayan, N., & Darmayanti, S. (2025). Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 891–903.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis, dan Tahapan. *DIAJAR: Urnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rosmanita, Ajwar, M., & Ningshyih, S. (2025). Pengembangan Media Misteri Box Berbasis Model PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Pembelajaran IPAS Tentang Daur Hidup Hewan Pada Siswa Kelas 4 SD NEGERI Runggu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 02. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Siki, G. B. S., Artini, N. P. J., & Dharma, M. A. (2025). Pengembangan Media Mystery Box pada Konsep Matematika Berhitung Siswa Kelas 1 di SD Negeri 3 Baluk. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 7(2), 308–313. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i2.377>
- Suparni, & Nasution, F. (2024). *Panduan Praktis Penelitian Pengembangan di Bidang Akademik*.
- Zhou, J. (2020). A Critical Discussion of Vygotsky and Bruner's Theory and Their Contribution to Understanding of the Way Students Learn. *Review of Educational Theory*, 03(04), 82–87.