

PENGEMBANGAN MISTERY BOX DALAM PEMBELAJARAN PPKN MATERI SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nur Hadiyaningrum Sa'diyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nur.18069@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (vickywicaksono@unesa.ac.id)

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran terasa membosankan apabila hanya terfokus dengan media yang kurang variatif. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan tujuan mewujudkan suatu produk akhir berupa *mystery box* yang akan membantu menunjang keberhasilan pembelajaran dan mengetahui tingkat kelayakan dari media *mystery box* untuk materi sejarah perumusan Pancasila pada siswa kelas V Sekolah Dasar melalui uji validitas. Tahapan pada penelitian ini disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain atau perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri atas lembar validasi dan lembar angket respon. Hasil penelitian pengembangan media berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdapat pada proses, saran, dan masukan dari validator. Sedangkan data kuantitatif terdapat pada hasil pengolahan dan perhitungan data melalui lembar validasi oleh ahli dan lembar angket oleh siswa. Hasil validasi media diperoleh nilai sebesar 88.57% dari ahli media dan 93.84% dari ahli materi yang artinya media pembelajaran termasuk dalam kategori valid dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, serta hasil dari angket yang diberikan kepada siswa diperoleh nilai sebesar 91.78% yang artinya media termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan data tersebut, maka pengembangan media *mystery box* untuk materi sejarah perumusan Pancasila dapat dikatakan praktis dan sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.

Kata kunci : *mystery box*, sejarah perumusan Pancasila, sekolah dasar

Abstract

Learning media has an important role in a learning process. Learning tends to be boring if it only focuses on less varied media. This research and development is carried out with the aim of realizing a final product in the form of a *mystery box* that will help support successful learning and determine the level of feasibility and practicality of the *mystery box* media for the history material of Pancasila formulation in fifth grade elementary school students through validity testing. The stages in this research are adjusted to the ADDIE development model which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used for data collection in this study were validation sheets and questionnaire sheets. The results of media development research are qualitative data and quantitative data. Qualitative data obtained from the process, suggestions, and input from the validator. While quantitative data is obtained from the results of processing and calculating data through validation sheets by experts and questionnaires by students. The results of media validation obtained a score of 88.57% from media experts and 93.84% from material experts, which means that the learning media is included in the valid category and can be applied in learning, and the results of the questionnaire given to students obtained a score of 91.78% which means the media is included in the category worthy. Based on these data, the development of the *mystery box* media for the history of Pancasila formulation can be said to be practical and very feasible to be applied in classroom learning.

Keywords: *mystery box*, history of Pancasila, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang penting untuk membentuk masyarakat yang berkualitas dan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Pendidikan juga memegang peranan dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita. Pendidikan yang berkualitas tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang berlangsung (Hanik & Harsono, 2020). Salah satu faktor utama yang dapat menentukan kualitas pendidikan adalah guru. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, selain mengajar secara wajar, guru juga diwajibkan membaca, menulis, menciptakan bahan ajar, dan karya akademik yang terkait (Sundari, 2017). Upaya peningkatan keterampilan belajar mengajar guru dalam menciptakan bahan ajar perlu ditinjau kembali. Hal ini dikarenakan tidak sedikit peserta didik yang pasif saat kegiatan belajar, khususnya saat pembelajaran pada mata pelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar merupakan pembelajaran mengenai kehidupan sehari-hari yang mengajarkan nilai-nilai Pancasila serta memberikan wawasan dan pemahaman untuk menjadi *good citizen* berdasarkan keteladanan para pahlawan (Rahayu, 2017). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dipandang sebagai ilmu yang tidak mudah untuk dipahami (Sulastri, 2016). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu dari sekian mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan nilai, moral, sikap, dan perilaku serta menjadi pandangan hidup bagi setiap masyarakat (Rizkyawan & Paksi, 2022). Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia, mengandung nilai-nilai luhur yang sudah ada dan terus berkembang bersama bangsa Indonesia bahkan sebelum berdirinya negara Indonesia. Nilai-nilai adat istiadat, budaya, dan nilai-nilai religius yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari kemudian diadopsi dan dirumuskan oleh para pendiri negara untuk dijadikan sebagai dasar falsafah negara saat ini. Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara, perlu diketahui asal-usulnya oleh bangsa Indonesia untuk memperoleh wawasan sejarah yang valid dan objektif tentang proses perumusan dan pembentukan Pancasila.

Pancasila dan sejarahnya merupakan bagian dari mata pelajaran PPKn yang diajarkan dengan menekankan pada pembelajaran satu arah, dimana pengajar atau guru berperan menjadi senter pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran verbalisme yang selama ini melekat dengan citra pendidikan di Indonesia (Triana,

2019). Konsep pembelajaran ini tentunya tidak selaras dengan kurikulum 2013 yang telah menggantikan pembelajaran *teacher-centric* dengan *student-centric*. Praktik pembelajaran berbasis ceramah saja pada mata pelajaran PPKn perlu diganti dengan pembelajaran yang mampu membuat peserta didik lebih aktif (Rahmawati & Suryadi, 2019).

Inovasi dalam proses pembelajaran perlu terus dikembangkan dengan menjadikan peserta didik sebagai pusat selama pembelajaran. Artinya, pembelajaran yang menyenangkan dan mengutamakan penguasaan kompetensi dengan menggunakan bantuan media atau alat peraga selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik (Sanistyasa et al., 2019). Media pembelajaran digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat (Siadari & Siddik, 2021). Guru sebagai fasilitator tentunya harus mampu memiliki kemampuan untuk memberikan media pembelajaran variatif yang selain dapat membantu proses pembelajaran juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik supaya tujuan pembelajaran dapat terpenuhi secara efektif (Apriliani et al., 2021).

Hal tersebut berbanding terbalik dengan kondisi yang dialami oleh siswa-siswi kelas 5 di SDN Keputran I Surabaya. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran yang disajikan kurang bervariasi. Selama ini guru menggunakan buku paket dan video edukatif sebagai media untuk mendukung pembelajaran. Video memang dapat menampilkan kejadian yang sulit untuk dilihat secara langsung. Tetapi, dalam penggunaan media video tidak semua peserta didik dapat mengikuti informasi yang disampaikan dan merasa bosan dengan video yang berdurasi panjang ataupun tampilannya kurang menarik.

Hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak dapat terlibat secara langsung pada materi dan menjadi lebih pasif ketika di dalam kelas. Sehingga, masih terdapat peserta didik yang kurang memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat melibatkan keikutsertaan peserta didik secara langsung. Dari kenyataan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik berupa media *mystery box*.

Mystery box merupakan media pembelajaran visual 3 dimensi berupa kotak yang terbuat dari karton duplex dan dilengkapi dengan bahan-bahan pelengkap yang dirancang sedemikian rupa untuk membuat media semakin menarik. Media *mystery box* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang sejarah perumusan pancasila melalui materi yang berbentuk tulisan dengan bantuan gambar yang disusun dengan sangat menarik pada tiap sisi kotak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Deviana Putri Ari Sandy (2018) melakukan pengembangan media magic box pada materi ekosistem. Dari penelitiannya didapatkan hasil uji validasi kelayakan dengan penjabaran nilai presentase yang didapat dari ahli materi 75% kategori layak, ahli media 98% kategori sangat layak, uji coba produk 81% kategori layak, uji coba pemakaian 89%. Terdapat perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini. Pada penelitian terdahulu, materi pembelajaran yang digunakan adalah tentang ekosistem pada mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi sejarah perumusan Pancasila pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan paparan masalah dan penelitian sebelumnya, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang adaptif dan inovatif dengan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Mistery Box Dalam Pembelajaran PPKn Materi Sejarah Perumusan Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini akan difokuskan untuk mengembangkan dan mengetahui kepraktisan dari *mystery box* pada materi pokok sejarah perumusan pancasila. Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan *mystery box* dengan materi sejarah perumusan pancasila sebagai media pembelajaran PPKn di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan *mystery box* sebagai media pada materi sejarah perumusan pancasila sebagai media pembelajaran PPKn di kelas V SD?

Tujuan penelitian ini ialah menghasilkan media pembelajaran berupa *mystery box* yang difokuskan pada materi sejarah perumusan pancasila dan untuk mengetahui kelayakan dari penggunaan media ini jika diterapkan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan media yang tepat serta praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun proses pengembangan media pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model

pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Rayanto & Sugianti, 2020).

Pada tahapan analisis, terdapat dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Analisis kinerja merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di sekolah. Sehingga, dapat menentukan solusi pengembangan media pembelajaran. Seperti permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PPKn khususnya materi sejarah kelas V di SDN Keputran I Surabaya, dalam pemberian materi PPKn kurang maksimal dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku paket dan video pembelajaran yang tidak dapat melibatkan peserta didik secara langsung yang mengakibatkan timbul rasa bosan serta pembelajaran menjadi kurang bermakna. Sehingga, peneliti berfokus pada permasalahan tersebut untuk dijadikan penelitian. Berikutnya, melakukan tahap analisis yang kedua yaitu analisis kebutuhan dengan menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk permasalahan yang telah ditemukan. Setelah permasalahan ditemukan, peneliti berupaya memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran *mystery box* yang menarik dan dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung dengan materi pembelajaran.

Selanjutnya yaitu tahap *design*. Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap perancangan ini dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam pembuatan media, seperti penyusunan materi pembelajaran, mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran. Rancangan media pembelajaran pada tahap ini masih berbentuk konsep yang berfungsi untuk mendasari proses pengembangan berikutnya. Pada media pembelajaran *mystery box* yang akan dikembangkan oleh peneliti ini menggunakan kotak yang dapat dibuka dan ditutup, kemudian dilapisi dengan kertas linen berwarna hitam. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk beberapa mata pelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Pada tahap *design*, data dan bahan yang telah terkumpul akan dikonsultasikan dan didiskusikan dengan ahli media dan ahli materi untuk memperoleh saran terkait rancangan pengembangan media pembelajaran tersebut.

Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan. Di tahap ini, rancangan desain yang telah dibuat sebelumnya akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik. Adapun tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media yaitu sebagai berikut : Pertama, peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran *mystery box*. Kedua,

melakukan *review* pengembangan media pembelajaran dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Ketiga, melakukan revisi atau perbaikan media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan produk pengembangan dengan kualitas yang baik.

Tahap keempat adalah *implementation* atau implementasi. Implementasi atau penerapan media pembelajaran dilakukan secara luring pada siswa kelas V di SDN Keputran I Surabaya. Tahapan pelaksanaan dimulai dengan memperkenalkan media pembelajaran, dilanjutkan dengan memberikan penjelasan materi menggunakan media yang telah dikembangkan. Kemudian, pada tahap akhir pembelajaran peneliti akan membagikan lembar angket pada peserta didik untuk mengetahui respon dari peserta didik. Tujuan dari pengimplementasian dan pengisian angket respon oleh peserta didik ini adalah untuk mengukur kelayakan media pembelajaran.

Tahap kelima yaitu *evaluation* atau evaluasi. Tahap ini bertujuan mengetahui kevalidan dan kelayakan dari penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian saran dan masukannya menjadi acuan untuk perbaikan media. Tahap evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan untuk mengetahui kelemahan dari media pembelajaran *mystery box*.

Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar. Uji coba dilakukan dengan menggunakan uji coba kelompok skala besar yaitu satu kelas yang terdiri dari 30 siswa. Uji coba terhadap media pembelajaran dilaksanakan satu kali pertemuan secara luring dalam satu kelas. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri I Keputran yang terletak di Jl. Dinoyo Sekolahan I No.1, RW.04, Keputran, Kec. Tegalsari, Kota SBY, Jawa Timur 60265.

Jenis data yang digunakan selama penelitian pengembangan media *mystery box* ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dosen pembimbing dan ahli media selama proses pengembangan media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta data angket respon untuk mengetahui respon siswa dan kelayakan dari penggunaan produk pengembangan media *mystery box*.

Analisis data untuk mengetahui validitas media diperoleh dari perhitungan atau *scoring* lembar validasi ahli. Teknik perhitungan skor menggunakan skala *likert* dengan kriteria angka 1-5. Total skor yang diperoleh akan diolah menggunakan rumus dengan hasil akhir persentase. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh dari rumus, maka dapat dikategorikan melalui tabel kriteria kevalidan media sebagai berikut :

Tabel 1. Persentasi Kriteria Validitas Media

Nilai Skala	Kategori
83.33% - 100%	Sangat valid, dapat diaplikasikan tanpa revisi
66.66% - 83.32%	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi
50% - 66.5%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
33.33 - 49 %	Tidak valid, tidak boleh digunakan

(Sundayana, 2016)

Analisis data angket berupa pendapat dari peserta didik digunakan untuk menentukan kelayakan media *mystery box* di lapangan. Untuk menganalisis data angket, peneliti menggunakan skala Guttman. Data angket berisi pernyataan dengan dua jenis kalimat yaitu kalimat positif dan kalimat negatif. Pernyataan dengan kalimat positif memiliki skor 1 untuk kriteria jawaban ya dan skor 0 untuk kriteria jawaban tidak, sedangkan pernyataan negatif memiliki skor 0 untuk kriteria jawaban ya dan skor 1 untuk kriteria jawaban tidak (Riduwan, 2013). Data akan diolah dengan cara menghitung menggunakan rumus dengan hasil akhir berupa persentase.

Langkah berikutnya ialah mengkategorikan hasil ke dalam persentase tingkat kelayakan media yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Persentase Kriteria Kelayakan Media

Nilai Skala	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21 - 40 %	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Sundayana, 2016)

Data-data yang diperoleh dari lembar validasi oleh ahli dan angket respon peserta didik tersebut akan diolah untuk mendapatkan kesimpulan mengenai tingkat kevalidan dan mengetahui kelayakan *mystery box* sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *mystery box* dengan materi sejarah perumusan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai acuan selama proses pengembangan, dimana didalamnya terdiri atas lima tahapan yang meliputi tahap analisis, penyusunan rancangan desain, proses pengembangan, implementasi atau uji coba produk, serta tahap evaluasi yang dilaksanakan pada tiap-tiap tahapan.

Tahap analisis, proses penelitian pengembangan diawali oleh peneliti dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru beserta siswa kelas V SDN Keputran I Surabaya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja diawali dengan melakukan observasi secara langsung di SDN Keputran I Surabaya.

Pada saat observasi, ditemukan masalah berupa kejenuhan peserta didik selama pembelajaran dan cenderung berbicara sendiri ketika guru menjelaskan pembelajaran. Selain itu, dalam proses analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara non formal dengan wali kelas V ditemukan permasalahan berupa kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Media pembelajaran yang digunakan hanya video sehingga tidak dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung dan menyebabkan rasa jenuh bagi peserta didik. Sedangkan, dalam proses pembelajaran perlu adanya timbal balik antara guru dengan peserta didik dengan berbagai metode agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan efisien (Pratiwi & Rahmawati, 2022).

Setelah melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Artinya diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan mengutamakan penguasaan kompetensi dengan menggunakan media selama proses pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan bagi peserta didik (Sanistyasa et al., 2019). Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Apriliani et al., 2021) bahwa media yang digunakan untuk pembelajaran harus mampu memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data-data tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa media *mystery box* untuk mata pelajaran PPKn khususnya materi sejarah perumusan Pancasila.

Tahap desain, peneliti melakukan penyusunan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tampilan media *mystery box* dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik yang mudah jenuh yaitu media yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dengan pembelajaran. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan data dan bahan yang meliputi gambar dan materi sejarah perumusan Pancasila. Gambar diperoleh dari berbagai sumber di internet yang tentunya berkaitan dengan rancangan media.

Sedangkan untuk materi, peneliti menemukan beberapa referensi dari berbagai sumber dari buku dan internet untuk dapat menjelaskan detail sejarah perumusan Pancasila yang disesuaikan dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Selanjutnya, pembuatan desain untuk isi dari *mystery box* ini memanfaatkan aplikasi *canva* yang memiliki banyak template dan animasi yang dapat mendukung pembuatan media menjadi lebih menarik. Dalam mendesain isi materi dipilih warna dan gambar yang sesuai. Kemudian, desain kartu diprint menggunakan *glossy paper* yang akan ditempel pada tiap sisi kotak. Selain merancang media, peneliti juga merancang lembar validasi media dan materi serta angket respon untuk peserta didik yang digunakan sebagai instrumen uji kevalidan dan kelayakan media *mystery box*.

Tahap Pengembangan, setelah melakukan persiapan, peneliti melakukan proses pengembangan produk untuk merealisasikan hasil rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. membuat sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil analisis dan desain produk yang telah dibuat. Adapun hasil media *mystery box* yaitu kotak yang terbuat dari kertas duplex dengan ukuran 40x40x25 cm yang dilapisi dengan kertas linen berwarna hitam. Ketika kotak dibuka menjadi berbentuk jaring-jaring balok. Adapun materi pada tiap sisi *mystery box* berisi sejarah perumusan Pancasila yang diawali dengan pembentukan BPUPKI, perancangan Pancasila oleh panitia sembilan, hingga pengesahan Pancasila. Peneliti menyampaikan materi pada media menggunakan mind map dan teks bacaan serta terdapat quiz dan juga permainan ular tangga di dalamnya.



Gambar 1. Tampilan Pengembangan Media Tampak Luar



Gambar 2. Tampilan Pengembangan Media Tampak Dalam

Setelah produk pengembangan media pembelajaran telah direalisasikan, dilanjutkan dengan melakukan proses penilaian atau uji validitas pada ahli media dan ahli materi tidak hanya untuk memperoleh skor kevalidan media, melainkan juga untuk mendapatkan informasi bahwa media pembelajaran dikembangkan telah memenuhi standar dan kebutuhan dari siswa (Rayanto & Sugianti, 2020). Uji validitas ini dilakukan oleh para ahli yang berpengalaman dalam mengembangkan berbagai media yang sudah ada maupun berinovasi dengan media pembelajaran. Validator memberikan penilaian sesuai dengan instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

Kriteria uji validitas materi berfokus pada kesesuaian materi yang disampaikan dengan kurikulum yang digunakan. Selain itu, konsistensi penyajian materi dan ketepatan bahasa juga diperhatikan. Petunjuk pengisian lembar validasi materi yakni dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom angka sesuai dengan penilaian yang hendak diberikan. Teknik perhitungan skor menggunakan skala *likert* dengan kriteria angka 1-5 dimana semakin besar angkanya maka semakin baik penilaiannya. Ketiga aspek penilaian dipaparkan dalam bentuk 13 butir soal. Dari hasil proses penilaian akan diperoleh total skor yang akan diolah menggunakan rumus dengan hasil akhir persentase.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1, 2, 3, 4, dan 5	23
2.	Isi materi	6, 7, 8, 9 dan 10	24
3.	Kelayakan Bahasa	11, 12 dan 13	14
Total Skor			61
Persentase Hasil			93.84%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dinyatakan bahwa materi dalam media *mystery box* termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

Tahapan validasi berikutnya ialah proses penilaian media *mystery box*. Proses penilaian media ini disesuaikan dengan instrument validasi media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti yang berfokus pada kesesuaian perpaduan antara desain visual dan materi, keserasian tulisan sehingga mudah dibaca, serta desain media yang dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir Pertanyaan	Skor
1.	Desain tampilan	1, 2, 3, 4, dan 5	20
2.	Komposisi dan kesesuaian media	6, 7, 8, dan 9	19
3.	Penggunaan media	10, 11, 12, 13, dan 14	24
Total Skor			62
Persentase Hasil			88.57%

Setelah mendapatkan penilaian beserta saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi, maka didapatkan informasi mengenai kekurangan mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi yaitu di akhir pembelajaran terdapat barcode yang ketika di scan akan langsung menuju link *quizz* untuk mengerjakan pengayaan. Revisi tersebut dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli untuk membatasi kekurangan yang ada dan menyempurnakan produk sehingga media pembelajaran mampu diimplementasikan.

Tahap implementasi, penerapan uji coba penggunaan media *mystery box* yang telah dikembangkan dilaksanakan dengan skala besar terhadap peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang berjumlah 30 peserta didik. Saat pelaksanaan penerapan penggunaan media *mystery box* oleh para siswa tidak ditemukan halangan yang berarti. Hanya saja karena keterbatasan dari ukuran dan jumlah dari media, ketika peserta didik menggunakannya perlu bergantian secara berkelompok. Setelah pelaksanaan uji coba, peneliti melakukan uji validasi angket dengan peserta didik sebagai responden. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas dan kelayakan penggunaan media yang dikembangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama penggunaan media di kelas, terlihat adanya respon positif dan ketertarikan dari peserta didik terhadap media *mystery box*. Media *mystery box* tidak hanya menarik perhatian dari peserta didik namun dengan adanya media ini, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, penggunaan media *mystery box* juga memungkinkan tujuan pembelajaran terpenuhi karena peserta didik dapat berperan aktif dengan berpartisipasi secara langsung dan tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, membaca, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.



Gambar 1. Peserta didik mendemonstrasikan penggunaan media secara berkelompok

Selanjutnya, untuk kriteria angket respon yang ditujukan untuk peserta didik berisi pernyataan mengenai pengalaman peserta didik selama menggunakan media *mystery box* apakah penggunaan media membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan tertarik untuk menyimak pembelajaran, serta lebih mudah mengingat materi. Berdasarkan pengolahan data angket respon yang telah diisi oleh peserta didik, didapatkan persentase kelayakan media sebesar 91.78% sehingga dapat dinyatakan bahwa media *mystery box* ini layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik juga berpendapat bahwa kegiatan belajar menggunakan media *mystery box* terasa lebih menyenangkan karena tidak

hanya mendengarkan uraian materi tetapi dapat melakukan aktivitas lainnya seperti membaca, mengamati, berdiskusi, menyelesaikan quiz, dan juga bermain sehingga pembelajaran tidak terasa menjenuhkan.

Tahap Evaluasi, dilaksanakan pada tiap-tiap tahapan guna mengolah dan menyempurnakan rancangan pengembangan media *mystery box*. Pada tahap analisis, evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan observasi di lokasi penelitian yaitu SDN Keputran I Surabaya yang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung jenuh dengan pembelajaran yang menggunakan media berupa video dan membutuhkan media yang dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung. Berdasarkan kenyataan yang diperoleh dari hasil observasi, peneliti berupaya memberikan solusi berupa mengembangkan media konvensional berupa *mystery box*.

Selanjutnya, evaluasi berlangsung pada tahap desain. Di tahap ini, peneliti akan melangsungkan proses pengumpulan data dan bahan yang diperlukan sesuai dengan rancangan media. Peneliti juga membuat instrumen validasi media dan materi yang akan dibagikan kepada ahli untuk diberikan penilaian, serta angket respon untuk pengguna. Setelah menyelesaikan langkah pengembangan pada tahap desain, peneliti mendiskusikannya dengan dosen pembimbing sebagai proses evaluasi untuk memperoleh saran terkait desain media dan instrumen penelitian yang telah dirancang. Dari hasil evaluasi tersebut, peneliti menerima saran baik sehingga dapat meneruskan pada tahap pengembangan selanjutnya.

Evaluasi berikutnya dilaksanakan pada tahap pengembangan yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi. Peneliti melaksanakan evaluasi pada media *mystery box* berdasarkan review dan masukan dari validator. Dari hasil evaluasi tersebut diketahui bahwa media *mystery box* sudah sangat valid dan dapat digunakan meskipun dengan beberapa catatan revisi sebagai saran dan masukan agar media memiliki kualitas terbaik dan layak untuk diterapkan bagi peserta didik.

Tabel 5. Tampilan Pengembangan Media Sebelum dan Setelah melalui Revisi

Sebelum revisi	Setelah revisi
----------------	----------------

	
<p>Saran : Muatan materi terlalu banyak (pembentukan BPUPKI-pengenalan makna sila-sila Pancasila), tidak semua kompetensi dasar harus tercapai dalam satu media pembelajaran.</p>	<p>Perbaikan : Materi disederhanakan mulai dari pembentukan BPUPKI sampai pada penyebutan Pancasila.</p>
<p>Saran : Lebih baik dilengkapi dengan barcode yang berisi link untuk pengayaan materi dalam bentuk audio dan video.</p>	  <p>Perbaikan : Sudah ditambahkan barcode yang ketika di scan akan membuka link untuk mengerjakan pengayaan melalui aplikasi <i>quizizz</i>.</p>

Evaluasi yang terakhir yaitu pada tahap implementasi. Evaluasi dilaksanakan dengan merefleksikan dan mengolah data dari hasil yang telah diperoleh terkait kelayakan media berdasarkan pengisian angket respon oleh peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan solusi dalam pembelajaran PPKn khususnya materi sejarah perumusan Pancasila bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dengan melakukan penelitian pengembangan yang akan menghasilkan suatu produk pengembangan media. Sesuai dengan pengertiannya, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru selama proses interaksi dengan siswa di kelas (Purnomo, 2018).

Tahapan dalam penelitian pengembangan *mystery box* ini sesuai dengan tahap pada model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluasi*). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Keputran I Surabaya pada siswa kelas V diperoleh hasil bahwa pengembangan media *mystery box* mampu

membantu peserta didik dalam belajar terutama pada materi perumusan Pancasila. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Dewi Sartika & Bahri, 2022) yang menyatakan bahwa menggunakan bahan ajar yang fleksibel dan menyenangkan mampu meningkatkan semangat untuk belajar di kelas maupun belajar secara mandiri.

Penelitian pengembangan media *mystery box* diawali dengan melakukan dua tahap analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Kemudian, media dikembangkan dan tahap berikutnya adalah melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengukur validitas dan kelayakan *mystery box* sebagai media pembelajaran.

Media *mystery box* telah divalidasi oleh ahli media dengan skor 61 dari 65 skor maksimal, sehingga media *mystery box* memperoleh nilai sebesar 93.84%. Sedangkan, validasi materi memperoleh skor 62 dari 70 skor maksimal dengan persentase nilai sebesar 88.57%. Berdasarkan persentase hasil kevalidan yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi, maka media *mystery box* termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan walaupun terdapat sedikit revisi (Sundayana, 2016). Maka dari itu, dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Revisi produk pengembangan media ini bertujuan supaya media yang dikembangkan menjadi produk berkualitas dari berbagai aspek yang telah ditentukan.

Proses uji coba media *mystery box* dilakukan dengan skala besar kepada 30 peserta didik kelas V SDN Keputran I Surabaya. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme peserta didik saat penjelasan materi oleh guru menggunakan media dan dilanjutkan dengan aktivitas presentasi peserta didik yang menggunakan media secara berkelompok. Hal ini tentunya dapat membuat peserta didik berpartisipasi secara aktif dengan pembelajaran dan secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa pun juga meningkat.

Berdasarkan pengalaman belajar peserta didik selama menggunakan media *mystery box*, peserta didik mengisi lembar angket respon untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil pengolahan dan perhitungan data angket yang terdiri dari 15 soal menunjukkan hasil skor 413 dari 450 skor maksimal, sehingga media *mystery box* memperoleh nilai sebesar 91.77% yang artinya sangat layak dan dapat digunakan pada pembelajaran PPKn materi sejarah perumusan Pancasila (Sundayana, 2016). Berdasarkan data pada angket respon, dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki antusias yang tinggi selama belajar dengan menggunakan media *mystery box*. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *mystery box* juga dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan tim dan

meingkatkan interaksi antar siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru (Prihati, 2021).

Berdasarkan hasil dari keseluruhan penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media *mystery box* merupakan produk akhir yang sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn pada materi sejarah perumusan Pancasila.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa proses pengembangan media *mystery box* untuk materi sejarah perumusan Pancasila pada mata pelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar dilakukan secara bertahap guna memperoleh hasil yang maksimal. Tahapan yang dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu, (1) Tahap Analisis, yakni dilakukannya analisis kinerja dan analisis kebutuhan; (2) Tahap Desain, yakni peneliti membuat rancangan desain media *mystery box*; (3) Tahap Pengembangan, yakni peneliti merealisasikan desain media yang telah dibuat; (4) Tahap Implementasi, yakni peneliti melakukan uji coba dengan menerapkan media pada 30 siswa kelas V SDN Keputran I Surabaya; (5) Tahap Evaluasi, dilaksanakan pada tiap-tiap tahapan penelitian pengembangan agar menghasilkan produk akhir yang memuaskan.

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa media *mystery box* sangat valid dengan nilai 93.84% dari ahli materi dan kevalidan materi diperoleh nilai 88.57% dari ahli media. Selain itu, didapatkan hasil sangat layak dari angket respon siswa setelah menggunakan media *mystery box* dengan nilai sebesar 91.78%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *mystery box* yang telah dikembangkan sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar materi sejarah perumusan Pancasila.

Saran

Setelah penelitian pengembangan ini dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan yaitu :

1. Bagi Guru

Dalam pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Media *Mystery Box* dapat dijadikan referensi media pembelajaran untuk mengajarkan materi pada semua mata pelajaran, tidak hanya sejarah perumusan Pancasila.

2. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media *mystery box* hanya melalui uji validasi dan kelayakan saja. Sehingga, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifannya dalam pembelajaran. Diharapkan ada pengembangan lanjutan terkait penambahan materi ataupun desain yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Dewi Sartika, A., & Bahri, S. (2022). Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo. In *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis* (Vol. 3, Issue 1).
- Hanik, N. R., & Harsono, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Komparasi yang Diintegrasikan dengan Pendekatan Kolaboratif Ditinjau dari Kemampuan Analisis Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2). <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik>
- Pratiwi, S. M., & Rahmawati, I. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA V-MAU BERBASIS RME DALAM KONSEP PERKALIAN SEBAGAI PENJUMLAHAN BERULANG*.
- Prihati, M. D. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MACTH BERBANTUAN MEDIA MAGIC BOX TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN*.
- Putri, D., Sandy, A., & Yermiandhoko, Y. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC BOX PLINKO PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI EKOSISTEM UNTUK SISWA KELAS V SDN LAKARSANTRI III SURABAYA*. In *JPGSD* (Vol. 06).

- Purnomo. 2018. "Penggunaan Media "Box Magic" Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Kelas 4 SDN Tulangan."1-5.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan, Ed.; Cetakan I). Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizkyawan, Akbar, and Hendrik Pandu Paksi. 2022. "Pengembangan Media Bigbook Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sila – Sila Pancasila Di Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10(2): 87–97
- Sanistyasa, I. G. A. N., Putra, M., & Suniasih, N. W. (2019). PENGARUH METODE KARYAWISATA FANTASI DI LINGKUNGAN SEKOLAH BERBANTUAN MEDIA MAJALAH DINDING TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN PPKn. In *PIPS* (Vol. 3, Issue 1).
- Siadari, A. R., & Siddik, M. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 3, 13–19.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT Grafindo Persada.
- Sulastri, S. (2016). THE IMPLEMENTATION OF LEARNING STRATEGY DEBATE ACTIVE AS EFFORTS TO INCREASE STUDENT ACHIEVEMENT ON CIVICS STUDY. *CIVICUS*, 20(2).
- Sundari, F. (2017). *PERAN GURU SEBAGAI PEMBELAJAR DALAM MEMOTIVASI PESERTA DIDIK USIA SD*.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan (III)*. Alfabeta.
- Suwanda, I. M., Setyowati, N., Haridito, I., Wiyanto, T., Parjono, Siswanto, H., & Darni. (2019). *Pendidikan Kewarganegaraan* (T. Wiyanto, Ed.; Revisi 6). UNESA University Press.
- Triana, L. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Proses Perumusan Pancasila melalui Model Pembelajaran Kooperatif STAD. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 2.