

## **Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

**Maria Novi Trisari**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : maria.19022@mhs.unesa.ac.id

**Suprayitno**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : suprayitno@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon dan kelayakan dari penggunaan produk pengembangan media kotak misteri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan instrumen yang terdiri atas lembar validasi dan angket respon. Perolehan hasil kevalidan media dengan persentase sebesar 87,5% dan perolehan hasil kevalidan materi persentase sebesar 85% dalam penggolongan sangat valid, serta hasil dari angket respon siswa dengan persentase sebesar 97,11% dalam penggolongan sangat layak. Berdasarkan data tersebut, maka pengembangan media kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** Jenis Usaha Ekonomi, Kotak Misteri, Pembelajaran IPS, Pengembangan Media

### **Abstract**

This study aims to determine the response and feasibility of using mystery box media product development. This study uses research and development (R&D) methods with the ADDIE model. Data collection uses instruments consisting of validation sheets and response questionnaires. Acquisition of media validity results with a percentage of 87.5% and acquisition of material validity results with a percentage of 85% in the very valid classification, as well as the results of the student response questionnaire with a percentage of 97.11% in the very proper classification. Based on these data, the development of mystery box media in social studies learning material on types of economic enterprises for fifth grade elementary school students is very valid and very appropriate for use in classroom learning.

**Keywords:** Types of Economic Business, Mystery Box, Social Studies Learning, Media Development

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran diartikan sebagai gabungan dari dua kegiatan yaitu kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Kegiatan yang cenderung mengarah kepada peserta didik disebut kegiatan belajar, sementara kegiatan yang biasa dilakukan oleh guru atau pendidik disebut kegiatan mengajar. Jadi, istilah pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar atau bisa disimpulkan pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susanto, 2016). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

Tujuan atau hasil yang optimal dalam pembelajaran dapat dicapai apabila guru memahami karakteristik peserta didik dengan mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hardini, 2018). Muatan pelajaran yang perlu mengutamakan keterlibatan peserta didik salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Muatan IPS adalah

keselarasan mata pelajaran dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti budaya, ekonomi, geografi, hukum, politik, sejarah, dan sosiologi, yang dirumuskan atas dasar fakta sosial dalam bermasyarakat (Yuanta, 2020). Dari uraian tersebut diketahui bahwa mata pelajaran IPS mempunyai cakupan materi yang sangat luas dan padat.

Dalam pembelajaran IPS guru atau pengajar dituntut untuk mengarahkan pemikiran kritis dan kreatif peserta didik (Yuanta, 2020). Selain itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS guru juga harus dapat merencanakan dan menggunakan media pembelajaran baru yang lebih inovatif sehingga keaktifan peserta didik untuk memahami konsep yang diberikan guru, materi, dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah semakin meningkat (Ariesta dan Kusumayati, 2018). Sehingga adanya media pembelajaran yang diberikan guru dalam pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan menarik perhatian peserta didik (Anashanty, 2021).

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan saat ini berbeda. Dari hasil observasi peneliti di lapangan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada semester ganjil tahun akademik 2022/2023 di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya, peneliti melihat bahwa guru atau pendidik jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat proses pembelajaran, dimana buku ajar menjadi satu-satunya sumber belajar. Dalam proses pembelajaran IPS juga tidak semua materi pelajaran guru menggunakan media pembelajaran, hanya ketika pada materi pelajaran tertentu guru menggunakan media pembelajaran dan itu pun apabila media pembelajarannya sudah disiapkan dari sekolah, sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS di kelas masih minim. Hasil lain yang diperoleh selama observasi yaitu keaktifan dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS masih rendah. Hal ini terjadi karena saat pembelajaran terlihat peserta didik hanya disuruh menghafal materi dan menulis catatan tambahan yang mengakibatkan proses belajar mengajar monoton dan membosankan, juga tidak adanya peserta didik yang bertanya mengenai materi IPS yang sedang dipelajarinya khususnya pada materi jenis-jenis usaha ekonomi.

Hasil observasi ini juga didukung dengan hasil wawancara guru wali kelas V di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya yang menyatakan bahwa yang menjadi faktor utama penghambat pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung materi jenis-jenis usaha ekonomi pembelajaran IPS. Padahal SD Negeri Pakis I/368 Surabaya dilengkapi dengan LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor, jaringan internet dan sumber kelistrikan yang ada di sekolah. Namun, masih belum meratanya fasilitas-fasilitas tersebut ada di setiap kelas dan fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun dari faktor guru atau pendidik yang cenderung menggunakan media yang sudah ada. Guru sudah berusaha menggunakan media LCD akan tetapi untuk penggunaan media selain LCD guru terkendala dalam pembuatan media dikarenakan kurangnya informasi tentang media pembelajaran yang inovatif, kurang inovasi yang dilakukan dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang tidak memiliki biaya terlalu besar untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan, serta keterbatasan waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran di dalam kelas cenderung berpusat kepada guru (*teacher centered*) yang membuat peserta didik kurang aktif, bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS.

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan, dimana penggunaan media pembelajaran inovatif merupakan salah satu kunci utama

dalam berhasilnya proses pembelajaran karena media dapat memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran IPS di kelas akan lebih bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, apabila tidak ditindaklanjuti untuk mencari solusinya dikhawatirkan akan berdampak pada rendahnya hasil belajar, minat dan motivasi belajar peserta didik. 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. Solusi alternatif yang diberikan peneliti yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik berupa kotak misteri.

*Mystery box* atau *magic box* jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia yaitu kotak misteri atau kotak ajaib. Kotak Misteri merupakan kotak yang dibuat dengan ukuran yang menyesuaikan kebutuhan dan tidak tembus pandang atau tidak terlihat. Disebut kotak misteri karena media ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misterinya karena pada saat kotak ditutup, peserta didik belum mengetahui benda atau materi yang ada didalam kotak tersebut. Setelah penutup kotaknya dibuka baru peserta didik mengetahui benda atau materi yang ada di dalam kotak, sehingga disebut kotak misteri (Simamora, Hasibuan, dan Lubis, 2019).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sa'diyah (2022) dengan judul "Pengembangan Media Mystery Box Dalam Pembelajaran PPKN Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Media *mystery box* ini dibuat untuk mata pelajaran PPKN. Media *mystery box* ini dilakukan pada siswa kelas V sekolah dasar. Spesifikasi dari produk media ini yaitu *mystery box* berbentuk kotak yang berukuran 40x40x25 cm yang terbuat dari kertas duplex. Ketika kotak dibuka menjadi berbentuk jaring-jaring balok. Di dalam kotak ini akan diisi dengan materi berupa kartu yang dicetak menggunakan glossy paper yang akan ditempel pada tiap sisi kotak. Dari penelitiannya didapatkan hasil uji validasi kelayakan dengan penjabaran nilai persentase yang didapat dari ahli materi 93.84% kategori sangat layak, ahli media 88.57% kategori sangat layak, uji coba produk 91.78% kategori sangat layak. Kelemahan dari *mystery box* ini bahan media yang digunakan mudah rusak, warna box hanya satu warna sehingga tampak menjenuhkan, dan media ini hanya ditujukan untuk pengajaran materi sejarah perumusan Pancasila. Jurnal tersebut menyarankan agar media *mystery box* ini dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran untuk mengajarkan materi pada semua mata pelajaran, tidak hanya sejarah perumusan Pancasila dan dapat mengganti bahan media yang lebih tebal dan kuat.

Sedangkan hasil temuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Sulaedah, dkk. (2022) yang berjudul

“*Development of Smart Box of Asean Learning Media in Social Science Learning for Class VI Elementary School Students*”. Media ini digunakan pada pembelajaran IPS materi kondisi politik negara-negara ASEAN. Penelitian ini dilakukan pada siswa VI sekolah dasar. Media ini terdiri kotak tertutup, pemetaan KD dan tujuan pembelajaran, dan isi materi dengan gambar, kartu soal, dan permainan *puzzle* yang terbuat kertas karton yang dilapisi dengan kertas manila. Media ini memiliki 3 lapisan di dalamnya dan terdapat amplop *puzzle* di setiap lapisannya. Media *smart box* ini telah terbukti dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata persentase nilai validasi oleh ahli media sebesar 80,56% dengan kriteria valid dan validasi oleh ahli materi sebesar 81,25% dengan kriteria valid. Kelemahan dari *smart box* ini semua bagian media terbuat dari kertas mulai dari kotak luarnya, isi materi, *puzzle*, dan amplop pembungkus materi yang mudah rusak apalagi dengan penggunaan media yang dibuka tutup, sehingga dalam penelitian ini disarankan untuk menggunakan bahan lain yang lebih kuat

Berdasarkan paparan masalah dan penelitian sebelumnya, peneliti berusaha mengembangkan suatu media yang lebih kreatif, inovatif, menarik dan tahan lama dengan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini akan difokuskan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dan respon siswa dari media kotak misteri pada materi jenis-jenis usaha ekonomi. Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

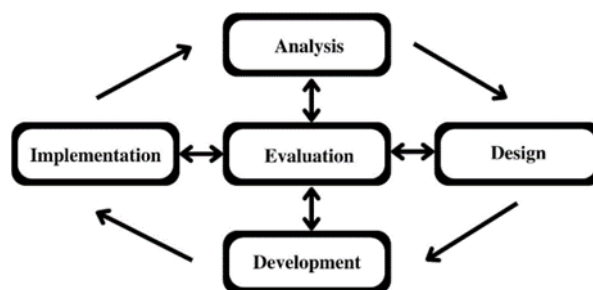
1. Bagaimana kelayakan media Kotak Misteri pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SD Negeri Pakis I/368 Surabaya?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media Kotak Misteri pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SD Negeri Pakis I/368 Surabaya?

Tujuan penelitian ini ialah menghasilkan media pembelajaran berupa kotak misteri yang difokuskan pada materi jenis-jenis usaha ekonomi dan untuk mengetahui kelayakan serta respon siswa dari penggunaan media ini jika diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk tertentu dalam kegiatan pembelajaran, dan hasil produk dapat diuji kelayakan serta didapat respon dari

peserta didik saat menggunakan produk. Proses pengembangan media pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (perencanaan), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), 5) *evaluation* (evaluasi). Adapun secara prosedur langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini sebagai berikut:



**Bagan 1. Tahapan Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)**

Pada tahapan analisis, peneliti memulai dengan observasi pada proses pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara dengan guru kelas V di sekolah tersebut. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di sekolah. Sehingga, dapat menentukan solusi pengembangan media pembelajaran. Seperti permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi kelas V di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya, di mana guru dalam memberikan materi kurang maksimal dikarenakan kurangnya media pembelajaran untuk pembelajaran IPS sehingga hanya buku ajar siswa yang dijadikan media pembelajaran yang tidak dapat melibatkan peserta didik secara langsung yang kemudian berakibat timbul rasa bosan dan kurang semangat, serta pembelajaran menjadi kurang bermakna. Setelah ditemukan permasalahan, peneliti berupaya memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran kotak misteri yang menarik dan dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung dengan materi pembelajaran.

Selanjutnya tahapan perencanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan rancangan media yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap ini dilakukan untuk mempermudah peneliti saat membuat media kotak misteri sebagai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi. Tahap perencanaan 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.

Lanjut pada tahapan ketiga ada pengembangan. Dalam tahap ini, rancangan design yang telah dibuat sebelumnya mulai dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu pembuatan produk, validasi dengan para ahli, dan revisi atau perbaikan media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan produk pengembangan dengan kualitas baik.

Tahapan keempat yaitu implementasi atau penerapan. Pada tahap ini, peneliti melakukan percobaan atau uji coba produk kotak misteri dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi sebagai media pembelajaran secara luring di kelas V SD Negeri Pakis I/368 Surabaya. Tahap ini dimulai dengan memperkenalkan media kotak misteri, dilanjutkan dengan memberikan penjelasan materi menggunakan media kotak misteri 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 kotak misteri.

Tahapan terakhir atau kelima ialah evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengkaji kelayakan media dan ketertarikan peserta didik sesudah mencoba memakai media kotak misteri pada tahap implementasi. Evaluasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian komentar dan saran menjadi acuan peneliti untuk perbaikan media. Tahap evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan untuk mengetahui kelemahan dari media kotak misteri.

Subjek yang diambil untuk penelitian ini yaitu siswa kelas V sekolah sebanyak 8 siswa pada uji coba kelompok kecil dan sebanyak 32 siswa pada uji coba lapangan atau uji coba skala besar. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali pertemuan secara luring dalam satu kelas. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya yang terletak Jl. Pakis Tirtosari VIII/14, Pakis, Kec.Sawah, Kota Surabaya, Jawa Timur 60265.

Jenis data yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pada lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi, juga data pada angket respon siswa untuk mengetahui respon dan kelayakan dari penggunaan produk pengembangan media kotak misteri. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil komentar dan saran dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

Analisis data untuk mengetahui validitas media diperoleh dari perhitungan 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. Perolehan data validasi yang diterima diproses dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor

$\Sigma R$  = jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh dari rumus, maka dapat dikategorikan melalui tabel kriteria kevalidan media sebagai berikut:

**Tabel 1. Persentase Kriteria Validitas Media**

Nilai Skala	Kategori
83.33% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
66.66% - 83.32%	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi
50% - 66.5%	Kurang valid, disarankan 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 Kotak Misteri di lapangan. Teknik perhitungan untuk menganalisis data angket, peneliti menggunakan skala *Guttman*. Dari data angket didapat jawaban yang tegas, yaitu "ya-tidak". Jawaban dibuat dengan skor tertinggi satu dan terendah nol. Misalnya untuk jawaban setuju diberi skor 1 dan tidak setuju diberi skor 0 (Sugiyono, 2019). Data akan diolah dengan cara menghitung menggunakan rumus dengan hasil akhir berupa persentase. Persentase dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor

$\Sigma R$  = jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = jumlah skor maksimal

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)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dan pengembangan ini berupa produk media kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan ini menggunakan model penelitian R&D dengan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut penjelasan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

#### 1. Tahap Analisis

Tahap ini diawali dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri Pakis I/368 Surabaya. Hal ini dilakukan peneliti untuk menggali permasalahan yang ada di dalam pembelajaran dan menemukan potensi apa yang dapat dijadikan sebuah solusi dalam permasalahan tersebut. Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa peserta didik kelas V mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran yang digunakan hanya buku ajar siswa sehingga tidak dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung dan menyebabkan rasa bosan bagi peserta didik. Sedangkan dalam pembelajaran IPS guru atau pengajar dituntut untuk mengarahkan pemikiran kritis dan kreatif peserta didik (Yuanta, 2020).

Setelah peneliti melakukan analisis pada beberapa hal di atas. Selanjutnya peneliti mencari solusi guna membantu peserta didik dalam pembelajaran agar tidak mudah bosan, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta mempertimbangkan pengembangan media yang akan dibuat. Karena materi yang akan digunakan adalah jenis-jenis usaha ekonomi yang membutuhkan gambaran nyata dan penjelasan yang menarik agar memudahkan peserta didik untuk dipahami. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran bernama "Kotak Misteri".

#### 2. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti melakukan penyusunan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tampilan media kotak misteri dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik yang mudah bosan yaitu media yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dengan pembelajaran. Dalam tahap ini media mulai dirancang dengan pertimbangan tampilan media serta materi pembelajaran. Media dirancang secara maksimal agar terlihat menarik bagi siswa kelas

V sekolah dasar. Sedangkan materi yang dimuat dalam media disusun dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam buku siswa, kompetensi dasar, dan indikator.

Pada tahap perencanaan atau desain media peneliti melakukan pemilihan alat dan bahan untuk pembuatan kotak misteri, kemudian mulai proses pembuatan media, dilanjutkan dengan membuat isi materi atau alat permainan sebagai penunjang media kotak misteri, terakhir baru media tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Di mana peneliti tidak hanya merancang media melainkan juga merancang lembar validasi para ahli dan angket respon siswa yang digunakan sebagai instrumen uji kevalidan dan kelayakan media kotak misteri.

#### 3. Tahap Pengembangan

Pengumpulan hasil dari tahap analisis dan tahap perencanaan yang telah dibuat akan dilakukan pada tahap ini. Adapun hasil media kotak misteri yaitu kotak yang terbuat dari papan triplek dengan ukuran 50x50x20cm yang dilapisi dengan plitur kayu dan sebelumnya juga sudah diampelas hingga permukaan media halus dan aman untuk peserta didik. Kotak misteri terdiri dari sembilan laci kecil yang mana 8 laci berisi kartu materi yang dibagi dari beberapa bidang dan 1 laci berisi teka-teki untuk mengawali permainan dalam pembelajaran menggunakan media kotak misteri. Adapun materi jenis-jenis usaha ekonomi ini tidak saja terdapat di dalam laci-laci yang ada pada media kotak misteri melainkan juga ditunjang dengan adanya bahan ajar *handout* dan LKPD. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar media di bawah berikut ini:



**Gambar 1. Tampilan Media Kotak Misteri dari sisi depan**



**Gambar 2. Tampilan Media Kotak Misteri dari sisi belakang**



**Gambar 3. Tampilan Media Kotak Misteri dari sisi samping**

Setelah media kotak misteri direalisasikan, kemudian dilanjut dengan melakukan proses uji validitas pada ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan oleh ahli media yang merupakan Dosen S2 di PGSD UNESA. Validasi mengacu pada instrumen validasi media yang disusun oleh peneliti. Hasil validasi media yang diperoleh dengan perhitungan menggunakan rumus yaitu 87,5%. Dengan melihat tabel persentase dikatakan bahwa media kotak misteri mendapat tingkat validitas sangat valid, yang artinya media Kotak Misteri valid atau layak digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Uji Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir Pertanyaan	Skor
1.	Rekayasa Media	1, 2, dan 3	11
2.	Desain Pembelajaran	4, 5, 6, 7, dan 8	18
3.	Kelayakan Penyajian	9, 10, 11, dan 12	13
<b>Total Skor</b>			42
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>			48
<b>Persentase Hasil</b>			87,5%

Validasi pada materi dilakukan oleh ahli materi yang merupakan Dosen S2 di PGSD UNESA. Validasi mengacu pada instrumen validasi materi yang disusun oleh peneliti. Hasil validasi materi yang diperoleh dengan perhitungan menggunakan rumus yaitu 85%. Dengan melihat tabel persentase dikatakan bahwa materi yang tersaji dalam media kotak misteri mendapat tingkat kelayakan sangat layak, yang artinya media Kotak Misteri dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 4. Hasil Uji Validasi Materi**

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir Pertanyaan	Skor
1.	Kelayakan Isi Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7	23

2.	Kelayakan Kebahasaan	8, 9, 10, 11, dan 12	17
3.	Kelayakan Penyajian	13, 14, dan 15	12
4.	Kelayakan Efek Media terhadap Pembelajaran	16, 17, 18, 19, dan 20	16
<b>Total Skor</b>			68
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>			80
<b>Persentase Hasil</b>			85%

Kemudian dari pengujian validitas oleh dosen ahli media dan ahli materi, peneliti mendapatkan komentar dan saran untuk memperbaiki media Kotak Misteri agar menjadi sempurna. Hasil perbaikan peneliti yang telah dilakukan sebagai berikut

**Tabel 5. Revisi Ahli Media**

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Kotak misteri berukuran besar tetapi gambar/kartu materi berukuran kecil</p>	 <p>Mengubah ukuran gambar dan kartu materi menjadi lebih besar. Untuk ukuran kartu materi sebelum revisi 7.5 cm dan 9 cm diubah menjadi 15 cm. Sedangkan untuk ukuran gambar dibesarkan 1.5x-2x lipat dari ukuran gambar sebelumnya.</p>
 <p>Kotak misteri memiliki permukaan yang tajam, sehingga bahaya untuk anak sekolah dasar</p>	 <p>Menggosok atau mengampelas kembali permukaan kotak misteri hingga tumpul dan halus. Kemudian memberikan stiker pvc pada bagian laci-laci pada kotak misteri agar permukaan media lebih aman untuk anak sekolah dasar</p>



**Tabel 6. Revisi Ahli Materi**

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Untuk buku panduan penggunaan media dan bahan ajar handout belum ada nomor halaman padahal sudah disertakan bagian daftar pustaka</p>	 <p>Memberi nomor halaman di sebelah pojok kanan bawah pada buku panduan penggunaan media dan bahan ajar handout</p>
 <p>Untuk buku panduan penggunaan media dan bahan ajar handout lebih baik diberikan identitas pengembang karena pada cover sudah disertakan nama penyusunnya</p>	 <p>Memberikan identitas atau profil pengembang dibagian akhir dari buku panduan penggunaan media dan bahan ajar handout</p>
 <p>Untuk bahan ajar handout dan lkpd karena berisikan materi pembelajaran perlu ditambahkan rangkuman atau refleksi dari pembelajaran</p>	 <p>Memberikan bagian rangkuman atau refleksi pembelajaran pada bahan ajar handout dan lkpd</p>

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, percobaan atau uji coba produk dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran IPS dengan media kotak misteri materi jenis-jenis usaha ekonomi sesuai dengan identifikasi awal di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya. Tahap ini bertujuan untuk melihat respon siswa akan ketertarikannya pada media kotak misteri dan menganalisis kelemahan media kotak misteri sehingga bisa menjadi bahan revisian kembali bagi peneliti.

Uji coba pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. Pertama, pada tanggal 22 Mei 2023 di SD Negeri Pakis I/368. Peneliti melakukan uji coba

kelompok kecil atau uji coba terbatas pada anak kelas VB dengan jumlah peserta didik sebanyak 8 anak. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mencoba produk media kotak misteri tersebut. Selanjutnya, peneliti menggunakan lembar angket respon siswa untuk menilai minat belajar atau semangat peserta didik saat menggunakan produk media kotak misteri. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

**Tabel 7. Hasil Respon Siswa di Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Nama Siswa	Skor
1.	Radit	13
2.	Mesya	12
3.	Davin	13
4.	Hanny	13
5.	Marsha	13
6.	Mikho	12
7.	Zidan	13
8.	Syifa	11
<b>Total Skor</b>		100
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		104
<b>Persentase Hasil</b>		96,15%

Berdasarkan hasil persentase keseluruhan dari hasil uji coba produk pada kelompok kecil memperoleh nilai 96,15% yakni berada pada kategori sangat layak. Akan tetapi, berdasarkan observasi selama pelaksanaan uji coba kelompok kecil masih ditemukan beberapa kendala sehingga peneliti perlu memperbaiki sedikit media kotak misteri sesuai dengan kendala-kendala yang terjadi pada saat uji coba kelompok kecil. Berikut gambaran media kotak misteri sebelum dan sesudah direvisi:

**Tabel 8. Revisi dari Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Teka-teki sebagai pengawal kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kotak misteri terlalu susah dibuka dan menghabiskan banyak waktu pembelajaran.</p>	 <p>Mengubah atau mengganti pembungkus teka-teki yang awalnya menggunakan sedotan warna-warni diganti menggunakan amplop agar tidak menghabiskan waktu pembelajaran.</p>



Kedua, setelah dilakukan revisi pada uji coba kelompok kecil. Kemudian pada tanggal 23 Mei 2023 di SD Negeri Pakis I/368, peneliti melakukan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan pada anak kelas VB dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 anak. Pada tahap ini sama seperti pada tahap uji coba kelompok kecil sebelumnya yaitu peserta didik diminta untuk mencoba produk media kotak misteri tersebut dan mengisi lembar angket respon siswa. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

**Tabel 9. Hasil Respon Siswa di Uji Coba Lapangan**

No.	Nama Siswa	Skor	No.	Nama Siswa	Skor
1.	Adnan	13	17.	Wayan	13
2.	Afiqa	11	18.	Nikita	13
3.	Radit	13	19.	Marsha	13
4.	Mesya	13	20.	Mikho	13
5.	Aulia	12	21.	M. Aldi	13
6.	Bhisma	13	22.	Faisal	13
7.	Bilqis	13	23.	Dika	11
8.	Davin	13	24.	Nugi	13
9.	Dhany	11	25.	Putri	11
10.	Dinar	13	26.	Rafael	11
11.	Ersta	13	27.	Zidan	13
12.	Fabian	12	28.	Rayi	13
13.	Fathur	13	29.	Reyhan	13
14.	Fida	13	30.	Rizky	13
15.	Hanny	13	31.	Syifa	13
16.	Hanun	13	32.	Zulfan	13
<b>Total Skor</b>		202	<b>Total Skor</b>		202
<b>Keseluruhan Total Skor</b>			202 +202 = 404		
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>			416		
<b>Persentase Hasil</b>			97,11%		

Berdasarkan hasil persentase keseluruhan dari hasil uji coba produk di lapangan memperoleh nilai 97,11% yakni berada pada kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya, maka produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa media kotak misteri layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V sekolah dasar dan mendapat respon serta antusias dari peserta didik yang baik karena merasa senang, tertarik, bersemangat, dan aktif mengikuti pembelajaran IPS di kelas dengan bantuan media kotak misteri.

#### 5. Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi terhadap kegiatan pengembangan media kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi. Tahap ini bertujuan untuk mengolah dan menyempurnakan rancangan pengembangan media kotak misteri dan peneliti melakukan tahap ini pada tiap-tiap tahapan yang ada.

Pada tahap analisis, evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan observasi dan wawancara di lokasi penelitian yaitu SD Negeri Pakis I/368 Surabaya yang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung bosan dan tidak bersemangat dalam pembelajaran IPS karena guru hanya menggunakan media berupa buku ajar siswa ditambah dengan catatan materi tambahan. Oleh karenanya, guru membutuhkan media nyata atau kongkret yang dapat melibatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik secara langsung pada pembelajaran IPS. Berdasarkan kenyataan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, peneliti berupaya memberikan solusi berupa mengembangkan media konvensional berupa kotak misteri.

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 para 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. Seperti pada bahan utama dalam pembuatan media kotak misteri yang awalnya peneliti akan membuat media kotak misteri ini dari kertas karton yang dilapisi kertas duplek. Kemudian dosen pembimbing menyarankan untuk mencari bahan utama yang harganya lebih terjangkau



dan memiliki daya tahan yang lebih kuat dan lama. Sehingga peneliti kembali berpikir dan berdiskusi kembali dengan dosen pembimbing untuk bahan utama pembuatan kotak misteri disepakati dari papan triplek. 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 kotak misteri berdasarkan komentar dan saran dari validator. Seperti evaluasi pada validasi media berupa perbandingan ukuran antara kotak misteri dengan kartu materi perlu disesuaikan kembali dan permukaan bagian kotak misteri yang masih terlalu tajam perlu untuk diperhalus agar tidak membahayakan siswa sekolah dasar. Sedangkan evaluasi pada validasi materi berupa penambahan nomor halaman, profil pengembang, dan rangkuman atau ringkasan materi pada bahan ajar handout, buku penggunaan media, dan LKPD. Dari hasil evaluasi tersebut diketahui bahwa media kotak misteri 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. 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**

Pengembangan media pembelajaran kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar, berawal dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah didapatkan beberapa permasalahan mengenai metode dan media pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan guru lebih menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam hal memahami dan mengingat suatu materi dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi.

Kemudian kurangnya penggunaan media pembelajaran, dikarenakan kurangnya informasi tentang media pembelajaran yang inovatif, keterbatasan waktu dalam pembuatan media pembelajaran, dan belum meratanya fasilitas yang diberikan sekolah. Media yang tersedia juga terbatas pada muatan pelajaran IPS. Masalah-masalah tersebut mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak

dapat tercapai secara maksimal, proses pembelajaran kurang efektif, dan minat belajar peserta didik kurang karena pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan dengan media buku guru dan buku siswa serta catatan tambahan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran kotak misteri karena media pembelajaran ini dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik dan menggugah semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran IPS di kelas. Selain itu, media kotak misteri ini juga sebelumnya belum pernah diterapkan di SD Negeri Pakis I/368 yang membuat peserta didik menjadi semakin tertarik. Karena dalam pembelajaran IPS guru atau pengajar dituntut untuk mengarahkan pemikiran kritis dan kreatif peserta didik (Yuanta, 2020).

Selain itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS guru juga harus dapat merencanakan dan menggunakan media pembelajaran baru yang lebih inovatif sehingga keaktifan peserta didik untuk memahami konsep yang diberikan guru, materi, dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah semakin meningkat (Ariesta dan Kusumayati, 2018). Sehingga adanya media pembelajaran yang diberikan guru dalam pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan menarik perhatian peserta didik (Anashanty, 2021).

Berdasarkan dari hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan ini sudah sesuai dengan jenis penelitian R&D. Dimana pengembangan media kotak misteri yang pada umumnya dibuat dari bahan kertas karton atau kardus yang menjadi kelemahan pada penelitian sebelumnya seperti pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Sa'diyah (2022) dengan judul "Pengembangan Media Mystery Box Dalam Pembelajaran PPKn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar", dan penelitian yang dilakukan oleh Sulaedah, dkk. (2022) yang berjudul "Development of Smart Box of Asean Learning Media in Social Science Learning for Class VI Elementary School Students" dikembangkan dengan membuat media kotak misteri dari bahan papan triplek agar media lebih kuat dan tebal, dari segi kualitas ketahanannya jauh lebih awet dan tahan lama, serta lebih ekonomis karena papan triplek mudah didapat dan harganya yang terjangkau. Media kotak misteri yang dalam penelitian sebelumnya dibuat dengan bentuk seperti kotak kejutan yang bertutup dibagian atasnya kemudian apabila tutup tersebut dibuka maka media membentuk seperti jaring-jaring kubus, sedangkan pada penelitian pengembangan media kotak misteri dibentuk seperti laci-laci dan dibuat dengan mengacu pada naskah yang telah dibuat.

Produk yang ada bisa dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena diuji pada segi kevalidan. Proses pembuatan media kotak misteri ini melalui beberapa pengembangan dan validasi dari para ahli. Penelitian menggunakan subjek sebanyak 8 orang pada uji coba produk kelompok kecil dan 32 orang pada uji coba lapangan yang merupakan peserta didik kelas V serta dilakukan di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (Research & Development) dengan model ADDIE diawali dengan:

**Analisis**, pada tahap ini diketahui bahwa terbatasnya media pembelajaran pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar. Dimana kesulitan yang dialami guru dalam mengajarkan materi jenis-jenis usaha ekonomi adalah tidak adanya media nyata yang bisa dipakai atau digunakan oleh peserta didik seperti halnya dengan materi letak geografis adanya atlas dan peta sebagai media pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru akan pembuatan media yang inovatif dan kreatif, serta keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk membuat media sehingga metode ceramah dan buku ajar siswalah yang menjadi media pembelajaran andalan selama proses pembelajaran dikelas.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media kotak misteri yang cocok dengan karakter siswa kelas V dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Seperti yang kita ketahui bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang lebih sering tersaji hanya dengan teks tulisan saja dan banyak hafalan. Padahal di usia 6-12 tahun anak berada pada tahap operasional konkret. Dimana anak mulai berpikir secara logis, tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat kongkret atau nyata.

**Perencanaan**, selanjutnya dilakukan perancangan materi dan media kotak misteri, serta perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pembuatan desain ilustrasi bentuk kotak misteri merupakan langkah awal dalam tahap ini. Ilustrasi gambar didesain semenarik mungkin disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa kelas V. Perancangan pembuatan isi materi atau alat permainan untuk peserta didik mainkan ketika belajar menggunakan media kotak misteri disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pada buku siswa. Penggunaan bahasa pada materi juga disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik agar mudah dipahami. Perancangan silabus, RPP, bahan ajar handout, LKPD, dan lembar refleksi dilakukan agar pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi dapat berjalan secara terstruktur serta mempermudah peneliti dalam melakukan penerapan media.

**Pengembangan**, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan media kotak misteri. Tahap pengembangan ini meliputi lembar validasi yang dilakukan

oleh para ahli. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan pengujian kevalidan materi dan media kotak misteri oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh 2 ahli yaitu satu ahli media dan satu ahli materi yang merupakan ahli pada bidangnya.

#### 1. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada media kotak misteri mendapatkan nilai persentase 87,5% dan kriteria penilaian adalah "Sangat Valid" (Sundayana, 2016). Ahli media memberikan komentar dan saran berupa ukuran media kotak misteri terlalu besar sedangkan kartu materi dan gambar di dalam kotak terlalu kecil sehingga perlu disesuaikan ukuran keduanya, serta media masih terlalu tajam untuk siswa sekolah dasar sehingga permukaan setiap bagian media kotak misteri perlu dipertumpul dan diperhalus kembali.

#### 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media kotak misteri mendapatkan nilai persentase 85% dengan kategori penilaian adalah "Sangat Valid" (Sundayana, 2016). Ahli materi memberikan komentar dan saran berupa penambahan nomor halaman, profil pengembang, dan rangkuman atau ringkasan materi.

Berdasarkan dan bersumber pada hasil pengujian kevalidan materi dan media kotak misteri, maka media pembelajaran kotak misteri dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

**Implementasi**, pada tahap implementasi, dilakukan uji coba sebanyak dua kali menggunakan media kotak misteri yang telah direvisi. Pertama, dilakukan uji coba kelompok kecil di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya pada kelas VB dengan jumlah 8 orang anak. Uji coba produk yang dilakukan merupakan uji coba terbatas dalam aspek penilaian respon siswa setelah belajar menggunakan media kotak misteri mendapatkan persentase 96,15% dengan kategori penilaian adalah "Sangat Layak" (Sundayana, 2016).

Saat uji coba kelompok kecil berlangsung, subjek dapat terbantu oleh media kotak misteri dalam mempelajari materi jenis-jenis usaha ekonomi pada pembelajaran IPS. Dengan bermain teka-teki rahasia sebagai alat permainan di awal pembelajaran menggunakan kotak misteri, membuat peserta didik antusias, tertarik, dan lebih dapat memfokuskan pikiran mereka untuk memasuki materi pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teka-teki adalah soal yang berupa kalimat (cerita, gambar, dan sebagainya) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk pengasah pikiran misalnya; hal yang sulit dipecahkan kurang terang, rahasia, dan sebagainya. Sedangkan metode bermain merupakan suatu

cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru. Dalam hal ini bermain dengan teka-teki yang telah disusun semenarik mungkin oleh guru dengan tujuan tertentu agar menarik minat belajar anak karena anak akan bebas dari ketegangan dalam belajar pada metode bermain teka-teki, juga mampu melatih anak agar lebih fokus untuk menyelesaikan teka-teki yang ada (Dwiredy, dkk., 2021).

Menurut Nuraini dan Sujiono (dalam Sugiarto, 2021) bermain teka-teki memiliki beberapa manfaat yaitu: (1) mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, (2) teka-teki akan mendorong rasa ingin tahu anak, dan (3) mengembangkan kemandirian pada diri anak. Akan tetapi, karena teka-teki dimasukkan ke dalam sedotan membuat waktu pembelajaran banyak terbuang karena subjek cukup kesulitan dalam mengeluarkan teka-teki yang ada dalam sedotan. Padahal efektivitas waktu penting untuk dipertimbangkan secara matang dalam proses pembelajaran karena menurut Juniadi (2019) bahwa tak ada gunanya kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk mengadakannya. Jangan sampai pula terjadi, media yang telah kita buat dengan menyita banyak waktu, tetapi pada saat digunakan dalam pembelajaran ternyata kita kekurangan waktu.

Sehingga hal ini dijadikan peneliti sebagai revisi untuk diperbaiki sebelum dilakukannya uji coba lapangan dengan subjek yang lebih banyak. Aktivitas menarik laci pada kotak misteri sesuai dengan teka-teki yang didapat dan menemukan kejutan berupa kartu materi yang ada pada laci tersebut, membuat subjek menjadi semakin penasaran kegiatan apa yang akan dilakukan setelahnya dan semangat mereka mengikuti pembelajaran IPS menjadi meningkat serta keaktifan tiap subjek juga makin terlihat karena mereka harus saling bersaing antar kelompok.

Selanjutnya menyusun kartu materi menjadi sebuah peta pikiran pada sebuah kertas manila, diawal penyusunan subjek terlihat kebingungan tetapi karena adanya bahan ajar handout dan LKPD yang telah disediakan membantu subjek dalam proses penyusunan peta pikiran tersebut sehingga melalui kegiatan ini subjek mendapat pengalaman belajar sambil bermain. Dipilihnya kegiatan dengan membuat sebuah peta pikiran bukanlah tanpa suatu alasan melainkan karena menurut Buzan (dalam Aini, dkk., 2022) bahwa peta pikiran dapat dijadikan cara termudah untuk menempatkan informasi baru ke dalam otak, dan mengambil informasi itu kembali ke luar otak pada saat yang dibutuhkan. Penggunaan gambar-gambar dan simbol-simbol tertentu dapat memicu kreatifitas siswa dalam memetakan pikiran yang ada dalam otak siswa. Pembuatan peta pikiran yang

berdasarkan kreatifitas siswa ini akan lebih meningkatkan daya ingat dan kephahaman siswa karena materi secara keseluruhan dapat tertuang dalam satu halaman peta pikiran.

Hal itu selaras dengan apa yang menjadi tujuan daripada peneliti dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa kotak misteri. Meskipun ada kendala lagi yang muncul karena adanya gambar berbagai macam bentuk anak panah yang berfungsi sebagai garis petunjuk pada peta pikiran yang dibuat. Mulanya peneliti berpikir panah-panah tersebut dapat memudahkan subjek membuat peta pikiran sebab tidak perlu menggambar panah sendiri dengan pensil, pulpen, ataupun spidol tetapi kenyataannya adanya anak panah tersebut membuat subjek harus menyesuaikan ukuran peta pikiran yang dibuat dari penyusunan kartu materi yang ada dengan ukuran panah tersebut, bahkan subjek sampai harus menggunting beberapa panah agar pas ukurannya. Oleh karena kejadian itu, bagi peneliti justru kurang aman karena subjek harus bermain dengan benda tajam seperti gunting dan peneliti merasa menjadi mematasi kreatifitas mereka dalam membuat peta pikiran. Hal ini juga kemudian dijadikan revisi bagi peneliti untuk memperbaiki media kotak misteri sebelum melakukan uji coba kedua pada uji lapangan.

Kedua, dilakukan uji coba lapangan di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya pada kelas VB dengan jumlah 32 orang anak. Uji coba lapangan dilakukan dalam aspek penilaian respon siswa setelah belajar menggunakan media kotak misteri mendapatkan persentase 97,11% dengan kategori penilaian adalah "Sangat Layak" (Sundayana, 2016). Uji coba lapangan berlangsung dengan lancar, terstruktur, dan tepat waktu sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Kegiatan yang dilakukan subjek pada uji coba lapangan tak jauh berbeda dengan pada saat pelaksanaan uji coba kelompok kecil. Hanya saja yang sedikit membedakannya ialah revisi pada saat uji coba kelompok kecil yang kemudian peneliti perbaiki saat uji coba lapangan. Dimana seperti adanya teka-teki sebagai alat permainan di awal pembelajaran menggunakan kotak misteri yang sebelumnya dibungkus oleh sedotan diubah oleh peneliti dengan membungkusnya menggunakan amplop kertas. Kemudian, untuk gambar beberapa anak panah sebagai garis petunjuk pada peta pikiran ditiadakan agar subjek dapat lebih mengeksplor bentuk peta pikiran mereka seperti apa dengan gambarnya secara bebas menggunakan pensil, pulpen, ataupun spidol tanpa harus pusing memikirkan dan menyesuaikan ukuran dari pada anak panah tersebut.

Jadi, dapat dilihat dengan menggunakan media kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi membuat subjek lebih mudah memahami materi



pembelajaran karena belajar sambil bermain, meningkatkan rasa antusias dan semangat peserta didik sebab mereka penasaran mulai dari awal melihat bentuk laci-laci yang ada pada kotak misteri, menjadikan suasana pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dan menarik serta terhindar dari rasa bosan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Utami, dkk. (2022) bahwa kotak misteri adalah media pembelajaran yang tidak terlalu umum digunakan pada beberapa materi tetapi dapat menjadi salah satu media yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Pada aktivitas ini, media pembelajaran kotak misteri berguna dengan baik. Materi dalam media dapat dipahami oleh subjek dengan jelas. Media membuat peserta didik menjadi sangat senang dan bersemangat serta menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Hal ini sesuai dengan pernyataan Indaryati dalam Anashanty (2021) bahwa media pembelajaran merupakan suatu faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar, sebab dalam pembelajaran pesan tersampaikan dengan jelas melalui media.

**Evaluasi**, pada tahap evaluasi, yang dilakukannya yaitu evaluasi terhadap kegiatan pengembangan media kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi. Perbaikan media kotak misteri sesuai dengan komentar saran dan masukan dari para ahli merupakan kegiatan evaluasi. Ahli media memberi saran yaitu penyesuaian ukuran media kotak misteri dengan kartu materi yang ada di dalamnya dan ketajaman permukaan media kotak misteri perlu diperhatikan kembali demi keamanan siswa sekolah dasar. Sedangkan ahli materi memberi saran yaitu penambahan nomor halaman, profil pengembangan, dan rangkuman atau ringkasan materi pada bahan ajar handout, buku penggunaan media, dan LKPD.

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran kotak misteri ini digunakan pada siswa kelas V SD. Materi yang dimuat dalam media kotak misteri ini hanya materi IPS tentang jenis-jenis usaha ekonomi pada delapan bidang. Dengan kata lain tidak semua materi dapat diaplikasikan pada media ini. Sampel uji coba produk media kotak misteri ini berasal dari salah satu kelas di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya. Selain itu, penelitian difokuskan untuk mengetahui kelayakan produk serta respon peserta didik terhadap produk media kotak misteri yang dikembangkan. Sehingga, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifannya dalam pembelajaran.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian di SD Negeri Pakis I/368 Surabaya yang

disesuaikan dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan dan berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran kotak misteri dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini berarti bahwa rumusan masalah penelitian telah terjawab, yakni sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji validitas, media kotak misteri dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat valid pada uji validitas media dengan persentase 87,5% dan uji validitas materi dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kotak misteri yang dikembangkan telah memenuhi aspek kualitas isi dan penyajian, instruksional, aspek kelayakan materi, kelayakan bahasa, aspek penyajian, efek media terhadap pembelajaran dan kelayakan tampilan menyeluruh. Dengan demikian, media kotak misteri yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan angket respon siswa, media kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk kelas V sekolah dasar didapatkan hasil sangat layak dengan presentase 96,15% pada uji coba kelompok kecil dan dengan presentase 97,11% pada uji coba lapangan. Sehingga, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kotak misteri yang telah dikembangkan sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar materi jenis-jenis usaha ekonomi.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi guru disarankan ada pembelajaran yang diterapkan dengan media kotak misteri atau media lainnya yang dapat meningkatkan minat dan semangat anak di sekolah.
2. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempersiapkan sajian kegiatan permainan yang lain pada media kotak misteri yang lebih bervariasi dan inovasi sehingga anak-anak dapat tertarik. Hasil dan perangkat penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk mengembangkan media yang lainnya.

Karena beberapa keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini seperti pengembangan media misteri kotak misteri hanya melalui uji validasi dan kelayakan saja, maka

disarankan ada penelitian lanjut yang meneliti kembali tentang pengembangan media kotak misteri dalam pembelajaran dengan model yang lebih kreatif dan menarik ataupun penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifannya dalam pembelajaran. Intinya peneliti berharap ada pengembangan lanjutan terkait penambahan materi ataupun desain yang lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Aini, W., Muharrami, L. K., Hadi, W. P., & Hidayati, Y. (2022). Pengaruh Strategi Belajar Peta Pikiran Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Natural Science Education Research*, 5(1), 49-56. (Online), (<https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/4165/6948>, diakses 21 Juni 2023).
- Anashanty, L. (2021). Pengembangan Media Puzzle Persatuan Dalam Pembelajaran Tematik Tema 1 Hidup Rukun Pada Kelas II Di Sekolah Dasar. Skripsi. (Online), (<https://eprints.umm.ac.id/78033/>, diakses 12 Januari 2023).
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22-33. (Online), (<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/571>, diakses 16 Desember 2022).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Dwiredy, M., & Qalbi, Z. (2021). Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 1(2). (Online), (<https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/31070/14783>, diakses 21 Juni 2023).
- Hardini, E. I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Rupin (Rumah Pintar) Dalam Kegiatan Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang. Skripsi. (Online), (<https://eprints.umm.ac.id/38063/>, diakses 12 Januari 2023).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56. (Online), (<https://ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/349/287>, diakses 21 Juni 2023).
- Sa'diyah, N. H., & Wicaksono, V. D. 2022. Pengembangan Mystery Box Dalam Pembelajaran PPKn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (8), 1798-1807. (Online), (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48962>, diakses 14 Desember 2022).
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2). (Online), (<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/506>, diakses 14 Desember 2019).
- Sugiarto. (2021). Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulasi Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Mubtadiin*, 7(02). (Online), (<http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/142/125>, diakses 21 Juni 2023).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaedah, S., Utomo, S., & Ismaya, E. A. (2022). Development of Smart Box of ASEAN Learning Media in Social Science Learning for Class VI Elementary School Students. *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 54-59. (Online), (<https://www.ujssh.com/index.php/ujssh/article/view/35>, diakses pada tanggal 15 Desember 2022).
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan (III)*. Bandung: Alfabeta.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100. (Online), (<https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816>, diakses 16 Desember 2022).