

**PENERAPAN MEDIA MISTERI BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PPKN DAN KEAKTIFAN SISWA DI KELAS III SDN RAPPOJAWA
KOTA MAKASSAR**

Nur Zahara Harun¹, Abdul Azis², Musdalifah Syahrir³

¹²³Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar,
Indonesia

Alamat e-mail :¹nurzaharaharun2003@gmail.com,

Alamat e-mail :²abdul.azis@unismuh.ac.id,

Alamat e-mail :³musdalifahsyahrir @unismuh.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the improvement in PPKn learning outcomes and student activeness through the use of mystery box media in grade III of SDN Rappojawa, Makassar City. The research conducted was a classroom action research (CAR). This research was conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection, which included four meetings. The subjects of this study were 21 grade III students of SDN Rappojawa, Makassar City, consisting of 11 boys and 10 girls. Data collection techniques were observation, testing (evaluation), and documentation. The data obtained were then analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis.

The results achieved quantitatively are (1) Increased PPKn learning outcomes through the application of mystery box learning media for third-grade students at SDN Rappojawa, Makassar City experienced an increase where the average value obtained by students after taking the final test from cycle I to cycle II after the application of the learning model increased from 59.3 in cycle I to 87.9 in cycle II. The PPKn learning mastery of third-grade students at SDN Rappojawa, Makassar City also increased. In cycle I, from 9 (42.8%) students to cycle II as many as 21 (100%) students achieved learning mastery and classical learning mastery was achieved, namely 70%. (2) The increase in student activity through the application of mystery box learning media in third grade students at SDN Rappojawa, Makassar City experienced an increase where the percentage of student activity in cycle I was 8 students or 38% in the active category, 5 students or 24% in the less active category, and 8 students or 38% in the inactive category. While the percentage of student activity in cycle II was 17 students or 81% in the very active category, 4 students or 19% in the active category. The conclusion is that the mystery box media can improve PPKn learning outcomes and the activity of third grade students at SDN Rappojawa, Makassar City.

Keywords: Learning Outcomes, PPKn, Activeness, Mystery Box Media

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn dan keaktifan siswa melalui penggunaan media mystery box di kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar. Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi yang mencakup empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar sebanyak 21 siswa yang terdiri atas 11 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes (evaluasi), dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil yang dicapai secara kuantitatif yaitu (1) Peningkatan hasil belajar PPKn melalui penerapan media pembelajaran mystery box pada siswa kelas III di SDN Rappojawa Kota Makassar mengalami peningkatan dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes akhir dari siklus I ke siklus II setelah diterapkan model pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dari 59,3 pada siklus I menjadi 87,9 pada siklus II. Ketuntasan belajar PPKn siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 9 (42,8%) siswa menjadi pada siklus II sebanyak 21 (100%) siswa mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai yaitu 70%. (2) Peningkatan keaktifan siswa melalui penerapan media pembelajaran mystery box pada siswa kelas III di SDN Rappojawa Kota Makassar mengalami peningkatan dimana persentase keaktifan siswa siklus I adalah 8 orang siswa atau 38% berada pada kategori aktif, 5 orang siswa atau 24% berada pada kategori kurang aktif, dan 8 orang siswa atau 38% berada pada kategori tidak aktif. Sedangkan persentase keaktifan siswa siklus II adalah 17 orang siswa atau 81% berada pada kategori sangat aktif, 4 orang siswa atau 19% berada pada kategori aktif. Kesimpulannya bahwa media mystery box dapat meningkatkan hasil belajar PPKn dan keaktifan siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, PPKn, Keaktifan, Media Mystery Box

A. Pendahuluan

Menurut Arnie Fajar (dalam Anggraeni, 2025) mata pelajaran PKN merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pengembangan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Menurut Musfiqon (dalam Hasan, dkk 2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Menurut (Nabillah & Abadi, 2025) Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah.

Sedangkan menurut (Anggraini & Wulandari, 2020)

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan aktifitas interaksi antara guru dan siswa dimana mereka terlibat dalam interaksi yang membutuhkan timbal balik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dari penyampaian materi. Dengan kata lain proses pembelajaran tidak hanya dilakukan satu arah sebagaimana guru yang selalu aktif menyampaikan materi siswa harus ikut berperan aktif.

Kemudian menurut (Yazia, 2022) Magic box adalah kotak ajaib atau kotak misteri yang berbentuk kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang.

Hasil belajar siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar pada pembelajaran PPKn dibawah KKM 70. Dari 21 siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar, 12 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, sedangkan hanya 8 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Data diperoleh dari daftar nilai ulangan harian yang dilakukan oleh guru pada awal semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan observasi hal ini disebabkan karena keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran sangat minim sehingga siswa tidak memahami materi yang diajarkan. Disamping itu, Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain : (1) guru masih menggunakan metode ceramah, (2) guru belum menggunakan

media pembelajaran yang menarik dan inovatif, (3) siswa merasa bosan dan kurang tertarik belajar PPKn dan (4) Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga proses pembelajaran terkesan kurang menarik untuk siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran PPKn. Salah satunya menggunakan media pembelajaran yang cocok sebagai inovasi pada proses pembelajaran yaitu media mystery box. Maka dari itu peneliti menggunakan media mystery box dengan harapan agar meningkatnya hasil belajar PPKn dan keaktifan siswa di kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar dengan melihat dari beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan media mystery box sehingga meningkatnya hasil pembelajaran siswa.

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III di SDN Rappojawa Kota Makassar kurang aktif dalam pembelajaran PPKn. Hal ini yang mendasari dilakukannya penelitian guna memperbaiki keaktifan siswa yang rendah dalam pembelajaran PPKn yaitu dengan menerapkan media mystery box. Penerapan media pembelajaran harus dapat menambah pengalaman serta meningkatkan motivasi belajar yang memengaruhi keaktifan

belajar siswa. Keterlibatan yang aktif dengan objek-objek atau gagasan tersebut dapat mendorong aktivitas intelektual mereka untuk berpikir, menganalisis, menyimpulkan, dan menemukan pemahaman baru bagi mereka. Salah satu versi yang dapat membantu menerapkan strategi pembelajaran aktif yaitu dengan menggunakan media mystery box.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan bahwa media mystery box merupakan media pembelajaran yang akurat, maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Misteri Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn dan Keaktifan Siswa di Kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi yang mencakup empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar sebanyak 21 siswa yang terdiri atas 11 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes (evaluasi), dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a) Hasil Belajar PPKn Siklus I

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus I. Dari hasil tes Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar PPKn Pada Siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90 – 100	Sangat Tinggi	-	0
2	80 – 89	Tinggi	1	5
3	70 – 79	Sedang	8	38
4	60 – 69	Rendah	-	0
5	0 – 59	Sangat Rendah	12	57
Jumlah			21	100

Sumber: Data Tes Siklus I

Dari tabel 1 di atas menunjukkan bahwa persentase nilai hasil belajar siswa setelah diterapkan siklus I adalah 12 orang siswa atau 57% berada pada kategori sangat rendah, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori rendah, 8 orang siswa atau 38% berada pada kategori sedang, 1 orang siswa atau 5% berada pada kategori tinggi, dan tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi.

Adapun presentase ketuntasan hasil belajar PPKn yang diperoleh dari hasil belajar

PPKn siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar siklus I ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Persentase Ketuntasan Hasil belajar PPKn Siswa Pada Siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak Tuntas	12	57,1
2	70- 100	Tuntas	9	42,8
Jumlah			21	100

Sumber: Hasil Olahan Data Siklus I

Berdasarkan tabel 2 di atas hasil belajar PPKn yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar PPKn diperoleh 57,1% dikategorikan tidak tuntas dan 42,8% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan hanya 9 siswa dari 21 siswa. Karena itulah, peneliti berusaha untuk mengadakan perbaikan dengan cara melanjutkan penelitian pada siklus II untuk melihat seberapa jauh hasil belajar belajar PPKn siswa itu tercapai.

b) Hasil Belajar PPKn Siklus II

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus II, dan hasil tes Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar PPKn Pada Siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90 – 100	Sangat Tinggi	13	62
2	80 – 89	Tinggi	1	5
3	70 – 79	Sedang	7	33
4	60 – 69	Rendah	-	0
5	0 – 59	Sangat Rendah	-	0
Jumlah			21	100

Sumber: Data Tes Siklus II

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa persentase nilai hasil belajar siswa setelah diterapkan siklus II adalah tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat rendah, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori rendah, 7 orang siswa atau 33% berada pada kategori sedang, 1 orang siswa atau 5% berada pada kategori tinggi dan 13 orang siswa atau 62% berada pada kategori sangat tinggi.

Adapun presentase ketuntasan hasil belajar PPKn yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar siklus II ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Persentase Ketuntasan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak tuntas	0	0
2	70 – 100	Tuntas	21	100
Jumlah			21	100

Sumber: Data Tes Siklus II

Berdasarkan tabel di atas hasil belajar PPKn yang diperoleh siswa nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar PPKn diperoleh 100% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan 21 siswa. Dari hasil yang diperoleh, ini dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar. Karena itulah, peneliti beranggapan hasil belajar belajar PPKn itu telah tercapai, maka peneliti menghentikan siklusnya.

c) Keaktifan siswa siklus I

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen angket keaktifan siswa siklus I. Dari hasil pengisian angket keaktifan siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Keaktifan Siswa Siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	27 – 32	Sangat Aktif	0	0
2	21 – 26	Aktif	8	38
3	15 – 20	Kurang Aktif	5	24
4	8 – 14	Tidak Aktif	8	38
Jumlah			21	100

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa persentase keaktifan siswa siklus I adalah tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat aktif, 10 orang siswa atau 47,6% berada pada kategori aktif, 6 orang siswa atau 28,6% berada pada kategori

kurang aktif, dan 5 orang siswa atau 23,8% berada pada kategori tidak aktif.

d) Keaktifan siswa siklus II

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen angket keaktifan siswa siklus II. Dari hasil pengisian angket keaktifan siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Keaktifan siswa Siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	27 – 32	Sangat Aktif	17	81
2	21 – 26	Aktif	4	19
3	15 – 20	Kurang Aktif	0	0
4	8 – 14	Tidak Aktif	0	0
Jumlah			21	100

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa persentase keaktifan siswa siklus II adalah 17 orang siswa atau 81% berada pada kategori sangat aktif, 4 orang siswa atau 19% berada pada kategori aktif, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori kurang aktif dan tidak aktif.

Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil-hasil penelitian secara umum berupa hasil analisis kualitatif dan hasil analisis secara kuantitatif. Hasil ini akan memberikan gambaran tentang hasil belajar PPKn siswa setelah diterapkan media mystery box pada kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar.

Pada dasarnya penerapan pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan yang dimaksud adalah adanya kemauan siswa untuk belajar, dimana siswa tidak tinggal diam ketika diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Selain itu, adanya perubahan pada kebiasaan siswa dimana mereka malu pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar PPKn siswa kelas SDN Rappojawa Kota Makassar yang diajar melalui penerapan media mystery box. Pada siklus I sebesar 59,3 dan siklus II sebesar 87,9. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn siswa yang diajar melalui penerapan media mystery box mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I peneliti lebih mendorong siswa untuk mencintai pelajarannya terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan cuek, mulai ada kemauan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir siklus I telah dapat terlihat kesenangan pada siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 59,3 dan jika dimasukkan ke dalam kategori rendah.

Setelah diadakan refleksi kegiatan pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan kegiatan yang dianggap perlu, salah satunya memperbanyak kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan berpendapat. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II.

Pada siklus II, terlihat bahwa kemauan siswa untuk belajar mengalami peningkatan, dimana siswa yang dulunya belum mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Siswa juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Setelah diberikan tes akhir siklus II, nilai rata-rata yang dicapai adalah 87,9 dan jika dimasukkan ke dalam kategori tinggi dibandingkan dengan akhir siklus I.

Setelah melihat hasil penelitian yang telah dianalisis dapat diketahui bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas SDN Rappojawa Kota Makassar setelah diterapkan media mystery box dalam pembelajaran PPKn ternyata mengalami peningkatan. Hal ini dapat kita lihat pada nilai rata-rata siswa setelah penerapan media mystery box siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari 59,3 menjadi 87,9. Peningkatan hasil belajar PPKn meningkat dari rendah ke

tinggi.

Hasil penelitian ini juga didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Widayanti (2025) menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar pada mata pelajaran PPKn pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 62,5 dimana siswa yang tuntas dari 10 siswa hanya 4 siswa atau 40% dan juga dapat dilihat dari hasil observasi motivasi siswa yang mengalami peningkatan motivasi ada 2 siswa sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 84,5 dimana siswa yang tuntas ada 8 atau 80% dan juga dapat dilihat dari hasil observasi motivasi siswa yang mengalami peningkatan motivasi ada 9 siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Mystery Box dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn di SD Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar.

Penelitian dari Sofi Kusmawati et al (2025) menunjukkan peningkatan kreativitas siswa SD Negeri Bunulrejo 02 Malang. Hasil penerapan permainan Mystery Box yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi menunjukkan hasil kreativitas siswa yang tinggi pada siklus I yaitu 53,33% dari 30 siswa mengalami peningkatan menjadi 83,33% pada siklus II.

Harapan dari penelitian ini siswa diberikan kesempatan dalam mengembangkan kemampuannya saat pembelajaran, karena kemampuan (soft skill) perlu dimiliki oleh siswa di era 4.0 sekarang ini untuk menghadapi dunia global. Oleh karena itu, disarankan siswa diberikan kemerdekaan dalam belajar sehingga dia tanpa sadar mereka akan mengeksplorasi kemampuannya.

Selain itu terjadi pula perubahan pada pola belajar siswa di mana semakin banyak siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, dan semakin banyak siswa yang mengerjakan tugas yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran dengan menerapkan media mystery box semula kaku dengan langkah-langkahnya akhirnya siswa dapat tertarik dan senang dengan model tersebut. ketertarikan dan dorongan siswa yang dimiliki tersebut, maka dengan sendirinya meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Dan hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa dengan menerapkan media mystery box dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Meskipun kita ketahui bahwa tidak semua guru mampu melaksanakan dan menerapkan pembelajaran ini, akan tetapi hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya

pada mata pelajaran PPKn.

E. Kesimpulan

Peningkatkan hasil belajar PPKn dan keaktifan melalui penerapan media mystery box siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar terbukti mengalami peningkatan yang dapat disimpulkan bahwa:

Peningkatan hasil belajar PPKn melalui penerapan media pembelajaran mystery box pada siswa kelas III di SDN Rappojawa Kota Makassar mengalami peningkatan dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes akhir dari siklus I ke siklus II setelah diterapkan model pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dari 59,3 pada siklus I menjadi 87,9 pada siklus II. Ketuntasan belajar PPKn siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 9 (42,8%) siswa menjadi pada siklus II sebanyak 21 (100%) siswa mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai yaitu 70%.

Peningkatan keaktifan siswa melalui penerapan media pembelajaran mystery box pada siswa kelas III di SDN Rappojawa Kota Makassar mengalami peningkatan dimana persentase keaktifan siswa siklus I adalah 8 orang siswa atau 38% berada pada kategori aktif, 5 orang siswa atau 24% berada pada kategori kurang aktif, dan 8 orang siswa atau 38% berada pada kategori tidak aktif. Sedangkan persentase keaktifan

75

siswa siklus II adalah 17 orang siswa atau 81% berada pada kategori sangat aktif, 4 orang siswa atau 19% berada pada kategori aktif. Kesimpulannya bahwa media mystery box dapat meningkatkan hasil belajar PPKn dan keaktifan siswa kelas III SDN Rappojawa Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul A., Syamsuriyanti, Nurlianna. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKn dan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Pamer Pada Siswa Kelas V SDN NO 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. *GARUDA : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat Vol. 1, No. 3. DOI: <https://doi.org/10.59581/jpkf-widyakarya.v1i2.1203>*
- Abrori, A. N., Sumadi, C. D., Telang, J. R., Kamal, K., Bangkalan, K., Jawa, P., & Kode, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 1*(4), 296–315.
<https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2385>
- Andayani, S. (2021). Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, 7*(1), 1–10.
- Anggraeni, A. (2025). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran PKN SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PPKn & Hukum, 14*(2), 32.
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/download/7867/6753>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9*(2), 292–299.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Ardiawan, I. K. N., Kristiana, P. D., & Swarjana, I. G. T. (2020). Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 1*(1), 57–63.
- Azis, A. (2022). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan, 3*(2), 37–47.

- <https://doi.org/10.24269/jpk.v3.n2.2022.pp37-47>
- Billah, S., Pendidikan, S., & Islam, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SD Negeri 02 Sialang Kecamatan Kapur IX*. 7, 21591–21601.
- Dewi, K., Studi, P., Islam, P., Usia, A., & Dini, A. U. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 5(1).
<https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2385>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315.
<https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2385>
- Hasil, M., & Siswa, B. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Mystery Box Terhadap Hasil Belajar PPKn Sekolah Dasar*. 2(1), 53–67.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108.
<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Informasi, B. T. (2020). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta 1. VIII(2).
- Khasanah, N. (2021). *Pengaruh Model Talking Stick Berbantuan Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2).
<file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/4.+45945-230-242.pdf>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.
https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Musdalifah Syahrir, Abdul Azis, Raudah Nailati. (2025). Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Dan Keaktifan Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. *Jurnal Pendidikan Berkarakter* Vol. 2, No. 2. <file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/653-Article%20Text-2683-1-10-20250227.pdf>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2025). Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika. *Journal Homepage: Http://Journal.Unsika.Ac.Id/index.Php/Sesiomadika*, 659.
- Nahar, N. I. (2016). *Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran*. 1.
- Nur, S. S., & Noviardila, I. (2021). Kajian Literatur Pengaruh Model Learning Cycle terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu. *Journal of Education Research*, 2(1), 1–
5. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.38>
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Sitohang, Y. A., Naibaho, F. R., & Sitompul, B. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Balige Tahun Pembelajaran 2023 / 2025*. 1(5).
- Sri W., Muhajir, Rismawati. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Mystery Box Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PPKN Di SD Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar. : *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 2(1). <https://ifrelresearch.org/index.php/garuda-widyakarya/article/view/2878/2592>.
- Sofi K., Riana, Yulianti. (2025).

Penerapan Permainan
Mystery Box Untuk
Meningkatkan Kreativitas
Siswa Pada Pembelajaran
Berdiferensiasi Materi IPAS
Fase B (Kelas IV) SD Negeri
Bunulrejo 02 Malang.
Seminar Nasional PPG
UNIKAMA.
file:///C:/Users/Manar.Com/D
ownloads/802-
Article%20Text-1290-1-10-
20250214.pdf.

M/article/view/1066/798

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022).
Pemilihan Pengembangan
Media Pembelajaran
Berbasis Teknologi
Informasi. *Equilibrium: Jurnal
Penelitian Pendidikan Dan
Ekonomi*, 19(01), 61–78.
[https://doi.org/10.25134/equi.
v19i01.3963](https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963)

Wahab, G., & Rosnawati. (2021).
Teori-teori belajar dan
pembelajaran. In *Paper
Knowledge . Toward a Media
History of Documents* (Vol. 3,
Issue April).
[http://repository.uindatokara
ma.ac.id/id/eprint/1405/1/Teo
ri-Teori Belajar Dan
Pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokar
ma.ac.id/id/eprint/1405/1/Teo
ri-Teori Belajar Dan
Pembelajaran.pdf)

Wahyu Baskoro. (2022). BAB II
Tinjauan Pustaka BAB II
TINJAUAN PUSTAKA 2.1.
1–64. *Gastronomía
Ecuatoriana y Turismo
Local.*, 1(69), 5–24.

Wiriaatmadja. 2020. *Metode
Penelitian Tindakan
Kelas*. Bandung: Remaja
Rosdakarya

Yazia, V. (dkk). (2022).
Pemberian Terapi Bermain
Magic Box Untuk
Menstimulasi Perkembangan
Bahasa Anak Usia 5-6
Tahun. *Jurnal Peduli
Masyarakat*, 4(2), 210.
[https://jurnal.globalhealthscie
ncegroup.com/index.php/JP](https://jurnal.globalhealthscie
ncegroup.com/index.php/JP)

