

## **PENGUNAAN MISTERI BOX SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

Winda<sup>1</sup>, Miftahur Rizki<sup>2</sup>, Mutia<sup>3</sup>, Ahmad Suriansyah<sup>4</sup>, Maimunah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

<sup>5</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

[1Wind02817@gmail.com](mailto:1Wind02817@gmail.com), [2miftahurrizkiimif@gmail.com](mailto:2miftahurrizkiimif@gmail.com),

[3mutiasyahrinaputri@gmail.com](mailto:3mutiasyahrinaputri@gmail.com), [4a.suriansyah@ulm.ac.id](mailto:4a.suriansyah@ulm.ac.id), [5maimunah@ulm.ac.id](mailto:5maimunah@ulm.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The success of the learning process in education is greatly influenced by various aspects, one of which is the use of learning media. Learning media functions as a means used by teachers to convey material to students effectively through a combination of audio, visual, and audiovisual elements, so that information can be received more interestingly, clearly, and interactively. This research aims to design and develop Misteri Box learning media to increase students' interest in IPAS subjects at SDN Sungai Lumbah 1. This research is motivated by the low interest and understanding of students in learning IPAS, which is caused by learning methods that are still monotonous and do not involve students actively. The approach used is descriptive qualitative with a case study method. Limited trials were conducted on grade IV students at SDN Sungai Lumbah 1, and the results showed an increase in student interest in learning after using the Misteri Box media. This innovation is expected to be one of the alternative learning media solutions that are more fun, interactive, and make it easier for students to understand material about cultural diversity in Indonesia.*

**Keywords:** Media, Interest, Mystery box

### **ABSTRAK**

Keberhasilan proses pembelajaran di dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa secara efektif melalui kombinasi elemen audio, visual, maupun audiovisual, sehingga informasi dapat diterima dengan lebih menarik, jelas, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran Misteri Box guna meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPAS di SDN Sungai Lumbah 1. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat serta pemahaman siswa dalam mempelajari IPAS, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang

masih monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Sungai Lumbah 1, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran setelah menggunakan media Misteri Box. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi media pembelajaran alternatif yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mempermudah siswa dalam memahami materi tentang keberagaman budaya di Indonesia.

Kata Kunci: Media, Minat, Misteri box

## **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penting bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa sebagai penerima pesan. (Saleh et al. 2023) menekankan bahwa media ini mendukung terciptanya komunikasi efektif dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil yang optimal. Penggunaan media yang menggabungkan unsur audio, visual, dan audiovisual memungkinkan informasi tidak hanya didengar, tetapi juga dilihat dan dirasakan oleh siswa. (Arsyad et al. 2024) menyebut metode audiovisual sebagai pendekatan yang populer di era digital karena mampu menginspirasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Selain itu, menurut (Nasron et al. 2024), penggabungan berbagai elemen media menjadikan pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan materi secara menarik, jelas, dan interaktif.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik perhatian siswa secara efektif dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup serta menyenangkan. Ketertarikan ini akan memunculkan rasa ingin tahu dan semangat belajar, yang mendorong siswa untuk lebih mendalami materi. Penyajian materi pun menjadi lebih jelas karena tidak hanya bersifat abstrak, melainkan didukung alat bantu konkret seperti gambar, video, suara, dan simulasi. Guru juga dapat menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal. Melalui media, siswa terlibat aktif dalam kegiatan seperti mengamati, mengerjakan tugas, atau membuat ilustrasi, sehingga pemahaman mereka semakin kuat. (Husna & Supriyadi, 2023) mengungkapkan bahwa seluruh manfaat tersebut menunjukkan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala, terutama terkait rendahnya minat

siswa terhadap mata pelajaran IPS. Meskipun fasilitas seperti proyektor dan akses internet sudah tersedia, pemanfaatannya masih terbatas karena sering terjadi pemadaman listrik akibat keterbatasan daya. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran umumnya hanya digunakan untuk menayangkan video YouTube tanpa variasi atau integrasi media interaktif lainnya. Guru juga menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, sehingga proses penyampaian materi terasa monoton dan kurang menarik. Kondisi ini mengindikasikan perlunya peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif, variatif, dan efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Kurangnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar berdampak pada rendahnya partisipasi dan semangat siswa. Penjelasan lisan membuat mereka sulit memahami konsep abstrak, cepat bosan, dan kurang aktif. Materi IPS yang kompleks perlu pengalaman belajar nyata agar mudah dipahami. Penelitian oleh (Anggraini, et al., 2025) menyatakan media konkret membantu pemahaman dan meningkatkan antusiasme siswa. Hal serupa diungkapkan oleh (Hasanah, et al., 2024), bahwa media konkret meningkatkan motivasi melalui aktivitas yang menarik dan bermakna.

Media pembelajaran misteri box menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, menjadikan materi IPS yang abstrak lebih konkret dan mudah dipahami. Unsur kejutan dalam kotak mendorong siswa berpikir kritis dan aktif selama pembelajaran. Penelitian oleh (Trisari, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Keberhasilan serupa disampaikan oleh (Zakiyah, 2025), yang menyatakan bahwa penerapan model Problem Based Learning dengan media misteri box meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang.

Media misteri box memiliki karakteristik unik seperti elemen kejutan, interaktivitas, dan keterlibatan aktif siswa. Permainan ini merangsang rasa ingin tahu dan berpikir kritis melalui eksplorasi dan penemuan. Menurut (Meilyana, et al., 2022), media misteri box dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada materi keragaman suku dan budaya kelas V SD Negeri 195 Palembang. Media ini fleksibel untuk berbagai materi, mendukung pembelajaran kolaboratif, serta memperkuat aspek afektif dan sosial. Penelitian oleh (Fahira, et al., 2024) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar pada materi norma di kelas V SD Negeri 2 Meureudu. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Beberapa penelitian menunjukkan potensi pengembangan media *Misteri Box* sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Aflahah et al. (2023) menemukan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar tematik di kelas rendah, meskipun belum terintegrasi dengan muatan budaya lokal. Akyun et al. (2024) menekankan efektivitasnya dalam pembelajaran IPAS melalui model *Project-Based Learning*, namun belum mengaitkannya dengan konteks budaya siswa. Roni et al. (2024) juga menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis melalui penerapan model *Group Investigation*, tetapi belum berfokus pada materi sosial budaya. Ketiga penelitian tersebut membuka peluang untuk mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam *Misteri Box* agar lebih kontekstual dan sesuai karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penerapan *Misteri Box* dalam pembelajaran keragaman budaya dan kearifan lokal di tingkat sekolah dasar menjadi inovasi yang relevan untuk meningkatkan minat belajar melalui pengalaman yang eksploratif dan bermakna.

Artikel ini bertujuan mengkaji serta menawarkan solusi berupa pengembangan media *Misteri Box* yang dimodifikasi untuk pembelajaran IPS kelas IV, khususnya pada materi keberagaman budaya, seperti rumah adat, makanan, tarian, dan pakaian

dari Kalimantan, Sulawesi, dan Jawa. Berdasarkan hasil observasi, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, motivasi, dan partisipasi siswa. Dengan mengintegrasikan unsur budaya dan sejarah ke dalam *Misteri Box*, diharapkan tercipta pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan kontekstual. Selain itu, artikel ini mengisi celah penelitian sebelumnya yang belum menggabungkan keberagaman budaya dengan penggunaan *Misteri Box* yang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus yang dilaksanakan di SDN Sungai Lumbah 1, Kabupaten Barito Kuala. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV, yang dilibatkan untuk mengetahui dampak penggunaan media ajar *Misteri Box* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan wali kelas, observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan guna memperkuat hasil analisis dan mengamati perubahan perilaku belajar siswa

sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

Teknik triangulasi data digunakan dalam penelitian ini sebagai upaya menguji keabsahan data melalui mengombinasikan beberapa sumber dan metode pengumpulan data. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara guru kelas, hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam dan objektif terkait perubahan minat belajar siswa setelah implementasi media misteri box pada kelas IV pembelajaran IPS di SDN Sungai Lumbah 1. Proses triangulasi juga memperkuat validitas data karena setiap temuan dikaji dari berbagai sudut pandang yang saling melengkapi.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan kurangnya media pembelajaran interaktif kontekstual dalam pembelajaran IPS

di Kelas IV, hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Problematika kurangnya media pembelajaran interaktif dan kontekstual dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi pada semester awal yang dilakukan di kelas IV SDN Sungai Lumbah 1, ditemukan bahwa pembelajaran IPS masih berjalan secara konvensional dan minim penggunaan media pembelajaran interaktif yang kontekstual. Guru hanya mengandalkan video dari YouTube yang bersifat satu arah tanpa memberikan ruang interaksi bagi siswa. Materi yang disampaikan kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka tampak kesulitan memahami konsep dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa terlihat tidak fokus, berbicara dengan teman sebelahnya, asik sendiri dengan kegiatannya, mengantuk, dan bahkan ada beberapa yang tidak mencatat materi yang dijelaskan guru. Dokumentasi foto menunjukkan situasi kelas yang monoton, hanya mengandalkan dari video Youtube tanpa media visual tambahan yang mendukung

pemahaman, seperti peta, gambar, atau alat peraga konkret. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.



Kondisi pembelajaran IPS di kelas IV

Temuan hasil observasi diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas, Ibu Mirna menyampaikan bahwa banyak siswa kesulitan memahami konsep-konsep IPS karena kurangnya media konkret yang digunakan dalam proses belajar. Guru juga mengakui bahwa pendekatan pembelajaran selama ini masih bersifat konvensional karena keterbatasan waktu dan sarana menjadi kendala dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Selain itu, wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan saat pelajaran IPS yang hanya melihat video dari Youtube, mereka lebih menyukai kegiatan belajar yang mengajak

mereka aktif bergerak atau bermain sambil belajar yang melibatkan mereka langsung.

Temuan ini semakin memperkuat bahwa pembelajaran IPS yang hanya bersifat satu arah tidak lagi relevan dengan kebutuhan siswa saat ini yang cenderung aktif, visual, dan suka eksplorasi. Ketika media pembelajaran tidak mampu merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa, maka tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal. Rendahnya motivasi dan antusiasme siswa menjadi cerminan bahwa pendekatan yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif yang kontekstual sangat dibutuhkan sebagai jembatan antara materi pelajaran dan dunia nyata, agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami dan merasakan langsung keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Media Mibox (Misteri Box)**

Media Mibox merupakan media pembelajaran terbuat dari kardus yang di buat menjadi kotak yang di mana di dalam Mibox tersebut terdiri dari 4 sisi, setiap sisinya berisikan

satu materi yang mana di ke empat sisi itu berisikan tentang keanekaragaman budaya seperti di Kalimantan, Jawa, dan Sumatra. Nama media ini adalah Mibox yang merupakan singkatan dari misteri box, makna misteri box yaitu, adalah sebuah kotak yang isinya dirahasiakan atau tidak diketahui oleh orang lain Mibox digunakan sebagai alat atau media untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif dalam suatu kegiatan, terutama dalam konteks pembelajaran.



Media pembelajaran mibox



Presentasi hasil jawaban

Karakteristik dari mibox ini berbentuk kubus, yang mana di dalam kubus tersebut berisikan

beberapa materi dan soal. Selain itu juga misteri box atau mibox memiliki warna dan gambar yang menarik yang membuat siswa tertarik dan penasaran. Adapun cara penggunaan media pembelajaran mibox yang pertama, siswa di bagi menjadi beberapa kelompok, yang kedua guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang ada dalam mibox, yang ketiga siswa di beri waktu untuk membaca dan memahami materi yang ada dalam mibox, yang keempat perwakilan siswa diminta untuk mengambil satu soal dari mibox, ke lima siswa di minta membaca dan memahami soal yang sudah di ambil dari mibox apabila siswa mengalami kesulitan atau tidak paham pada materi yang ada di dalam media pembelajaran mibox maka siswa bisa bertanya kepada guru di dalam kelas, yang keenam siswa diarahkan untuk menjawab dan menuliskan jawaban pada lembar LKPD, setelah menjawab dan menuliskan jawabannya, siswa mempresentasikan hasil jawabannya di depan kelas secara berkelompok.

#### c. Impelementasi Mibox (Misteri Box)

Implementasi inovasi media pembelajaran Misteri Box dilakukan

di sebuah sekolah dasar yang terletak di wilayah yang cukup terpencil dengan akses dan fasilitas yang masih terbatas. Subjek dari kegiatan ini adalah siswa kelas IV dan guru wali kelas IV. Berdasarkan kondisi awal, diketahui bahwa minat siswa terhadap pelajaran IPAS tergolong rendah. Sebagai solusi, digunakan media Misteri Box yang berisi materi singkat, gambar pendukung, dan soal-soal eksploratif. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok, di mana setiap kelompok siswa menerima satu kotak untuk dibuka. Setelah itu, mereka membaca materi yang tersedia di dalam kotak, lalu mengambil gulungan kertas berisi soal. Soal tersebut kemudian didiskusikan bersama, dan hasil diskusi dicatat dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing diskusi dan memberi arahan jika diperlukan. Asesmen dilakukan melalui penilaian terhadap hasil kerja di LKPD, observasi keterlibatan siswa.



#### Implementasi media pembelajaran

##### Mibox



##### Kelompok berdiskusi menjawab soal

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan Misteri Box memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, aktif dalam berdiskusi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Minat terhadap mata pelajaran IPAS pun meningkat secara signifikan, terbukti dari partisipasi mereka yang lebih tinggi. Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan dalam implementasi media ini. Waktu pelaksanaan pembelajaran sering melebihi rencana karena tingginya antusiasme dan keterlibatan siswa. Sebagian siswa juga mengalami kesulitan memahami materi secara mandiri, terutama bagi mereka yang

kemampuan membacanya masih rendah. Selain itu, bahan utama *Mibox* yang terbuat dari kardus membuat media ini kurang tahan lama. Media ini juga masih bersifat konvensional dan belum memuat unsur teknologi karena kondisi listrik di lingkungan sekolah yang tidak stabil, sehingga penggunaan perangkat seperti LCD sering terganggu dan dapat memengaruhi konsentrasi siswa selama pembelajaran. Meski begitu, secara keseluruhan media *Misteri Box* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar IPAS.

Penggunaan media *Misteri Box* yang berisi gambar dan informasi tentang makanan khas, tarian, pakaian adat, dan rumah adat dari Jawa, Kalimantan, dan Sumatra terbukti mampu membangkitkan semangat dan motivasi siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS. Unsur kejutan yang terkandung dalam kotak misteri membuat siswa penasaran dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran karena mereka tidak tahu apa isi kotaknya sebelum dibuka, sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut penelitian oleh (Oktafiani, et.al., 2021), penerapan *Mystery Box* dalam pembelajaran di SDN 22 Kota Bima mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, karena unsur kejutan dalam media tersebut

membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan (Windayanti, et al., 2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Mystery Box* dalam pembelajaran PPKn di SD Negeri 8 Tamasongo meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV, dengan rata-rata nilai siswa meningkat dari 62,5 menjadi 84,5 setelah penerapan media tersebut. Penelitian oleh (Hae, et al., 2021) mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran visual yang menekankan prinsip kesederhanaan, penekanan, dan keterpaduan dapat membangun motivasi belajar siswa kelas V SD, karena visualisasi yang menarik membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Penerapan *Misteri Box* yang berisi soal dan materi bergambar terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi secara signifikan. Dengan adanya media ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok, saling bertukar pendapat, dan aktif mencari jawaban bersama. Seperti yang diungkapkan oleh (Sari, et al., 2023) dalam *Jurnal Edukatif*, penggunaan media *mystery box* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa terdorong untuk aktif berdiskusi dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang diberikan. Selain itu, (Putri & Wulandari, 2024) dalam *Jurnal Pendidikan Inovatif* juga menyatakan

bahwa media mystery box mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelas dengan memfasilitasi interaksi yang lebih intens antar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan gambar dan soal dalam misteri box memancing rasa ingin tahu serta mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat, sehingga suasana diskusi menjadi lebih hidup dan interaktif.

Media pembelajaran Misteri Box memang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, namun hal ini juga menjadi tantangan tersendiri. Waktu pelaksanaan sering kali melebihi perencanaan karena tingginya antusiasme dan interaksi siswa selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini bisa mengganggu alokasi waktu untuk mata pelajaran lain dan membuat guru kesulitan menjaga kestabilan jadwal pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mandiri, khususnya mereka yang memiliki kemampuan membaca yang masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media ini bersifat menarik dan eksploratif, tetap diperlukan pendampingan intensif dari guru untuk memastikan pemerataan pemahaman. Menurut (Wahyuni & Hartati, 2023), siswa dengan kemampuan membaca rendah membutuhkan bimbingan tambahan agar tidak tertinggal dalam pembelajaran berbasis aktivitas. Selain itu, (Fitriani & Suhendar, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang terlalu menuntut partisipasi aktif tanpa memperhatikan

kesiapan literasi dasar siswa dapat menimbulkan ketimpangan belajar.

Dari sisi fisik, Misteri Box juga memiliki kekurangan dalam hal ketahanan dan keberlanjutan penggunaan. Material utama yang digunakan, yaitu kardus, cenderung cepat rusak jika digunakan berulang kali, terutama dalam lingkungan kelas yang dinamis. Hal ini membuat media ini tidak dapat bertahan lama dan memerlukan perawatan atau penggantian secara berkala. Selain itu, media ini sepenuhnya bersifat konvensional dan belum mengintegrasikan unsur teknologi, padahal pembelajaran saat ini menuntut integrasi TIK untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Seperti dikemukakan oleh (Rahmawati & Nugraha, 2023), penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih visual dan interaktif. Sementara itu, menurut (Astuti & Prasetya, 2023), pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi cenderung kurang relevan dengan perkembangan zaman dan kurang menarik bagi siswa generasi digital.

## **E. Kesimpulan**

Implementasi media pembelajaran Misteri Box di SDN Sungai Lumbah 1 menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan minat belajar siswa kelas IV terhadap mata pelajaran IPAS. Penerapan metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan berani berdiskusi

melalui pendekatan eksploratif yang menyenangkan. Kegiatan berkelompok serta materi visual yang disajikan dalam kotak mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Keterlibatan guru sebagai fasilitator turut mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan terarah. Meski terdapat kendala seperti keterbatasan waktu dan hambatan membaca pada sebagian siswa, penggunaan media Misteri Box tetap memberi dampak positif secara keseluruhan. Implikasi dari inovasi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual sangat potensial diterapkan di sekolah dengan fasilitas terbatas, asalkan disertai pendampingan yang tepat dan penyesuaian dengan kondisi siswa.

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran Misteri Box di SDN Sungai Lumbah 1, disarankan kepada mahasiswa pendidikan agar mulai mengembangkan dan mencoba media pembelajaran inovatif sejak dini. Media seperti Misteri Box dapat menjadi bekal penting dalam praktik mengajar, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kolaborasi siswa. Bagi para guru, penggunaan Misteri Box sangat direkomendasikan sebagai variasi strategi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran

yang menuntut pemahaman konsep melalui diskusi dan eksplorasi. Guru perlu merancang isi kotak dengan materi yang kontekstual, menarik, serta sesuai dengan karakteristik siswa agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai. Sementara itu, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas, waktu, dan ruang kreativitas bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran seperti ini. Sekolah juga dapat memfasilitasi pelatihan atau forum berbagi praktik baik antar guru sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Inovasi seperti Misteri Box terbukti efektif diterapkan bahkan di sekolah dengan keterbatasan sarana, asalkan disertai pendampingan yang tepat dan penyesuaian dengan kondisi siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aflahah, U., Azizah, M., & Suneki, S. (2023). Penerapan model PBL Berbantuan Media Kotak Misteri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II di SDN Petompon 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5672–5679.
- Akyun, Q. K., Wirawati, B., & Rahayu, M. (2024). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV C

- melalui media Misteri Box. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(4), 242–251. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i4.1113>
- Anggraini, M., Mulyani, S., & Musa, D. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Konkret pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Journal Genta Mulia*, 16(1), 141–151. <https://ejournal.uncm/index.php/gm>
- Arsyad, M. F. L., et al. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah dan Metode Audio-Visual dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)* 02, 661–666. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Astuti, R., & Prasetya, A. (2023). Relevansi media pembelajaran konvensional di era digital: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 15(2), 112–121.
- Fahira, M., & Safiah, I. (2024). Pengaruh Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Norma dalam Kehidupan Kelas V di SD Negeri 2 Meureudu. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2 (12): 606-616.
- Fitriani, S., & Suhendar, D. (2023). Kesiapan literasi siswa dalam pembelajaran berbasis aktivitas. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Karakter*, 8(1), 45–53
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Hasanah, W. E. A., Bintartik, L., & Lestari, D. A. (2024). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tanaman Obat di SDN Percobaan 1 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(9), 1-9. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i9.2024.7>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990.
- Meilyana, Heldayani, E. & Tanzimah (2022). Pengaruh Media Mystery Box terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang. *Journal On teacher Education*, 4(1): 25-32

- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043-14057
- Oktafiani, D. et al. (2024). Pengaruh Penggunaan Mystery Box terhadap Minat Belajar Siswa di SDN 22 Kota Bima. *Jurnal Pesona Indonesia*, 1 (2): 12-15.  
<https://pesona.tpi.or.id/index.php/pesona>
- Putri, A. D., & Wulandari, S. (2024). Pengaruh Media Mystery Box terhadap Keaktifan Diskusi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1). Diunduh dari <https://journal.university.ac.id/index.php/jpi/article/download/2345/1987/>
- Rahmawati, E., & Nugraha, H. (2023). Integrasi teknologi dalam media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 67–75.
- Roni, A., Sulistri, E., & Fitriyadi, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran Group Investigation berbantuan media Mystery Box terhadap keterampilan berpikir kritis IPA kelas V. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 110–118.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6929>
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*
- Sari, R. (2023). Penerapan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukatif*. Diunduh dari <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/1567/1102/>
- Trisari, M. N. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (4): 890-902.
- Wahyuni, L., & Hartati, M. (2023). Dampak keterbatasan kemampuan membaca terhadap efektivitas pembelajaran aktif di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 14(4), 201–210.
- Windayanti, S., Muhajir, & Rismawati (2024). Penerapan Media Pembelajaran Mystery Box untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PPKN di SD Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar. *Maret*, 2(1), 304–323.  
<https://doi.org/10.59581/garuda.v2i1.2858>
- Zakiah, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Perbantuan

Media Misteri Box di Kelas V  
SD Negeri Pedurungan Kidul  
01 Kota Semarang. 201-205.