



## **Development of the Mystery Box Learning Media in Pancasila Education for 5th Grade Students at SDN 08 Tiumang**

**Dodi Widia Nanda<sup>1</sup>, Desi Karmila<sup>2</sup>, Nora Fitriana<sup>3</sup>**

[Norafitriana17@gmail.com](mailto:Norafitriana17@gmail.com)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the low learning interest, lack of critical thinking skills, and the quick boredom students experience while participating in Pancasila education lessons. The use of learning media such as textbooks and educational videos still cannot address these issues because of their monotonous presentation and lack of interactivity. Therefore, there is a need for innovative learning media that can capture students' attention and make them more active and engaged in the learning process. The method used in this study is R&D (Research and Development), a research method used to develop or validate products used in investigation and learning. The R&D approach provides systematic steps, starting from problem identification, product design, trials, to revisions and product refinement. This study aims to develop a learning media in the form of a mystery box, a 3-dimensional visual media designed to effectively deliver the material on the history of Pancasila formulation. The specific goal of this research is to produce a valid, practical, and effective mystery box media for implementation in Pancasila education for 5th grade students at SDN 08 Tiumang. Based on the research results, the effectiveness of the mystery box learning media can be seen from the learning outcomes of the 5th-grade students at SDN 08 Tiumang, with a total of 9 students. The study aimed to determine whether students' scores could meet the determined KKTP (Minimum Completion Standard). According to the conducted research, the effectiveness percentage based on student learning outcomes was 81%, with 9 students completing the KKTP and 1 student not completing it. This suggests that the mystery box learning media is effective.

**Keywords: Learning Media, Mystery Box, Pancasila Education.**

### **PENDAHULUAN**

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

Salah satu faktor utama yang dapat menentukan kualitas pendidikan adalah guru, untuk meningkatkan mutu pendidikan, selain mengajar secara wajar, guru juga diwajibkan membaca, menulis, menciptakan bahan ajar, dan karya akademik yang terkait. Upaya peningkatan keterampilan belajar mengajar guru dalam menciptakan bahan ajar perlu ditinjau kembali. Hal ini dikarenakan tidak sedikit peserta didik yang fasip saat kegiatan belajar, khususnya saat pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan pengamatan selama penulis melakukan program pengenalan lapangan persekolahan (PLP), ditambah dengan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan guru wali kelas V dan peserta didik kelas V maka ditemukanlah permasalahan pada kelas V yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, kurangnya berfikir kritis dan kreatif siswa yang dimana siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Hasil tersebut berbanding terbalik dengan kondisi SDN 08 Tiumang. Berdasarkan observasi dan wawancara dilakukan oleh penulis terhadap wali kelas V yaitu guru telah menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan video edukatif sebagai media untuk mendukung pembelajaran. Video memang dapat menampilkan kejadian yang sulit untuk dilihat secara langsung. Tetapi, dalam penggunaan media video tidak semua peserta didik dapat mengikuti informasi yang disampaikan dan merasa bosan dengan video yang berdurasi panjang ataupun tampilannya kurang menarik, hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak dapat terlibat secara langsung pada materi dan menjadi lebih fasip ketika didalam kelas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode dan pengembangan Research and Development (R&D). menyatakan bahwa, penelitian pengembangan (research and development/R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Branch, 2009). Metode penelitian Research and Development (R&D) dipilih karena kemampuannya menghasilkan produk atau model yang valid dan relevan, serta fokus pada pemecahan masalah nyata

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang baru, yaitu Mystery Box, serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam proses pembelajaran. Penelitian R&D sangat sesuai digunakan ketika peneliti tidak hanya ingin mengetahui atau menganalisis suatu fenomena, tetapi juga menghasilkan solusi konkret terhadap permasalahan yang ditemukan di lapangan melalui pengembangan produk. Pretest dilakukan untuk mengetahui skor peserta didik sebelum perlakuan. Tes ini diberikan kepada siswa kelas V. Setelah memberikan perlakuan, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui skor atau peningkatan yang telah dicapai peserta didik.

Selain itu, pendekatan R&D memberikan langkah-langkah sistematis mulai dari identifikasi masalah, perancangan produk, uji coba, hingga revisi dan penyempurnaan produk. Hal ini sangat cocok untuk mengatasi masalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Dengan menggunakan metode R&D, peneliti dapat memastikan bahwa media Mystery Box yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas V, serta dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Teknik analisis data digunakan peneliti untuk menguraikan data yang diperoleh agar dapat dipahami bukan hanya oleh orang yang melakukan penelitian, tetapi juga orang lain yang ingin mengetahui hasil penelitian. Pengelolaan data merupakan tahap penting sebab dengan melakukan pengelolaan data menjadikan data tersebut dilakukan dengan uji statistik pengujian normalitas dan uji hipotesis.

Penulisan dalam pengembangan media Mystery Box ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan

fase yang ada.

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan prosedur pengembangan media Myatery Box pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 08 Tiumang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahapan analisis adalah tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini. Yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis materi dan kebutuhan siswa dan tahapan tersebut akan dibahas sebagai berikut:

### **Hasil analisis kebutuhan**

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 Mei 2025 peneliti menemukan fakta bahwa guru belum menggunakan media untuk mengajarkan materi macam-macam norma dalam kehidupanku kepada peserta didik, dan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru peneliti juga menemukan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa terutama pada materi macam-macam norma dalam kehidupanku. Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan minat peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar terutama pada materi macam-macam norma dalam kehidupanku

### **Hasil analisis peserta didik**

Analisis peserta didik adalah telaah tentang keadaan peserta didik atau yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik atau yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik, berdasarkan analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan belajar menggunakan media. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk semangat belajar sehingga diharapkan dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

### **Hasil analisis materi**

Pada analisis materi ini, peneliti melihat capaian pembelajaran (CP) yang terdapat pada pembelajaran pendidikan pancasila materi macam-macam norma dalam kehidupanku, yang mana akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Mystery Box pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila. Peneliti melihat pada lembar nilai sumatif akhir semester peserta didik kelas V bahwasanya pada pembelajaran pendidikan pancasila peserta didik masih banyak yang belum tuntas KKM (kriteria ketuntasan maksimum) yang telah ditentukan oleh sekolah, maka dari itu prnrliti tertarik untuk mengembangkan media Mystery Box pada materi macam-macam norma kehidupanku.

### **Validitas media pembelajaran mystery box**

Hasil dari validasi media pembelajaran mystery box ini di isi oleh satu validator, yaitu dari dosen UNDHARI. Validator adalah yang memvalidasi media pembelajaran mystery box yang terdiri dari tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek isi atau materi, aspek kegrafikan, dan aspek Bahasa, adapun komponen yang divalidasi adalah media pembelajaran mystery box, modul ajar, lembar instrument praktikalitas, dan soal tes hasil belajar peserta didik..

### **Validasi media pembelajaran mystery box**

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran mystery box oleh validator yang terdiri dari beberapa aspek yang dinilai, kemudian setelah di analisis keseluruhan dari aspek tersebut mempunyai 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mystery box layak digunakan.

### **Validasi modul ajar**

Berdasarkan validasi yang di isi oleh validator yang terdiri dari beberapa aspek yang dinilai, kemudian setelah dianalisis keseluruhan dari aspek tersebut mempunyai skor 92,5% dengan kategori valid berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mystery box layak digunakan.

### **Praktikalitas media pembelajaran mystery box**

Hasil dari praktikalitas media pembelajaran mystery box ini diperoleh dari hasil analisis angket respon guru dan siswa, guru wali kelas V. berdasarkan dari penilaian praktis oleh wali kelas V (Pak Deni Sasra Yuza) mendapat presentase 90% kategori sangat praktis, sedangkan hasil dari analisis angket respon peserta didik kelas V mendapat presentase 87,05% kategori sangat praktis maka hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik termasuk dalam kategori sangat praktis.

### **Efektivitas media pembelajaran mystery box**

Hasil dari efektivitas media pembelajaran mystery box dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas V SDN 08 Tiumang, dengan jumlah peserta didik 9 orang. Apakah nilai siswa mampu mencapai KKTP yang telah ditentukan, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan presentase nilai keefektivan yang dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan presentase nilai 81% yang mana terdiri dari 9 orang peserta didik yang tuntas KKTP dan yang tidak tuntas 1 orang peserta didik maka dapat dikatakan media pembelajaran Mystery Box efektif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran mystery box pembelajaran pendidikan pancasila materi macam-macam norma dalam kehidupanku kelas V SDN 08 Tiumang. Pengembangan media pembelajaran mystery box pembelajaran pendidikan pancasila materi macam-macam norma dalam kehidupanku dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan dikelas V SDN 08 Tiumang. Validasi media pembelajaran mystery box pembelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN 08 Tiumang dinilai oleh 5 validator. Validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran mystery box memperoleh presentase 96% dengan kategori sangat valid, validasi Bahasa memperoleh presentase 91% dengan kategori sangat valid, validasi materi memperoleh presentase 89% dengan kategori sangat valid, validasi modul ajar memperoleh presentase 92,5% dengan kategori sangat valid, validasi soal memperoleh presentase 86% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas memperoleh presentase 93,75% dengan kategori sangat praktis, dan 9 peserta didik terhadap media pembelajaran mystery box memperoleh 87,05% dengan kategori sangat praktis. Efektifitas yang dinilai dari hasil peserta didik. Hasil belajar peserta didik memperoleh 81%

### **Pernyataan Apresiasi**

Saya mengucapkan terima kasih dan apresiasi yang sebesar besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Pertama tama saya menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada kampus Universitas Dharmas Indonesia yang telah memberikan fasilitas, lingkungan belajar yang kondusif, serta berbagai ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama masa perkuliahan ini.

Ucapan terima kasih yang mendalam saya sampaikan kepada dosen pembimbing dodi widia nanda dan desi karmila yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan komitmen telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan yang membangun dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini. Bimbingan beliau menjadi salah satu kunci keberhasilan saya dalam menyelesaikan tugas ini.

Dan tidak lupa, saya juga menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua tercinta, yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, dan menjadi sumber kekuatan utama dalam setiap langkah perjalanan saya. Tanpa kasih sayang dan dukungan mereka saya tidak mampu mencapai titik ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang terbaik dari Tuhan yang maha esa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alpian, Y., Anggraeni, Sri Wulan, Wiharti, U., & Soleha, Nizmah Maratos. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/red2017-engine.pdf?sequence=12&isallowed=y%0ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_sistem\\_pembangunan\\_terpusat\\_strategi\\_melestari](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/red2017-engine.pdf?sequence=12&isallowed=y%0ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_sistem_pembangunan_terpusat_strategi_melestari)
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Sd Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Asabila, N. A. H. (2024). Pengembangan Media Mystery Box Sebagai Bentuk Usaha Preventif Mengenai Bahaya Rokok, Miras Dan Narkoba Pada Santri Kelas Xii Madrasah Aliyah. *Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.15575/irsyad.v9i1.34225>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>