

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi internal yang terarah antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan Hazmi berpendapat bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas interaksi yang dilakukan siswa dengan lingkungan belajarnya demi mencapai sasaran pembelajaran.¹ Menurut Firdaus pelaksanaan pembelajaran yang baik ditandai oleh efektifitas dan keberhasilan interaksi antar komponen-komponennya, seperti interaksi guru dengan siswa atau interaksi antar siswa.²

Keberhasilan pembelajaran diartikan sebagai tercapainya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses belajar-mengajar, yang berarti proses tersebut berhasil dan mendapatkan hasil yang diinginkan.³ Keberhasilan ini bukan semata-mata bergantung pada kemampuan siswa, melainkan pada berbagai faktor yang saling berkaitan untuk membentuk kondisi belajar yang efektif. Peran guru lebih dari sekedar menyediakan fasilitas seperti buku dan modul; guru juga bertugas membimbing siswa agar dapat memahami materi. Selain itu, motivasi, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar menjadi tiga faktor utama yang berperan besar dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah ukuran seberapa besar perubahan perilaku seseorang setelah melewati proses belajar mengajar. Perubahan ini mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan baru. Hasil belajar yang akan ditingkatkan sendiri yaitu hasil belajar dalam kemampuan kognitif. Hasil belajar kognitif adalah pencapaian yang

¹ Hazmi Nahdatul, "Tugas guru dalam proses pembelajaran," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 2, no. 1 (2019): 56–65.

² Firdaus Firdaus, "Implementasi dan Hambatan pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19," *Jurnal Utile (Jurnal Kependidikan)* 6, no. 2 (29 Desember 2020): 220–25, doi:<https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.1009>.

³ Jannes Eduard Sirait, "Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara," *Diegesis: Jurnal Teologi* 6, no. 1 (27 Februari 2021): 49–69, doi:<https://doi.org/10.46933/DGS.vol6i149-69>.

berkaitan dengan kemampuan berpikir dan mengingat. Menurut Bloom, Hasil belajar ini terbagi menjadi enam tingkatan yang berurutan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.⁴ Dengan kata lain, hasil belajar kognitif adalah semua yang berhubungan dengan penalaran. Keberhasilan siswa dalam proses ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran karena media berperan sebagai penyalur informasi yang efektif. Media adalah alat penting dalam proses belajar mengajar. Guru membutuhkan media untuk menyampaikan materi, karena tanpa media, siswa mungkin sulit memahami pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif. Sehingga guru juga harus memastikan bahwa media yang dipilih sesuai dengan materi, kebutuhan, dan karakteristik siswa.⁵ Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mampu merangsang motivasi belajar mereka, yang menjadi indikator kualitas seorang pendidik.⁶ Guru harus peka dan kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah komponen perantara komunikasi yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi instruksional (pengajaran) dari sumber (guru) kepada penerima (siswa).⁷ Sedangkan menurut Heinich dikutip oleh Azhar Arsyad media pembelajaran adalah perantara yang memuat pesan pengajaran, sejalan dengan konsep bahwa media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa.⁸ Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, menurut Zaman, dkk media pembelajaran

⁴ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama di Sekolah* (Malang: UIN-Maliki Press, 2010).

⁵ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research(JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17, doi:<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

⁶ Ina Magdalena dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (30 Juli 2021): 312–25, doi:<https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2>.

⁷ Rinci Simbolon, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup* (Jakarta: CV Brimedia Global, 2021), 5.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), 4–5.

dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.⁹

Berdasarkan beberapa jenis media diatas, media visual merupakan jenis media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Media visual adalah jenis media yang mengandalkan indra penglihatan dalam penyampaian pesan.¹⁰ Contoh media visual antara lain gambar, diagram, grafik, peta, poster, filmstrip, film pendek, animasi, dan video.¹¹ Media visual secara umum memiliki tujuan untuk menarik perhatian, mempermudah pemahaman pesan melalui visualisasi, dan memperlancar komunikasi.¹²

Mystery Box tersebut jika diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri. *Mystery box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak atau kubus tertutup yang ukurannya bisa disesuaikan. Dinamakan demikian karena saat kotak ditutup, siswa tidak bisa melihat isinya, sehingga menimbulkan rasa penasaran. Setelah dibuka, isinya baru terungkap. Permainan ini mengajak siswa untuk menebak benda atau materi di dalam kotak, yang terbukti efektif untuk membuat siswa penasaran dan termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Kotak ini merupakan media konvensional yang sederhana, mirip dengan kotak kado berukuran besar yang dapat dibuka dan ditutup.¹³ Media *Mystery box* dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan antusias siswa, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada anak usia sekolah dasar, peran utama Pendidikan Pancasila pada anak usia sekolah dasar adalah untuk memupuk

⁹ Badru Zaman dan dkk, *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005).

¹⁰ Ibid.

¹¹ Tutung Nurdiana dan Putri Dyah Indriyani, *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2025), 5.

¹² Agnes Paulina Gunawan, "Proses Komunikasi melalui Media Visual Fotografi sebagai Ilustrasi," *Business Economic Communication and Social Sciences (BECOSS)*, Mei 2021, 3, no. 2 (t.t.): 69–77, doi:10.21512/becossjournal.v3i2.7411.

¹³ Laili Hajriah Simamora, Humaidah Br. Hasibuan, dan Zulfahmi Lubis, "Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai," *JURNAL RAUDHAH* 7, no. 2 (Desember 2019): 91–105, doi:http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v7i2.506.

rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang sedang terjadi di lingkungan sekitar. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila seperti sikap toleransi, gotong royong, dan menghormati perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran ini tidak hanya fokus pada konsep, melainkan juga harus dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa.¹⁴ Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memanfaatkan materi Geografi yang mencakup wilayah daratan dan perairan di Indonesia. Pengintegrasian materi ini bertujuan untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, khususnya dalam menumbuhkan kesadaran nasional dan tanggung jawab siswa. Tujuan utama Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar adalah menanamkan rasa cinta tanah air melalui pengenalan terhadap keberagaman geografis Indonesia, termasuk karakteristik daratan, perairan, struktur pemerintahan daerah, dan kekayaan sumber daya alamnya.¹⁵ Materi geografi tersebut dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila tercantum pada materi mengenal karakteristik wilayah.

Materi mengenal karakteristik wilayah berfokus pada pengenalan wilayah daratan dan perairan dalam konteks kabupaten/kota dan provinsi sebagai bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Materi ini mengajarkan siswa untuk memahami wilayah daratan dan perairan yang ada di Indonesia serta karakteristik dan manfaatnya. Materi mengenal karakteristik wilayah berisi aspek bentang alam daratan dan perairan serta karakteristik dan manfaat bentang alam tersebut. Pada bahan ajar materi mengenal karakteristik wilayah disajikan dalam bentuk kurang lengkap, hal ini dapat dilihat dari penjelasan tentang karakteristik wilayah perairan di Indonesia (sungai, laut, selat, dan tanjung) belum di jelaskan manfaat dari wilayah tersebut. Selain itu persebaran wilayah daratan dan perairan masih belum di bagi dengan jelas, dapat dilihat dari bahan ajar siswa yang

¹⁴ Septiana Sahar, Deka Setiawan, dan Ika Oktavianti, "Penanaman Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 5 (Oktober 2021): 1507–11, doi:DOI:%2010.47492/jip.v2i5.928.

¹⁵ Aristhalia Hevi Febrianti, Shofwatul, dan Samsul Susilawati, "Studi komparatif Komponen Pendidikan IPS dan PKN Dalam Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar," *JIMAD; Jurnal Ilmiah Madrasah* 1, no. 2 (2024): 99–112, doi:<https://doi.org/10.1886/jimad.v1i2.27901>.

di mana wilayah dataran tinggi ini masuk ke dalam persebaran wilayah daratan tetapi di dalam bahan ajar di letakkan di bagian persebaran wilayah perairan. Bahkan gambar contoh wilayah perairan dan daratan tersebut di bahan ajar siswa masih berwarna hitam putih. Sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti pada tanggal 12 September 2025 di MI Miftahul Huda Ngreco, terdapat beberapa permasalahan diantaranya, pada saat proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penyampaian materi oleh guru di dalam kelas juga masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan guru hanya bahan ajar, papan tulis dan terkadang menggunakan media digital seperti *YouTube*. Pembelajaran di kelas juga masih monoton siswa kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.¹⁶ Dapat dilihat hasil ulangan harian siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa hanya 43% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal sedangkan 57% siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 75.¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Nafi'atuts selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V menjelaskan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal karakteristik wilayah masih banyak siswa yang belum memahami materi dengan baik. Media yang digunakan guru pada materi mengenal karakteristik wilayah hanya bahan ajar dan papan tulis. Pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang kurang bersemangat dalam belajar, siswa lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangku, dan kurang fokus dalam belajar. Selain itu, saat diberikan latihan soal banyak siswa yang tidak langsung mengerjakan, mereka masih mengobrol dengan temannya. Ibu Nafi'atuts juga menjelaskan bahwa

¹⁶ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Ngreco, 12 September 2025.

¹⁷ Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, 12 September 2025.

siswa juga kurang konsentrasi dan motivasi dalam belajar, hal ini terlihat saat guru menjelaskan materi pelajaran dan pertemuan depan di bahas kembali banyak siswa yang sudah lupa.¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan. Hal ini disebabkan karena siswa masih banyak yang kurang memahami materi dengan baik, selain itu belum adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat menambah semangat siswa dalam belajar. Salah satu solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan media *MY TABELA* yang berisi peta wilayah yang mencakup dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, laut, selat, dan lain-lain yang ada di Indonesia. Permainan monopoli dan papan mencocokkan gambar dan penjelasan sebagai bahan evaluasi siswa untuk lebih memahami materi tentang mengenal karakteristik wilayah. Media *MY TABELA* menggabungkan *Box* persegi panjang seperti tas koper portabel dan rak yang berisi permainan mencocokkan gambar dengan penjelasan serta berisi alat permainan (dadu, pion, dan kartu-kartu).

Menurut Chika Afrilia Serawati dan Sri Asnawati, (2025) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa media *Mystery Box* masuk kategori efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁹ Menurut Saryandi, dkk, (2024) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa media *Mystery Box* masuk kategori sangat layak dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.²⁰ Menurut Bungsu Zulina Dewi Pamungkas dan Wendri Wiratsiwi, (2022) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa media *Mystery Box* masuk kategori layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam

¹⁸ Wawancara Ibu Nafi'atuts Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V, 12 September 2025.

¹⁹ Chika Afrilia Serawati dan Sri Asnawati, "Pengembangan Media *Mystery Box* Materi Warisan Budaya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, no. 2 (Juni 2025): 90–106, doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24872>.

²⁰ Saryandi Saryandi dkk., "Pengembangan Media *Mystery Box* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar," *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 15, no. 2 (31 Desember 2024): 230–42, doi:<https://doi.org/10.21009/jpd.v15i2.45945>.

proses pembelajaran.²¹ Menurut Maria Novi Trisari dan Suprayitno, (2023) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa media kotak misteri masuk kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.²²

Berdasarkan uraian di atas dan temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mystery Box* layak dan efektif di gunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Mystery Box* pada materi mengenal karakteristik wilayah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media MY TABELA (*Mystery Tas Bentang Alam*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menenal Karakteristik Wilayah Di MI Miftahul Huda Ngreco”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media *MY TABELA (*Mystery Tas Bentang Alam*)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menenal Karakteristik Wilayah di MI Miftahul Huda Ngreco?
2. Bagaimana Kelayakan Media *MY TABELA (*Mystery Tas Bentang Alam*)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menenal Karakteristik Wilayah di MI Miftahul Huda Ngreco?
3. Bagaimana Keefektifan Media *MY TABELA (*Mystery Tas Bentang Alam*)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menenal Karakteristik Wilayah di MI Miftahul Huda Ngreco?

²¹ Bungsu Zulina Dewi Pamungkas dan Wendri Wiratsiwi, “Pengembangan Media Mistery Box Berwawasan Karakter Untuk Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi,” *Prosiding SNasPPM VII Universitas PGRI Ronggolawe* 7, no. 1 (2022): 80–288.

²² Maria Novi Trisari, “Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 (23 Juni 2023): 890–902.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian dan pengembangan yang akan dicapai sebagai berikut.

1. Untuk Menganalisis Prosedur Pengembangan Media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Mengenal Karakteristik Wilayah di MI Miftahul Huda Ngreco.
2. Untuk Menganalisis Kelayakan Media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Mengenal Karakteristik Wilayah di MI Miftahul Huda Ngreco.
3. Untuk Menganalisis Keefektifan Media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Mengenal Karakteristik Wilayah di MI Miftahul Huda Ngreco.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dapat menghasilkan produk yang layak digunakan, menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal karakteristik wilayah. Berikut ini adalah beberapa spesifikasi produk media pembelajaran *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* yang akan peneliti kembangkan pada materi mengenal karakteristik wilayah.

1. Media pembelajaran *MY TABELA* ini dikembangkan berdasarkan mata pelajaran pendidikan pancasila materi mengenal karakteristik wilayah yang mencakup bentang alam daratan dan perairan yang ada di indonesia kelas V MI Miftahul Huda Ngreco.
2. Media pembelajaran *MY TABELA* ini akan dibuat dengan ukuran 60 x 40 cm yang berbentuk persegi panjang dengan tidak menampilkan isi dari tas tersebut sehingga dinamai *MY TABELA*.
3. Media pembelajaran *MY TABELA* akan dibuat dengan bahan dasar kayu yang memiliki kekuatan akan bertahan lama sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu lama.
4. Media pembelajaran *MY TABELA* ini akan dibentuk seperti koper portabel dengan pegangan besi/alumunium di bagian atas untuk

memudahkan dalam penggunaannya. Selain itu media juga dilengkapi dengan pengunci logam di sisi kanan dan kiri agar isi koper tidak tumpah saat dibawa.

5. Pada bagian atas media pembelajaran *MY TABELA* memiliki sistem engsel lipat yang ketika dibuka bagian tutupnya akan menyerupai layar laptop, dan akan diisi peta persebaran bentang alam yang ada di Indonesia. Pada sisi bawah akan diisi permainan monopoli bentang alam Indonesia.
6. Pada bagian tengah media pembelajaran *MY TABELA* terdapat stiker Zona Bermain yang digunakan sebagai area transisi yang menyatukan panel layar dengan rak susun yang ada di bawahnya.
7. Pada bagian bawah media pembelajaran *MY TABELA* terdiri dari 3 laci (rak kecil) yang tersusun secara simetris (1 di atas, 2 di bawah). Laci 1 yang ada di atas diisi dengan permainan mencocokkan penjelasan dengan gambar. Laci 2 yang ada di bawah diisi dengan alat permainan monopoli (dadu, pion, kartu soal, kartu reward serta kartu punishment) dan tempat untuk alat permainan mencocokkan (kartu gambar dan kartu penjelasan).
8. Isi dari media pembelajaran *MY TABELA* dicetak dengan menggunakan stiker berbahan laminasi sehingga tidak mudah luntur saat terkena air. Sedangkan bagian luar media pembelajaran *MY TABELA* akan diberi judul *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)*, serta pada bagian luar yang lain juga akan diberi stiker sehingga tampilan media lebih menarik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* dibuat dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi mengenal karakteristik wilayah dengan adanya media ini siswa dapat lebih mudah memahami materi. Berikut adalah beberapa manfaat secara teoritis dan praktis penelitian dan pengembangan:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau acuan bagi para guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *MY TABELA* dalam proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian dan pengembangan media *MY TABELA* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami materi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Bagi Guru

Media *MY TABELA* dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Media *MY TABELA* juga dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga pembelajaran dikelas lebih menarik dan mudah dipahami.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan media *MY TABELA* ini diharapkan dapat membuat suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat menambah wawasan peneliti tentang media pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Melalui gambar dan berbagai permainan yang relevan dengan materi pelajaran yang ada di dalam media *MY TABELA* (*Mystery Tas Bentang Alam*) akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Penggunaan media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran karena proses pembelajaran lebih menarik.
 - c. Ukuran media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* yang cukup besar, memiliki warna dan gambar-gambar yang menarik akan membuat siswa lebih fokus dan tertarik dalam belajar.
 - d. Adanya unsur kejutan yang ada di dalam media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
2. Batasan Penelitian dan Pengembangan
- a. Media *MY TABELA (Mystery Tas Bentang Alam)* yang dikembangkan hanya untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.
 - b. Media pembelajaran *MY TABELA* yang dikembangkan memuat salah satu materi pelajaran yang ada di semester 2 yaitu mengenal karakteristik wilayah yang mencakup bentang alam daratan dan perairan yang ada di Indonesia.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan menganalisis beberapa penelitian yang relevan untuk judul dan permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti. Berikut ini adalah tabel beberapa hasil penelitian terdahulu:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Chika Afrilia Serawati dan Sri Asnawati (2025) “Pengembangan Media <i>Mystery Box</i> Materi Warisan Budaya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V”.	Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Media <i>Mystery Box</i> termasuk dalam kategori sangat layak, dengan skor validasi 95,4% dari ahli media dan 91,4% dari ahli materi. 2) Persentase respon guru dan siswa masing-masing 93,8% dan	1) Menggunakan variabel hasil belajar siswa. 2) Subjek penelitian kelas 5. 3) Menggunakan media <i>Mystery Box</i> . 4) Menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). 5) Model	1) Mata Pelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut IPAS. 2) Materi yang digunakan dalam penelitian tersebut Warisan Budaya.

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		88,8%.	pengembangan ADDIE.	
2.	Bungsu Zulina Dewi Pamungkas dan Wendri Wiratsiwi (2022) <i>“Pengembangan Media Mystery Box Berwawasan Karakter Untuk Siswa Kelas IV SD/MI”</i> .	Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Media <i>Mystery Box</i> yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid digunakan dengan presentase ahli materi 92% dan ahli media 96%. 2) Media <i>Mystery Box</i> yang dikembangkan memiliki kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase angket respon guru 96% dan angket respon siswa 98%. 3) Hasil tes siswa menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal memperoleh hasil sebesar 93% dengan 38 siswa mendapat nilai di atas KKM dan 3 siswa mendapat nilai dibawah KKM.	1) Menggunakan media pembelajaran <i>Mystery Box</i> . 2) Menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). 3) Model pengembangan ADDIE.	1) Materi yang digunakan dalam penelitian tersebut Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. 2) Subjek penelitian kelas 4.
3.	Saryandi, dkk (2024) <i>“Pengembangan Media Mystery Box Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar”</i>	Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Media <i>Mystery Box</i> memperoleh validasi ahli materi dengan persentase nilai sebesar 79 % dengan kategori “Layak” 2) Hasil validasi ahli media memperoleh persentase nilai	1) Menggunakan media pembelajaran <i>Mystery Box</i> . 2) Menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D).	1) Mata pelajaran yang digunakan penelitian tersebut Matematika. 2) Materi yang digunakan penelitian tersebut Operasi Hitung Penjumlahan. 3) Menggunakan variabel meningkatkan

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		sebesar 82% dengan kategori “Sangat layak”. 3) Hasil uji coba produk (uji coba terbatas) kepada 20 siswa kelas I SD Az Zahra memperoleh persentase nilai sebesar 92,50% dengan kategori “Sangat Layak”.		keterampilan berhitung. 4) Subjek penelitian kelas 1. 5) Model pengembangan Borg & Gall.
4.	Maria Novi Trisari dan Suprayitno (2023) “ <i>Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar</i> ”.	Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Media <i>Kotak Misteri</i> memperoleh hasil kevalidan media dengan persentase sebesar 87,5% dan memperoleh hasil kevalidan materi persentase sebesar 85% dalam penggolongan sangat valid. 2) Hasil dari angket respon siswa dengan persentase sebesar 97,11% dalam penggolongan sangat layak.	1) Menggunakan media pembelajaran <i>Mystery Box</i> . 2) Menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). 3) Model pengembangan ADDIE.	1) Mata pelajaran yang digunakan penelitian tersebut Ilmu Pengetahuan Sosial. 2) Materi yang digunakan penelitian tersebut Jenis-Jenis Usaha Ekonomi.
5.	Noormala Ayu Istiqomah, dkk (2024) “ <i>Penerapan Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar</i> ”.	Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Media <i>Magic Box</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Hasil nilai rata-rata pretest yang awalnya sebesar 57.06 (tidak sesuai) lalu meningkat pada saat posttest dengan nilai rata-rata sebesar 84.12 (sesuai).	1) Menggunakan variabel hasil belajar siswa. 2) Menggunakan media pembelajaran <i>Mystery Box</i> atau <i>Magic Box</i> .	1) Mata pelajaran yang digunakan penelitian tersebut Matematika. 2) Materi yang digunakan penelitian tersebut Pecahan. 3) Subjek penelitian kelas 2. 4) Metode yang digunakan metode kuantitatif eksperimen. dengan teknik pengambilan sampel

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				menggunakan teknik sampling total.
6.	Yuni Prastyaningsih dan Khavisa Pranata (2024) <i>''Pengembangan Media Mibogi (Mystery Box Materi Energi) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar''</i> .	Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Media <i>Mibogi (Mystery Box Materi Energi)</i> dinyatakan praktis dan sangat layak berdasarkan nilai persentase ahli materi sebesar 83% dan ahli media sebesar 96%. 2) Uji efektivitas yang didapat sebesar 85% dengan kriteria sangat layak.	1) Menggunakan media pembelajaran <i>Mystery Box</i> . 2) Menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). 3) Model pengembangan ADDIE.	1) Mata pelajaran yang digunakan penelitian tersebut IPAS. 2) Materi yang digunakan penelitian tersebut Energi. 3) Subjek penelitian kelas 4.
7.	Fitry, dkk (2024) <i>''Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SDN 1 Imbanagara Raya, Ciamis''</i> .	Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Media <i>Mystery Box</i> dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. 2) Nilai N-Gain mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya, nilai N-Gain siklus I adalah 0,15 dengan kategori rendah, siklus II nilai N Gain 0,84 dengan kategori tinggi, dan Siklus III nilai N-gain 0,87 dengan kategori tinggi.	1) Menggunakan media pembelajaran <i>Mystery Box</i> . 2) Subjek penelitian kelas V.	1) Menggunakan variabel meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. 2) Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research.

Pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan peneliti sama seperti media yang kembangkan dalam beberapa penelitian terdahulu, yaitu media *Mystery Box*. Peneliti akan mencoba mengembangkan produk baru berupa media *Mystery Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal karakteristik wilayah dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI

Miftahul Huda Ngreco. Media *Mystery Box* yang akan dikembangkan memiliki perpaduan antara *box* persegi panjang seperti tas koper portabel dengan rak sehingga dinamai *Mystery Tas*. Media ini memuat peta wilayah indonesia, permainan monopoli, dan permainan mencocokkan gambar dengan penjelasan. Permainan mencocokkan gambar dengan penjelasan dan alat permainan disimpan di dalam rak sehingga menambah penasaran siswa.

H. Definisi Istilah dan Penegasan Operasional

1. Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk inovatif dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Metode ini mencakup pembuatan berbagai jenis produk, seperti perangkat lunak, kurikulum, atau media pembelajaran.²³ Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media *Mystery Tas* materi mengenal karakteristik wilayah pada siswa kelas V di MI Miftahul Huda Ngreco.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang membuat proses belajar mengajar jadi lebih efektif. Saat ini guru dapat memilih berbagai jenis media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menyenangkan.²⁴ Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran visual berupa *Mystery Tas* pada materi mengenal karakteristik wilayah.

3. *Mystery Box*

Media *Mystery Box* adalah kotak kubus berisi teka-teki yang menarik perhatian siswa. penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi

²³ Rahayu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 3 (10 Juli 2025): 459–70, doi:<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.

²⁴ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research(JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17, doi:<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

aktif siswa dalam belajar.²⁵ Dalam penelitian ini, peneliti akan membuat media *Mystery Box* yang berbentuk seperti tas koper portabel dan diberi nama *Mystery Tas* yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Miftahul Huda Ngreco.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran seberapa besar perubahan perilaku seseorang setelah melewati proses belajar mengajar. Perubahan ini mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan baru.²⁶ Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa yang akan ditingkatkan berfokus pada materi mengenal karakteristik wilayah.

²⁵ Fitry Farhani Azizah dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SDN 1 Imbanagara Raya,” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 2 (20 Agustus 2024): 64–73.

²⁶ Rizki Rahmayanti dan Azizahwati Azizahwati, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Tekanan Zat Kelas VIII SMPN 2 Koto Kampar Hulu,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 2 (5 April 2024): 6037–49, doi:<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9842>.