

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komponen penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Mulai dari saat orang bergaul dengan apa yang disebut tindakan instruktif, sejak saat itu orang telah berhasil mengakui berbagai jenis kemajuan dalam semua pertanyaan hidup mereka.<sup>1</sup> Proses pembelajaran dilakukan oleh pendidik dan peserta didik di lingkungan sekolah. Pembelajaran adalah kombinasi terencana dari semua orang, benda, fasilitas, dan prosedur yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dan pendidikan merupakan ikatan yang sangat kuat. Tanpa siklus instruktif, pembelajaran berada di luar bidang kemungkinan yang diharapkan terjadi dan diciptakan.<sup>2</sup>

Model pembelajaran yang disebut pembelajaran tematik adalah menggabungkan berbagai materi pembelajaran dari berbagai mata pelajaran atau kompetensi dasar. Pengetahuan ini dapat dipraktikkan dalam tiga cara, yang pertama adalah penentuan berdasarkan keterkaitan kompetensi dasar, tema, dan masalah terkait satu sama lain.<sup>3</sup> Sehingga pendidik harus menggabungkan pembelajaran tematik semenarik mungkin supaya peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik. Mata pelajaran tematik mencakup Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan

---

<sup>1</sup> Sutan Muda Sagala, dkk. "Pendidikan Sejarah Serta Problematika yang Dihadapi di Masa Kini", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3 (2022), 1918.

<sup>2</sup> Abdul Kadir, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Cet.1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), 60.

<sup>3</sup> Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik Konsep dan Aplikasi* (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2017), 4.

Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan kesehatan (PJOK) serta Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik, tentu tak lepas dari proses pembelajaran yang terdiri atas komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi dapat saling mendukung satu sama lain.<sup>4</sup> Tugas dan peranan seorang pengajar sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, salah satu tugasnya yaitu mahir menggunakan media atau sumber belajar pada setiap pembelajaran.<sup>5</sup> Media pembelajaran bisa diartikan sebagai segala bentuk perantara yang bisa digunakan oleh seseorang untuk menyebarkan ide atau suatu informasi, sehingga dapat tersampaikan kepada penerima.<sup>6</sup> Hal ini dilakukan untuk membantu dan memudahkan seorang pendidik dalam menyampaikan suatu materi demi mencapai tujuan pembelajaran yang baik, sehingga hasil belajar peserta didik nantinya akan mendapatkan hasil yang baik pula.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 November 2022 dengan guru kelas 3 Muzdalifah SD NU Insan Cendekia diperoleh beberapa catatan. Peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya konsentrasi pada peserta didik saat pembelajaran dan juga mudah bosan karena pembelajaran hanya berupa ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Banyak peserta didik yang melamun dan asyik mengobrol dengan

---

<sup>4</sup> Putri Eka Indah Nurjannah, Heris Hendriana dan Aflich Yusnita Fitriana, "Faktor *Mathematical Habits Of Mind* dan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat", *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2 (April, 2018), 52.

<sup>5</sup> Istarani, *Sosok Guru Handal-Tangguh, Berkepribadian Selamat Dunia-Akhirat* (Medan: Balai Diklat Keagamaan, 2010), 22.

<sup>6</sup> Evi Fatimatur Rusdiyah, *Media Pembelajaran Problem Based Learning* (Surabaya : UIN SUNAN AMPEL PRESS, 2020), 6.

temannya. Peserta didik juga sedikit kesulitan dalam menerima materi, pada saat diberikan soal oleh pendidik, berdasarkan data nilai yang diperoleh rata-rata juga masih dibawah KKM. Selain itu didukung dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 November 2022, juga ditemukan permasalahan dari pendidik yaitu karena pendidik kurang inovatif saat proses pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja. Dalam pembelajaran di kelas 3 tersebut pendidik hanya menggunakan media berupa buku tematik saja, sehingga peserta didik kurang tertarik dan kurang memahami akan pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut juga akan berdampak pada nilai peserta didik yang kurang optimal.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti menduga perlu adanya suatu media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi permasalahan tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah metode mengajar dapat menjadi lebih bervariasi. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media berupa media pembelajaran *mystery box* yang dapat digunakan pendidik untuk kelas 3 dalam pembelajaran tematik tema 7 (Perkembangan Teknologi). Dengan adanya media tersebut bertujuan agar proses pembelajaran tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, namun dengan melalui media pembelajaran juga dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran tematik tema 7 (perkembangan teknologi). *Mystery Box* merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk kotak atau kubus yang ukurannya bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Kelebihan dari media *Mystery Box* ini antara lain yaitu praktis, tahan lama dan tidak mudah rusak.

Adapun penelitian yang relevan, penelitian yang dilakukan oleh Nafila Rismawati pada tahun 2020 berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran SNAKDER MISBOX (Snakes Ladders Mistery Box) untuk Kelas 1 Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah, pengembangan media pembelajaran *Snakder Misbox (Snakes Ladders Mistery Box)* yang sesuai dengan kualitas media pembelajaran adalah: a) Hasil validasi media pembelajaran dianggap valid dengan persentase rata-rata 92,56%; b) Hasil perolehan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dengan persentase 90,31%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *Mistery Box* karya Nafila Rismawati sangat efektif digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.<sup>7</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, terletak pada mata pelajaran serta materi yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu menggunakan mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan, sedangkan pada penelitian ini menggunakan pelajaran tematik pada tema 7 kelas III. Selain itu lokasi dan objek yang diteliti juga berbeda. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, penggunaan media yang sama yaitu media *mistery box* dengan cakupan materi yang beragam, selain itu pada peneliti sebelumnya juga menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan model *ADDIE*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Mistery Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 7 (Perkembangan Teknologi) Kelas 3 di SD NU Insan Cendekia*”.

---

<sup>7</sup> Nafila Rismawati, “*Pengembangan Media Pembelajaran SNAKDER MISBOX (Snakes Ladders Mistery Box) Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar*”, *Skripsi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik* (2020).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Mistry Box* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 7 (perkembangan teknologi) kelas 3 di SD NU Insan Cendekia?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Mistry Box* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 7 (perkembangan teknologi) kelas 3 di SD NU Insan Cendekia?
3. Apakah media pembelajaran *Mistry Box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas 3 di SD NU Insan Cendekia?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengembangkan desain media pembelajaran *Mistry Box* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 7 (perkembangan teknologi) kelas 3 di SD NU Insan Cendekia.
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran *Mistry Box* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 7 (perkembangan teknologi) kelas 3 di SD NU Insan Cendekia.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar media pembelajaran *Mistry Box* pada peserta didik kelas 3 di SD NU Insan Cendekia.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media *Mystery Box* yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media ini dikembangkan berdasarkan buku tematik kelas 3 semester 2 tema 7 (Perkembangan Teknologi).
2. Didalam pembelajaran tersebut terdapat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK dan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).
3. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Mystery Box* 3 dimensi yang dibuat dalam ukuran sedang  $50 \times 50$  cm berbentuk kubus dan isinya tidak nampak dari luar, sehingga dinamai *Mystery Box*.
4. Pada media ini terdapat 5 sisi yang tiap sisinya berisi materi serta pembahasan materi tema 7 (perkembangan teknologi). Ditengah *box* ada ikon berupa Garuda Pancasila dan miniatur orang-orang tentang keberagaman yang mencerminkan hidup rukun sesuai pada materi PPKn di tema 7.
  - a. Pada pertama dan kedua diisi dengan materi teknologi produksi pangan, teknologi produksi sandang, teknologi komunikasi dan teknologi transportasi yang berbentuk papan *puzzle* sesuai dengan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tema 7.
  - b. Pada sisi ketiga, diisi dengan jarum pintar matematika berupa spin putar dan kuis pada mata pelajaran matematika.
  - c. Pada sisi keempat, diisi dengan materi gambar dekoratif berupa contoh gambar kartu pos yang dihias dan tersedia kartu pos kosong yang akan dihias oleh peserta didik sesuai kreatifitas masing-masing sesuai dengan

materi yang ada pada mata pelajaran SBDP di tema 7. Serta materi pada mata pelajaran PJOK yang berupa contoh gambar gerak dasar mengambang beserta alat perlengkapan berenang.

- d. Pada sisi bagian atas yaitu pada tutup *box* akan diisi dengan permainan ular tangga pintar yang akan dimainkan oleh peserta didik.
5. Terdapat buku panduan yang terpisah terkait cara bermain dalam media *mystery box* dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dan petunjuk serta memandu dan memberikan tuntunan kepada pembaca dalam melakukan langkah-langkah yang akan dilakukan di buku tersebut.
  6. Media *Mystery Box* ini dikembangkan sesuai kriteria :
    - a. Aspek Materi  
Aspek materi meliputi : (1) kesesuaian kompetensi dasar (KD) dengan kompetensi inti (KI), (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD), (3) kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, (4) kesesuaian materi dengan media yang telah dibuat
    - b. Prosedur Pengembangan Media  
Prosedur pengembangan media meliputi : (1) melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) melakukan validasi ahli, (5) melakukan uji coba dan revisi.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pembuatan media *mystery box* ini dilakukan dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media visual tiga dimensi berupa kotak-kotak dan menunjang keberhasilan peserta didik kelas 3

dalam menerima materi. Adapun pentingnya pengembangan media *mystery box* ini adalah sebagai berikut;

1. Bagi Pendidik

Dapat digunakan sebagai titik awal untuk menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, dan dapat digunakan untuk menemukan cara-cara baru dalam membuat media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga dapat menumbuhkan daya nalar kreatif bagi peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dengan menggunakan media *Mystery Box* sebagai media pembelajaran, dapat membantu sekolah dalam meningkatkan mutu dan efektifitas pelajaran tematik serta hasil belajar peserta didik, yang keduanya tentunya akan memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media *mystery box* sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam hal pelajaran tematik serta penelitian ini diharapkan dapat memberi bahan informasi bagi peneliti selanjutnya.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Mystery Box* yang dapat digunakan peserta didik kelas 3 SD/MI dengan harapan dapat meningkatkan minat maupun hasil belajar peserta didik.

## 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi atau anggapan mendasar adalah praduga yang menjadi tahap awal eksplorasi.<sup>8</sup> Asumsi mempunyai keterkaitan dengan penelitian, yang akan membahas dugaan terkait objek yang diteliti dan berfungsi sebagai panduan untuk melakukan penelitian yang pada akhirnya akan menghasilkan produk. Berikut adalah praduga penelitian dan pengembangan:

- a. Pendidik membutuhkan media pembelajaran *mystery box* ini agar dapat menemukan cara baru dalam membuat media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Peserta didik memerlukan media pembelajaran *mystery box* ini agar dapat memberikan lingkungan belajar yang unik dan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- c. Peserta didik dapat belajar sekaligus bersenang-senang dengan media pembelajaran *Mystery Box* ini.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Kondisi dan keadaan yang tidak dapat dihindari dan dapat berdampak pada hasil produk dikenal sebagai keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan. Tehubijuluw menegaskan bahwa faktor sumber daya atau alasan prosedural untuk metode penelitian mengharuskan keterbatasan ruang lingkup yang harus dipenuhi oleh penelitian. Keterbatasan penelitian adalah pembatasan yang diberlakukan oleh kebiasaan, tradisi, etika, dan kepercayaan

---

<sup>8</sup> Ahmad Irfan, "Asumsi-Asumsi Dasar Ilmu Pengetahuan Sebagai Basis Penelitian Pendidikan Islam", *Jurnal Forum Ilmiah* Vol.15 No. 2 (2018), 293.

yang menghalangi peneliti untuk menemukan data yang mereka cari.<sup>9</sup>

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan, antara lain:

- a. Media pembelajaran *mystery box* ini dilakukan di kelas 3 SD NU Insan Cendekia.
- b. Waktu yang tersedia untuk penelitian dan pengembangan ini terbatas.

### G. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan suatu bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Dengan ini maka, peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

No	Identitas	Fokus dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran SNAKDER MISBOX (Snakes Ladders Mistery Box) Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar” Oleh Nafila Rismawati Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas	Fokus pada penelitian Nafila adalah, peneliti ingin mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang telah ia kembangkan yaitu berupa media SNAKDER MISBOX ( <i>Snakes Ladders Mistery Box</i> ) dalam mata	Hasil penelitian yang diperoleh adalah, pengembangan media pembelajaran Snakder Misbox ( <i>Snakes Ladders Mistery Box</i> ) sesuai dengan kualitas media pembelajaran, yaitu: a) hasil validasi media pembelajaran memperoleh rata-rata	Mata pelajaran dan materi yang digunakan pada penelitian ini berbeda dengan yang digunakan pada penelitian sebelumnya, yaitu pada pelajaran sebelumnya digunakan mata pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan, sedangkan pada penelitian ini

<sup>9</sup> Tehubijuluw Zacharias, Wenno dan Samson Laurens, *Metode Penelitian Sosial Teori dan Aplikasi*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 66-67.

No	Identitas	Fokus dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Muhammadiyah Gresik (2020). <sup>10</sup>	pelajaran matematika di kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena kurangnya media alat bantu yang digunakan oleh guru dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Metode yang digunakan oleh penelitian Nafila ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4D tetapi peneliti menggunakan sampai pada tahap ketiga saja yaitu, pendefinisian ( <i>define</i> ), perancangan ( <i>design</i> ), pengembangan ( <i>develope</i> ).	presentase 92,56% dapat dikatakan valid, b) media pembelajaran dikategorikan efektif dengan perolehan hasil presentase angket respon peserta didik sebesar 90,31%.	menggunakan pelajaran tematik tema 7 kelas 3. Selain itu, lokasi dan objek yang diteliti juga berbeda.
2.	Skripsi “Pengembangan Media Mistery Box Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar” Oleh Sukma Wati	Fokus pada penelitian Sukma adalah, peneliti ingin mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang telah ia	Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang dibuat layak digunakan. Hasil uji validitas berdasarkan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, terletak pada lokasi dan objek yang diteliti juga berbeda.

<sup>10</sup> Nafila Rismawati, *Pengembangan Media Pembelajaran*.

No	Identitas	Fokus dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Renggani Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang (2022). <sup>11</sup>	kembangkan yaitu berupa media <i>mystery box</i> dalam pembelajaran tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Metode yang digunakan dalam penelitian Sukma adalah menggunakan metode <i>research and development</i> (RnD) dengan menggunakan model <i>ADDIE</i> yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.	validasi validator ahli materi dengan presentase 90% dalam kategori sangat layak, validator ahli media pembelajaran dengan presentase 80% dengan kategori sesuai. Serta respon siswa diperoleh presentase 90% dengan kategori sangat layak.	
3.	Skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> dengan Media <i>Mystery Box</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang” Oleh	Fokus pada penelitian Miftah adalah, peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> dengan media <i>mystery box</i> terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> dengan media <i>mystery box</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Hal itu dibuktikan dari analisis Uji Independent	Metode penelitian yang digunakan inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Peneliti sebelumnya menggunakan strategi kuantitatif semi eksplorasi, sementara dalam penelitian ini menggunakan teknik penelitian

<sup>11</sup> Sukma Wati Renggani, “Pengembangan Media *Mystery Box* Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Pada Siswa kelas 3 Sekolah Dasar”, *Skripsi PGSD Universitas Muhammadiyah Malang*, (2022).

No	Identitas	Fokus dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Miftah Kurnia Saputri (2019) Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang (2019). <sup>12</sup>	Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode kuantitatif jenis penelitian semu ( <i>Quasi Eksperimental</i> ) dengan model <i>Pretest Posttest Control Group Desain</i> .	Sampel T-Test pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai sig (2-tailed) $0,043 < 0,05$ . Skor rata-rata hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen sebesar 80,16 dan kelompok kontrol 75,28.	pengembangan <i>Research and Development</i> (RnD). Selain itu, materi yang digunakan, area dan subjek yang dibahas juga berbeda.
4.	Jurnal “Pengembangan <i>Mystery Box</i> dalam Pembelajaran PPKn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” Oleh Nur Hadiyaningrum Sa’diyah dan Vicky Dwi Wicaksono Jurnal Penelitian Pendidikan Guru SD Vol.10 No.08 (2022). <sup>13</sup>	Fokus pada penelitian Nur dan Dwi adalah, mewujudkan suatu produk berupa <i>mystery box</i> yang akan membantu menunjang keberhasilan pembelajaran dan mengetahui tingkat kelayakan dari media <i>mystery box</i> melalui uji validitas. Metode yang digunakan oleh Nur dan Dwi adalah metode penelitian pengembangan yang mengacu	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>mystery box</i> yang telah dikembangkan sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn kelas V. Hal itu dibuktikan berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan dengan nilai 93.84% dari ahli materi dan kevalidan materi diperoleh nilai	Materi yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan materi yang digunakan pada penelitian sebelumnya, materi sejarah digunakan untuk merumuskan Pancasila, sedangkan mata pelajaran tematik digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, subjek dan lokasi yang diteliti berbeda.

<sup>12</sup> Miftah Kurnia Saputri, Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Mystery Box* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang”, *Skripsi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang*, (2019).

<sup>13</sup> Nur Hadiyaningrum Sa’diyah dan Vicky Dwi Wicaksono, “Pengembangan *Mystery Box* Dalam Pembelajaran PPKn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru SD* Vol.10 No.08 (2022).

No	Identitas	Fokus dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
		pada langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE.	88.57% dari ahli media, serta angket respon siswa sebesar 91.78%.	
5.	Jurnal “Pengaruh Media <i>Mystery Box</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang” Oleh Meilyana, dkk. <i>Journal on Teacher Education</i> Vol.4 No.1 (2020). <sup>14</sup>	Fokus pada penelitian Meilyana, dkk adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada media <i>mystery box</i> terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V di SDN 195 Palembang. Metode penelitian yang digunakan oleh Meilyana dkk adalah desain penelitian kuantitatif yang dikombinasikan dengan teknik eksperimen.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media <i>mystery box</i> . Hal itu ditunjukkan oleh syarat pengujian penelitian hipotesis disetujui thitung > t tabel.	Metode penelitian yang digunakan inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Sementara penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan <i>research and development</i> (RnD), peneliti sebelumnya menggabungkan metode kuantitatif dan eksperimental. Selain itu, materi yang digunakan, lokasi dan subjek yang diteliti juga berbeda.
6.	Skripsi “Pengaruh Model Talking Stick Berbantuan Media <i>Mystery Box</i> Terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian pada Siswa Kelas V SD di Desa Ngropoh, Kecamatan Kranggan, Kabupaten	Fokus pada penelitian Nur adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model Talking Stick berbantuan media <i>mystery box</i> terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Talking Stick berbantuan media <i>mystery box</i> berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hal itu ditunjukkan oleh hasil	Metode penelitian yang digunakan inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Peneliti sebelumnya menggunakan jenis penelitian eksperimen semu

<sup>14</sup> Meilyana, dkk. “Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang”, *Journal on Teacher Education* Vol. 4 No. 1 (2020).

No	Identitas	Fokus dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Temanggung)” Oleh Nur Khasanah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang (2021). <sup>15</sup>	SD. Penelitian yang digunakan oleh Nur menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (Pre-Eksperimental Design) dengan model One Group Pretest Posttest Design.	analisis uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima.	(Pre-Eksperimental Design) dengan model One Group Pretest Posttest Design, sementara dalam penelitian ini menggunakan teknik penelitian pengembangan <i>Research and Development</i> (RnD). Selain itu, materi yang digunakan, area dan subjek yang dibahas juga berbeda.
7.	Jurnal “Penerapan Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Kotak Misteri (KOMIS) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 SDN Mergosono 1 Malang” Oleh Andi Wibowo dan Ricky Wahyu Pradana. MUDIMA: Jurnal Multidisiplin Madani Vol. 2 No. 1 (2022). <sup>16</sup>	Fokus pada penelitian Andi dan Ricky adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) berbantuan media pembelajaran berbasis kotak misteri (komis) pada siswa kelas 2 SDN Mergosono 1 Malang. Jenis penelitian yang digunakan oleh	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media pembelajaran berbasis kotak misteri (komis) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 SD Negeri 1 Mergosowo Malang. Hal itu ditunjukkan oleh hasil perolehan	Metode penelitian yang digunakan inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan <i>research and development</i> (RnD), peneliti sebelumnya menggunakan jenis penelitian tindakan kelas ( <i>classroom action research</i> ). Selain itu, materi yang digunakan,

<sup>15</sup> Nur Khasanah, “Pengaruh Model Talking Stick Berbantuan Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian pada Siswa Kelas V SD di Desa Ngropoh, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung), *Skripsi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang*, (2021).

<sup>16</sup> Andi Wibowo dan Ricky Wahyu Pradana, “Penerapan Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Kotak Mystery (KOMIS) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 SDN Mergosono 1 Malang, *MUDIMA: Jurnal Multidisiplin Madani* Vol. 2 No. 1, (2022).

No	Identitas	Fokus dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
		Andi dan Ricky menggunakan jenis penelitian tindakan kelas ( <i>classroom action research</i> ).	skor pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 81,81%. Sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 95,4%.	lokasi dan subjek yang diteliti juga berbeda.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dijabarkan pada tabel 1.1, peneliti memperoleh beberapa persamaan pada penelitian yang terkait. Persamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya secara garis besar yaitu sama-sama menggunakan media *mystery box* dengan cakupan materi yang beragam. Pada penelitian terdahulu yang menggunakan metode pengembangan atau RnD juga sama menggunakan model *ADDIE* yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Serta tujuan dari penelitian sama-sama untuk mengukur keefektifan dan kelayakan dari media yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran *mystery box* yang akan diujikan pada sekolah tingkat dasar.

## H. Definisi Istilah atau Operasional

Perlu adanya kejelasan istilah dan definisi operasional untuk menghindari kesalahpahaman antara penulis dan pembaca mengenai istilah-istilah dalam judul penelitian ini. Berikut ini adalah penegasan dari definisi operasional istilah:

### 1. Media *Mystery Box*

Media *mystery box* adalah media yang digunakan sebagai wadah atau bentuk yang ukurannya dapat diubah sesuai kebutuhan dan tidak lugas atau

tidak terlihat.<sup>17</sup> Pada penelitian ini, peneliti akan membuat media *Mystery Box* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD NU Insan Cendekia.

## 2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.<sup>18</sup> Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tema 7 (perkembangan teknologi) pada kelas 3 di SD NU Insan Cendekia.

## 3. Hasil Belajar

Melalui kegiatan asesmen atau pengukuran hasil belajar, hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik.<sup>19</sup> Pada penelitian ini, hasil belajar peserta didik yang akan ditingkatkan terfokus pada materi tema 7 (perkembangan teknologi).

---

<sup>17</sup> Bungsu Zulina Dewi Pamungkas dan Wendri Wiratsiwi, "Pengembangan Media Mystery Box Berwawasan Karakter Untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI", *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 7 No. 1 (2022), 282.

<sup>18</sup> Ryzal Perdana dan Meidawati Suswandari, "Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar", *Absis : Mathematics Education Journal*, Vol. 3 No.1 (Mei, 2021), 10.

<sup>19</sup> Mutiaramses, Neviyarni dan Irda Murni, "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 06 No. 01, (Juni, 2021), 44.