

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR “MYSTERY BOX” TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS PADA UPTD SD NEGERI 42 BARRU****Indah Dwi Aristina¹***Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar¹*indahdwiaristina04@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat *Pengaruh Pemanfaatan Media Belajar “Mystery Box” terhadap Hasil Belajar IPS pada UPTD SD Negeri 42 Barru*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hidayah Quraisy dan Pembimbing II Syarifah Aeni Rahman. Masalah utama dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *Mystery Box* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh media belajar *Mystery Box* terhadap hasil belajar murid kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan penelitian eksperimen (*pre eksperimental design*) dengan desain *one-grup pretest-postest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru dengan jumlah sampel sebanyak 10 murid. Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes uraian (*pretest-postest*) dan lembar observasi. Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial. Data yang dianalisis dengan menggunakan Teknik analisis statistic deskriptif diketahui nilai *mean* (rata-rata) *pretest* adalah 74,5 sedangkan *mean* (rata-rata) *postest* adalah 84,5. Sedangkan analisis statistic inferensial menggunakan SPSS diketahui nilai signifikan. *pretest* sebesar $0.330 > 0.05$ sedangkan uji hipotesis diketahui nilai *Signifikan. (2-tailed)* sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media *Mystery Box* terhadap hasil belajar IPS sangat berpengaruh murid lebih aktif dan interaktif sesama teman dan gurunya, murid juga lebih berani menyampaikan pendapat atau jawabannya disaat diberikan pertanyaan soal.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Mystery Box*

ABSTRAC**T**

This research was conducted to find out whether there was an effect of using "mystery box" learning media on social studies learning outcomes at UPTD SD Negeri 42 Barru. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD) Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) Muhammadiyah University Makassar. Supervisor I Hidayah Quraisy and Advisor II Syarifah Aeni Rahman. The main problem in this study is that there is an influence of the Mystery Box learning media on social studies learning outcomes for class IV UPTD SD Negeri 42 Barru. This study aims to describe the effect of the Mystery Box learning media on the learning outcomes of class IV UPTD SD Negeri 42 Barru. This type of research is quantitative research using experimental research (pre-experimental design) with a one-group pretest-posttest design. The population in this study were all students of class IV UPTD SD Negeri 42 Barru with a total sample of 10 students. The research instrument used to collect data is a description test (pretest-posttest) and observation sheets. The results of this study were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques. It was found that the pretest mean (average) was 74.5 while the posttest mean (average) was 84.5. While the inferential statistical analysis using SPSS is known to have a significant value. the pretest is $0.330 > 0.05$ while the hypothesis test is known to have a significant value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ so that it can be seen that there is a significant influence of the Mystery Box media on social studies learning outcomes which greatly influences students to be more active and interactive with their peers and teachers, students are also more courageous in expressing opinions or answers when asked questions.

Keywords: *Learning Media, Learning Outcomes, Mystery Box*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia. Pendidikan dilakukan secara sadar untuk mengajarkan suatu hal yang dinilai baik dan benar dalam suatu masyarakat. Pelaksanaan Pendidikan tidak bisa lepas dari komponen yang terlibat, misalnya pendidik. Pendidik merupakan tenaga pendidik yang bertugas menjadi jembatan bagi informasi-informasi penting selalu mengalami perkembangan dan perubahan sesuai dengan kondisi dan keadaan. Dunia Pendidikan terkait erat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran atau proses mengajar merupakan kegiatan paling penting yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada murid.

Pendidikan juga merupakan suatu proses membentuk generasi bangsa berkualitas dan mampu mengikuti daya saing bangsa. Pendidikan tidak hanya terbatas ada proses kelembagaan, akan tetapi proses pola asuh, akademi bahkan kultur budaya sangat berpengaruh.

Pendidik diharapkan dapat mengembangkan suatu media belajar yang mampu menyita seluruh perhatian murid Ketika pembelajaran sedang berlangsung sehingga dapat meningkatkan pengetahuan,

keterampilan, nilai dan sikap murid agar murid tertarik dalam melakukan proses pembelajaran yang akan berdampak baik pada hasil belajarnya, maka dibutuhkan peran pendidik serta murid secara maksimal guna meningkatkan mutu Pendidikan.

Seperti pendapatnya Susanto (Ayudia dkk, 2021:1-10) Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam segala aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pendidikan IPS tidak selalu bertaraf akademik Universitas, tetapi juga merupakan bahan-bahan pelajaran bagi murid di sekolah yang berfungsi dan selanjutnya dijadikan sebagai pengantar kelanjutan disiplin Ilmu-ilmu sosial.

Berdasarkan uraian diatas terkait Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sangat penting bagi murid untuk mempelajari. Kegiatan belajar yang mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar, untuk mengkaji rendahnya hasil belajar IPS murid perlu dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, ada yang berasal dari faktor internal seperti, bakat,

minat, kepribadian, etika belajar dan konsep diri; dan faktor eksternal misalnya faktor pendidik, orang tua, teman bermain, tetangga dan lingkungan tempat tinggal.

Hasil belajar IPS dapat ditingkatkan melalui perbaikan proses pembelajaran. Proses pembelajaran IPS di SD seharusnya dilaksanakan dengan baik mengingat pentingnya pelajaran tersebut. Dalam hal ini pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Pendidik harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan ide-ide yang dituangkan dalam model dan media pembelajaran sehingga murid dapat menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Namun pada kenyataan di lapangan, pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran IPS di SD selama ini masih berorientasi terhadap penguasaan teori dan hafalan, serta metode pembelajaran yang berfokus pada pemberian informasi dari guru.

Berdasarkan kenyataan di lapangan setelah dilakukan observasi awal pada tanggal 20-21 Juli di kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru berbanding terbalik dengan harapan yang semestinya, kenyataan sampai saat ini hasil belajar murid masih

kurang terkhusus pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi pada kegiatan belajar mengajar dilakukan dikelas IV diperoleh data hasil belajar untuk pelajaran IPS dengan rata-rata nilai ulangan harian yaitu 70 dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan untuk pelajaran IPS oleh sekolah yaitu 75%. Adapun murid yang tuntas dalam hasil ulangan harian sebanyak 6 orang murid jumlah 60% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang murid jumlah 40%. Artinya ketuntasan hasil belajar rata-rata murid belum tercapai sesuai dengan KKM yang ditetapkan hal ini dikarenakan minat belajar murid pada pelajaran IPS masih tergolong rendah. Selain itu penggunaan fasilitas pendukung dalam pembelajaran seperti media belajar belum dapat terpenuhi dengan baik sehingga hal tersebut menjadi dampak bagi hasil belajar murid.

Keadaan seperti ini diperlukan kreatifitas seorang pendidik serta inovasi-inovasi baru terkait pengembangan potensi, minat dan hasil belajar murid sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti memberikan solusi dengan menerapkan media belajar *Mystery Box* pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Berdasarkan uraian diatas maka

peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait **Pengaruh Pemanfaatan Media Belajar *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPS pada UPTD SD Negeri 42 Barru.**

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sugiyono, 2017: 72 penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh media pembelajaran berupa media belajar *Mystery Box* terhadap perolehan hasil belajar IPS pada kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru. Penelitian ini akan dilakukan di UPTD SD Negeri 42 Barru Kabupaten Barru, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan 1 bulan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono 2015: 117 populasi

adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dari penelitian yang dilakukan adalah seluruh murid dari kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru, terdiri dari 10 murid. Sedangkan pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* atau Teknik Non Random. Artinya pengambilan data yang berdasarkan dengan pemilihan suatu karakteristik atau ciri-ciri untuk mendapatkan sampel relevan untuk mencapai tujuan dari sebuah penelitian dalam hal ini penunjukan sampel adalah murid kelas IV yang diberi perlakuan atau yang menggunakan media belajar *Mystery Box*.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain The One Group Pretest-Posttest. Yang hanya menggunakan satu kelas eksperimen (menggunakan media belajar *Mystery Box*). Sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen yang dipilih tidak secara random melainkan telah ditentukan dari hasil observasi.

D. Variabel Penelitian

Variable bebas (Independen) merupakan variable yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya variable Terikat (Dependen). Adapun variable bebas dalam penelitian ini adalah media *Mystery Box* yang diberi symbol X. Sedangkan Variabel Terikat (Dependen) dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar IPS kelas IV yang diberi symbol Y.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu, perangkat pembelajaran seperti: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Guru dan Siswa serta Media belajar *Mystery Box* dan pengumpulan data meliputi soal tes pada hasil belajar siswa kelas IV yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang akan diujikan sebelum dan sesudah siswa diberi perlakuan. Soal berbentuk Essay dengan jumlah soal 10 nomor.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan tes kemampuan siswa (hasil belajar).

G. Teknik analisis Data

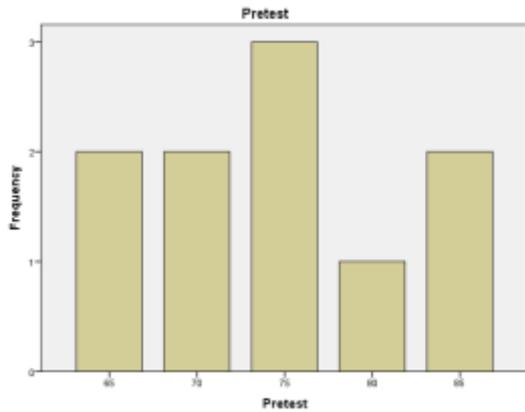
Teknik analisis data pada penelitian yang dilakukan terbagi menjadi dua yaitu (1) Analisis deskriptif yang meliputi Uji N- Gain salah satu uji yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan hasil belajar siswa pada bagian kognitif setelah guru memberikan perlakuan. (2) Analisis Statistik Inferensial, meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**A. Hasil Penelitian****1. Analisis Statistik Deskriptif**

- a. Hasil data Pretest sebelum menggunakan media pembelajaran *Mystery Box*.

Tabel 4.1 Data Skor Hasil Nilai Pretest murid kelas IV

No	Kode Murid	Nilai
1	ABRBE	70
2	AR	85
3	IMM	75
4	IRS	65
5	NAHS	70
6	IN	80
7	JMR	75
8	MDA	65
9	MF	85
10	NSI	75

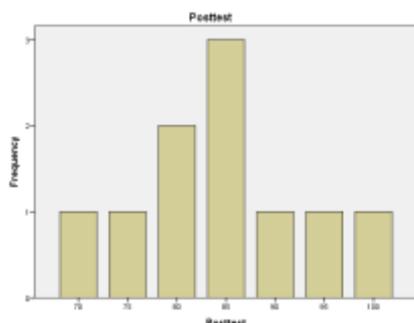


Gambar 4.1 Diagram *Pretest* KelasIV

b. Hasil Data *Posttest* setelah menggunakan *Media Mystery Box*

Tabel 4.2 Data Skor Hasil Nilai *Posttest* murid kelas IV

No	Kode Murid	Nilai
1	ABRBE	80
2	AR	95
3	IMM	85
4	IRS	70
5	NAHS	80
6	IN	90
7	JMR	85
8	MDA	75
9	MF	100
10	NSI	85



Gambar 4.2 Diagram *Posttest* KelasIV

2. Analisis Statistik Inferensial
a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji Normalitas pada uji SPSS 22 menunjukkan nilai signifikan pretest sebesar $0.330 > 0.05$ sedangkan data posttest diperoleh nilai signifikan $0.937 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa data pretest dan posttest menunjukkan terdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar *Mystery Box* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS materi Ayo Cintai Lingkungan pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru.

a. Uji Hipotesis

Tabel 4.5 Uji Hipotesis

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pretest - Posttest	-10.00	2.357	.745	-11.686	8.314	-13.4	9.16	.000

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa H_1 peneliti diterima karena hasil uji hipotesis yang telah dilakukan memperoleh nilai signifikan 0,000 artinya nilai signifikan hipotesis lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05, dengan kata lain terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), yaitu media pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh.

B. Pembahasan

Penelitian dengan judul Pengaruh Media Belajar *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPS pada UPTD SD Negeri 42 Barru dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan hasil belajar IPS murid menggunakan media belajar *Mystery Box* di kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru. Permasalahan yang peneliti temukan saat melakukan observasi awal yaitu kurang antusias murid dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar IPS serta kurangnya penggunaan media belajar murid, hal ini menjadi alasan mengapa peneliti menggunakan media belajar *Mystery Box* agar murid lebih bersemangat dan antusias dalam pembelajaran.

Langkah pertama dalam penerapan media belajar *Mystery Box* yaitu sebelum menggunakan media

belajar peneliti membagi dua kelompok, setelah membagi kelompok peneliti memberikan nama kepada tiap-tiap kelompok, Setelah itu peneliti menjelaskan materi yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini yaitu Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Langkah kedua setelah menjelaskan materi dalam pembelajaran tersebut peneliti terlebih dahulu telah menyiapkan beberapa soal uraian yang dimasukan dalam *Mystery Box* tidak hanya soal tetapi ada beberapa games yang peneliti masukan seperti games *Zonk*, hadiah berbintang hal ini agar murid dapat bersemangat dan antusias dalam pembelajaran. Setelah dibagi beberapa kelompok peneliti menyampaikan kepada murid tiap-tiap ketua kelompok untuk maju dan ambil kertas yang berisi soal yang telah disediakan dalam *Mystery Box*. Beberapa soal ini untuk melihat bagaimana kerja sama team mereka dalam menemukan jawaban, soal tersebut diambil dari materi yang dipelajari, setelah tiap kelompok telah menjawab soal yang telah mereka ambil selanjutnya tiap anggota kelompok akan mempresentasikan hasil yang telah mereka dapatkan, pada sesi ini peneliti akan bertanya kepada murid mengenai soal yang telah mereka dapatkan, peneliti ingin melihat sampaimana tiap anggota

memahami materi yang telah mereka pelajari.

Tidak hanya membagi kelompok tetapi ada dua sesi yang peneliti terapkan yaitu berbentuk kelompok dan individu, individu ini peneliti ingin mengetahui tingkat semangat mereka dalam berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang disediakan dalam *Mystery Box*, sebelum itu peneliti jelaskan bagaimana aturan dalam *Mystery Box* yaitu murid yang berhasil menjawab dengan tepat dan benar akan mendapatkan satu bintang, satu bintang ini merupakan point setiap point yang dikumpulkan akan dihargai dengan sebuah hadiah yang peneliti kasih diakhir pertemuan, tidak hanya point tetapi dalam *Mystery Box* terdapat beberapa hadiah yang tertulis dalam kertas, siapa murid yang beruntung mendapatkan kertas tersebut akan mendapatkan hadiah diakhir pertemuan.

Dalam penerapan *Mystery Box* selama beberapa pekan ada peningkatan dalam hasil belajar IPS dan semangat dalam pembelajaran karena pada intinya hadirnya *Mystery Box* ini untuk membuat pada murid bersemangat dan lebih aktif dalam pembelajaran tidak hanya belajar di dalam ruangan tetapi *Mystery Box* bisa digunakan di luar ruangan seperti yang

telah diterapkan dalam penelitian ini peneliti membuat dua lokasi pembelajaran satu dalam kelas dan kedua di luar kelas, kenapa di luar kelas karena hal ini sejalan dengan materi pada pembelajaran tersebut yang membahas mengenai permasalahan lingkungan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan infernsial menunjukkan bahwa penggunaan media belajar *Mystery Box* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru. Hal ini dibuktikan dengan adanya data skor nilai hasil *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (hasil diberi perlakuan) yang setelah peneliti analisis mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dikuatkan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Khasanah (2021) bahwa media *Mystery Box* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar yang diketahui nilai *pretest* sebesar 56,38 meningkat setelah diterapkannya media belajar *Mystery Box* menjadi 78,55, hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muh Jusman. S (2018) bahwa media Question Box lebih efektif diterapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar murid. Demikian dapat dikatakan penggunaan media belajar *mystery box* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV UPTD SD Negeri 42 Barru.

C. KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di UPTD SD Negeri 42 Barru dengan judul pengaruh media belajar *Mystery Box* terhadap hasil belajar IPS UPTD SD Negeri 42 Barru mendapatkan hasil akhir bahwa media belajar *Mystery Box* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan murid dalam menerima pembelajaran murid aktif dan berbahagia dalam menggunakan media belajar *mystery box* hal ini di kuatkan dengan data sebelum menggunakan media *Mystery Box* tergolong sedang dengan nilai rata-rata adalah 74,5. setelah menggunakan media belajar *Mystery Box* mengalami perubahan tergolong tinggi dengan nilai rata-rata adalah 84,5.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan Teknik paired sample t test pada aplikasi SPSS Berdasarkan uji paired-samples T test yang telah dilakukan dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05 sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media *Mystery Box* terhadap hasil belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA.

- Ayudia, I. dkk. 2021. *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Bandung: CV Media Sains Indonesia: 1-10
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

