

## **Efektivitas Media *Mystery Box Education* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar**

**Satria Akmal Zhaka Wali<sup>1</sup>, Akhwani<sup>2</sup>, Nafiah<sup>3</sup>**

*Program Studi PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya<sup>1,2,3</sup>, Indonesia.*

[4130021018@student.unusa.ac.id](mailto:4130021018@student.unusa.ac.id)<sup>1</sup>, [Akhwani@unusa.ac.id](mailto:Akhwani@unusa.ac.id)<sup>2</sup>, [Nefi\\_23@unusa.ac.id](mailto:Nefi_23@unusa.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas media *Mystery Box Education* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar negeri di Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* tipe *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-B yang dipilih secara acak dari dua kelas yang tersedia. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda dan uraian yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* sebanyak 15 soal. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 13,6% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan setelah perlakuan menggunakan media *Mystery Box Education*, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 95,5% siswa berhasil melampaui KKM. Analisis N-Gain menunjukkan bahwa 54,5% siswa mengalami peningkatan tinggi, dan 45,5% mengalami peningkatan sedang. Dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,71, dapat disimpulkan bahwa media *Mystery Box Education* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar negeri di Surabaya.

**Kata kunci:** Hasil belajar, *mystery box education*, pendidikan pancasila

### **PENDAHULUAN**

Hasil belajar menjadi parameter penting untuk mengevaluasi apakah siswa telah mengalami proses belajar yang bermakna atau sekadar mengikuti kegiatan belajar secara formal tanpa pemahaman yang mendalam. Novita et al (2019) data yang diperoleh dari lembaga survey PISA (2018) menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar di Indonesia menduduki peringkat ke 63 dari 70 negara. Hal ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus diposisikan sebagai sasaran strategis dalam bidang pendidikan, mengingat hal ini berpengaruh langsung terhadap mutu sumber daya manusia yang dibentuk oleh lembaga pendidikan.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan sebagai indikator keberhasilan. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan

normatif tentang nilai-nilai dasar bangsa, tetapi juga menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan semangat kebangsaan, toleransi, tanggung jawab, serta cinta tanah air (Dewi et al., 2025). Dengan kata lain, keberhasilan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila turut menentukan sejauh mana siswa dapat tumbuh sebagai warga negara yang beretika, berintegritas, dan memiliki kesadaran konstitusional (Dalilah, 2021). Meskipun tujuan tersebut ideal, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di jenjang Sekolah Dasar, masih berada di bawah harapan. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), banyak siswa mengalami kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila karena metode penyampaian materi yang bersifat konvensional, kurang interaktif, dan tidak kontekstual. kondisi ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya menghambat pencapaian hasil belajar secara optimal.

Berdasarkan hasil pra-survei pada 20 September 2024 di salah satu sekolah dasar negeri di Surabaya melalui observasi dan wawancara, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV belum berjalan secara efektif. Salah satu hambatan utama terletak pada minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, di mana metode ceramah dan diskusi pasif masih mendominasi proses belajar mengajar. Hasil ulangan harian pun memperkuat permasalahan ini, di mana dari 22 siswa, sebanyak 10 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Berdasarkan hasil pra-survei, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa serta mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam. Menurut Nugraha & Solihin (2017), keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kombinasi model, strategi, pendekatan, dan media yang digunakan guru. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif berpotensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan mampu menarik perhatian. Dalam hal ini, *Mystery Box Education* muncul sebagai salah satu

inovasi media pembelajaran yang layak untuk diteliti. *Mystery Box Education* adalah media pembelajaran berbentuk kotak tiga dimensi yang didesain untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dan mendorong eksplorasi aktif terhadap materi pelajaran. Meskipun sudah ada penelitian sebelumnya seperti oleh Windayanti et al (2024) yang menunjukkan bahwa *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum spesifik dilakukan di salah satu sekolah negeri di Surabaya. Selain itu, pendekatan dan konteks pembelajarannya belum dikaji lebih dalam dalam konteks kelas IV dengan karakteristik siswa yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan gap penelitian tersebut dan menjawab kebutuhan kontekstual di sekolah tempat penelitian.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, di mana penelitian ini menggunakan data kuantitatif atau data yang berbentuk angka (Arioen et al, 2023). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Metode tes meliputi *pretest* dan *posttest*, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan mengevaluasi pemahaman siswa dengan menerapkan media *Mystery Box Education* pada mata pelajaran. Dalam penelitian ini, tes terdiri dari dua tahap, yaitu *pretest* yang dilakukan sebelum penerapan perlakuan dan *posttest* yang dilaksanakan setelah penggunaan media *Mystery Box Education*. *Posttest* bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa kelas IV-B sekolah dasar di Surabaya. Jenis tes yang digunakan mencakup soal pilihan ganda, yang dirancang untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Materi yang digunakan dalam tes ini adalah Keragaman Budaya di Indonesia. Instrumen tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata untuk menilai efektivitas media yang digunakan. Penelitian ini menggunakan uji N-Gain yang dilakukan dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* melalui perhitungan menggunakan rumus N-Gain (Sudayana, 2014):

$$N\text{-Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Hasil uji N-Gain dikategorikan sebagai sangat tinggi, tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (Wahab et al., 2021).

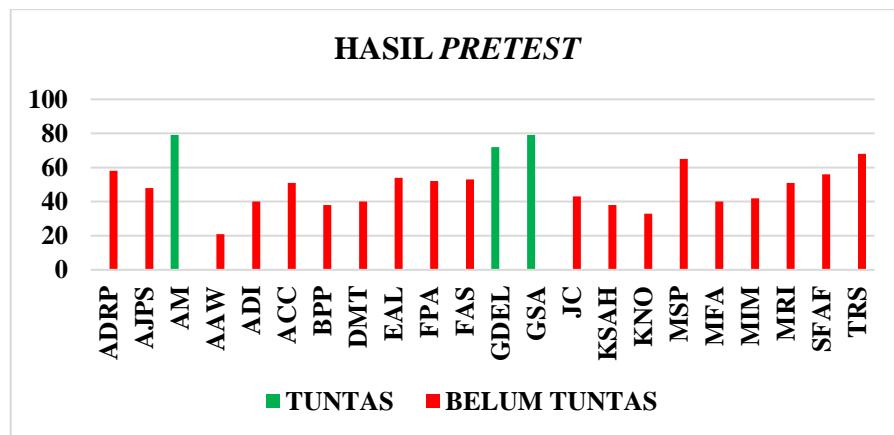
**Tabel 1 Kategori Hasil Uji N-Gain**

Indeks N-Gain	Kategori
$G > 0,70$	Peningkatan Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Peningkatan Sedang
$G \leq 0,30$	Peningkatan Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil *Pretest*

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Mystery Box Education*, peneliti memberikan *pretest* kepada 22 siswa kelas IV-B sekolah dasar di Surabaya. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi Keberagaman Budaya di Indonesia yang telah diajarkan sebelumnya. Kegiatan berlangsung selama 45 menit pada pukul 07.00 hingga 07.45 WIB dalam suasana kelas yang tertib dan kondusif. Soal *pretest* terdiri atas 10 pilihan ganda dan 5 uraian yang disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam kurikulum yang berlaku, serta telah divalidasi oleh ahli materi dan instrumen. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 79 dan nilai terendah 21, dengan rata-rata sebesar 50,95. Dari total 22 siswa, hanya 3 siswa (13,6%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 19 siswa (86,4%) lainnya belum tuntas.

Gambar 1 Diagram Batang Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV-B

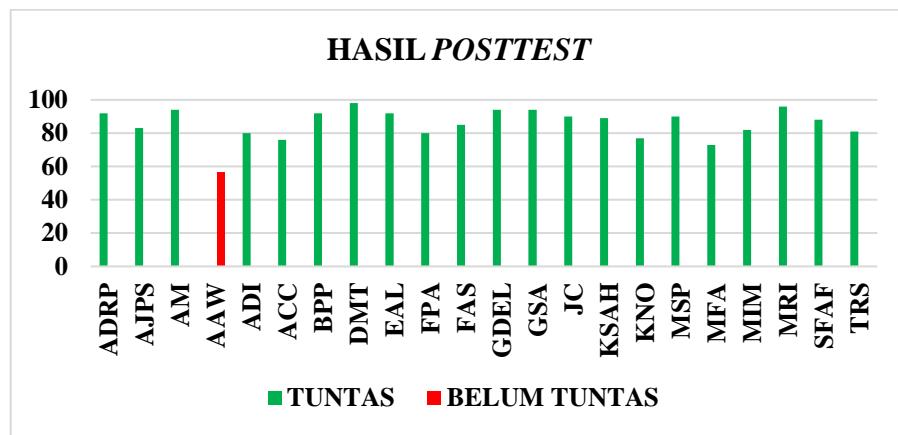
Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran inovatif, sebagian besar siswa belum menguasai materi secara optimal.

Gambar 2 Diagram Pie Ketuntasan *Pretest* Siswa Kelas IV-B

### Hasil *Posttest*

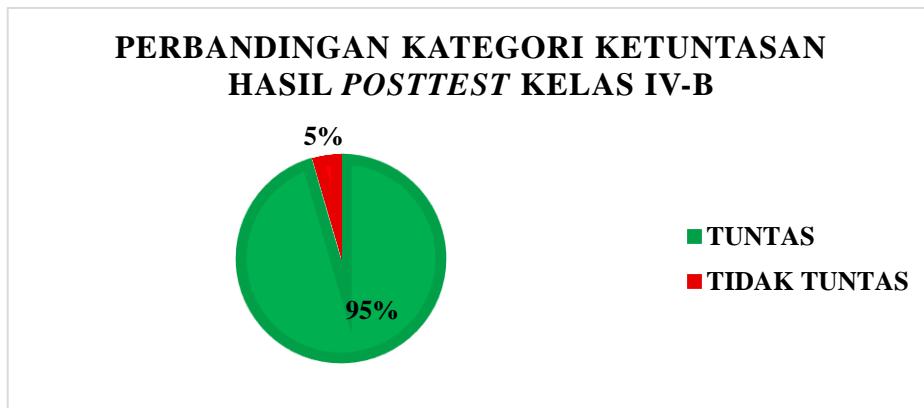
Setelah penerapan media *Mystery Box Education*, *posttest* dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Mei 2025, selama 45 menit mulai pukul 08.30 hingga 09.15 WIB, dalam kondisi kelas yang tertib dan kondusif. *Posttest* diberikan kepada siswa dengan struktur soal yang sama seperti *pretest*, yaitu 10 pilihan ganda dan 5 uraian, namun dengan pertanyaan yang berbeda untuk menghindari efek menghafal. Materi dan indikator soal tetap mengacu pada CP dan TP yang sama, yaitu mengenai keragaman budaya di

Indonesia. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa mencapai 98 dan nilai terendah 57, dengan rata-rata sebesar 85,59. Sebanyak 21 dari 22 siswa (95,5%) berhasil mencapai nilai KKM, dan hanya satu siswa (4,5%) yang belum tuntas.



Gambar 3 Diagram Batang Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV-B

Kenaikan signifikan ini mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah pembelajaran menggunakan media *Mystery Box Education*.

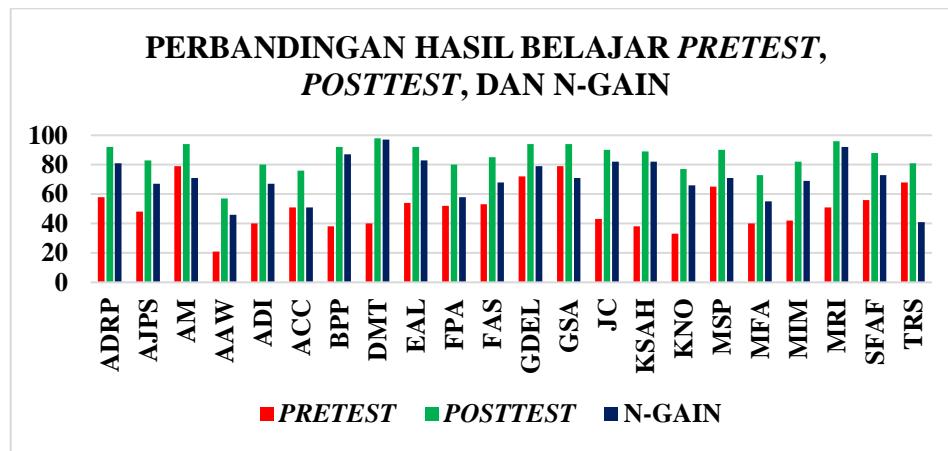


Gambar 4 Diagram Pie Ketuntasan *Posttest* Siswa Kelas IV-B

### Analisis Efektivitas Menggunakan N-Gain

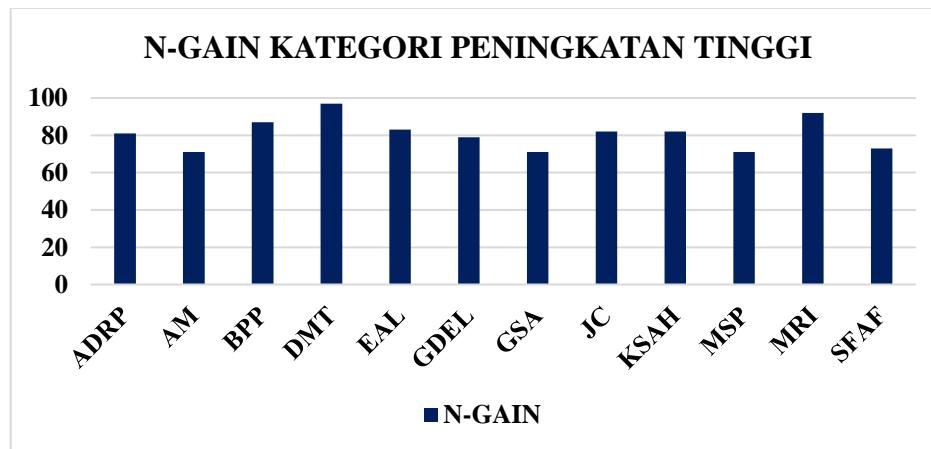
Untuk menilai efektivitas media *Mystery Box Education* dalam meningkatkan hasil belajar, peneliti melakukan analisis dengan menggunakan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain). Berdasarkan hasil perhitungan terhadap seluruh siswa, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,71 atau 71%, yang berada pada kategori peningkatan tinggi. Dari 22

siswa, sebanyak 12 siswa (54,5%) mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi ( $N\text{-Gain} > 0,70$ ), dan 10 siswa (45,5%) berada pada kategori peningkatan sedang ( $0,30 < N\text{-Gain} \leq 0,70$ ). Tidak terdapat siswa dengan peningkatan rendah ( $N\text{-Gain} \leq 0,30$ ) maupun penurunan hasil belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Mystery Box Education* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan terhadap materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

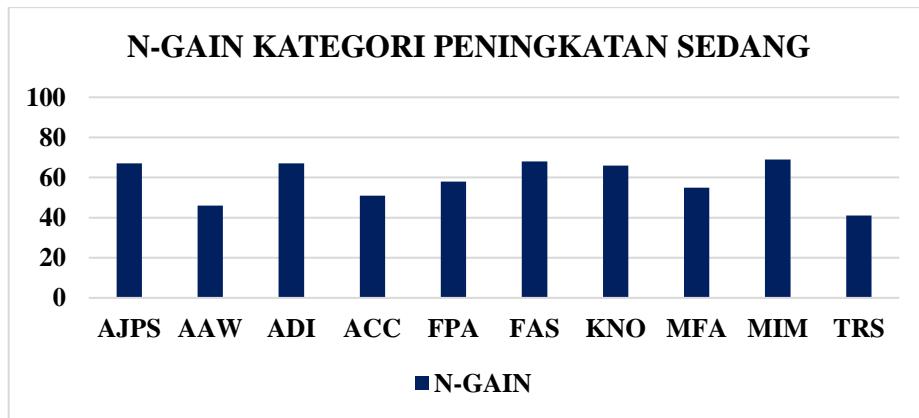


Gambar 5 Diagram Perbandingan *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain Kelas IV-B

Peningkatan yang merata dan dominan pada kategori sedang hingga tinggi mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis eksplorasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengapresiasi nilai-nilai kebinekaan sesuai dengan profil pelajar Pancasila.



Gambar 6 Diagram Kategori N-Gain Tinggi



Gambar 7 Diagram Kategori N-Gain Sedang

Dengan demikian, berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest* serta analisis N-Gain yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Mystery Box Education* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-B sekolah dasar di Surabaya. Peningkatan yang terjadi dapat dijelaskan melalui efektivitas media *Mystery Box Education* dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Media ini memfasilitasi siswa untuk belajar melalui eksplorasi dan diskusi, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan mengamati isi kotak, mengidentifikasi budaya, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya tidak hanya secara teoritis, tetapi juga secara visual dan praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Febrita & Ulfah (2019) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi.

Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis media *Mystery Box* mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (C4, C5, dan C6 dalam Taksonomi Bloom revisi). Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini juga mencerminkan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahamannya melalui interaksi dengan objek nyata dan diskusi sosial. Hal ini diperkuat oleh teori Nugraha & Solihin (2017) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model, strategi, dan media yang digunakan oleh guru.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Windayanti et al (2024) yang menunjukkan bahwa media *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi lebih lanjut karena dilakukan dalam konteks yang lebih spesifik, yaitu kelas IV-B sekolah dasar di Surabaya dengan karakteristik siswa yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media *Mystery Box Education*, tetapi juga memberikan wawasan kontekstual baru yang relevan dengan situasi pembelajaran di lapangan.

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan media *Mystery Box Education* terbukti mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang sebelumnya disebabkan oleh metode konvensional yang kurang menarik. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan nilai akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kerja sama kelompok, dan sikap menghargai keberagaman, yang merupakan bagian penting dari pembentukan karakter siswa dalam kerangka Profil Pelajar Pancasila.

## SIMPULAN

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media *Mystery Box Education* menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman budaya kelas IV-B sekolah dasar di Surabaya. Sebelum penggunaan media, hanya 14% dari 22 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 86% lainnya berada di bawah standar dengan nilai terendah sebesar 21 dan tertinggi 79. Setelah pembelajaran menggunakan media *Mystery Box Education*, terjadi peningkatan signifikan pada hasil *posttest*, di mana 95% siswa berhasil melampaui KKM dengan nilai tertinggi mencapai 98 dan nilai terendah meningkat menjadi 57. Peningkatan ini juga tercermin dari nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,71 atau 71%, yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang hingga tinggi. Artinya, siswa mengalami peningkatan pemahaman secara proporsional terhadap potensi maksimal yang dapat dicapai. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Mystery Box Education* tidak hanya mampu meningkatkan pencapaian akademik siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai keberagaman,

sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam membangun pemahaman secara kontekstual dan bermakna..

## DAFTAR PUSTAKA

- Arioen, R., Ahmaludin, H., Indriyani, J., & Wisnaningsih. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Dalilah, E. A. (2021). *Mengikisnya Nilai Persatuan dan Kesatuan Pada Masyarakat*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/hkfj5>
- Dewi, K. A., Rahayuni, K. K., Apriani, N. L., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Strategi Pembelajaran Guru dalam Mengajarkan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 71–81. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9110>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 181–189.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nugraha, R. G., & Solihin, F. K. (2017). Model Learning Cycle to Increase Student Critical Thinking on the Concept of IPS Learning Environment in Elementary School. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2), 34–45.
- Sundayana, R. (2014). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Windayanti, S., Muhajir, M., & Rismawati, R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Mystery Box Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PPKN Di SD Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar. *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 2(1), 304–323. <https://doi.org/10.59581/garuda.v2i1.2858>