

**PENGEMBANGAN MEDIA MISTERI BOX BERBASIS MODEL PjBL UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS
TENTANG DAUR HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS 4 SD NEGERI
RUNGGU**

Rosmanita¹, Muhamad Ajwar², Suriya Ningshyih³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, STKIP Taman Siswa Bima
e-mail : ¹ nitharn325@gmail.com,

ABSTRACT

This study examines the problem of lack of creativity level of grade 4 students at SD Negeri Runggu in learning material about the life cycle of animals. The main purpose of this research is to develop a Mystery Box media based on the Project-Based Learning (PjBL) model to increase students' creativity in science learning. This study uses a Research and Development (R&D) methodology following the Borg & Gall model which includes stages such as problem identification, product design, validation, and effectiveness testing. In this study, the formulation of the problem raised is: (1) The feasibility of the Mystery Box media based on the PjBL model has been proven to be good, with validation results from experts showing that this media is in accordance with learning standards. (2) The practicality of media in the context of its use in the classroom is very satisfying, because students can easily interact and actively engage in learning. (3) The effectiveness of media in increasing students' creativity also shows significant results, with increased engagement and clear learning outcomes. The purpose of this study is to ensure the feasibility and practicality of media so that it can be used effectively in the learning process, as well as to assess its impact on students' creativity, which is expected to improve the overall quality of learning. The results of the study showed that the implementation of the Mystery Box significantly increased students' engagement and creativity in learning. This shows that interactive media such as the Mystery Box can foster a dynamic learning environment, which will ultimately benefit the overall educational experience of students.

Keywords: Creativity, Learning, Mystery Box Media.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji permasalahan kurangnya tingkat kreativitas siswa kelas 4 di SD Negeri Runggu dalam mempelajari materi tentang daur hidup hewan. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media Mystery Box berbasis model Project-Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sains. Penelitian ini menggunakan metodologi Research and Development (R&D) mengikuti model Borg & Gall yang meliputi

tahap-tahap seperti identifikasi masalah, desain produk, validasi, dan uji efektivitas. Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang diangkat adalah: (1) Kelayakan media Mystery Box berbasis model PjBL telah terbukti baik, dengan hasil validasi dari para ahli yang menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan standar pembelajaran. (2) Kepraktisan media dalam konteks penggunaannya di kelas sangat memuaskan, karena siswa dapat dengan mudah berinteraksi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. (3) Keefektifan media dalam meningkatkan kreativitas siswa juga menunjukkan hasil yang signifikan, dengan peningkatan keterlibatan dan hasil belajar yang jelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan kelayakan dan kepraktisan media agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, serta untuk menilai dampaknya terhadap kreativitas siswa, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Mystery Box secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Mystery Box dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis, yang pada akhirnya akan memberikan manfaat bagi keseluruhan pengalaman pendidikan siswa.

Kata Kunci: Kreativitas, Pembelajaran, Media Misteri Box.

A. Pendahuluan

Di era kurikulum merdeka, pendidikan semakin fokus pada pengembangan keterampilan dan karakter siswa. Namun observasi di SD Negeri Runggu menunjukkan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran mengenai daur hidup hewan. Sebagian besar siswa kelas 4 mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini karena metode pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan monoton, seperti ceramah serta pemanfaatan buku teks semata. Metode tersebut sering kali gagal menarik minat siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Menurut penelitian Nuryati dan Yuniawati (2019), rendahnya kreativitas anak sekolah dasar sebagian besar dipicu oleh kurangnya model pengajaran yang mendorong eksplorasi dan inovasi. Hal ini sejalan dengan temuan Vera dan Astuti (2019), yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang tidak mendukung juga berkontribusi terhadap rendahnya tingkat kreativitas siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih interaktif dan menarik dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran interaktif berbentuk Misteri Box yang mengadopsi model

Project-Based Learning (PjBL) guna mendorong peningkatan kreativitas siswa. Dengan menggunakan pendekatan PjBL, Melalui pendekatan Project-Based Learning (PjBL), siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengeksplorasi materi, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung dalam proses belajar untuk membangun pengetahuan.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri Runggu, tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi guru dan sekolah secara keseluruhan. Media interaktif seperti Misteri Box yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik, serta membantu siswa memahami konsep daur hidup hewan dengan lebih mendalam. Penelitian ini mengikuti tahapan Borg & Gall, yang mencakup pengumpulan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, dan uji coba. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana media Misteri Box dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran IPAS tentang daur ulang kehidupan hewan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan desain deskriptif, mengacu pada model Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2017) dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sehingga prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam pembelajaran dan mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Menurut penelitian terdahulu, seperti yang diungkapkan oleh Rahmawati dan Sari (2020), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menyoroti pentingnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil

penelitian dari Hidayati dan Supriyadi (2023) mengungkapkan bahwa pengintegrasian aspek sosial dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan alam. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan guru mengenai keefektifan media yang dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif.

Dalam penelitian ini riset, proses pengembangan dilakukan dengan mengikuti langkah - langkah kerangka kerja Borg and Gall versi modifikasi dan menyesuaikannya dengan kebutuhan penelitian. Proses pengembangan dilakukan dengan mengikuti langkah - langkah versi modifikasi (Borg & Gall, 2017). Tahap selanjutnya dalam pengembangan meliputi potensi dan permasalahan,

pengumpulan data, pengumpulan desain produk, produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian produk, dan revisi produk.



Gambar 1. Langkah –Langkah Model Pengembangan Borg & Gall.

Uraian tahapan dalam penelitian pengembangan media Misteri Box yang mengacu pada model Project-Based Learning (PjBL) mencakup:

a. Temukan Masalah dan Potensi

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi potensi atau masalah. Menurut Sugiyono (2019), potensi merujuk pada segala hal yang jika dimanfaatkan akan memberikan manfaat dan menambah nilai. Sementara itu, masalah diartikan sebagai perbedaan antara apa yang diharapkan dan kenyataan yang terjadi.

b. pengumpulan data

Menurut Sugiyono (2019) pada tahap pengumpulan data peneliti meminta pertimbangan kepada informan untuk mengetahui produk seperti apa yang perlu dibuat untuk membantu mengatasi masalah yang terjadi. Setelah mengidentifikasi potensi dan permasalahan, peneliti mengumpulkan data menggunakan berbagai metode, seperti observasi di kelas, wawancara mendalam dengan guru, serta penyebaran angket kepada siswa. Data ini bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa dan guru, serta memancarkan efektivitas metode pembelajaran yang sedang diterapkan.

c. Desain produk

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, peneliti mulai merancang produk media pembelajaran Misteri Box yang berbasis Project-Based Learning (PjBL). Desain ini meliputi penetapan isi materi, susunan pembelajaran, serta jenis aktivitas yang akan dilaksanakan oleh siswa. Peneliti juga mempertimbangkan unsur interaktif untuk memastikan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan selanjutnya akan melalui proses validasi oleh kedua ahli.

d. validasi desain

Validasi desain bertujuan untuk mendapatkan masukan dan kritik yang berguna untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan, sehingga produk tersebut siap diimplementasikan kepada subjek penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah rancangan produk efektif secara rasional atau tidak. Adapun tahapan yang dilakukan pada bagian ini meliputi uji coba pada kelompok kecil yang terdiri dari 8 siswa kelas 4 dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 siswa kelas 4. Selain itu, produk telah divalidasi oleh kedua ahli terlebih dahulu sebelum dilaksanakan uji coba dan dikatakan sangat layak untuk digunakan.

e. Penyempurnaan Desain

Revisi desain yang pertama dilakukan berdasarkan saran/masukan dari ahli materi yaitu menambahkan kegiatan sosial dalam materi IPAS serta mengurangi prakata yang terlalu banyak. Dalam revisi desain dari ahli media ini yaitu, perkaya dengan warna dan ilustrasi yang menarik penggunaan font, style tidak seragam.

f. uji coba produk

Uji coba produk ini dilakukan secara terbatas dengan melibatkan 8 siswa kelas 4. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Borg & Gall (2017) bahwa dalam uji coba secara terbatas menggunakan 6-12 subjek. Para siswa ini diminta untuk mempelajari dan merangkai setiap tahapan dalam produk mengenai siklus daur hidup hewan secara berkelompok sesuai dengan pembagian yang telah ditentukan.

g. revisi akhir

Menurut Sugiyono (2019) pada tahap revisi produk ini jika setelah pengujian masih terdapat kelemahan, maka perlu dilakukan revisi lagi yang bersifat revisi final (*final produk revision*). Informasi ini akan digunakan untuk melakukan revisi terhadap produk tersebut, dalam tahap revisi produk ini peneliti memperbaiki aspek penyajian dari media yang dikembangkan.

Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini memakai rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{F (\text{skor yang diperoleh})}{N (\text{Skor maksimal})} \times 100\%$$

Tabel 1. kriteria penilaian validasi media dan materi

Rentang presentase penskoran %	Tingkat Kelayakan
81% – 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Tabel 2. kriteria penilaian respon guru dan respon siswa

Rentang presentase penskoran %	Tingkat Kepraktisan
81% – 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Kurang praktis
21% - 40%	Tidak praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

Untuk menghitung pengaruh (evektivitas) peningkatan kemampuan kreativitas siswa menggunakan media tersebut dalam penelitian ini yaitu dilaksanakan melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media yang dikembangkan menggunakan rumus kemampuan kreativitas belajar berikut:

$$= \frac{n (\text{skor perolehan})}{N (\text{Skor maksimal})} \times 100\%$$

Untuk menghitung pengaruh peningkatan Kreativitas menggunakan

Media misteri box berbasis model PjBL

dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah penggunaan produk yang dikembangkan melalui pre-test dan post-test menggunakan rumus N-gain. Perhitungan ini bertujuan untuk mengenai peningkatan nilai pre-test dan pos-test. Rumus N-gain (g) menurut Melzer (Ramdhani dkk., 2020) adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dijelaskan berdasarkan permasalahan menggunakan model pengembangan Borg & Gall, yang terdiri dari 7 tahapan yaitu meliputi potensi dan permasalahan, pengumpulan data, pengumpulan desain produk, produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian produk, dan revisi produk.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyederhanaan dari tujuh tahap pengembangan menjadi tiga tahap utama yang lebih terfokus.

Hal ini dilakukan untuk mempermudah pemahaman dan penekanan pada aspek-aspek kunci yang menjadi rumusan masalah. Ketiga rumusan masalah ini mencerminkan inti dari penelitian, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media Mystery Box berbasis model Project-Based Learning (PjBL). Dengan menyederhanakan struktur penelitian, diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana media ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Tahap pertama, kelayakan media, menilai sejauh mana media yang dikembangkan memenuhi standar pembelajaran yang telah ditetapkan. Ini mencakup validasi dari para ahli yang memastikan bahwa konten dan desain media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tahap kedua yaitu kepraktisan media, fokus pada bagaimana media ini dapat digunakan dengan mudah di kelas, sehingga siswa dapat berinteraksi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Pengalaman langsung siswa dalam menggunakan media ini menjadi

indikator penting dari keberhasilan implementasinya.

Proses pengembangan media Mystery Box berbasis model Project-Based Learning (PjBL) dirangkum dalam tiga tahap utama: (1) Kelayakan Media, (2) Kepraktisan Media, dan (3) Keefektifan Media.

1. Kelayakan Media

Tahap pertama yaitu kelayakan media dapat dilihat berdasarkan dari validasi ahli media dan ahli materi yang menilai kelayakan media Misteri Box. Media ini dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa semua elemen dalam produk memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan.

Validasi dilakukan dengan memberikan kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai konten, desain, dan metodologi yang digunakan. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki rata-rata persentase kelayakan mencapai 88,57%, sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya oleh Kuswara dkk, (2023) menekankan pentingnya validasi media untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

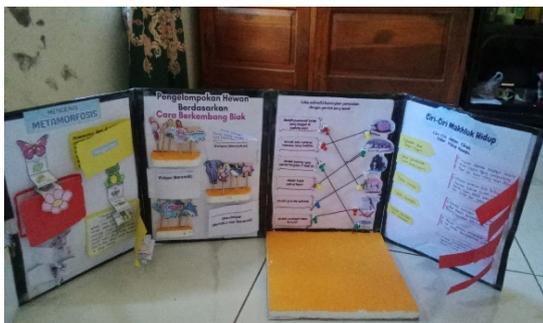
Mereka menemukan bahwa media yang telah melalui proses validasi cenderung lebih efektif dalam mendukung pembelajaran. Dengan demikian, langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.



Gambar 2. Tampilan media misteri box berbasis model PjBL sebelum direvisi

Hasil revisi media Misteri Box yang menggunakan model Project-Based Learning (PjBL) menunjukkan beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Pertama, variasi gambar dalam media ini masih minim, sehingga terkesan monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, materi yang disajikan tidak mencakup aspek sosial yang esensial untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Di sisi lain, judul Misteri Box tidak menggambarkan adanya unsur misteri yang seharusnya

menjadi daya tarik utama. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada aspek visual, konten, dan kesesuaian judul agar media ini lebih efektif dan menarik bagi siswa.



Gambar 3. Tampilan media misteri box berbasis model PjBL setelah direvisi

Adapun hasil dari ahli media dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3. Validasi ahli media

Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan cover	85,71%	Sangat layak
Tampilan Visual	91,43%	Sangat layak
Total	88,57%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata validasi media diperoleh nilai sebesar 88,57% dengan kategori sangat layak, dengan menunjukkan bahwa Media Misteri Box sangat layak untuk digunakan dalam pelajaran.

Misteri Box dirancang dengan tujuan utama untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Melalui pendekatan yang

interaktif dan menyenangkan, produk ini bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis tantangan. Siswa diajak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai masalah yang disajikan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi ahli materi oleh validator, yang merupakan dosen ahli yang mampu pada mata kuliah IPAS.

Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 validasi ahli materi

Aspek	Presentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan CP dan TP	90%	Sangat layak
Isi / konten	95%	Sangat layak
Penyajian pembelajaran	100%	Sangat layak
Total	95%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hasil rata-rata validasi materi diperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media misteri box berbasis model PjBL sangat layak diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan umpan balik yang diterima dari proses validasi, peneliti melakukan perbaikan desain untuk meningkatkan kualitas produk.

Beberapa elemen diubah atau ditambahkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Misalnya, peneliti menambahkan panduan penggunaan yang lebih jelas dan menerapkan beberapa tantangan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

2. Kepraktisan Media

Tahap kedua dalam penelitian ini fokus pada kepraktisan media Misteri Box, yang dievaluasi berdasarkan respon siswa dan guru terhadap kemudahan penggunaan media di kelas. Uji coba dilakukan dengan melibatkan siswa kelas 4 SD Negeri Runggu dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Misteri Box. Siswa diminta untuk berinteraksi dengan media, dan hasil survei menunjukkan bahwa 85% siswa merasa media ini praktis dan memudahkan mereka dalam memahami materi tentang daur hidup hewan. Penelitian Susanti (2023) menyoroti bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek kepraktisan, seperti kemudahan akses dan penggunaan, memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kepraktisan media

Misteri Box sejalan dengan temuan penelitian lain yang pentingnya kemudahan penggunaan media dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Aspek	Presentase	Kategori
Rasa senang	86,67%	Sangat Praktis
Keaktifan	80%	Praktis
Kemudahan	80%	Praktis
Minat	93,33%	Sangat praktis
Ketertarikan	80%	Praktis
Kreativitas dan kolaborasi	90%	Sangat praktis
Total	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5 di atas, maka diperoleh rata-rata dari penilaian respon siswa sebesar 85%. nilai ini menunjukkan bahwa Media Misteri Box berbasis model PjBL termaksud dalam kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada penerapan media misteri box berbasis model PjBL berjalan dengan lancar sehingga terlihat peningkatan hasil sesudah penerapan media dibandingkan dengan hasil sebelum penggunaan media, yang dapat dilihat dari tabel 7 dibawah ini:

Selain itu, peneliti juga mengamati bagaimana siswa

berkolaborasi saat menggunakan media ini. Interaksi yang terjadi memberikan gambaran bahwa siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Penelitian oleh Hidayati dan Supriyadi (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, media Misteri Box tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi mendalam terhadap hasil revisi. Uji coba ini sangat berharga, karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan sebelum melangkah lebih jauh. Dengan mengumpulkan umpan balik dari pengguna, peneliti dapat memahami aspek mana yang sudah berfungsi dengan baik dan mana yang perlu ditingkatkan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 8 orang siswa, dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 20 orang siswa. Sebelum di uji coba dilaksanakan, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, dan telah

dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Pada tahap penggunaan ini juga melibatkan 1 guru mata pelajaran untuk mengetahui respon guru dan respon siswa sebagai uji kepraktisan media pada respon guru dan respon siswa sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Respon Guru

Aspek	Presentase	Kategori
Rasa senang	80%	Praktis
Keaktifan	80%	Praktis
Kemudahan	80%	Praktis
Minat	90%	Sangat praktis
Ketertarikan	70%	Praktis
Total	80%	Praktis

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dilihat hasil rata-rata dari penilaian responden diperoleh rata-rata nilai 80% dengan kategori praktis yang menunjukkan bahwa media Misteri Box praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Keefektifan Media untuk meningkatkan kreativitas belajar.

Tahap terakhir mengevaluasi keefektifan media dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini. Sebelum penggunaan media, rata-rata nilai

keaktivitas siswa tercatat sebesar 34,42%. Namun, setelah penerapan media Misteri Box, nilai rata-rata kemampuan kreativitas meningkat menjadi 87,65%.

Tabel 7. Hasil keefektifan belajar siswa menggunakan pre-test dan post-test dengan menggunakan media misteri box.

\bar{x} Pre-test	\bar{x} Post-test	Nilai N-Gain	Kategori
34,42	87,65	0,81	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan kreativitas peserta didik setelah diterapkannya media misteri box berbasis model PjBL pada mata pelajaran IPAS. Rata-rata nilai kreativitas siswa sebelum menggunakan Media Misteri Box yaitu sebesar 34.42% yang termaksud dalam kategori rendah. Sedangkan setelah menerapkan Media Misteri Box, nilai rata-rata kemampuan kreativitas meningkat menjadi 87,65% yang termaksud dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa Media Misteri Box berbasis model PjBL memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi dan kreativitas siswa.

Menurut Sugiyono (2019), pada tahap revisi produk, jika setelah pengujian masih ada kelemahan

yang terdeteksi, maka perlu dilakukan revisi akhir (*final product revision*). Setelah melaksanakan uji coba pemakaian, ditemukan bahwa aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai terendah. Oleh karena itu, dalam tahap revisi ini, peneliti melakukan perbaikan pada aspek penyajian modul yang dikembangkan dengan membuat lembar kerja menjadi lebih menarik.

Peningkatan ini sangat menggembirakan dan menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan berkolaborasi. Penelitian oleh Rahmawati dan Sari (2020) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media Misteri Box berbasis PjBL tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Akhirnya, tahap ketiga adalah keefektifan media, yang mengevaluasi dampak penggunaan media terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dengan membandingkan hasil

sebelum dan sesudah penerapan media, peneliti dapat memperoleh informasi yang jelas mengenai kontribusi media dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Misteri Box yang berlandaskan model Project-Based Learning (PjBL) dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 SD Negeri Runggu. Media ini dinilai layak digunakan karena desainnya menarik dan isinya sesuai dengan kurikulum, serta mendapat penilaian positif dari ahli materi dan media. Selain itu, media ini juga praktis dalam proses pengajaran, mempermudah guru dalam merencanakan pembelajaran, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas interaktif. Keefektifan media ini tercermin dari peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa, yang tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga menerapkannya, mendorong pemikiran kritis dan pengembangan keterampilan yang relevan untuk abad ke-21. Secara keseluruhan, pengembangan media Misteri Box memberikan kontribusi positif

terhadap proses pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Saran

Dari hasil penelitian ini, disarankan agar guru secara rutin mengimplementasikan media Misteri Box dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan media dengan variasi konten yang lebih menarik dan pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media interaktif dan pendekatan PjBL untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Aini, S. D. U., Kholifah, S. R., Nurmaya, E. P. F., Hervanda, F. S., & Argadinata, H. (2024). Kepemimpinan Digital: Upaya Peningkatan Inovasi Pendidik di Sekolah Dasar. *Proceedings Series of Educational Studies*, (6), 83-94.
- Alzoubi, A. M., al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The Effect of Creative Thinking Education in Enhancing Creative Self-Efficacy and Cognitive Motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>

- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Septiyani, M. N. R., Abdurrafi, M. A., & Maulidah, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 875-883.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Ibnurhus, G. A., & Septa, S. (2025). Pengembangan Aplikasi "Talkbuddy" Berbasis Android sebagai Media Komunikasi dan Pembelajaran untuk Mahasiswa Tunarungu. *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: Economic, Accounting, Management and Business*, 8(1), 366-380.
- Indiriani, F., Fatimah, S., Rezza Septian, M., & Studi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi, P. (2024). *PENGEMBANGAN MODUL BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK PENGELOLAAN STRES AKADEMIK SISWA KELAS XI SMAN 1 SAGULING*. 7(2). <https://doi.org/10.22460/fokusv7i2>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khaerudin, K. (2022). Model Pembelajaran Terbalik Berbasis Masalah (PTBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 90. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p090>
- Kuswara, N. A. V., Malawi, I., & Sugito, S. (2023). Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi mata uang melalui model pembelajaran Problem Based Learning pada siswa kelas IV SDN Bulugledeg. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4393-4405.
- Muntari, M. (2019). Pengaruh Integrasi Pembelajaran Kooperatif Model Learning Together dan Pemecahan Masalah Kimia dengan Teknik Pathway terhadap Pemahaman Konseptual dan Algoritmik Kimia. *Belantika Pendidikan*, 2(1), 29-36.
- Muzakkir, M. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(2), 28-39.
- Paramitha, P. E. P. (2023). Upaya Pengembangan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Dengan Memanfaatkan Media Lingkungan. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 479-492.
- Putri, D. D., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE BERBASIS CTL PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. *Pendas:*

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4269-4281.
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185-193.
- Sausan, A. N., Safitri, A. G., Jannah, M., Haqi, Y. M., & Mashudi, E. A. (2023). Model Pendidikan Discovery Learning dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Asghar: Journal of Children Studies*, 3(2), 133-144.
- Susanti, W., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Pembelajaran aktif, Kreatif, dan Mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman*. Samudra Biru.
- Yudianto, U. C. B., Defauzi, P., Ahadiat, J. R., Ardiana, L., Kusmiyati, N., Nurlaela, N., ... & Habibi, M. F. (2023). Manajemen Pembiayaan Pendidikan: Overview Implementasi Pembiayaan Pendidikan Di Satuan-Satuan Pendidikan.
- Buku:**
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Gradini, E., & Umar, A. (2025). *Pemberdayaan Guru Matematika: Strategi, Kolaborasi & Panduan Praktis Pembelajaran Berbasis HOTS*. Elfarazy Media Publisher.
- Gusti Ayu Tri Agustiana, I., Agustini, R., Ibrahim, M., & Nyoman Tika, I. (2020). Musimin Ibrahim dan I Nyoman Tika (2020). In *Journal of Education Technology* (Vol. 4, Issue 2).