

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MYSTERY BOX TEMA BAGIAN TUBUH TUMBUHAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD

Taufiq Adi Lindarko¹, Henry Januar Saputra², Bagus Ardi Saputro³

^{1, 2, 3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Semarang

[1adilindarko@gmail.com](mailto:adilindarko@gmail.com), [2henryjanuar@upgris.ac.id](mailto:henryjanuar@upgris.ac.id),

[3bagusardi@upgris.ac.id](mailto:bagusardi@upgris.ac.id)

ABSTRACT

Elementary school science learning faces challenges in improving students' motivation and understanding of scientific concepts. Conventional learning that relies on lecture-based methods often makes students less motivated, making it difficult to achieve the expected competencies. Mystery Box is an innovative learning medium that utilizes an element of surprise to enhance students' curiosity, engagement, and concrete understanding of science concepts. This study aims to analyze the effect of using the Mystery Box medium on the science learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The research employed a quantitative method with a pre-experimental One Group Pretest–Posttest design involving 27 fourth-grade students at SD Negeri Lamper Tengah 01. The research instrument was a science learning outcomes test covering cognitive, affective, and psychomotor aspects. The results showed an increase in the average scores between the pretest and posttest, with a statistical value of $t_{count} = 9.76 > t_{table} = 2.06$ at a significance level of 0.05, indicating that the use of the Mystery Box had a significant effect on students' science learning outcomes. In addition, the improvement in affective engagement by 93% and psychomotor achievement by 85% indicates that the Mystery Box medium is not only effective in enhancing cognitive competence but also contributes to improving students' motivation and practical skills. These findings are consistent with previous studies showing that the use of Mystery Box media can increase students' interest and science learning outcomes (Syaira & Meilana, 2025; Hidayat & Lestari, 2025). In conclusion, the implementation of Mystery Box in science learning has a significantly positive impact on the learning outcomes of fourth-grade students and is worth considering as an effective alternative learning medium for elementary science education. Keywords: Mystery Box, Learning Media, Learning Outcomes, Science, Elementary School.

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memiliki tantangan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran berkonsep saintifik. Pembelajaran konvensional yang berorientasi pada ceramah seringkali membuat siswa kurang termotivasi sehingga sulit mencapai kompetensi yang diharapkan. Mystery Box adalah media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan unsur kejutan untuk meningkatkan rasa ingin tahu, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep IPA secara konkret. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan Mystery Box terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan pre-experimental One Group Pretest–Posttest pada 27 siswa kelas IV SD Negeri Lamper Tengah 01. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar IPA yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata skor antara pretest dan posttest dengan nilai statistik t hitung = 9,76 > t tabel = 2,06 pada tingkat signifikansi 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan Mystery Box terhadap hasil belajar IPA siswa. Selain itu, peningkatan keterlibatan afektif sebesar 93 % dan psikomotorik sebesar 85 % menunjukkan bahwa media Mystery Box tidak hanya efektif meningkatkan kompetensi kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterampilan praktik siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media Mystery Box dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPA siswa (Syaira & Meilana, 2025; Hidayat & Lestari, 2025). Kesimpulannya, penerapan Mystery Box dalam pembelajaran IPA memberikan dampak positif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan layak dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran IPA yang efektif.

Kata Kunci: Mystery Box, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, IPA, SD

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya

penggunaan media pembelajaran yang kontekstual untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Naskah menggunakan bahasa Indonesia.

Menurut Sari dkk. (2025) Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, potensi individu dan

kualitas sumber daya manusia dapat dikembangkan agar menjadi pribadi yang berpengetahuan, terampil, kreatif, inovatif, serta memiliki sikap dan perilaku yang positif. Seiring waktu, dunia pendidikan juga mengalami berbagai perubahan dan peningkatan, baik melalui pembaruan kurikulum maupun pemanfaatan media pembelajaran yang semakin beragam dan inovatif sesuai dengan kreativitas serta kebutuhan yang dikembangkan oleh masing-masing guru.

Menurut Saputra dkk. (2026) Dalam kegiatan pembelajaran, proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan suatu bentuk komunikasi yang melibatkan penyampaian pesan dari sumber kepada penerima pesan melalui media tertentu. Pesan yang dimaksud dalam pembelajaran adalah materi atau informasi pendidikan yang disusun berdasarkan kurikulum. Sumber pesan tersebut dapat berasal dari guru, siswa, lingkungan sekitar, maupun penulis buku melalui bahan ajar yang digunakan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan tersebut agar dapat diterima dan dipahami oleh siswa secara lebih jelas. Oleh karena itu, dalam

pelaksanaan pembelajaran diperlukan berbagai komponen yang saling berhubungan dan mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, guru, siswa, materi pelajaran, metode serta strategi pembelajaran, media atau alat bantu, sumber belajar, hingga evaluasi sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran.

Menurut Serawati dan Sri (2025) penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang bersifat interaktif terbukti lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan inovasi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan

khususnya pada mata pelajaran IPAS adalah penggunaan media *Mystery Box*. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena memunculkan rasa penasaran siswa terhadap isi kotak yang disediakan. Melalui kegiatan menebak, mengamati, dan mendiskusikan objek yang terdapat di dalam *Mystery Box*, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media ini juga membantu siswa memahami materi IPAS yang bersifat konkret, seperti bagian tubuh tumbuhan, karena siswa dapat melihat dan mengenali objek secara langsung.

Menurut Nawir (2024) *Mystery Box* merupakan media pembelajaran kreatif berbentuk kotak yang di dalamnya berisi berbagai pertanyaan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Media ini dirancang untuk menumbuhkan rasa penasaran serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan *Mystery Box*, siswa didorong untuk lebih aktif dalam menemukan jawaban dan memahami materi melalui kegiatan interaktif yang menarik, menyenangkan, serta memberikan tantangan selama proses belajar berlangsung.

Hal ini sejalan dengan penelitian Kodiriyah dkk. (2025) yang mengungkapkan bahwa Media *mystery box* merupakan salah satu media pembelajaran tiga dimensi berbentuk kotak yang didesain semenarik mungkin. Di dalamnya terdapat berbagai sisi yang memuat materi pembelajaran serta gambar-gambar yang bervariasi sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan konkret. Tampilan media *mystery box* yang menarik mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, baik pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Menurut Nazari & Utami (2022) Hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengetahui pencapaian belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa setelah

mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar. Tingkat keberhasilan tersebut biasanya ditunjukkan melalui skor atau nilai tertentu yang dapat berupa angka, huruf, kata, maupun simbol.

Hasil belajar juga menggambarkan kemampuan siswa yang sebenarnya setelah mengalami proses pembelajaran dan memperoleh pengetahuan dari sumber belajar, baik guru maupun media pembelajaran. Melalui hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana siswa mampu menangkap, memahami, serta menguasai materi pelajaran yang telah dipelajari. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi dasar penting bagi pendidik untuk mengevaluasi proses pembelajaran serta menentukan strategi dan metode pembelajaran yang lebih tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan kondisi dilapangan SDN Lamper Tengah 01, hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan masih tergolong rendah. Dari 27 siswa (14 perempuan dan 13 laki-laki), hanya 8 siswa atau sekitar 30% yang mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 70% lainnya belum tuntas.

Selain itu, sekitar 60% siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami jenis-jenis akar dan daun.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran masih kurang, dengan hanya 32% siswa yang aktif bertanya atau menjawab, sementara 68% cenderung pasif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum berlangsung secara menarik dan bermakna, salah satunya karena media yang digunakan kurang bervariasi serta belum melibatkan objek konkret sehingga siswa kesulitan melakukan pengamatan langsung terhadap bagian tumbuhan.

Hal ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan *Mystery Box* dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Penelitian oleh Qomariah et al. (2025) mengemukakan bahwa aspek pengetahuan meningkat dari 55% menjadi 85%, dan pemahaman siswa dari 52% menjadi 80% setelah penggunaan *Mystery Box* dalam IPA, serta siswa merasa pembelajaran lebih menarik dan percaya diri dalam menyampaikan materi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan

media pembelajaran *Mystery Box* pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Lamper Tengah 01. Media ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta mendorong siswa untuk aktif menemukan jawaban melalui kegiatan menebak, mengamati, dan berdiskusi. Penggunaan *Mystery Box* yang berisi objek atau gambar bagian-bagian tumbuhan bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret melalui pengalaman langsung, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media *Mystery Box* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik sesuai dengan indikator penilaian dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak (Soegeng, 2022:248). Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental*

dengan bentuk *One-Group Pretest–Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SDN Lamper Tengah 01 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki, dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Mystery Box*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest dan posttest*) untuk mengukur aspek kognitif, serta lembar observasi untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik. Selain itu, data juga diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara untuk mendukung hasil penelitian.

Teknik analisis data meliputi uji normalitas (*Liliefors*), uji hipotesis (uji-t), serta uji ketuntasan belajar baik secara individual maupun klasikal. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* berdasarkan hasil

uji-t, serta tercapainya ketuntasan belajar klasikal sesuai kriteria yang telah ditetapkan pada setiap aspek penilaian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas IV SDN Lamper Tengah 01 pada materi bagian tubuh tumbuhan. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran IPAS menggunakan media *Mystery Box*, kemudian diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil analisis data, nilai *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan hasil belajar tersebut diperkuat dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 9,76 dan t_{tabel} sebesar 2,06 pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($9,76 > 2,06$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa

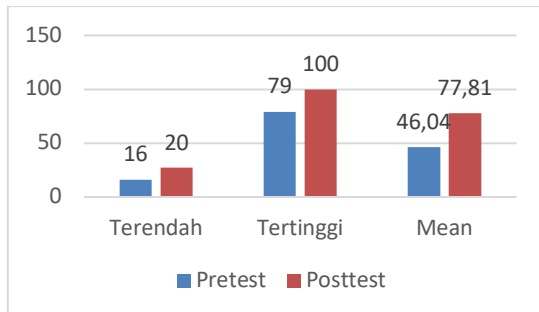
terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Mystery Box* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Lamper Tengah 01. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Mystery Box* dapat membantu siswa memahami materi bagian tubuh tumbuhan dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar siswa. Ringkasan peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV SDN Lamper Tengah 01

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	27	27
Nilai Terendah	16	20
Nilai Tertinggi	79	100
Rata-rata (mean)	46,04	77,81
Ketuntasan klasikal	29,63%	77,78%

Uji prasyarat analisis pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji normalitas Lilliefors. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai $L_{hitung} = 0,07$ lebih kecil daripada $L_{tabel} = 0,17$. Sementara itu, data *posttest* memiliki nilai $L_{hitung} = 0,15$ lebih kecil daripada $L_{tabel} = 0,17$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_{hitung} = 9,76$. Adapun nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,06. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,76 > 2,06$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Mystery Box* pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN Lamper Tengah 01.



Grafik 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV SDN Lamper Tengah 01

Berdasarkan Diagram 1, dapat diketahui adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai terendah, nilai tertinggi, serta nilai rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran

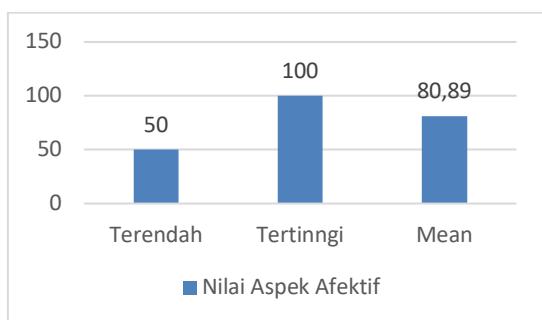
menggunakan media *Mystery Box* pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan. Peningkatan ini ditunjukkan dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 46,04 menjadi rata-rata nilai *posttest* sebesar 77,81, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 31,77. Selain itu, nilai terendah meningkat dari 16 menjadi 20, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 79 menjadi 100. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 29,63% pada *pretest* menjadi 77,78% pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Mystery Box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penilaian aspek afektif dilakukan melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang dinilai meliputi sikap tanggung jawab, kerja sama, kedisiplinan, serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*. Hasil rekapitulasi menunjukkan adanya capaian yang positif, di mana ketuntasan klasikal aspek afektif mencapai 93%. Adapun rincian data perolehan nilai aspek afektif siswa disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai Aspek Afektif

Keterangan	Nilai
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (mean)	80,89
Jumlah Siswa Tuntas	25
Ketuntasan klasikal	93%

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai afektif siswa adalah 80,89 yang termasuk dalam kategori baik. Tingkat ketuntasan klasikal mencapai 93%, yang berarti indikator keberhasilan ($\geq 70\%$) telah terlampaui. Pada indikator tanggung jawab, sebagian besar siswa memperoleh skor 3 dan 4, khususnya pada indikator menyelesaikan tugas kelompok dengan benar, tepat waktu, bersungguh-sungguh, serta tidak bergantung pada kelompok lain. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menampilkan sikap mandiri dan memiliki kesadaran dalam menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*.



Grafik 2 Nilai Aspek Afektif

Berdasarkan Grafik 2, nilai terendah aspek afektif siswa adalah 50, nilai tertinggi 100, dan rata-rata (*mean*) 80,89. Capaian tersebut menunjukkan bahwa aspek afektif siswa berada pada kategori baik.

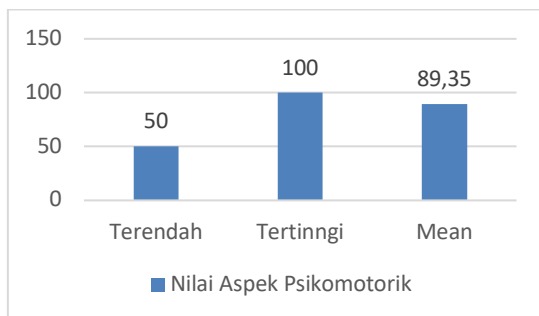
Aspek psikomotorik dinilai berdasarkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*, seperti bekerja sama dalam kelompok, melakukan pengamatan, serta menyelesaikan tugas dengan tepat. Data capaian aspek psikomotorik disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Nilai Aspek Psikomotorik

Keterangan	Nilai
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (mean)	89,35
Jumlah Siswa Tuntas	23
Ketuntasan klasikal	85%

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata nilai psikomotorik siswa mencapai 89,35 yang tergolong dalam kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal mencapai 85%, yang berarti sebanyak 23 dari 27 siswa telah mencapai batas ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu terampil dan mandiri

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*, serta aktif dalam menyelesaikan tugas dan menunjukkan kepercayaan diri selama proses pembelajaran berlangsung.



Grafik 3 Nilai Aspek Psikomotorik

Berdasarkan Grafik 3, nilai terendah aspek psikomotorik siswa adalah 50, sedangkan nilai tertinggi mencapai 100 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 89,35. Keterampilan psikomotorik siswa berada pada kategori sangat baik, yang ditunjukkan oleh tingginya nilai rata-rata yang diperoleh.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Lamper Tengah 01. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan hasil belajar kognitif siswa, meningkatnya

ketuntasan klasikal dari 29,63% pada *pretest* menjadi 77,78% pada *posttest*, serta hasil penilaian pada ranah afektif dan psikomotorik yang menunjukkan kategori baik hingga sangat baik dengan ketuntasan klasikal masing-masing sebesar 93% dan 85%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan siswa tidak hanya diterima begitu saja, tetapi dibangun oleh siswa melalui pengalaman langsung serta interaksi sosial yang bermakna selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPA, teori konstruktivisme melihat proses belajar sebagai suatu aktivitas yang aktif, di mana siswa secara sadar menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal mereka melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, dan keterlibatan langsung dengan lingkungan belajar.

Dalam penelitian ini, penggunaan media *Mystery Box* memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, karena siswa diajak untuk mengamati objek secara langsung, berdiskusi dalam kelompok, serta mengembangkan pemahaman mereka sendiri atas materi bagian

tubuh tumbuhan. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika peserta didik terlibat dalam interaksi sosial serta dukungan (scaffolding) dari guru maupun teman sebaya sehingga pengetahuan yang dibangun menjadi lebih bermakna.

Selain itu, temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa juga didukung oleh bukti empiris bahwa pendekatan konstruktivis dalam pendidikan IPA dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan pemahaman konsep secara lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, karena siswa secara langsung terlibat dalam kegiatan dan refleksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media *Mystery Box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh Nuradhisti & Prasetyaningtyas (2025) menunjukkan bahwa media *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa berdasarkan analisis skor *pretest* dan *posttest*

setelah penerapan media tersebut. Selain itu, Hasil penelitian yang dilakukan oleh Billah et al. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan media *Mystery Box* dalam pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme peserta didik serta memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran yang abstrak melalui latihan interaktif dan kegiatan yang menarik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini bahwa media *Mystery Box* membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi IPAS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Lamper Tengah 01 pada materi bagian tubuh tumbuhan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari nilai *pretest* ke *posttest*, serta hasil uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} = 9,76$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,06$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selain itu, penggunaan media *Mystery Box* juga mampu

meningkatkan hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik. Aspek afektif memperoleh rata-rata nilai 80,89 dengan ketuntasan klasikal 93%, sedangkan aspek psikomotorik memperoleh rata-rata nilai 89,35 dengan ketuntasan klasikal 85%. Dengan demikian, media *Mystery Box* tidak hanya efektif meningkatkan pemahaman siswa secara kognitif, tetapi juga berkontribusi positif dalam membentuk sikap serta keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain Nun Sila Kodiriyah, Joko Sutrisno AB, E. R. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA MISTERY BOX PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK Mendukung Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 4, 77–83.
- Billah, S., Pendidikan, S., & Islam, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SD Negeri 02 Sialang Kecamatan Kapur IX*. 7, 21591–21601.
- Chika Afrilia Serawati, S. A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA MYSTERY BOX MATERI WARISAN BUDAYA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V*. 10.
- Meilisa Khonirma S ari1), Henry Januar S aputra2), E. ubekt. (2025). *Analisis penerapan gerakan literasi melalui pembiasaan membaca dalam meningkatkan minat baca kelas iv di sdn bejirejo*. 5, 513–525.
- Nawir, M. (2024). *Pengaruh Model Talking stick Berbantuan Media Pembelajaran Mystery Box terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Gugus 3 Kecamatan Panakkukang Kota Makassar*. 4, 626–638.
- Nazari, A. K., & Utami, R. D. (2022). *Peran Guru dalam Melaksanakan Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 665–666.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2963>
- Nuradhisti, S. A., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). *Development of Mystery Box Learning Media to Improve Elementary School Students ' Learning Outcomes*. 11(3), 907–916.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10801>
- Qomariah, K., Pendidikan, P., Madrasah, G., Assunniyyah, U. A., Madya, I., Karsa, M., Wuri, T., & Hajar, K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box Sebagai Peningkatan Kognisi IPAS Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 7(2), 110–119.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2112>
- Saputra, H. J., Listyarini, I., Aniq, M., Basyar, K., & Pendidikan, F. I. (2026). *PENGEMBANGAN*

*BUKU DIGITAL MELALUI DEEP
LEARNING DI PENDAHULUAN
6, 178–194.*

Soegeng, 2022. Dasar-dasar
Penelitian. DI Yogyakarta:
Magnum Pustaka Utama