



Pengaruh Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang

Meilyana¹, Eni Heldayani², Tanzimah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
e-mail : meyy1705@gmail.com

Abstrak

Sebuah permainan yang disebut "*mystery box*" menggunakan kotak-kotak dengan berbagai ukuran dan bentuk yang menampung barang-barang atau kartu yang memiliki frasa atau kalimat di dalamnya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif yang dikombinasikan dengan teknik eksperimen. Dalam penelitian ini, tes dan observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Program SPSS kemudian digunakan untuk menghitung data yang diperoleh. Syarat pengujian penelitian adalah hipotesis disetujui jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika t_{hitung} 8,004 dan t_{tabel} 2,003, H_a dapat diterima. Temuan penelitian ini memperlihatkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *mystery box*.

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

Abstract

A game called "*mystery box*" uses boxes of various sizes and shapes to hold items or cards that have phrases or sentences in them. The purpose of this study was to determine the effect of media *mystery box* on social studies learning outcomes for fifth grade students of SD Negeri 195 Palembang. This study uses a quantitative research design combined with experimental techniques. In this study, tests and observations were used as data collection methods. The SPSS program was then used to calculate the data obtained. The research test requirement is that the hypothesis is approved if $t_{count} > t_{table}$. If t_{count} is 8.004 and t_{table} is 2.003, H_a can be accepted. The findings of this study show that there is a significant effect on the use of *mystery box* media.

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

PENDAHULUAN

Ini adalah sebuah sistem, pendidikan. Sistem pendidikan terdiri dari sejumlah elemen, termasuk guru, murid, tujuan pendidikan, sumber daya pendidikan, dan area belajar. Berbagai bagian yang membentuk sistem pendidikan semuanya saling berhubungan, bergantung, dan saling menentukan. Setiap unsur memiliki tujuan yang berbeda-beda dalam mencapai tujuan pendidikan. Jika unsur-unsur tersebut di atas digunakan untuk menunjang kegiatan pendidikan, maka akan terlaksana dengan baik (Saat, 2015, p. 1)

Salah satu disiplin ilmu dalam kurikulum SD/MI adalah ilmu-ilmu sosial (IPS). Murid dipimpin, ditujukan, dan didukung agar menjadi penduduk negara

Indonesia sekaligus penduduk dunia yang demokratis melalui kelas IPS. Fakta bahwa komunitas global selalu berkembang membuat tantangan ini sulit. Siswa harus mendemonstrasikan pemahamannya terhadap informasi yang tercakup dalam perkuliahan IPS dengan memberikan contoh-contoh konkrit dari masyarakat setempat (Rosidah, 2016, p. 122).

Sesuatu yang dapat mengkomunikasikan pesan, menggairahkan ide, perasaan, dan semangat belajar murid dianggap sebagai media pembelajaran dan dapat membantu siswa memulai proses belajar (Ekayani, 2017, p. 2). Media Kotak Misteri yaitu salah satu sumber daya yang tersedia untuk proses belajar mengajar. Menggunakan kotak berbagai bentuk dan ukuran yang menampung benda atau kartu dengan kata atau kalimat, media kotak misteri adalah permainan yang bertujuan untuk mengajarkan anak membaca. Kotak misteri adalah permainan yang menggunakan kotak dengan benda, seperti gambar atau kartu dengan kata atau kalimat (Handriani & Darnis, 2020, p. 18)

Menurut statistik murid kelas V semester 1 (ganjil) di SD Negeri 195 Palembang, nilai harian IPS masih rendah dan belum lulus KKM yaitu 70. Akibatnya, 14 dari 38 anak (atau 36,8%) mendapatkan nilai di bawah KKM. Ketika peneliti mencatat pengamatan selama PPL, Peneliti menemukan bahwa siswa berhenti memperhatikan penjelasan guru di tengah pelajaran dan kurang memiliki pola pikir ilmiah saat belajar. Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyuarakan pemikirannya dan kurangnya minat siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari merupakan indikator kurangnya pola pikir ilmiah mereka. Hal ini terlihat dari fakta bahwa hanya sedikit siswa yang terlibat dengan penjelasan guru tentang materi pelajaran. Media pembelajaran akan memudahkan guru dalam memberikan pelajaran dan memudahkan siswa dalam menguasai pelajaran yang disampaikan. Kemudian peneliti menetapkan untuk menggunakan media berupa *Mysteri Box* pada buku IPS dengan materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk melihat adanya pengaruh pada media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang.

Media yang memberikan informasi atau pesan instruksional yang dapat dipakai dalam pelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media yang menyampaikan ide atau fakta dengan maksud untuk memajukan pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media sangat penting untuk membangun siswa dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan kompetensi baru. Meskipun pendidik dapat menggunakan berbagai macam media dalam proses belajar mengajar, mereka harus berhati-hati ketika membuat pilihan mereka (Hasan & dkk, 2021, p. 4)

Media Kotak ajaib atau *mystery box* disebut sebagai "Kotak Misteri" dalam bahasa Indonesia. Istilah "kotak misteri" mengacu pada kotak yang dapat disesuaikan ukurannya dan tidak transparan. Karena terbuat dari karton dan berbentuk kotak, maka permainan ini dinamakan kotak misteri. Ketika kotak ditutup, isinya adalah misteri bagi para murid. Kotak ajaib/misteri dinamakan demikian karena anak-anak tidak akan menyadari isinya sampai tutupnya dibuka (Simamora, Hasibuan, & Lubis, 2019, p. 97). Guru dapat memanfaatkan *Mystery Box* untuk mendukung pembelajaran di kelas dan meningkatkan pembelajaran

melalui media berbasis IT. Selain itu, karena ilustrasi diberikan bersamaan dengan diskusi tentang konten yang diajarkan, hal ini memfasilitasi pembelajaran dengan membantu murid mengerti materi pelajaran.

METODE

Penelitian kuantitatif melalui memanfaatkan metode eksperimen dengan jenis penelitian *True-Eksperimental Design* berbentuk *Posttest-Only Control Design*.

| | | |
|---|---|----------------|
| R | X | O ₂ |
| R | | O ₄ |

Partisipan di penelitian ini yaitu semua murid kelas V SD Negeri 195 Palembang. Dapat dilihat dari tabel ini.

Tabel 1. Populasi Penelitian

| No | Kelas | Jumlah Siswa |
|---------------|-------|------------------|
| 1 | V A | 38 |
| 2 | V B | 32 |
| 3 | V C | 33 |
| 4 | V D | 33 |
| Jumlah | | 123 Siswa |

Sumber: SD Negeri 195 Palembang

Sampel dipetik dengan memakai teknik sampling, dan teknik pengambilan sampel yang dipilih untuk memilih sampel adalah *Probability Sampling* dengan metode *Simple Random Sampling*, yaitu sampel yang diambil secara acak atau tidak pandang bulu, dan membagikan kesempatan yang sama ke setiap komponen populasi untuk dipilih secara acak untuk berpartisipasi dalam sampel, baik tunggal atau kolektif (Riyanto & Hatmawan, 2020, p. 16). Maka di dapatkan kelas V.A kelas eksperimen dan kelas V.D kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Menurut Arikunto (Kesumawati & Aridanu, 2018, p. 19), Pengukuran validitas atau tingkat validitas suatu instrumen disebut validitas. Jika alat ukur menunjukkan keakuratan yang digunakan, itu dianggap sah.

Pada pengujian validitas ini akan dibantu dengan aplikasi SPSS.22 untuk pengolahan dan menganalisis data korelasi variabel. Nilai validitas instrumen ini di dapat dengan menghitung nilai skor siswa selain golongan eksperimen dan golongan kontrol. Nilai validitas yang didapat pada penelitian ini dijabarkan dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

| No Item | r Hitung | r Tabel | Keterangan |
|---------|----------|--------------|-------------|
| 1 | 0,605 | | Valid |
| 2 | 0,605 | | Valid |
| 3 | 0,538 | | Valid |
| 4 | 0,650 | | Valid |
| 5 | 0,687 | | Valid |
| 6 | 0,538 | | Valid |
| 7 | 0,707 | | Valid |
| 8 | 0,680 | | Valid |
| 9 | 0,727 | | Valid |
| 10 | 0,538 | | Valid |
| 11 | 0,356 | | Tidak Valid |
| 12 | -0,211 | | Tidak Valid |
| 13 | 0,107 | | Tidak Valid |
| 14 | 0,068 | | Tidak Valid |
| 15 | 0,068 | | Tidak Valid |
| 16 | 0,829 | 0,482 | Valid |
| 17 | 0,113 | | Tidak Valid |
| 18 | 0,829 | | Valid |
| 19 | 0,605 | | Valid |
| 20 | 0,538 | | Valid |
| 21 | 0,517 | | Valid |
| 22 | 0,007 | | Tidak Valid |
| 23 | 0,068 | | Tidak Valid |
| 24 | 0,707 | | Valid |
| 25 | 0,680 | | Valid |
| 26 | 0,580 | | Valid |
| 27 | 0,580 | | Valid |
| 28 | 0,082 | | Tidak Valid |
| 29 | 0,829 | | Valid |
| 30 | 0,580 | | Valid |

Uji validitas pada penelitian ini juga dikonsultasikan dengan 3 orang validator yaitu Dosen PGSD Universitas PGRI Palembang yang berkompeten dalam bidang IPS dan juga dikonsultasikan pada guru sekolah dasar untuk melihat kelayakan soal, materi, media yang akan digunakan pada penelitian, setelah itu soal di uji cobakan pada kelas VI.

Uji Reliabilitas

Uji realibilitas memiliki teknik yang dapat dilakukan untuk menguji data. Pada penelitian ini akan menggunakan *Spearman Brown (Split Half)*, metode atau teknik belah dua (*Split Half*) dengan menggunakan formula *Sperman-Brown* Pendekatan ini hanya dapat digunakan jika alat ukur memiliki jumlah item genap dan dapat dipilah menjadi dua kelompok: item ganjil dan item genap.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

| Kelas | Nilai Korelasi | r tabel | Keterangan | Kesimpulan |
|-------|----------------|---------|--------------------------|-------------------|
| | 0,976 | 0,482 | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | Reliabilitas baik |

Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 4 Uji Tingkat Kesukaran Soal

| NO Item Pertanyaan | Tingkat Kesukaran | Tingkat Kesukaran Butiran Soal |
|-----------------------|-------------------|-----------------------------------|
| 1 | 0,58 | Sedang |
| 2 | 0,76 | Mudah |
| 3 | 0,76 | Mudah |
| 4 | 0,76 | Mudah |
| 5 | 0,84 | Sedang |
| 6 | 0,76 | Mudah |
| 7 | 0,64 | Sedang |
| 8 | 0,82 | Mudah |
| 9 | 0,64 | Sedang |
| 10 | 0,76 | Mudah |
| 16 | 0,70 | Sedang |
| 18 | 0,70 | Sedang |
| 19 | 0,76 | Mudah |
| 20 | 0,76 | Mudah |
| 21 | 0,70 | Sedang |
| 24 | 0,64 | Sedang |
| 25 | 0,82 | Mudah |
| 26 | 0,82 | Mudah |
| 27 | 0,82 | Mudah |
| 29 | 0,70 | Sedang |
| 30 | 0,82 | Mudah |

Uji Daya Pembeda

Tes daya pembeda yaitu kapasitas melainkan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan buruk. Indeks daya pembeda berfungsi sebagai ekspresi nilai daya pembeda. Pertanyaan tersebut memisahkan antara kelompok tinggi dan kelompok rendah hingga derajat yang lebih besar atau lebih besar tergantung pada indeks daya diskriminatifnya (Hanifah N. , 2014, p. 47). Rumusnya sebagai berikut:

$$DP = \frac{J_{BA} - J_{BB}}{J_{SA}}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

J_{BA} = Jumlah peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar.

J_{BB} = Jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar.

J_{SA} = Jumlah seluruh peserta kelompok atas bawah

Candiasa (Payadnya, 2018, p. 30)

Tabel 5 Uji Daya Pembeda

| No Item Pertanyaan | Daya Pembeda | Tingkat Daya Pembeda Butiran Soal |
|-----------------------|--------------|--------------------------------------|
| 1 | 0,40 | Baik |
| 2 | 0,26 | Sedang |
| 3 | 0,5 | Jelek |
| 4 | 0,5 | Jelek |
| 5 | 0,51 | Baik |
| 6 | 0,26 | Sedang |
| 7 | 0,51 | Baik |
| 8 | 0,37 | Sedang |
| 9 | 0,51 | Baik |
| 10 | 0,5 | Jelek |
| 16 | 0,62 | Baik |
| 18 | 0,62 | Baik |
| 19 | 0,26 | Sedang |
| 20 | 0,5 | Jelek |
| 21 | 0,38 | Sedang |
| 24 | 0,51 | Baik |
| 25 | 0,37 | Sedang |
| 26 | 0,37 | Sedang |
| 27 | 0,37 | Sedang |
| 29 | 0,62 | Baik |
| 30 | 0,37 | Sedang |

Uji Normalitas

Ditujukan untuk mengetahui variabel endogen dalam penelitian yang mempunyai distribusi normal atau tidak (Kesumawati & Aridanu, 2018, p. 67). Pengujian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data

| Kelas | Data | N | Nilai Signifikan | Keterangan |
|------------|--------------|----|---------------------|----------------------|
| Eksperimen | Post Test | 30 | 0,058 | Berdistribusi Normal |
| Kontrol | Post Test | 28 | 0,141 | Berdistribusi Normal |

(Sumber: SPSS.22)

Tabel menyatakan bahwa data *posttest* kedua kelompok siswa yang disajikan sampel penelitian memiliki sebaran data normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dengan memakai uji *levene's test of homogeneity of variances*. Hasil uji homogenitas data secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Tabel Uji Homogenitas Data

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig |
|------------------|-----|-----|-------|
| 0,335 | 1 | 58 | 0,565 |

Berdasarkan perhitungan di atas, didapatkan nilai probabilitas (signifikan) sebesar 0,565 lebih besar dari 0,05 data tersebut dinyatakan homogen.

Uji T

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menguji perbedaan data awal dan data akhir menggunakan *Uji Independent T Test*.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent T Test*.

| Data | t_{hitung} | t_{tabel} | Keterangan |
|---------------|--------------|-------------|----------------|
| Hasil Belajar | 8,004 | 2,003 | H_a diterima |

Uji-t dua sampel bebas digunakan untuk membandingkan selisih dua rata-rata hitung dari dua sampel independent dengan asumsi data berdistribusi normal (Kesumawati, Retta, & Sari, 2017, p. 145) Pada tabel 8 diperoleh t_{hitung} adalah 8,004, menurut kriteria pengujian hipotesis bahwa H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. t_{hitung} adalah 8,004 dan t_{tabel} adalah 2,003 maka H_a diterima. Berarti adanya pengaruh yang signifikan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang.

KESIMPULAN

Bersumber dari rumusan masalah yang melatarbelakangi dan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan media kotak misteri terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang. Dampak tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan perolehan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen adalah 84,1667 untuk kelas kontrol adalah 67.143. Menurut kriteria penilaian hipotesis bahwa H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, $8,004 > 2,003$ maka terdapat pengaruh yang cukup besar media kotak misteri terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekayani, N. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*, 2.
- Handriani, M., & Darnis, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Melalui Permainan Mystery Box Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Caksana*, 18.
- Hanifah, N. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Sosio e-Kons*, 47.
- Hasan, M., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: NoerFikri Offset.
- Kesumawati, N., Retta, A. M., & Sari, N. (2017). *Pengantar Statistika Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Payadnya. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik*

Dengan SPSS. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 122.

Saat, S. (2015). Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan. *Jurnal Al-Ta'dib*, 1.

Simamora, L. H., Hasibuan, H., & Lubis, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 97.