

PENGARUH MEDIA *MISTERY BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPANKU KELAS V DI SD NEGERI 2 MEUREUDU

¹ Muntaza Fahira, ² Intan Safiah, ³ Ahadin

¹²³PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

Correspondence

Email: muntazafahira819@gmail.com

No. Telp:

Submitted 11 Desember 2024

Accepted 14 Desember 2024

Published 21 Desember 2024

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students and the use of learning media that is still lacking in learning, especially mystery box media. This study aims to determine the Influence of Mystery Box Media on Student Learning Outcomes on the Material of Norms in My Life, Grade V at SD Negeri 2 Meureudu. This study uses a quantitative approach to the experimental method with a Quasi experimental design research type with a nonequivalent control group design. Sampling using the Non Probability sampling technique with a sample size of 18 students in the experimental class V A and 17 students in the control class V B. The data collection technique uses a multiple choice test totaling 10 questions. The results of the study showed an increase in student learning outcomes after learning using mystery box media with student learning outcomes based on the average posttest score for the experimental class of 83.89 and the control class of 42.22. The hypothesis test with the Sig (2-tailed) result is $0.000 < 0.05$. This means that there is a significant difference in posttest scores between the experimental class and the control class. It can be concluded that there is an Influence of Mystery Box Media on Student Learning Outcomes on the Norms in My Life Material of Class V at SD Negeri 2 Meureudu

Key Words: *Box Media, Learning Outcomes, Norms in My Life Material*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Hasil Belajar siswa tergolong rendah dan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang digunakan dalam pembelajaran terutama media *mystery box*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Norma Dalam *Kehidupanku* Kelas V Di SD Negeri 2 Meureudu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan jenis penelitian *Quasi eksperimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Non Probability sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 18 peserta didik V A kelas eksperimen dan 17 peserta didik V B kelas kontrol. Teknik pengumpulan data melalui tes pilihan ganda berjumlah 10 soal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *mystery box* dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen sebesar 83.89 dan kelas kontrol sebesar 42.22. Adapun uji hipotesis dengan hasil Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Norma Dalam *Kehidupanku* Kelas V Di SD Negeri 2 Meureudu.

Kata Kunci: *Media Mystery Box, Hasil Belajar, Materi Norma Dalam Kehidupanku*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dan anak didik dalam upaya membantu anak didik mencapai tujuan-tujuan pendidikan seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam lingkungan keluarga interaksi terjadi antara kedua orang tua sebagai pendidik dan anak-anak sebagai peserta didik. Semua orang tua menghendaki anak-anaknya menjadi orang yang baik, bertaqwa, pandai dan sukses, kebanyakan dari mereka tidak memilih rencana tertulis, jelas dan terinci, karena orang tua tidak tau apa, bagaimana dan kapan harus diberikan kepada anaknya, untuk mencapai tujuan-tujuan yang mulia itu (Alifah, 2021).

Proses belajar merupakan salah satu faktor penting. Belajar sendiri adalah sebuah proses penambahan bagian demi bagian informasi baru terhadap informasi yang telah diketahui dan dikuasai sebelumnya (Majid, 2014). Ini terjadi karena belajar merupakan proses pengembangan pengetahuan siswa. Proses belajar terjadi ketika siswa dapat menghubungkan

apa yang telah mereka ketahui dengan apa yang mereka temukan dalam pengalaman belajar yang terjadi melalui interaksi yang bermakna antara siswa dengan siswa lain, guru, bahan pelajaran, dan lingkungan belajarnya.

Pembelajaran yang harus dilakukan guru di dalam sebuah kegiatan di kelas adalah menanamkan makna belajar bagi peserta didik agar hasil belajar bermanfaat untuk melanjutkan kejenjang pendidikan berikutnya dan memberikan pengalaman belajar untuk mencapai sebuah bekal dimasa yang akan datang (Khanifatul, 2013).

Suatu proses belajar mengajar, guru mempunyai peranan yang penting, dalam menggunakan metode mengajar dan media mengajar. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai. Maka dari itu guru memiliki peranan penting dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran. (Afifah, 2015).

Salah satu materi dalam pembelajaran PPKn adalah norma dalam kehidupan. Pengenalan norma pada siswa kelas V dasar adalah hal yang sangat penting diperhatikan, karena pada anak usia tersebut pembentukan karakter pada anak dapat dibentuk dengan mudah. Dengan adanya pembelajaran PPKn di SD siswa dapat mempelajari sesuatu hal yang baik untuk dirinya. Dengan pembelajaran PPKn di SD siswa diajarkan berbagai norma-norma yang penting untuk pedoman atau aturan untuk kehidupannya, untuk itu penggunaan media sangat diperlukan agar siswa memahami materi norma dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan alat pembelajaran yang cocok dalam proses belajar mengajar, banyak membantu peserta didik untuk mengenal dan mengetahui langsung tentang apa yang sedang mereka pelajari atau yang diajarkan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu menolong peserta didik untuk mendapatkan pengertian yang lebih banyak mengenai materi yang mereka pelajari. (Munawarah *et al.*, 2022)

Adapun media yang konkret seperti menggunakan media *Mystery Box* untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman siswa. Penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran menjadi sebuah strategi yang efektif dalam menarik minat serta membangkitkan rasa penasaran siswa. Ketertarikan ini menjadi kunci dalam memperkuat minat belajar siswa. Saat siswa tertarik dan penasaran dengan isi kotak misteri tersebut, mereka cenderung lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Pamungkas dan Wirastiwi, 2022).

Mystery box ini diisi dengan beragam benda atau gambar yang merepresentasikan nilai-nilai norma secara visual atau simbolis dan makna penjelasan dari norma tersebut. Misalnya, lambang-lambang atau simbol-simbol yang mencerminkan persatuan, keadilan, kemanusiaan, demokrasi, dan ketuhanan yang maha esa, dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

Media *Mystery Box* juga dapat menarik perhatian siswa dengan adanya unsur misteri dan kejutan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam belajar. Selain itu, benda-benda atau gambar yang ada dalam kotak dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk memahami konsep dan nilai-nilai norma secara konkret (Sa'diah dan Wicaksono, 2022). Proses diskusi dan kerja sama dalam memprediksi isi kotak dan mengkaitkannya dengan materi norma dalam kehidupan dapat mengasah kreativitas dan pemahaman siswa. Dalam konteks ini, media *Mystery Box* menjadi alat yang tidak hanya memfasilitasi pengenalan nilai-nilai norma, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. Sehingga tak hanya meningkatkan hasil belajar, media *Mystery Box* juga menjadi jembatan penghubung untuk memperkaya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai norma dalam kehidupan secara lebih mendalam dan bermakna.

Oleh karena itu peneliti menerapkan media *mystery box* untuk mengembangkan pola pikir peserta didik dan dapat memahami materi pembelajaran khususnya materi norma dalam

kehidupan. penulis menarik kesimpulan bahwa *Mystery box* merupakan salah satu media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan memahami “norma dalam kehidupanku” karena murid kelas V SD masih dalam tahap pengenalan dan pemahaman norma dilingkungan sekitar, adapun juga alasan utama peneliti mengambil media *mystery box* karena mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui penggunaan benda-benda atau gambar-gambar dalam *mystery box* yang terkait dengan norma. Media ini merangkul konsep penggunaan kotak misteri sebagai sarana edukatif untuk mengantar materi-materi penting dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dari permasalahan yang ada, maka peneliti hendak membenahi proses pembelajaran yang telah tercipta. Salah satu opsi yang mungkin yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang akurat. Untuk mewujudkan keadaan belajar yang nyaman, guru menyiapkan bahan ajar, memberi kesempatan terhadap peserta didik untuk mencari secara independen, melakukan penelitian, melakukan eksperimen, menganalisis dan berdiskusi dengan anggota kelompok (Safiah *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 2 Meureudu khususnya pada materi norma dalam kehidupanku di kelas V, adanya temuan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, dikarenakan pola pikir siswa hanya fokus menuntaskan materi dan menghafal konsep, sehingga peserta didik tidak dapat mengembangkan pola pikirnya dengan baik dan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang digunakan dalam pembelajaran terutama media *mystery box*, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan monoton dalam pembelajaran tanpa menggunakan media sehingga siswa cenderung bosan dan jenuh, siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, Jika hal ini dibiarkan begitu saja, akan berdampak buruk bagi siswa itu sendiri, banyak cara yang dilakukan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*). Lokasi penelitian di SD Negeri 2 Meureudu dengan populasi yang diambil seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Meureudu serta sampel yang diambil terdiri dari 18 peserta didik kelas V A dan 17 peserta didik V B.

Teknik pengumpulan data menggunakan berupa tes yang berbentuk pilihan ganda 10 pilihan ganda. Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik pada kelas eksperimen yaitu kelas VA dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Data diolah secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t-paired dengan menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Program for Social Science (SPSS)*. Penelitian ini menggunakan *IMB SPSSStatistic version 25 for windows*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 10 Agustus hingga 13 Agustus 2024 di SD Negeri 2 Meureudu, Pidie Jaya. Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V pada materi Norma dalam Kehidupanku sebelum dan sesudah menggunakan media *Mystery Box*. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal *pre-test* dan 10 soal *post-test*. Kelas eksperimen mengikuti dua pertemuan dan pada kelas kontrol 1 kali pertemuan.

Pada kelas kontrol, pertemuan ke-1, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik. setelah itu, dilanjutkan dengan peneliti melakukan pembelajaran materi norma dalam kehidupanku. Dalam proses pembelajaran, peneliti hanya memberikan penjelasan tentang materi tanpa menggunakan media *Mystery Box*. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung

lebih banyak peneliti berperan didalam pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik. peserta didik hanya menerima dan mencatat materi yang dijelaskan guru. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih banyak diam dan terlihat kurang aktif. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti memberikan soal *post-test* kepada peserta didik.

Pertemuan ke-2 dikelas eksperimen, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik, peneliti mengawali pembelajaran dengan pengenalan konsep dan aturan main *Mystery Box* untuk memastikan pemahaman siswa. Setelah itu peneliti melangsungkan pembelajaran norma dengan menggunakan media *Mystery Box* sampai dengan selesai. Selanjutnya peserta didik diminta untuk menuliskan kesimpulan dari apa yang telah di pelajari serta menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang terdapat pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1.

Pada pertemuan ke-3, peneliti kembali menyiapkan bahan bacaan tentang materi norma dalam kehidupanku dan kembali mengawali pembelajaran dengan menggunakan media *Mystery Box*. Peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media *Mystery*. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kembali melanjutkan mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) 2. Setelah selesai mengerjakan LKPD 2, peneliti memberikan soal *post-test* kepada peserta didik. Adapun data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Data Penelitian

Data penelitian ini didapatkan dari hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dengan skor maksimal 100. Berikut merupakan data hasil belajar peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 2 Meureudu.

Tabel 1 Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen (VA)

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post Test
1	Ahmad Al-faruki	30	90
2	Haidar Al faruq	20	80
3	Bilqis Sayuti	40	70
4	M. Al Afgan	60	80
5	Khanza Qaireen Azzalea	50	80
6	Adam Rifqi	30	80
7	M. Arief	40	90
8	Fathin Naufal	50	100
9	Nur Qamarati	50	90
10	Naufal Fayyadhi	60	100
11	Aisyah Alhumaira	30	70
12	Zikrul Khalik	60	100
13	Hafizul Nizam	50	90
14	Afika Zahra	60	80
15	Zainunis	20	70
16	M. Aziz	30	80
17	Asyif Barqis	40	70
18	Fahhar	40	90
Total		760	1510
Rata-rata		42.22	83.89

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen berjumlah 18 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan pretest sebesar 760 dan nilai rata-rata sebesar 42,22 sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai keseluruhan sebesar 1510 dan nilai rata-rata

sebesar 83,89. Dapat disimpulkan bahwa, nilai *post-test* peserta didik mengalami peningkatan dari nilai *pre-test*.

Tabel 2 Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol (VB)

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post Test
1	Afra Naila	60	70
2	Bilqis Anindita	40	60
3	M. Luthfi	30	50
4	M. Ikhwan	30	60
5	Ulfa Humaira	50	70
6	Naufal Rahmat	40	60
7	M. Daffa Akbar	30	50
8	Asmaul Husna	50	70
9	Intan Zakia	40	80
10	Reyhan Al-ghifari	20	40
11	M. Arkan	30	50
12	Syifaul Putri	40	60
13	Nabila Asyura	50	70
14	Siti Raisa	60	70
15	Naura Aini	40	80
16	M. Al-falah	50	60
17	M. Rizki	20	50
Total		680	1050
Rata-rata		40	61.76

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas kontrol berjumlah 17 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan pretest sebesar 680 dan nilai rata-rata sebesar 40. Sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai keseluruhan sebesar 1050 dan nilai rata-rata sebesar 61,76. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *post-test* peserta didik mengalami peningkatan dari nilai *pre-test*.

Analisis Data Penelitian

Hasil Analisis Data Deskriptif

Berdasarkan hasil tes yang telah diperoleh dikelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dianalisis secara deskriptif yaitu dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dan jumlah ketuntasan siswa. Peneliti menggunakan rata-rata hasil belajar siswa untuk melihat perbandingan hasil perlakuan pada kedua kelas menggunakan model pembelajaran *Mistry Box* dan pembelajaran konvensional. Berikut tabel rata-rata hasil belajar siswa.

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif

	Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	18	40	20	60	42.22	13.528
Posttest Eksperimen	18	30	70	100	83.89	10.369
Pretest Kontrol	17	40	20	60	40.00	12.247
Posttest Kontrol	17	40	40	80	61.76	11.311
Valid N (listwise)	17					

Kriteria Ketuntasan Minimum atau KKM yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 70. Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh nilai minimum atau nilai terendah pretest pada kelas eksperimen adalah 20 dan pada kelas kontrol adalah 20. Sedangkan nilai minimum posttest pada kelas eksperimen adalah 70 dan pada kelas kontrol memperoleh 40. Nilai maksimum atau nilai tertinggi pretest pada kelas eksperimen sebesar 60 dan pada kelas kontrol sebesar 60. Nilai maksimum posttest pada kelas eksperimen sebesar 100 dan pada kelas kontrol adalah 80. Adapun nilai mean atau rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 42,22 dan pada kelas kontrol adalah 40,00. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pretest yang diperoleh kedua kelas tersebut tidak tuntas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 83,80 dan di kelas kontrol sebesar 61,76. Berdasarkan nilai rata-rata post-test pada kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan kelas kontrol.

N-Gain Score

N-gain score adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektifitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Untuk menghitung skor N-Gain, dapat menggunakan rumus dibawah ini:

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

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi. Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi.

Tabel 4 Kriteria N-Gain Ternormalisasi

Nilai N-gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Dalam penelitian ini Uji N-Gain Score digunakan untuk mengetahui ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest eksperimen dan rata-rata nilai posttest kontrol. Berikut merupakan hasil perhitungan uji N-Gain Score yang dilakukan:

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

Siswa	N-Gain Score Eksperimen	N-Gain Score Kontrol
1	0.86	0.25
2	0.75	0.33
3	0.50	0.29
4	0.50	0.43
5	0.60	0.40
6	0.71	0.33
7	0.83	0.29
8	1.00	0.40
9	0.80	0.67
10	1.00	0.25
11	0.57	0.29
12	1.00	0.33
13	0.80	0.40
14	0.50	0.25
15	0.63	0.67
16	0.71	0.20
17	0.50	0.38
18	0.83	0
Rata-rata	0.73	0.34

Berdasarkan tabel n-gain score (%) di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yang berjumlah 18 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 17 peserta didik. Adapun nilai rata-rata N-Gain Score (%) yang diperoleh pada kelas eksperimen mencapai sebesar 0,73 sedangkan nilai rata-rata n-gain score (%) pada kelas kontrol sebesar 0,34.

Analisis Data Inferensial

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji perbedaan dua rata-rata (ujit). Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh sebelum atau sesudah perlakuan. Sebelum melakukan Uji-t, terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka proses analisis data akan menggunakan uji-parametrik. Namun apabila data tidak berdistribusi normal, maka data akan diolah menggunakan uji-non parametrik. Materi soal *pre-test* dan *posttest* masing-masing terdiri dari 10 butir soal berbentuk pilihan ganda. Nilai *pretest* diperoleh dari evaluasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan nilai *post-test* diperoleh dari evaluasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara statistik dengan menggunakan uji normalitas dan uji non- parametrik (*Mann- Whitney U*) karena data tidak berdistribusi normal.

Tabel.7 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.162	18	.200*	.910	18	.085

Posttest Eksperiment	.202	18	.051	.886	18	.033
Pretest Kontrol	.147	17	.200*	.932	17	.234
Posttest Kontrol	.178	17	.153	.930	17	.217

Berdasarkan tabel uji normalitas data di atas, peneliti menggunakan hasil uji normalitas data Shapiro-Wilk untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data *Shapiro-Wilk*, yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Dari tabel diatas terlihat bahwa hasil uji normalitas nilai pretes kelas eksperimen sebesar 0,085 lebih besar dari 0,05. Uji normalitas nilai *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,033 lebih kecil dari 0,05. Sedangkan hasil uji normalitas nilai *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 0,234 lebih besar dari 0,05. Dan hasil uji normalitas nilai *post-test* pada kelas kontrol sebesar 0,217 lebih besar dari 0,05. Dikarenakan terdapat nilai yang masih berada di bawah 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

Uji Non-Parametrik (Mann-whitney U)

Karena data tidak berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji Non-Parametrik yaitu Mann Whitney U. Uji Mann- Whitney U merupakan salah satu Non-Parametrik yang dianggap kuat untuk melihat ada atau tidak perbedaan rata- rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun diperoleh hasil uji Mann-Whitney sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Perhitungan Uji Mann-Whitney U

		Ranks		
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	Posttest Eksperiment	18	9.50	171.00
	Posttest Kontrol	17	27.50	495.00
	Total	35		

Test Statistics^a

S	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	171.000
Z	-5.162
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2024

Dasar pengambilan keputusan uji *mann-whitney test* berdasarkan nilai *asyp. sig. (2-tailed)*, yaitu sebagai berikut.

1. Jika nilai *asyp. sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
2. Jika nilai *asyp. sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima

Berdasarkan Output “Test Statistics” pada tabel 4.8 diatas. Diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh yaitu sebesar $0,000 < 0$, maka terdapat perbedaan yang signifikan yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Media *Mystery Box* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Meureudu pada materi Norma dalam Kehidupanaku.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media *Mystery Box* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku kelas V di SD Negeri 2 Meureudu. Media *Mystery Box* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur kejutan dalam proses belajar, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk eksplorasi berbagai isi "*Mystery Box*" yang berisi materi terkait norma sosial dan kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, nilai rata-rata *pre-test* peserta didik kelas eksperimen adalah 34,8, sedangkan kelas kontrol adalah 43,0. Setelah perlakuan, peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan Media *Mystery Box* mengalami peningkatan signifikan dalam nilai *post-test*, dengan rentang nilai antara 80 hingga 100, sementara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memiliki rentang nilai 40 hingga 70. Hasil analisis statistik menggunakan SPSS versi 25 di dapatkan dengan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan Media *Mystery Box* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu oleh Rusdi (2020), yang berdasarkan hasil validasi terhadap media, maka diperoleh skor 86,6% dan hasil validasi materi diperoleh skor 95,3% dengan kriteria "sangat layak". Sedangkan data hasil respon pada peserta didik diperoleh skor 90,8% dengan kriteria "sangat menarik". Dengan demikian media pembelajaran *Mystery Box* pada materi paragraf argumentasi sangat layak untuk digunakan di kelas IV SDN 4 Banda Aceh.

Namun demikian, penelitian ini menghadapi beberapa kendala, seperti waktu yang diperlukan dalam implementasi Media *Mystery Box* dan adaptasi siswa terhadap pendekatan pembelajaran baru. Meskipun demikian, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa Media *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang dinamis, sesuai dengan tujuan untuk memahami norma dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penggunaan Media *Mystery Box* sebagai media pembelajaran alternatif mungkin dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran di SD Negeri 2 Meureudu dan sekolah lainnya sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data penelitian yang telah dilaksanakan adalah bahwa penggunaan media *Mystery Box* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V SD Negeri 2 Meureudu. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai posttest siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis media *Mystery Box* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Penggunaan *Mystery Box* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, dinamis, dan menyenangkan. Hal ini berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yang tercermin dari peningkatan hasil belajar mereka.

Dengan demikian, media *Mystery Box* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari di SD Negeri 2 Meureudu

Referensi

- Afifah, Nurul. (2015). *Elementary. Problematika Optimalisasi media pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541.
- Asmaroini, A. P. (2022). Menjaga Eksistensi Pancasila Dan Penerapannya Bagi Masyarakat Di Era Globalisasi. *JPAS*. 2(1).
- Ausubel, D. P. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.
- Baharuddin., & Wahyuni, N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dadan, Djuanda. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitriani, L., & Sari, R. (2023). Efektivitas media mystery box bergambar para penggali Pancasila terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai sejarah dan nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 10(1), 1-12.
- Hadiwijono, A. (2016). *Research Methods*. Sinarmas: Bandung. Hlm. 112
- Hidayat, A. G., & Haryati, T. (2019). *Metodologi Penelitian*. Erlangga: Jakarta. Hlm 9.
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Lestari, T., & Mulyani. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema ekosistem Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 3(2), 114-124.
- Munawarah, Z., Bhukari, & Fitri, A. (2022). Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di SD Negeri 1 Mata Ie Kabupaten Aceh Besar. *JIM: Elementary Education Research*.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saat, M., & Mania, R. (2020). *Metode Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Sa'diyah, N. H., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan *Mystery box* dalam Pembelajaran PPKN Materi Sejarah Perumusan Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(8), 1798-1807.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safiah, I., Putri, T., A. & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Subtema 1 Di Kelas V SDN 1 Lambheu Aceh Besar. *JIM: Elementary Education Research*. Unsyiah.
- Santoso, B., & Widyastuti, E. (2018). "*Mystery box* sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 123-136.
- Saputra, L. S., Nurdiaman, A., & Salikun. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Edisi ke-2*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2020). Efektivitas pembelajaran Pancasila terhadap peningkatan rasa cinta tanah air, toleransi, dan pemahaman tentang demokrasi pada siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 1(1), 1-12.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Tambunan, irwan R., & Purba, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1):24–34.
- Triyanto, T., & Fadhillah, N. (2021). Penguatan pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2).
<https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709>.
- Usmadi. (2020). "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)". *Inovasi Pendidikan*, 7, 51.
- Wardana, A. (2023). *Analisis Data Menggunakan SPSS: Panduan Praktis*. Jakarta: Penerbit XYZ.