

Pedagogik Journal of Islamic Elementary School

Analisis Validitas Media Mystery Box Berbasis Problem-Based Learning pada Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

 Article

Document Details

Submission ID

trn:oid:::3618:145651522

Submission Date

Jul 15, 2026, 3:43 PM GMT+8

Download Date

Jul 15, 2026, 3:47 PM GMT+8

File Name

574-589 10769.docx

File Size

2.1 MB

15 Pages

4,057 Words

26,616 Characters

21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 14%  Internet sources
- 14%  Publications
- 12%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 14% Internet sources
- 14% Publications
- 12% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Publication	Fikroh Laili Sa'adah Naidi, Agus Wardhono, Ina Agustin. "Analisis Uji Validitas Me...	1%
2	Internet	jurnal.umpwr.ac.id	<1%
3	Publication	Ririn Antawinata, Zarita Syifa Adelia, Gita Puspa Giwang, Rani Setiawaty. "DEMAB...	<1%
4	Publication	Lutfiatun Nasiroh, Masrurotul Mahmudah, Lutfi Fadilah. "Pengembangan Media ...	<1%
5	Publication	Teti Trisnawati, Vina Vijaya Kusuma, Ika Evitasari Aris, Muhammi Dzaky Putra Lin...	<1%
6	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2026-06-30	<1%
7	Publication	Aulia Rachma Sari, Novi Nitya Santi, Widi Wulansari. "Pengembangan Media Vide...	<1%
8	Internet	conference.upgris.ac.id	<1%
9	Publication	Aryan Wirawan, Kurnia Bektiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Inter...	<1%
10	Internet	www.journal.unpas.ac.id	<1%
11	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%

12	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2026-06-01	<1%
13	Internet	jurnal.stokbinaguna.ac.id	<1%
14	Publication	Muhammad Badruttamam. "Pengembangan FIVITAR (Flip Books Virtual Field Trip...	<1%
15	Internet	ejournal.indo-intellectual.id	<1%
16	Internet	jurnal.unimed.ac.id	<1%
17	Publication	Julia Masrifatin, Mohamad Fatih, Isna Khuni Muallimah. "Pengembangan E-LKPD L...	<1%
18	Internet	digilib.uinsgd.ac.id	<1%
19	Internet	ejournal.uniramalang.ac.id	<1%
20	Internet	journal.ipm2kpe.or.id	<1%
21	Publication	Isfaringga Aysya, Jannataka Nugrananda. "Pengembangan Media Pembelajaran ...	<1%
22	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
23	Publication	Sisilia Marcelina Taihuttu, Andy S. K. Dahoklory, Sigit Sugiarto, Karolina Rupilele, ...	<1%
24	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2019-04-05	<1%
25	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2026-05-03	<1%

26	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2022-06-22	<1%
27	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
28	Publication	Dinda Rizky Diwanti, Syahrial Syahrial, Alirmansyah Alirmansyah. "Pengembanga...	<1%
29	Student papers	STKIP Sumatera Barat on 2026-06-03	<1%
30	Publication	Syarifatul Amelia, Aan Widiyono. "Pengembangan Media Diorama Magnet Meta...	<1%
31	Student papers	Universitas Islam Malang on 2026-02-11	<1%
32	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-03	<1%
33	Internet	cendekiawan.unmuhbabel.ac.id	<1%
34	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
35	Publication	Ayu Indah Puspitarini, Akhmad Junaedi. "Developing a Canva-Based Pocket Book ...	<1%
36	Publication	Ayu Renita. "PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA TUMBUHAN PAKU SEBAGAI SUMBE...	<1%
37	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-05-23	<1%
38	Internet	ejournal.iainpalopo.ac.id	<1%
39	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%

40	Internet	jurnal-lp2m.umnaw.ac.id	<1%
41	Internet	www.slideshare.net	<1%
42	Internet	123dok.com	<1%
43	Publication	Lailatul Badriyah, Daniel Dike, Mukti Amini. "MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTER...	<1%
44	Student papers	Universitas Negeri Manado on 2025-11-13	<1%
45	Student papers	Universitas PGRI Sumenep on 2026-07-13	<1%
46	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-04-18	<1%
47	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-10	<1%
48	Internet	pusdikra-publishing.com	<1%
49	Internet	repository.bunghatta.ac.id	<1%
50	Internet	www.ejournal.unma.ac.id	<1%

Analysis of the Validity of Problem-Based Learning-Based Mystery Box Media in Elementary School Pancasila Education

Analisis Validitas Media Mystery Box Berbasis Problem-Based Learning pada Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

¹Erfirda Nur Hidayah, ²Ina Agustin

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

e-mail: 1erfirdafirda@gmail.com inaagustin88@gmail.com

Abstract

This study aimed to develop and examine the validity of a Problem-Based Learning (PBL)-based Mystery Box media for teaching cultural and religious diversity in Pancasila Education to third-grade elementary school students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were 20 third-grade students of SD Negeri Gedongombo 1. Data were collected through observations, interviews, documentation, and expert validation questionnaires. The results revealed that the media achieved validity scores of 90% from media experts, 92% from material experts, and 76% from language experts, indicating valid to highly valid criteria. Teacher and student responses reached 98% and 96%, respectively, categorized as excellent. These findings indicate that the PBL-based Mystery Box media is valid, practical, and feasible for supporting more active, contextual, and problem-oriented Pancasila Education learning.

Keywords: Mystery Box, Problem-Based Learning, Media Validity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menganalisis validitas media Mystery Box berbasis Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya dan agama siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas III SD Negeri Gedongombo 1. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor validitas sebesar 90% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 76% dari ahli bahasa dengan kategori valid hingga sangat valid. Respons guru dan siswa masing-masing mencapai 98% dan 96% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media Mystery Box berbasis PBL valid, praktis, dan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pemecahan masalah.

Kata kunci: Mystery Box, Problem-Based Learning, Validitas Media



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2026 Erfirda Nur Hidayah, Ina Agustin

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam pembentukan karakter dan kecerdasan bangsa yang diselenggarakan secara terencana dan sistematis. Melalui proses pendidikan, seluruh potensi peserta didik digali dan dikembangkan secara optimal untuk mencetak generasi yang beriman, berakhlak mulia, serta memiliki kecakapan ilmu pengetahuan yang memadai (Juanda et al., 2025). Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa (Sinta et al., 2022). Agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif, proses pembelajaran memerlukan komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik, yang salah satunya difasilitasi melalui pemanfaatan media pembelajaran (Asmariyadi, 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih konkret, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar yang bermakna (Dewi et al., 2025).

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap, dipengaruhi oleh pengalaman, serta melibatkan kemampuan berpikir, sikap, dan usaha dalam mencapai tujuan pendidikan (Windayanti et al., 2024). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran seyogianya menerapkan paradigma yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam belajar, sehingga mereka dapat belajar secara kreatif, mandiri, dan kolaboratif. Dalam paradigma ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan dan memahami materi sesuai dengan tingkat kemampuan mereka (Basyori, 2025). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari nilai akademik, tetapi juga dari keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Andrianti et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2026 di SD Negeri Gedongombo 1 dengan guru kelas III, Ibu Trisulawati, S.Pd., diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Kondisi ini menyebabkan siswa cepat merasa jenuh, kehilangan fokus, dan menunjukkan penurunan motivasi belajar. Permasalahan tersebut diperparah dengan terbatasnya media konkret yang dapat membantu siswa memahami materi keragaman budaya dan agama secara nyata. Jika tidak segera ditangani, kondisi ini berpotensi menghambat

27 pencapaian hasil belajar siswa (Yanti et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa.

6 Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media *Mystery Box* berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Media ini merupakan inovasi perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan elemen kejutan dengan proses pemecahan masalah secara sistematis. Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mencari solusi terhadap permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Model PBL memiliki lima sintaks utama, yaitu orientasi peserta didik pada masalah, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Abarang & Delviany., 2022). Penelitian Syam et al. (2024) juga menunjukkan bahwa model PBL berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pengembangan media *Mystery Box* berbasis PBL pada materi keragaman budaya dan agama bertujuan untuk membantu mengembangkan kapasitas berpikir kritis siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengenali keberagaman di lingkungan sekitar, menghargai perbedaan, serta menemukan solusi terhadap masalah yang terkait dengan kehidupan nyata. Melalui tahapan PBL, siswa diajak untuk mengamati, berdiskusi, menganalisis, dan menyampaikan pendapat berdasarkan informasi yang diperoleh, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Penelitian Handayani (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan dampak positif terhadap kapasitas berpikir kritis siswa sekolah dasar, sementara Cahyani & Ahmad (2024) menyatakan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena mereka dilibatkan dalam setiap tahapan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media *Mystery Box* untuk pembelajaran matematika dan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar (Tania et al., 2025; Yuhana et al., 2022). Namun, penelitian tersebut belum mengintegrasikan QR Code interaktif, unsur gamifikasi, maupun model PBL secara

terpadu. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Mystery Box* yang dipadukan dengan model PBL, pemanfaatan *QR Code* sebagai sumber belajar tambahan, serta penerapan unsur *gamifikasi* untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada materi keragaman budaya dan agama di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini juga didukung oleh temuan Yulianti & Dewi (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan metode PBL berbantuan *Mystery Box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD secara signifikan, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 46% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Penelitian ini mengembangkan media *Mystery Box* dengan pembaruan berupa penerapan unsur *gamifikasi* dan penggunaan gambar yang lebih menarik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis validitas media *Mystery Box* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya dan agama untuk siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pemecahan masalah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan utama studi, yaitu untuk mengembangkan suatu produk baru sekaligus menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan spesifik di lapangan (Okpatrioka, 2023). Untuk memandu proses pengembangan, studi ini menggunakan model ADDIE yang dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur, rinci, dan mudah dipahami, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengontrol setiap proses secara sistematis. Mengacu pada pendapat Roqima & Janattaka (2025), model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama. Tahap pertama adalah Analysis (Analisis), yang meliputi kegiatan menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari media yang akan dikembangkan. Tahap kedua adalah Design (Perancangan), yaitu proses merancang desain serta menyusun skenario pembelajaran yang akan diwujudkan. Tahap ketiga adalah Development (Pengembangan), yang memuat proses pembuatan aset-aset dan tampilan akhir produk secara konkret. Tahap keempat adalah Implementation (Implementasi), di mana produk

yang telah dikembangkan diuji kelayakannya melalui penerapan multimedia interaktif di dalam kelas. Tahap kelima adalah Evaluation (Evaluasi), yang berfungsi sebagai tahap akhir sekaligus sebagai mekanisme umpan balik; apabila hasil yang diperoleh belum menunjukkan kriteria yang baik, maka peneliti akan kembali ke tahap analisis untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri Gedongombo 1 yang berjumlah 20 siswa. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kelas III di sekolah tersebut masih memiliki hasil belajar yang minim, sehingga mereka sangat membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk membantu pemahaman mereka selama proses pembelajaran di dalam kelas. Untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan terhadap peningkatan pemahaman siswa, tahap evaluasi dilakukan melalui pemberian soal pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir) guna melihat secara kuantitatif peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Mystery Box yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam studi ini menggunakan pendekatan campuran, yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengkaji data non-angka yang diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru, serta berbagai tanggapan dan masukan dari guru maupun siswa mengenai produk yang dikembangkan. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik yang berasal dari hasil validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta hasil pengukuran menggunakan skala Likert. Dalam analisis kuantitatif tersebut, data hasil validasi diolah menggunakan rumus persentase, yaitu $P = (\Sigma R / N) \times 100\%$, di mana P merupakan persentase skor yang diperoleh, ΣR adalah jumlah total jawaban yang diberikan oleh validator, dan N adalah jumlah skor maksimal yang mungkin dicapai. Berdasarkan perolehan persentase tersebut, tingkat kevalidan media Mystery Box yang dikembangkan kemudian dikategorikan mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Prasmadani et al. (2021) seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan Media

Nilai Skala	Kategori
85,01 – 100 %	Sangat valid, bisa dipakai tanpa revisi
70,01 – 85,01 %	Cukup valid, bisa dipakai dengan revisi

50,01 – 70,00 %	Kurang valid, disarankan bisa digunakan karena perlu direvisi banyak
01,00 – 50,00 %	Tidak valid, tidak bisa dipakai

Berdasarkan Tabel 1, suatu media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi apabila memperoleh skor persentase antara 85,01% hingga 100%, sedangkan perolehan skor di bawah 50,00% mengindikasikan bahwa media tidak valid dan tidak layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Mystery Box* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya dan agama untuk siswa kelas III sekolah dasar, sekaligus menguji validitas produk tersebut. Pengembangan produk dilaksanakan dengan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rahayu, 2025). Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan kebahasaan, serta mampu mendukung pembelajaran yang aktif dan berorientasi pada pemecahan masalah.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan di SD Negeri Gedongombo 1 melalui tiga kegiatan utama, yaitu analisis kebutuhan, analisis masalah pembelajaran, dan analisis kemampuan berpikir serta kerja sama siswa. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kondisi pelaksanaan pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat merasa jenuh. Analisis masalah pembelajaran mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dan siswa, di antaranya adalah keterbatasan media konkret yang dapat membantu siswa memahami materi keragaman budaya dan agama secara nyata. Selanjutnya, analisis kemampuan siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa, yang masih tergolong rendah. Hasil dari ketiga analisis tersebut kemudian dijadikan

dasar dalam menentukan jenis media dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa, yaitu media *Mystery Box* berbasis PBL yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun kerangka awal media *Mystery Box* sebelum produk benar-benar diwujudkan. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: pertama, mengolah materi pelajaran tentang keragaman budaya dan agama agar mudah dipahami oleh siswa kelas III; kedua, merancang tampilan media yang menarik dan penuh warna agar dapat membangkitkan antusiasme siswa; dan ketiga, menyusun komponen pendukung seperti kartu pertanyaan, kode *QR Code* untuk akses materi tambahan, serta aktivitas *gamifikasi* sebagai unsur permainan edukatif. Pemilihan warna, bentuk, dan tata letak isi kotak dibuat secara kreatif dan proporsional agar media mudah digunakan dan mendukung sintaks pembelajaran *Problem Based Learning*.



Gambar 1 Sampul Luar Media *Mystery Box*

Pada bagian ini, peneliti juga mendesain tampilan fisik dan visual media secara detail. **Gambar 1** menyajikan tampilan sampul luar media *Mystery Box* yang didesain dengan tampilan menarik dan penuh warna. Pada bagian cover tersebut terdapat judul materi, yaitu Pendidikan Pancasila Bab 3 tentang Perbedaan Identitas, Keragaman Budaya dan Agama, serta dilengkapi dengan gambar budaya dan lingkungan sekolah yang menggambarkan keberagaman di Indonesia. Tampilan cover dibuat sederhana namun tetap atraktif agar dapat meningkatkan minat belajar siswa sejak pertama kali mereka melihat media tersebut.



Gambar 2 Tampilan Dalam Media Mystery Box

Gambar 2 menyajikan tampilan bagian dalam media *Mystery Box* yang memuat materi pembelajaran secara lebih terperinci. Materi disusun secara interaktif dan dilengkapi dengan QR Code untuk mengakses materi tambahan secara cepat, serta petunjuk penggunaan media dan tahapan pembelajaran berbasis PBL. Pemanfaatan QR Code ini didasarkan pada asumsi bahwa sekolah menyediakan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor di kelas, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses sumber belajar tambahan yang memperkaya pemahaman mereka.



Gambar 3 Tampilan Gamifikasi

Selain itu, untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, media ini dilengkapi dengan unsur *gamifikasi* berupa permainan edukatif. **Gambar 3** menampilkan tampilan *gamifikasi* yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi keragaman budaya dan agama melalui kegiatan bermain sambil belajar. Permainan tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

sekaligus menantang, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap perwujudan rancangan media menjadi produk pembelajaran yang siap pakai. Pada tahap ini, peneliti menyusun materi secara rinci, membuat kartu pertanyaan, mendesain kotak, serta mengintegrasikan QR Code dan aktivitas gamifikasi sebagaimana telah dirancang sebelumnya. Seluruh proses pengembangan dilaksanakan secara cermat agar media mudah digunakan, mendukung langkah-langkah PBL, serta mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.

Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa (Afifah et al., 2022). Kegiatan validasi bertujuan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan sebelum diujicobakan dalam proses pembelajaran. Para validator memberikan penilaian sekaligus saran perbaikan terhadap media tersebut. Rekapitulasi saran dan masukan dari para validator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Saran dan Masukan dari Para Validator

Validator	Saran & Masukan	Tindak Lanjut
Ahli Media	Menyarankan agar tampilan cover lebih menonjolkan konsep <i>Problem Based Learning</i> .	Memperbaiki tampilan cover agar lebih menunjukkan integrasi konsep PBL.
Ahli Bahasa	Menyarankan penggunaan bahasa yang lebih mudah dipahami siswa.	Menyederhanakan bahasa pada materi dan petunjuk agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III.
Ahli Materi	Menyampaikan bahwa isi materi sudah sesuai, namun perlu menambahkan kata pada judul agar lebih jelas.	Menambahkan kata pada judul materi agar lebih eksplisit dan selaras dengan konten pembelajaran.

Uji validasi dilaksanakan pada tanggal 14 April 2026 di Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban. Ahli media yang bertindak sebagai validator adalah Bapak Saeful Mizan, M.Pd.; ahli materi adalah Bapak Mario Fahmi S., M.Pd.; dan ahli bahasa adalah Bapak Kumaidi, M.Pd. Ketiganya merupakan dosen di lingkungan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang memiliki kompetensi di bidang masing-masing. Hasil validasi dari ketiga ahli dirangkum dalam Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Mystery Box
Berdasarkan Problem Based Learning

No.	Aspek Validasi	Jumlah Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	14	68	75	90%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	10	46	50	92%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	9	34	45	76%	Valid

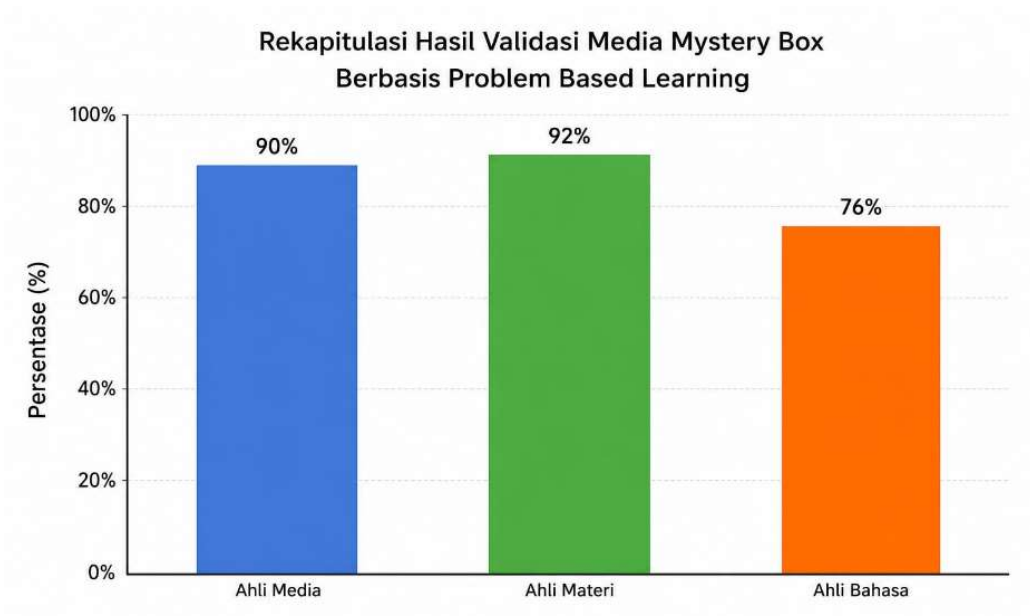
Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli media memperoleh skor total 68 dari skor maksimal 75 dengan persentase 90% yang termasuk dalam kriteria sangat valid (rentang 85,01% – 100%). Ahli media menilai bahwa media *Mystery Box* memiliki tampilan yang menarik (sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 dan 2), mudah digunakan oleh guru maupun siswa, efektif dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa. Indikator yang mendapat skor tertinggi (5) mencakup kemudahan penggunaan oleh siswa, variasi permainan (*gamifikasi*) yang menyenangkan (Gambar 3), penggunaan gambar yang mendukung pemahaman materi, kepraktisan, keefektifan, serta kesesuaian ukuran dan huruf. Sementara itu, indikator kemenarikan desain cover dan kemudahan penggunaan oleh guru memperoleh skor 4, yang masih tergolong baik.

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor total 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase 92% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Ahli materi menilai bahwa materi yang disajikan dalam media *Mystery Box* telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, selaras dengan gambar yang ditampilkan, memiliki kedalaman yang memadai untuk tingkat perkembangan siswa kelas III, mencakup konsep dasar hingga latihan soal, serta memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Indikator yang mendapat skor tertinggi (5) meliputi kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, keselarasan materi dengan gambar, kejelasan komponen materi, keterkaitan dengan kehidupan nyata, serta variasi soal yang mendukung rasa ingin tahu siswa. Sementara itu, indikator kedalaman materi, cakupan konsep hingga latihan soal, kesesuaian soal dengan materi, dan kemampuan soal dalam mengukur pemahaman siswa memperoleh skor 4, yang tetap menunjukkan kualitas yang baik.

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor total 34 dari skor maksimal 45 dengan persentase 76% yang termasuk dalam kategori valid (rentang 70,01% – 85,00%). Ahli bahasa menilai bahwa bahasa yang digunakan dalam media cukup jelas, selaras

dengan perkembangan siswa, komunikatif, serta mendukung proses pembelajaran. Indikator yang mendapat skor tertinggi (5) adalah kesesuaian bahasa dengan EYD, sedangkan indikator lainnya seperti ketidakberbelit-belitan kalimat, penggunaan ejaan yang tepat, kesesuaian teks dengan ilustrasi, dan kemampuan bahasa dalam memotivasi siswa memperoleh skor 4. Namun, terdapat dua indikator yang memperoleh skor di bawah 4, yaitu kesesuaian tata bahasa dengan perkembangan murid (skor 3) dan kemudahan pemahaman pesan yang disampaikan (skor 2). Hal ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan masih memerlukan perbaikan, terutama dalam hal penyederhanaan bahasa agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas III SD. Saran perbaikan dari ahli bahasa telah ditindaklanjuti oleh peneliti dengan menyederhanakan struktur kalimat dan memilih diksi yang lebih akrab dengan keseharian siswa.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi dari ketiga ahli mencapai 86%, yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan demikian, media *Mystery Box* berbasis PBL dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya dan agama untuk siswa kelas III SD. Hasil ini diperkuat oleh rekapitulasi yang disajikan dalam bentuk diagram batang pada Gambar 4, yang menunjukkan bahwa persentase tertinggi diperoleh dari ahli materi (92%), diikuti oleh ahli media (90%), dan ahli bahasa (76%). Meskipun aspek bahasa memperoleh persentase terendah, angka tersebut tetap berada pada kategori valid, sehingga secara keseluruhan media ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.



Gambar 4 Rekapitulasi Hasil Validasi

Tahap Implementasi dan Respons Pengguna

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, media Mystery Box berbasis Problem Based Learning diimplementasikan dalam pembelajaran di SD Negeri Gedongombo 1 pada tanggal 11 Mei 2026. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data respons guru dan siswa melalui angket skala Likert untuk menilai aspek kepraktisan, kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dalam membantu pemahaman materi. Responden dalam penelitian ini adalah satu orang guru wali kelas III dan 20 siswa kelas III yang telah menggunakan media Mystery Box dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data respons pengguna dirangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4 Rekapitulasi Respons Guru dan Siswa terhadap Media Mystery Box Berbasis Problem Based Learning

No.	Responden	Jumlah Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Guru	11	54	55	98%	Sangat Praktis
2.	Siswa (n = 20)	10	48	50	96%	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 4, respons guru memperoleh skor total 54 dari skor maksimal 55 dengan persentase 98% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Capaian ini menunjukkan bahwa guru menilai media Mystery Box sangat mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu penyampaian materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Dari 11 indikator yang dinilai, guru memberikan skor sempurna (5) pada 10 indikator, mencakup ketepatan materi, kesesuaian dengan kompetensi dasar, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian komposisi warna, gambar, dan ilustrasi. Satu indikator lainnya, yaitu kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik, memperoleh skor 4, yang masih tergolong sangat baik.

Sementara itu, respons siswa memperoleh skor total 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase 96% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media Mystery Box. Siswa menilai media ini menarik, menyenangkan, mudah digunakan, serta bermanfaat dalam membantu pemahaman materi keragaman budaya dan agama. Dari 10 indikator yang dinilai, siswa memberikan skor sempurna (5) pada 8 indikator, meliputi kemudahan mengikuti tahapan materi, kemenarikan penyampaian, kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, keterbacaan huruf, kenyamanan

penggunaan, dan manfaat media. Dua indikator lainnya, yaitu kesesuaian materi dengan topik pembelajaran dan peningkatan rasa ingin tahu, memperoleh skor 4, yang tetap menunjukkan kualitas yang sangat baik.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase respons pengguna mencapai 97%, yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil ini memperkuat temuan validasi para ahli bahwa media *Mystery Box* berbasis PBL tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga praktis dan disukai oleh pengguna di lapangan. Respons positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya dan agama di kelas III SD.

Pembahasan

Pengembangan media *Mystery Box* berbasis Problem Based Learning pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan nyata di SD Negeri Gedongombo 1, di mana pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat monoton dengan dominasi metode ceramah, kurangnya media konkret, dan rendahnya keterlibatan aktif siswa. Hal ini berimplikasi pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa, sebagaimana diungkapkan oleh hasil observasi dan wawancara awal. Oleh karena itu, pengembangan media ini diarahkan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, konkret, dan mampu mengaktifkan siswa melalui pendekatan pemecahan masalah yang kontekstual.

Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media *Mystery Box* berbasis PBL memperoleh kategori sangat valid dari ahli media (90%) dan ahli materi (92%), serta valid dari ahli bahasa (76%). Tingginya tingkat validitas ini mengindikasikan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan (Gambar 1, 2, dan 3), isi materi, dan kebahasaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Asmariyadi (2024) yang menemukan bahwa media *Mystery Box* efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, serta penelitian Tania (2025) dan Yuhana et al. (2022) yang mengembangkan media serupa untuk pembelajaran matematika. Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Problem Based Learning sebagai model pembelajaran yang mendasari seluruh tahapan penggunaan media, penggunaan QR Code sebagai akses materi tambahan, serta unsur gamifikasi yang dirancang untuk

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang belum banyak diterapkan pada pengembangan media Mystery Box sebelumnya.

Dari sisi respons pengguna, guru memberikan penilaian sangat praktis (98%) dan siswa memberikan penilaian sangat efektif (96%) terhadap media yang dikembangkan. Respons positif ini menunjukkan bahwa media Mystery Box berbasis PBL tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Guru menilai media ini membantu menyampaikan materi dengan lebih menarik dan terstruktur, sementara siswa merasa senang dan termotivasi karena adanya elemen permainan dan kejutan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Temuan ini konsisten dengan penelitian Handayani (2021) serta Cahyani dan Ahmad (2024) yang menyatakan bahwa model Problem Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Mystery Box berbasis Problem Based Learning dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis yang sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *Mystery Box* berbasis *Problem Based Learning* pada materi keragaman budaya dan agama untuk siswa kelas III SD telah berhasil dikembangkan melalui model ADDIE dan dinyatakan layak digunakan. Kelayakan tersebut dibuktikan oleh hasil validasi ahli media (90%, sangat valid), ahli materi (92%, sangat valid), dan ahli bahasa (76%, valid). Respons guru dan siswa terhadap media juga sangat positif, masing-masing mencapai 98% (sangat praktis) dan 96% (sangat efektif). Media ini terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan kontekstual, serta berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya diterapkan pada satu sekolah, yaitu SD Negeri Gedongombo 1, dengan jumlah sampel 20 siswa dan terbatas pada satu materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat

1

mengembangkan media *Mystery Box* berbasis PBL pada materi, jenjang pendidikan, dan cakupan subjek yang lebih luas, serta menguji efektivitasnya secara lebih mendalam melalui uji coba skala besar dan pengukuran dampaknya terhadap berbagai kompetensi siswa.

Referensi