

PENGEMBANGAN MEDIA MYSTERY BOX UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG PADA PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Saryandi¹

PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten
2227190015@untirta.ac.id

Yuyu Yuhana²

PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten
yuhana@untirta.ac.id

Indhira Asih Vivi Yulandari³

PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten
indhira_1969@untirta.ac.id

Trian Pamungkas Alamsyah⁴

PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten
trian@untirta.ac.id

Abstract: Mystery Box is a media for learning numeracy that is currently popular and suitable for use in learning numeracy skills. This research aims to determine the process of developing the Mystery Box media, to determine the feasibility of the learning media and students' responses to the Mystery Box media and to determine the improvement in numeracy skills in class I elementary school students. This research was conducted at Az-Zahra Elementary School. Data collection techniques in this research are interviews, observation, questionnaires and documentation. The research and development method uses a research and development research design by Borg & Gall which was developed by Sugiono, namely potential and problems, data collection, product design, product validation, design revision, and product trials (limited trials). Based on validation by material experts, they obtained an average percentage score of 79% in the "Decent" category, validation by media experts obtained an average percentage score of 82% in the "Very Appropriate" category. The accumulated validation results of the Mystery Box learning media obtained an average percentage score of 80.5% in the "Decent" category. The results of product trials (limited trials) on 20 class I students at Az-Zahra Elementary School obtained an average percentage score of 92.50% in the "Very Eligible" category. Based on the results of research and development, it can be concluded that the Mystery Box learning media is very suitable and very good for use in learning numeracy skills in class I elementary school.

Keywords: Learning Media, Mystery Box, calculation skills.

Abstrak : Mystery Box menjadi media pembelajaran berhitung yang saat ini disenangi dan cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media Mystery Box, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan respon peserta didik terhadap media Mystery Box serta mengetahui peningkatan keterampilan berhitung pada peserta didik kelas di kelas I Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Az-Zahra. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Metode penelitian dan pengembangan menggunakan desain penelitian research and development oleh Borg & Gall yang dikembangkan oleh Sugiono yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, dan uji coba produk (uji coba terbatas). Berdasarkan validasi ahli materi memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 79 % dengan kategori “Layak”, validasi ahli media memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 82% dengan kategori “Sangat layak”. Hasil akumulasi validasi media pembelajaran Mystery Box memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 80,5% dengan kategori “Layak”. Hasil uji coba produk (uji coba terbatas) kepada 20 peserta didik kelas I SD Az-Zahra memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 92,50% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mystery Box sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berhitung di kelas I Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Mystery Box, keterampilan berhitung.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya membimbing peserta didik agar mampu mandiri dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pengembangan potensi penting diterapkan melalui pengembangan keterampilan, kecerdasan, sikap spiritual, serta pengendalian diri yang dilakukan secara terencana dan terstruktur, melalui pendidikan diharapkan siswa memiliki perubahan perilaku, sikap dan tata laku yang baik melalui pelatihan dan pengajaran yang diberikan. Kualitas pendidikan yang tinggi akan mampu mempengaruhi sikap dan tindakan manusia menjadi lebih baik dalam kehidupan. Sehingga pendidikan sejak dini diberikan kepada siswa untuk melakukan pengetahuan dan kekurangan untuk tingkat pada usia sekolah dasar. Peserta didik akan mengembangkan kemampuan dasar sebelum mempelajari kemampuan tahapan selanjutnya. Berhasilnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada usia sekolah dasar dapat membantu siswa di tingkat tinggi. dewasa ini sering ditemukan anak yang memiliki permasalahan dalam pembelajaran situasi ini terjadi akibat kesulitan belajar yang dialami anak.

Pada pembelajaran abad 21 peserta didik dan pendidik di tuntut untuk berfikir kritis serta dapat memecahkan masalah

yang bertujuan untuk mencari informasi atau temuan dalam kegiatan pembelajaran baik pengetahuan maupun keterampilan, selain itu peserta didik dan pendidik harus mempunyai kompetensi beraktivitas salah satunya dalam beraktivitas ini adalah peserta didik maupun pendidik harus mempunyai kemampuan dalam membuat atau mendesain suatu media dalam kegiatan pembelajaran, selain beraktivitas pada pembelajaran abad 21 peserta didik dan pendidik bisa berkolaborasi bukan hanya dalam satu lingkungan satu sekolah akan tetapi bisa saling bertukar pendapat dengan lingkungan sekolah lainnya, dan selanjutnya dalam pembelajaran abad 21 ini peserta didik dan pendidik harus mempunyai kompetensi berkomunikasi yang bertujuan agar dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dan pendidik dapat menyampaikan ide maupun gagasannya jelas, efektif dalam memahami kegiatan pembelajaran baik membaca, bahasa maupun berkomunikasi dengan orang lain.

Anak kesulitan belajar adalah gangguan yang disebabkan oleh disfungsi neurologis, fungsi psikologis ataupun faktor lainnya yang membuat terjadinya gangguan secara nyata terkait penyelesaian tugas umum dan khusus. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi siswa ialah

matematika.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dipergunakan sebagai alat yang membantu penyampaian informasi dalam pembelajaran dikelas. Konsep dan prinsip yang kurang dipahami dalam melakukan operasi hitung dapat menyebabkan yang lebih tinggi. Sebelum menerapkan konsep dan prinsip pembelajaran guru hendaknya mengenal karakteristik siswa, yang mana karakteristik siswa usia SD terutama kelas rendah di antaranya adalah senang bermain dan senang bergerak. Oleh karena itu rancangan media pembelajaran sebaiknya memasukan unsur permainan dalam proses belajar sehingga siswa menjadi tertarik dan aktif belajar.

Media pembelajaran sangat menentukan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat membantu dalam menyajikan informasi di kelas. Menurut (Chandler, 2017) mengklaim bahwa kedua aspek teknik pembelajaran dan lingkungan belajar memiliki pengaruh terbesar terhadap prestasi belajar. Media pertama kali di gunakan secara eksklusif sebagai alat pengajaran untuk membantu instruktur.

Bayne (Bayne, 2024), mengemukakan bahwa media adalah alat untuk menghubungkan pesan dari pengirim

kepada penerima pesan. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat (Mu'awwanah et al., 2021) , menjelaskan istilah media atau medium sebagai alat yang diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik. Sedangkan Menurut (Putra et al., 2023), memberi batasan media sebagai alat untuk dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau gagasan, sehingga informasi dan gagasan, tersebut dapat diterima oleh peserta didik.

Media yang memberikan informasi atau pesan instruksional yang dapat di pakai 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 (Suwandi et al., 2024).

Media yang digunakan peneliti yaitu *Mystery Box*. Media *Mystery Box* merupakan media pembelajaran konvensional berbentuk seperti tempat kado yang mempunyai ukuran yang lumayan besar dan bisa di buka dan ditutup kembali (Suwandi et al., 2024). *Mystery Box* merupakan media pembelajaran yang menggunakan kotak misteri yang berisi beberapa soal-soal angka. Cara

pengoperasian media *Mystery Box* dengan mengambil soal yang ada di dalam box tersebut dan meletakkan bola ke dalam potongan aqua sesuai dengan soal yang diminta kemudian menghitung jumlah angka soal yang ada di potongan aqua, contoh : $2+2$ pertama-tama mengambil satu bola dan meletakkan ke aqua pertama lalu mengambil satu bola lagi dan di letakan ke dalam aqua kedua, lalu menghitung semua yang ada di dalam aqua.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berfungsi menunjukkan daya pikir manusia serta bidang studi yang diperlukan pada setiap keterampilan ilmu. Aritmetika atau berhitung yang terdiri aspek penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan kemampuan operasi hitung dasar yang dipelajari di tingkat sekolah dasar.

Media pembelajaran ini sangat penting bagi pendidik dan bagi peserta didik yaitu pentingnya untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran secara langsung, pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik lebih paham atau bermakna, bukan hanya pendidik menyampaikan materi dengan menggunakan ceramah atau materi dengan buku paket atau lks melainkan pendidik harus menggunakan media yang konkrit

atau yang nyata, sehingga peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran yang disampaikan dengan benda atau media yang konkrit, selain itu peserta didik juga pada saat pembelajaran berlangsung tidak monoton, tidak bosan dan jenuh.

Operasi hitung dasar matematika menjadi pembelajaran wajib dan mendasar untuk dikuasai secara maksimal. Keberhasilan pada anak kesulitan belajar akan didukung dengan adanya rencana belajar, proses belajar serta media belajar yang menarik agar mendapat hasil belajar yang optimal. Penggunaan media *Mystery Box* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep penjumlahan sehingga membuat hasil pembelajaran matematika terkhususnya penjumlahan dapat meningkat.

Menurut (Tossavainen, 2024) mengemukakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berhitung peserta didik yaitu faktor dalam diri anak dan faktor dari luar anak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat secara langsung dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang merespon materi yang telah disampaikan oleh pendidik dikarenakan materi yang disampaikan hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya adanya media yang digunakan

oleh pendidik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung kurang kondusif sehingga dapat mengganggu kegiatan pembelajaran peserta didik yang lainnya. Dengan hal tersebut harus diatasi dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung perlu adanya perubahan inovasi dalam proses kegiatan pembelajaran salah satunya dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kondisi pada SD Az-Zahra ini sangat prihatin dan kekurangan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung hanya guru kreatifnya dengan menggunakan sumber LKS saja, meskipun ada media disekolah tersebut, dan peserta didik sangat bosan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, karena potensi yang dialami oleh pendidik dan peserta didik kurang maksimal. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Mystery Box* tersebut agar pendidik dan peserta didik dapat bermotivasi dengan penelitian kami, selain itu juga agar pendidik dan peserta didik setelah kami peneliti dengan menggunakan media *Mystery Box* tersebut pendidik dan peserta didik akan ada perubahan atau pembaharuan setelah kami meneliti sekolah tersebut. Berdasarkan hasil dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti memfokuskan untuk meneliti

masalah dengan judul “ Pengembangan media *Mystery Box* untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar”.

METODE

Pengembangan media *Mystery Box* untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar ini peneliti menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Sugiono (Abdul Mukhyi, 2023) mengemukakan bahwa, metode R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk membuat dan menilai seberapa efektif produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata (Pasaribu & Dkk, 2022) mengemukakan, penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan sesuatu yang baru atau menyempurnakan sesuatu yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta menguji keefektifan dari produk

tersebut, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling yaitu *Nonprobability Sampling*. Menurut Sugiyono mengemukakan, “*Nonprobability Sampling* adalah cara mengambil sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dapat dipilih menjadi sampel. Dari beberapa jenis teknik sampling *Nonprobability Sampling* peneliti menggunakan jenis *Purposive Sampling* karena dalam teknik ini pemilihan sampel didasarkan atas pertimbangan tertentu. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 20 peserta didik kelas I SD Az-Zahra.

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdapat sepuluh tahap yaitu : potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, pembuatan produk masal.

Pengembangan media *Mystery Box* untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar peneliti mengarah pada model Borg dan Gall yang dikembangkan oleh Sugiono yang disesuaikan meliputi 6 langkah, hal ini karena peneliti melakukan

penelitian pada satu sekolah dan peneliti memiliki keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya.

Berikut ini langkah-langkah yang peneliti terapkan untuk Pengembangan media *Mystery Box* untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar seperti potensi dan masalahj, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba pemakaian hasil akhir.

HASIL

Proses Pengembangan dan Kelayakan media *Mystery Box*

Penelitian *R&D* ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran *Mystery Box*, mengacu pada langkah-langkah yang telah dikembangkan oleh Sugiono yaitu melakukan (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Berikut penjelasan tiap-tiap yang dilakukan dalam penelitian *R&D* ini:

1. Potensi dan Masalah

Ada potensi dan masalah yang mendasari penelitian dan pengembangan ini. Potensi dan masalah ini dilakukan pada tahap analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan.

2. Pengumpulan Data

Berikutnya yaitu tahapan pengumpulan data. Tujuan Analisis kebutuhan yaitu untuk memperoleh beragam data serta informasi yang akan dipakai untuk bahan pembuatan produk media pembelajaran *Mystery Box*. Peneliti memakai informasi seperti perangkat pembelajaran dan referensi materi yang akan dipakai dalam media pembelajaran berupa *Mystery Box*. Lebih lanjut peneliti menghimpun data/perlengkapan yang dibutuhkan dalam media pembelajaran *Mystery Box* seperti kayu, triplek, kain, paku payung, bola, dan botol plastik untuk bahan dalam pembuatan/perancangan media pembelajaran *Mystery Box*. Setelah informasi serta data selesai dipilih, selanjutnya dilakukan penyesuaian pada materi yang akan dibuat sebagai media pembelajaran *Mystery Box*.

3. Desain produk

Peneliti membuat desain produk media pembelajaran sesuai dengan temuan analisis yang telah dilakukan, yang telah dikembangkan selaras dengan analisis kebutuhan dan analisis materi. Media pembelajaran *Mystery Box* merupakan media yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

4. Validasi Desain

Kelayakan media *Mystery Box* (Kotak Berhitung) untuk digunakan dalam proses pembelajaran dinilai pada tahap validasi produk atau disebut juga dengan uji ahli. Tujuan dari tahap validasi ini adalah untuk memutuskan apakah tanggapan ahli, guru kelas, dan siswa, terhadap produk media pembelajaran *Mystery Box* (kotak Berhitung) yang dikembangkan sudah layak digunakan.

Peneliti mendatangi beberapa ahli yang berpengetahuan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dirancang, khususnya dampak media pembelajaran hitung kuadrat terhadap kemampuan berhitung siswa. Cara dalam menentukan kekuatan dan kelemahan produk, setiap ahli diminta untuk menilai item tersebut. Pakar media, materi, dan alat validasi disertakan dalam validasi ini. Profesional media memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman untuk memahami fitur-fitur media pembelajaran. Ahli materi memiliki kualifikasi sebagai dosen perguruan tinggi dan guru yang berpengalaman dalam mengajar terhadap bidang studi yang bersangkutan dan memahami konsep materi.

5. Revisi Desain

Media pembelajaran *Mystery Box* yang sudah divalidasi oleh para ahli akan memperoleh kritik dan rekomendasi.

6. Uji coba produk (Uji Coba Terbatas)

Media Pembelajaran *Mystery Box* telah dievaluasi dan diubah berdasarkan rekomendasi dan evaluasi dari tim ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Mystery Box*.

Uji coba ini dilaksanakan pada hari senin pada tanggal 6 Mei 2024, di kelas I SD Az-Zahra tahun ajaran 2023-2024. SD Az-Zahra beralamat lengkap di Link. Kubang Welingi RT. 07 RW. 03, Kota Cilegon, Provinsi. Banten. Uji coba ini dilakukan dengan cara memperlihatkan media pembelajaran *Mystery Box* menggunakan *kotak yang berisi bola angka* di depan kelas, peneliti mempersiapkan kotak, bola angka, kertas jawaban, dan wadah soal (aqua plastik) dan peralatan pendukung lainnya untuk menunjang penggunaan media pembelajaran *Mystery Box*. Setelah persiapan telah siap dilakukan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dibuat sebelumnya, peneliti menggunakan model pembelajaran *problem based learning*

dengan pendekatan pembelajaran *saintifik* dan TPACK serta menggunakan metode pembelajaran tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan. Berikut merupakan rekapitulasi hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Mystery Box* pada uji coba terbatas:



Grafik 1. Rekapitulasi Respon Media

7. Hasil Akhir

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran *Mystery Box* yang dapat dipakai pada pembelajaran siswa kelas I Sekolah Dasar dalam materi penjumlahan, setelah melewati beberapa langkah, seperti pengumpulan data, potensi dan masalah, desain produk, uji validasi ahli, revisi produk, dan uji coba produk. Produk ini dikemas dalam bentuk permainan dalam mengasah keterampilan berhitung.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *Mystery Box* dalam pembelajaran keterampilan berhitung di kelas I Sekolah Dasar. Media ini merupakan salah satu media pembelajaran *Mystery Box* yang terdapat materi pembelajaran penjumlahan yang di dalamnya terdiri dari materi pengertian (Mejias et al., 2021), perbedaan angka dan bilangan, tanda penjumlahan, contoh, dan pembahasan. Media pembelajaran *Mystery Box* dibuat dengan format kotak serta dilengkapi dengan sampul *kain berwarna* yang menarik. Hal ini diharapkan dapat membantu pembelajaran keterampilan berhitung lebih berkualitas dengan proses pembelajaran yang disajikan secara menarik yang mendukung pembelajaran keterampilan berhitung.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran *mystery box* untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *mystery box* sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Chiu et al., 2022), serta mendeskripsikan respons peserta didik

terhadap media pembelajaran *mystery box* dan mendeskripsikan peningkatan keterampilan berhitung pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain model penelitian Borg & Gall yang dikembangkan oleh Sugiono dimodifikasi menjadi 6 tahap, yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

Tahap pertama penelitian dan pengembangan ialah potensi dan masalah. Pada tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah dengan analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan (Paradowski & Jelińska, 2023).

Tahap kedua yaitu pengumpulan data. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan mengumpulkan berbagai data dan informasi untuk digunakan dalam perancangan produk media pembelajaran (Liu & Liu, 2023) *Mystery Box*. Peneliti memperoleh data yang dibutuhkan untuk media pembelajaran *Mystery Box* berupa kayu, triplek, kain, paku, bola dan botol plastik sebagai bahan perancangan media pembelajaran *Mystery Box*.

Tahap ketiga yaitu desain produk. Pada tahap ini, desain dan pembuatan produk "*Mystery Box*" dibuat **oleh peneliti sendiri dengan alat dan bahan yaitu triplek, kain**

flanel, kayu, pernak pernik, botol plastik, bola, paku, roda, gergaji, pisau, palu, silet.

Tahap keempat yaitu Validasi Desain. Hal ini bagian dari proses kegiatan untuk mengevaluasi media pembelajaran *mystery box* memenuhi syarat kelayakan atau tidak. Media pembelajaran *mystery box* dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran *mystery Box* dalam pembelajaran keterampilan berhitung di kelas I Sekolah Dasar, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Mystery Box* dalam pembelajaran keterampilan berhitung di kelas I Sekolah Dasar menggunakan desain penelitian Borg & Gall yang dikembangkan oleh Sugiono. Terdapat 6 langkah dalam desain penelitian pengembangan media pembelajaran *Mystery Box* yaitu: 1) potensi dan masalah, dilakukan analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan. 2) pengumpulan data, dilakukan pengumpulan data dan informasi pendukung yang digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk. 3) desain produk, dilakukan pembuatan desain produk berupa

pembuatan kerangka *Mystery Box* naskah, rancangan *Mystery Box*, serta bentuk akhir dari media *Mystery Box* yang di lengkapi dengan hiasan kain flanel, pernak-pernik, dan bola angka.

- 4) validasi desain, dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media. 5) revisi desain, produk dilakukan revisi/perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. 6) uji coba produk (uji coba terbatas), dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas I SD Az- Zahra untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran *Mystery Box*.
2. Kelayakan media pembelajaran *Mystery Box* diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi ahli media memperoleh persentase nilai rata-rata 82% dengan kategori "Sangat layak". Hasil uji validasi materi memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 79% dengan kategori "Layak". Diperoleh rata-rata hasil akumulasi uji validasi dengan persentase nilai rata-rata sebesar 80,5% sehingga dinyatakan kategori "Layak".
3. Peningkatan media pembelajaran *Mystery Box* yang telah menjadi tolak ukur peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sangat banyak

peningkatan bagi peserta didik setelah melakukan pretest mendapatkan hasil mencapai 100% sehingga layak untuk media pembelajaran *Mystery Box* di kelas 1 Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mukhyi, M. (2023). *Metodologi Penelitian Panduan Praktis Penelitian Yang Efektif (1)*.
- Bayne, S. (2024). Digital education utopia. *Learning, Media and Technology*, 49(3), 506–521. <https://doi.org/10.1080/17439884.2023.2262382>
- Chandler, P. D. (2017). To what extent are teachers well prepared to teach multimodal authoring? *Cogent Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1266820>
- Chiu, T. K. F., Sun, J. C. Y., & Ismailov, M. (2022). Investigating the relationship of technology learning support to digital literacy from the perspective of self-determination theory. *Educational Psychology*, 42(10), 1263–1282. <https://doi.org/10.1080/01443410.2022.2074966>
- Liu, L., & Liu, K. (2023). Can digital technology promote sustainable agriculture? Empirical evidence from urban China. *Cogent Food and Agriculture*, 9(2). <https://doi.org/10.1080/23311932.2023.2282234>
- Mejias, S., Thompson, N., Sedas, R. M., Rosin, M., Soep, E., Pepler, K., Roche, J., Wong, J., Hurley, M., Bell, P., & Bevan, B. (2021). The trouble with STEAM and why we use it anyway. *Science Education*, 105(2), 209–231. <https://doi.org/10.1002/sce.21605>
- Mu'awwanah, U., Mustikania, R. T., Hasanah, U., Mastroah, I., Ramadhan, S. P., & Latifah, N. (2021). *Strategi Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus* (Tatu Siti Rohbiah). Media Madani. <https://drive.google.com/file/d/1KedJnQzaJkPKhjWi2fQ9hyb16H2eqcLk/view?usp=sharing>
- Paradowski, M. B., & Jelińska, M. (2023). The predictors of L2 grit and their complex interactions in online foreign language learning: motivation, self-directed learning, autonomy, curiosity, and language mindsets. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2192762>
- Pasaribu, B., & Dkk. (2022). Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis. In *UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Methodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Methodologi%20Penelitian.pdf)
- Putra, D. P., Murniati, M., Gracia, E., Nurohman, S., Wilujeng, I., Gracia, E., Maghfiroh, S., Wilujeng, I., Suyanta, Nurohman, S., Astuti, S. R. D., Mukarramah, S. K., Hajrah, H., Tristiana, V., Rusnilawati, R., Astuti, L., Mayasari, D., Setyowati, R., Zulham, M., ... Jamil, F. M. (2023). Media Pembelajaran Berbasis STEAM: Membantu Mengembangkan Keterampilan Anak. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 2(2), 2063–2070. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.382>
- Suwandi, S., Drajadi, N. A., Handayani, A., & Tyarakanita, A. (2024). The analysis of Ecoliteracy elements in

language textbooks. *Cogent Education*, 11(1).
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2300907>

Tossavainen, A. (2024). Pedagogical content knowledge in prospective

elementary teachers' descriptions of teaching and learning of fractions. *Scandinavian Journal of Educational Research*.
<https://doi.org/10.1080/00313831.2024.2362928>