

**PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MYSTERY BOX GUNA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMAN
1 PAPAR PADA MATERI ASAL – USUL NENEK MOYANG BANGSA
INDONESIA DAN REMPAH PADA MASA PRAAKSARA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

TRI YUTTA LESTARI

NPM: 2214020029

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

TRI YUTTA LESTARI

NPM. 2214020029

Judul:

**PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MYSTERY BOX GUNA MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 PAPAR
PADA MATERI ASAL – USUL NENEK MOYANG
BANGSA INDONESIA DAN REMPAH PADA MASA
PRAAKSARA**

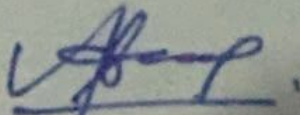
Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi /Tugas Akhir

Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

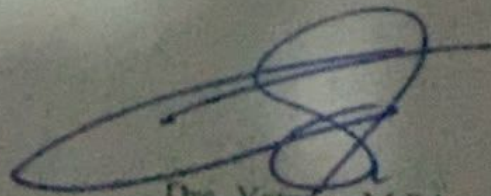
Tanggal: 28 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Drs. Agus Budianto, M.Pd
NIDN. 0022086308

Dosen Pembimbing II



Drs. Yatin, M.Pd
NIDN. 0709076301

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

TRI YUTTA LESTARI

NPM. 2214020029

Judul:

**PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MYSTERY BOX GUNA MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 PAPAR
PADA MATERI ASAL – USUL NENEK MOYANG
BANGSA INDONESIA DAN REMPAH PADA MASA
PRAAKSARA**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/sidang skripsi

Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|---|-----------------------------|
| 1. Ketua | : | Drs. Agus Budianto, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : | Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd |
| 3. Penguji II | : | Drs. Yatmin, M.Pd |

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widiatmoko, M. Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Tri Yutta Lestari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Tangerang, 09-05-1999
NPM : 2214020029
Fak./Jur./Prodi : FKIP/Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan



Tri Yutta Lestari
Tri Yutta Lestari
NPM. 2214020029

MOTTO

“Tugas akhi ini bukan sekedar syarat kelulusan, tapi wujud tanggung jawab, doa orang tua, dan bukti bahwa aku tidak menyerah pada proses”.

“Sesungguhnya bersama kesulitan dan kemudahan”
(QS. Al- Insyirah: 6)

Kupersembahkan karya ini buat:

Bapak dan Ibuku tercinta

Seluruh keluargaku tercinta.

Terimakasih

RINGKASAN

Tri Yutta Lestari Pengembangan Media Pembelajaran Mstery Box Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Papar Pada Materi Asal- Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia Dan Rempah Pada Masa Praksara, Skripsi, Pendidikan Sejarah, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: pengembangan media, permainan, mstery box, minat belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah di SMAN 1 Papar Kediri. Metode ceramah satu arah masih mendominasi, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi dan hasil belajar. Diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah media berbasis permainan *Mstery Box*.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis permainan *Mstery Box* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X. Media ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Permainan ini juga memungkinkan variasi pendekatan dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat memahami pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Media ini juga disesuaikan dengan karakteristik remaja masa kini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta uji pre-test dan post-test. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri. Teknik analisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan minat belajar peserta didik. Rata-rata nilai post-test meningkat signifikan dari 41 menjadi 87. Peserta didik lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan komunikatif. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis *Mstery Box* layak digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
RINGKASAN.....	6
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Minat Media Pembelajaran <i>Mystery Box</i>	8
2. Media Pembelajaran <i>Mystery Box</i>	19
3. Hasil Belajar Peserta Didik	26
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Desain Pengembangan.....	36
D. Tempat dan Waktu Perancangan	37
E. Instrumen Penelitian	38

1. Angket (kuesioner)	39
2. Tes.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Observasi	43
2. Wawancara	43
3. Angket	44
G. Teknik Analisis Data	44
1. Data Kualitatif.....	44
2. Data Kuantitatif.....	45
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk.....	48
1. Metode Pengembangan	48
2. Uji Coba Produk	49
3. Validasi Produk.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Data Produk Hasil Pengembangan	51
1. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan	51
B. Data Uji Coba.....	54
1. Data Kevalidan Materi	54
2. Data Kevalidan Media	56
3. Data Kevalidan Instrumen Soal Pre-test & Post-test	57
C. Analisis Data	58
1. Deskripsi Kevalidan	58
2. Deskripsi Kepraktisan	60
3. Deskripsi Kefektifan.....	62
D. Revisi Media	64
1. Desain Awal Media	64
E. Kajian Produk Akhir.....	67
1. Deskripsi produk akhir	67
2. Keabsahan produk	69
3. Kepraktisan produk.....	71
4. Keefektifan produk	73
5. Keunggulan dan kelemahan produk	74

BAB V PENUTUP	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Perancangan	38
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media	39
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan Guru	41
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa.....	41
Tabel 3. 6 Angket Validasi	45
Tabel 3. 7 Kriteria Validasi Media	46
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Materi	46
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan	47
Tabel 3. 10 Persentase Keberhasilan Produk.....	47
Tabel 4. 1 Validasi Materi.....	55
Tabel 4. 2 Validasi Media	56
Tabel 4. 3 Validasi Pre-test & pos-test	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Letak Media dalam Pembelajaran (Sumber: Sukiman, 2012)	13
Gambar 2. 2 Skema Kerangka Berpikir	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Pedoman Observasi	86
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru	87
Lampiran 3 Instrumen Wawancara Peserta Didik	88
Lampiran 4 Modul Ajar.	89
Lampiran 5 Lembar Validasi Media	98
Lampiran 6 Lebar Validasi Materi.	100
Lampiran 7 Lembar Angket Evaluasi Pembelajaran.	104
Lampiran 8 Lembar Soal Post-test.	106
Lampiran 9 Lembar Soal Pre-test	113
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian	120
Lampiran 11 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.	121
Lampiran 12 Hasil Validasi Media	122
Lampiran 13 Hasil Validasi Materi	126
Lampiran 14 Hasil Validasi Pre-test & Post – test	130
Lampiran 15 Daftar Nama Kelas Penelitian	133
Lampiran 16 Dokumentasi	135
Lampiran 17 Dokumentasi Media	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam upaya mengembangkan potensi manusia secara optimal guna mencapai keseimbangan dan kesempurnaan perkembangan individu. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif melalui suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif. Dengan demikian, peserta didik dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini senada dengan Suhaemi et al., (2020: 37), Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses yang berlangsung melalui berbagai tahapan dan metode yang terencana guna mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku peserta didik sesuai dengan kebutuhan kehidupan pribadi, sosial, dan lingkungan sekitarnya. Pendidikan juga merupakan kunci penting bagi kehidupan bangsa dan negara untuk mempersiapkan masyarakat menghadapi masa depan serta meningkatkan kemampuan bersaing dengan bangsa lain (Rohmah & Syifa, 2021: 127).

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab untuk mengembangkan potensi serta keperbadian individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan nilai norma yang berlaku sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Fitri Yanti & Sumianto, 2021: 21).

Pendidikan memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan berpikir yang memungkinkan peserta didik mengembangkan karakter serta kepribadiannya. Dalam proses tersebut, Pendidikan memiliki peran penting, terutama bagi peserta didik dalam proses berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan. Oleh sebab itu, guru memiliki peran strategis sebagai pendidik yang berkontribusi dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Keberadaan guru tidak hanya menjadi investasi bagi pembangunan sumber daya manusia, tetapi juga berperan penting dalam

menentukan keberlangsungan dan kemajuan suatu bangsa di masa depan .

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dirancang secara sistematis melalui berbagai strategi, metode, dan media yang sesuai agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diharapkan. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Prayuda et al., 2022: 2). Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran serta mendorong munculnya motivasi belajar pada diri peserta didik (Sari, 2021: 176). Perlu dipahami bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dan belum mencapai kondisi yang ideal. Meskipun telah terjadi berbagai perkembangan dan pembaruan dalam bidang pendidikan, efektivitas pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas masih perlu ditingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Rendahnya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran serta kurangnya minat belajar menjadi permasalahan yang sering dihadapi oleh guru. Keadaan tersebut dapat memengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Mengingat belajar merupakan kebutuhan dasar setiap individu yang berperan penting dalam proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pembentukan karakter, maka peningkatan kualitas pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi bangsa yang berkualitas (Sari, 2021: 176).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media tersebut berfungsi sebagai alat bantu komunikasi yang dapat memperjelas penyampaian materi dan membuat pembelajaran lebih menarik (Meduri et al., 2022: 285). Akan tetapi, dalam praktiknya masih banyak guru yang menerapkan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton. Salah satunya adalah metode ceramah satu arah yang masih sering digunakan dalam proses pembelajaran.

Mendominasi menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga minat dan partisipasi belajar di kelas menjadi rendah.

Salah satu faktor lain yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran adalah kurangnya interaksi positif antara guru dan peserta didik. Guru yang tidak mampu membangun hubungan emosional yang baik dengan peserta didik sering kali dipersepsikan sebagai sosok yang otoriter, sehingga peserta didik merasa kurang nyaman, tertekan, dan enggan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Percakapan yang kurang efektif serta sikap guru yang kurang mendukung dapat memperburuk suasana kelas dan menciptakan jarak emosional antara guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan (Rohmah & Syifa, 2021: 128). Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyampaian informasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk membantu keberhasilan penyampaian materi agar dapat dipahami dengan lebih baik oleh peserta didik. Namun demikian, di lapangan masih ditemukan bahwa belum semua guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas serta rendahnya kepekaan guru terhadap perkembangan zaman, sehingga proses pembelajaran cenderung kurang menarik bagi peserta didik.

Pembekalan pengetahuan mengenai media pembelajaran perlu terus ditingkatkan oleh para guru guna menumbuhkan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan saat ini media pembelajaran sangat beragam dan dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar serta perkembangan zaman untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran sehingga lebih menarik bagi peserta didik. Minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong motivasi dan semangat belajar. Minat belajar juga dapat dipandang sebagai fondasi penting dalam mencapai keberhasilan proses

pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda dan lebih menarik. Kondisi tersebut diharapkan mampu membuat peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak membosankan serta lebih bermakna.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diperlukan peningkatan kualitas pendidikan mencakup berbagai aspek, mulai dari peningkatan kompetensi tenaga pendidik, penyediaan sarana dan prasarana pendidikan, pengembangan perangkat pembelajaran, hingga kebijakan pemerintah yang mendukung kemajuan sektor pendidikan. Pada dasarnya, setiap proses pembelajaran membutuhkan media sebagai sarana untuk menyalurkan informasi dari guru kepada peserta didik. Menurut Timu et al., (2024: 526), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi guru dalam mengarahkan serta membimbing peserta didik agar lebih aktif dan mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat. Secara umum, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien kepada peserta didik. Seiring perkembangan zaman, peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang serta memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan saat ini.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran, Hal ini disebabkan tidak semua media pembelajaran dapat langsung diterapkan tanpa adanya perencanaan dan perancangan yang matang terlebih dahulu. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan Mystery Box, yang dapat dirancang sebagai media pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif

dalam mendukung proses pembelajaran. Permainan yang sesuai dengan perkembangan generasi peserta didik saat ini diharapkan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Selain itu, metode pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan materi dan kondisi lingkungan sekitar, sehingga guru tetap dapat mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Menurut Timu et al., (2024: 527), media *Mystery Box* ini masih dapat dimodifikasi sehingga sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya.

Penggunaan media *Mystery Box* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas. Melalui penerapan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mendorong keterlibatan peserta didik secara teratur dalam kegiatan belajar. Pada dasarnya, pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan situasi belajar yang menantang namun tetap menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik.

Konsep media *Mystery Box* dapat membantu mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya partisipasi peserta didik, kurangnya minat terhadap materi yang disampaikan, serta minimnya interaksi antara peserta didik dan guru. Melalui penggunaan media ini, peserta didik didorong untuk lebih aktif dalam menjawab berbagai pertanyaan yang terdapat di dalam kotak. Hal tersebut memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Pembelajaran menggunakan media *Mystery Box* dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih meriah dan menyenangkan. Hal ini senada dengan Rahmawati, (2019: 979) yang menyatakan bahwa penggunaan media tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik belajar sekaligus bermain sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk berpikir cepat, tetapi juga harus tepat dalam

menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan tantangan. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk mengolah informasi secara lebih mendalam dan terarah.

Minat belajar peserta didik sering kali menurun akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan cenderung monoton. Dalam konteks pendidikan abad 21, pemanfaatan teknologi serta media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Mystery Box yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus merangsang minat belajar peserta didik di tingkat SMA.

Penggabungan metode pembelajaran dengan unsur permainan populer seperti Mystery Box, yang umumnya dikenal sebagai bagian dari hiburan di kalangan remaja, menjadi salah satu inovasi dalam dunia pendidikan. Tidak hanya mengandalkan media pembelajaran konvensional, penelitian ini menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik melalui pemberian berbagai tantangan serta pertanyaan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Pendekatan media Mystery Box memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme. Selain itu, penggunaan media Mystery Box dalam pembelajaran juga menekankan adanya interaksi sosial dan kolaborasi antar peserta didik, aspek yang sering kali kurang mendapat perhatian dalam metode pembelajaran konvensional. Media ini tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis melalui berbagai tantangan yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berpikir cepat, dan memberikan jawaban yang tepat. Hal tersebut menjadikan penelitian ini memiliki nilai keunikan karena mengintegrasikan aspek kognitif dengan pembentukan karakter, sehingga tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung

perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap berbagai kondisi pembelajaran pada peserta didik di jenjang SMA, ditemukan adanya beberapa permasalahan yang memengaruhi proses pembelajaran, Penelitian akan melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MYSTERY BOX GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 PAPAR PADA MATERI ASAL – USUL NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA DAN REMPAH PADA MASA PRAAKSARA”. penelitian ini akan mengembangkan permainan Mystery Box pada kelas X SMA. Permainan ini nantinya dapat dikombinasikan dengan materi yang diterapkan pada peserta didik kelas X IPS. Media ini nantinya diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya di SMAN 1 Papar Kediri.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sehingga dapat disebut sebagai suatu masalah - masalah yang memerlukan adanya pemecahan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan media pembelajaran pada kelas X-7 SMAN 1 Papar masih bersifat monoton dan cenderung berpusat pada guru dengan metode ceramah satu arah;
2. Adanya anggapan bahwa materi pembelajaran sejarah bersifat membosankan, kurang penting, dan hanya sebagai pelengkap kurikulum;
3. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar;
4. Tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai, kegiatan pembelajaran masih dominan mengembangkan aspek kognitif.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran *Mystery box* berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas X- 7 SMAN 1 Papar ?

2. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Mystery box* untuk peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri?
3. Bagaimanakah bentuk akhir media pembelajaran sejarah berbasis *Mystery Box* yang dikembangkan untuk peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri?
4. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Mystery Box* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui media pembelajaran sejarah yang digunakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri;
2. Mengetahui media pembelajaran *Mystery box* dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri;
3. Mengetahui hasil akhir media pembelajaran berbasis *Mystrery Box* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri.
4. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya peneliti, peserta didik, dan pendidik. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat menjadi rujukan dan bahan diskusi untuk pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Pembelajaran *Mystery Box*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat kontribusi dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik melalui Media Pembelajaran Sejarah

Berbasis Pembelajaran *Mystery Box*.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arab. *Okara, II*, 95–110.
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (TOD): Sebuah inovasi media BK untuk meningkatkan kepercayaan diri karier siswa SMK. *Semdikjar*, 909–915.
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan media permainan Truth or Dare (TOD) pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 24. <http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330>
- Budianto, A. (2022). Pengajaran sejarah: Sebuah upaya memelihara dan meningkatkan semangat nasionalisme. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 1167–1178.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatimah, N., & Octaviani, D. (2023). Jurnal Sejarah Indonesia. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 6, 168–179.
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Maharani, S. (2022). Penggunaan film dokumenter sebagai media pembelajaran sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2754–2762. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2493>
- Fitri Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis faktor-faktor yang menghambat minat belajar dimasa pandemi Covid-19 pada siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614.
- Hastono, S. P. (2006). *Analisis data* (pp. 1–212).
- Iskandar, T. (1996). *Konsep sejarah* (pp. 1–167).
- Karseno, K. (2023). Pengembangan media game edukasi untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 585–602. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.822>
- Kartika Sari, A. (2021). Kurangnya minat belajar siswa pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Kampung Rakyat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2021(13), 175–179. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas aplikasi website dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Akademika*, 11(02), 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>
- Mesra, R. (2023). *Research & development dalam pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>
- Mutiara, M. S., & Hardjono, N. (2023). Pengembangan media digital pop-up book pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Harjosari 01. *Journal on Education*, 6(1), 5024–5038.
- Nur Arsyad, S. (2019). *Strategi pembelajaran* (p. 115).
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah*

- Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 596–601.
<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Oktaviani, J. (2018). Teori sejarah. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.
- Pratiwi, A., Hikmah, F., Adiansha, A. A., & Suciya. (2021). Analisis penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prayuda, I. C., Agung, P., & Mashari, A. (2022). Pengaruh teknik ice breaking terhadap minat belajar peserta didik kelas II SD. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i1.40>
- Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan modifikasi permainan Truth or Dare untuk meningkatkan konsep diri di kelas XII IPA MAN 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 86–94.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31449>
- Putu, N., Parwati, Y., & Pramatha, N. B. (2021). Strategi guru sejarah dalam menghadapi tantangan pendidikan Indonesia di era Society 5.0. *Widyadari*, 22(1), 143–158. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>
- Rachmayani, A. N. (2015). *Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif* (p. 6).
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan media pembelajaran. *AL-Ahya*, 1(1), 219–232.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi dan teori pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20.
[https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Risma, Juraaid, & Suyuti. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan website pada kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 1 Banawa Kabupaten Donggala. *E-Jurnal Katalogis*, 4(10), 1–9.
- Rohani. (2020). Media pembelajaran. In *Repository.Uinsu* (p. 234).
- Rohmah, S., & Syifa, M. (2021). Penerapan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran daring sejarah kebudayaan Islam. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 4(2), 127–141.
- Sa, H., Alfiah, H. Y., & Ar, Z. T. (2020). 3136-Article Text-8395-1-10-20200915 (p. 10).
- Sohilait, E. (2021). Pengaruh model discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 35–41.
<https://doi.org/10.38114/riemann.v3i1.108>
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar IPS SD. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Susilo, A. A. (2020). Peran guru sejarah dalam pemanfaatan inovasi media

- pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi media permainan matching gambar dan kata berbasis Power Point untuk pembelajaran mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, H. V, Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). Analisis penerapan media Truth or Dare untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 524–533. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yovita, Y., Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi di sekolah dasar: Sistematis literatur review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v3i1.126>
- Yulianti, S. S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan media ular tangga Truth or Dare budaya lokal pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN 8 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 200–208. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpds>
- Yuliati, I. (2021). Kemampuan pemecahan masalah matematika ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547>