

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PERISTIWA  
KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA DI KELAS  
V SDN SATRIA JAYA 01**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

**PUTRI SHELVIANI**

**(1900065)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS SERANG**

**2023**

Putri Shelviani, 2023

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PERISTIWA KEDATANGAN BANGSA EROPA KE  
INDONESIA DI KELAS V SDN SATRIA JAYA 01**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PERISTIWA  
KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA DI KELAS  
V SDN SATRIA JAYA 01**

Oleh :

Putri Shelviani

1900065

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Putri Shelviani 2023

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang

Juni 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak atau sebagian

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Putri Shelviani, 2023

***PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MISTERY BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PERISTIWA KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA DI KELAS V SDN SATRIA JAYA 01***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

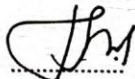
## HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Putri Shelviani  
NIM : 1900065  
Program Studi : S-1 PGSD  
Judul Skripsi :


**Penggunaan Media Pembelajaran *Mystery Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia di Kelas V SDN Satria Jaya 01**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Andika Arisetyawan, M.Si. tanda tangan   
NIP.198103272005021003

Penguji II : Drs. H. Widjojoko, M.Pd. tanda tangan   
NIP.195911191983031002

Penguji III : Deni Wardana, M.Pd. tanda tangan   
NIP.198105132005021004

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 16 Juni 2023

## ABSTRAK

### **Putri Shelviani (2023). Penggunaan Media Pembelajaran *Mystery Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia di Kelas V SDN Satria Jaya 01**

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS salah satunya dikarenakan penggunaan media pembelajaran oleh guru belum optimal sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui penggunaan media pembelajaran *mystery box* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia di kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Satria Jaya 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yang diamati oleh peneliti pada setiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas belajar siswa dengan indikator penilaian “Baik” hanya terdapat 8 aspek dengan presentase sebesar 47%, dan pada siklus II adanya peningkatan aspek dengan indikator penilaian “Baik” menjadi sebanyak 14 mencapai presentase 82%. Serta adanya peningkatan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa. Pada pra siklus nilai rata-rata hasil belajar siswa sangat rendah yaitu hanya sebesar 61,11 dengan presentase ketuntasan sebesar 41%. Namun, pada siklus I meningkat menjadi 66,30 dengan presentase ketuntasan sebesar 56%, dan pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata sebesar 81,48. Dengan demikian, *mystery box* dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, IPS, Siswa, Media Pembelajaran *Mystery Box*.

## ABSTRACT

**Putri Shelviani (2023). *The Use of Mystery Box Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies Learning Material on the Arrival of Europeans to Indonesia in Class V SDN Satria Jaya 01***

*One of the reasons for the low learning outcomes of students in social studies learning is that the use of instructional media by teachers is not optimal so that students feel bored in learning. This study aims to determine the use of mystery box learning media in improving student social studies learning outcomes in the subject matter of the arrival of Europeans to Indonesia in grade V. The research method used is classroom action research with a qualitative research approach. The subjects in this study were fifth grade students at SDN Satria Jaya 01. The data collection techniques used were observation, testing and documentation. The research instruments used were observation sheets, tests, and documentation. The results showed an increase in student learning activities observed by researchers in each cycle. In the first cycle of student learning activities with a "Good" assessment indicator there were only 8 aspects with a percentage of 47%, and in the second cycle there was an increase in aspects with a "Good" assessment indicator to as many as 14 reaching a percentage of 82%. As well as an increase in the average value and the percentage of completeness of student learning outcomes. In the pre-cycle the average value of student learning outcomes is very low, namely only 61.11 with a completeness percentage of 41%. However, in cycle I it increased to 66.30 with a completeness percentage of 56%, and in cycle II the percentage of completeness of student learning outcomes reached 100% with an average score of 81.48. Thus, the mystery box can be used as social studies learning media on the subject of the arrival of Europeans to Indonesia in improving student learning outcomes.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Social Science, Students, Learning Media Mystery Box.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>vii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori.....	7
B. Penelitian yang Relevan .....	19
C. Hipotesis Tindakan .....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Desain Penelitian Tindakan .....	21
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	23
C. Subjek Penelitian .....	24
D. Skenario Tindakan.....	24
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	25
F. Kriteria Keberhasilan.....	29

Putri Shelviani, 2023

*PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MISTERY BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PERISTIWA KEDATANGAN BANGSA EROPA KE  
INDONESIA DI KELAS V SDN SATRIA JAYA 01*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Keabsahan Data .....	30
H. Teknik Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
A. Hasil Penelitian .....	32
B. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	54
C. Pembahasan .....	59
D. Jawaban Hipotesis Tindakan .....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>
<b>DOKUMENTASI .....</b>	<b>122</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Tes .....	28
Tabel 4.1 Data Awal Hasil Belajar Siswa.....	33
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	40
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	42
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	50
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	52
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II .....	54
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa .....	57



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Presentase Aktivitas Siswa .....	56
Grafik 4.2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa.....	58
Grafik 4.3 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	58

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas.....	22
---	----

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2021). *Peran Pembelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Siswa*.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Efiani, N., Al, Z., & Marlini, C. (2020). Penggunaan Media *Explosion Box* terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–15.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143.
- Fitrianti, I., Handayani, D. E., & YP, S. (2020). Keefektifan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 323–329. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26677>
- Galuh Mahardika, M. D., & Nur Ramadhan, F. (2021). Pembelajaran IPS sebagai penguat nasionalisme dalam menghadapi tantangan di era globalisasi. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 6(2), 78–91. <https://doi.org/10.17977/um022v6i22021p78>
- Ghony, D. M., & Almanshur, F. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & P., I. M. I. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hasanah, U. (2018). Media Dan Sumber Belajar IPS Bagi Anak Usia SD/MI. *Journal of Sosial Science And Teaching*, 2(1), 162–185.
- Heldayani, E., Meilyana, M., & Tanzimah, T. (2022). Pengaruh Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4(1), 25–32.
- Husnah, N., Manalu, K., & Khairuddin, K. (2021). Pengaruh Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Media *Explosion Box* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 9(3), 217–225. <https://doi.org/10.23960/jbt.v9i3.23058>
- Islamy, C., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata Pelajaran Korespondensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 1–

Putri Shelviani, 2023

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MISTERY BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PERISTIWA KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA DI KELAS V SDN SATRIA JAYA 01**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

15. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p1-15>

- Khasanah, N. (2021). *Pengaruh Model Talking Stick Berbantuan Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar IPA*. (Skripsi). UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG.
- Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>
- Mu'alimin, M., & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: Ganding Pustaka.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press. [http://eprints.umsida.ac.id/6674/1/Media Pembelajaran Inovatif.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/6674/1/Media%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pamungkas, B. Z. D., & Wiratsiwi, W. (2022). Pengembangan Media Mistery Box Berwawasan Karakter Untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 280–288. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/1274>
- Purwanti, S. (2019). *Pengembangan Media Explosion Magic Box Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS*. (Skripsi). UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Qiptiyyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PKN Materi Kedudukan dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas VIII F MTs Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 62–68. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i1.1187>
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rezania, V., & Afandi, R. (2020). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Sa'diyah, N. H., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan *Mistery Box* Dalam Pembelajaran PPKN Materi Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(8), 1798–1807.
- Sapriya, S. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Putri Shelviani, 2023

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MISTERY BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PERISTIWA KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA DI KELAS V SDN SATRIA JAYA 01**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saputri, M. K. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dengan Media Mistery Box Terhadap Hasil Belajar IPA*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Simamora, L. H., Lubis, Z., Anak, P., & Dini, U. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 07(02).
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di SD*. <https://books.google.com/books>
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, S., Jayanti, J., & Suryani, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Koja (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Kelas II. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Buku Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, 12 (1), 064. <https://doi.org/https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Zainal, N. F. (2020). Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–26. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.310>