Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: galungwaknook@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 37500-37505

Pengembangan Media Pembelajaran *Mistery Box* Materi Sistem Tata Surya Kelas IV MI Al-Ikhlas Balebo Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara

Salwa[1], Ahmad Munawir[2], Lilis Suryani[3]
[1]Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
[2]Universitas Islam Negeri Palopo

Corresponding Author: Salwa, e-mail: 2102856535@iainpalopo.ac.id

Published: Desember, 2025

ABSTRAK

Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA, khususnya pada materi Sistem Tata Surya, masih tergolong rendah karena pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang melibatkan media yang menarik serta interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru, mengukur tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran *mistery box* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Balebo terhadap materi Sistem Tata Surya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian terdiri atas guru dan 22 orang siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Balebo Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh hasil yang komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan mengungkapkan perlunya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan agar siswa lebih memahami konsep tata surya. Hasil validasi oleh tiga ahli (materi, bahasa, dan media) memperoleh rata-rata skor 87% dengan kategori sangat valid, menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran. Uji kepraktisan memperoleh skor 94% dari siswa dan 100% dari guru dengan kategori sangat praktis, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan menarik minat belajar siswa. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 52% pada pretest menjadi 90% pada posttest, dengan peningkatan sebesar 37 poin persentase**,** yang berarti media *mistery box* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem tata surya. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *mistery box* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap materi IPA, khususnya pada topik sistem tata surya. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mistery box*, Sistem Tata Surya.

ABSTRACT

Students' learning interest in Science subjects, particularly in the Solar System topic, remains relatively low due to monotonous teaching methods and the lack of engaging and interactive learning media. This study aims to analyze the needs of students and teachers, as well as to determine the validity, practicality, and effectiveness of the *mystery box* learning media in improving students' understanding of the Solar System material in fourth grade at MI Al-Ikhlas Balebo. The research method used is Research and Development (R&D**)** with the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were a teacher and 21 fourth-grade students at MI Al-Ikhlas Balebo, Masamba District, North Luwu Regency. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests, while data analysis employed both qualitative and quantitative approaches to obtain comprehensive results. The findings revealed that the needs analysis indicated a demand for learning media that is engaging, interactive, and easy to use to help students understand abstract concepts in the solar system. The validation results from three experts—material, language, and media—obtained an average score of 87%, categorized as very valid, indicating that the media is suitable for classroom use. The practicality test gained 94% from students and 100% from the teacher, categorized as very practical, showing that the *mystery box* is easy to use and attracts students' interest in learning. The effectiveness test showed a significant improvement in learning outcomes, with the average score increasing from 52% (pretest) to 90% (posttest), indicating an improvement of 37 percentage points. This

demonstrates that the *mystery box* learning media effectively enhances students' learning outcomes on the Solar System topic. In conclusion, the *mystery box* learning media developed in this study is proven to be valid, practical, and effective in improving students' understanding and interest in science learning, particularly on the topic of the Solar System. This media can serve as an innovative alternative to create more active, enjoyable, and meaningful learning experiences in elementary schools.

Keywords : Learning Media, Mystery Box, Solar System.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Kajian IPA mencakup berbagai aspek seperti benda-benda langit, makhluk hidup, energi, materi, hingga proses alam yang berlangsung secara alami maupun dipengaruhi oleh aktivitas manusia (Atep Sujana, 2014). Pembelajaran IPA perlu diajarkan secara tepat dan menarik karena pengaruhnya terhadap penilaian anak pada suatu mata pelajaran sangat signifikan (Ahmad Munawir, 2020). Di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diajarkan sebagai dasar untuk memahami lingkungan sekitar, alam semesta, dan fenomena yang terjadi di dalamnya. Materinya mencakup topik sederhana seperti makhluk hidup, benda, energi, dan peristiwa alam yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pendidikan saat ini menghadapi tantangan besar dalam menarik minat belajar siswa, terutama dengan adanya perubahan besar dalam gaya hidup, kemajuan teknologi, dan ragam hiburan digital yang semakin mudah diakses. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran di kelas sering kali berkurang, terlebih bila metode pembelajarannya kurang bervariasi dan cenderung monoton. Penyebab lain yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan konsep dikarenakan motivasi belajarnya (Ahmad Munawir, 2020). Pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah atau hafalan tanpa adanya pendekatan interaktif dapat membuat siswa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Hal ini menjadi kendala besar, karena minat belajar yang rendah dapat menghambat proses pemahaman, mengurangi kreativitas, dan membuat siswa cenderung belajar hanya untuk memenuhi tuntutan nilai, bukan untuk memperluas wawasan.

Salah satu faktor yang dapat mendukung kesuksesan siswa dalam belajar adalah siswa harus memiliki minat belajar. Jika seseorang mempunyai minat terhadap kegiatan yang sedang atau akan diikuti, maka kegiatan tersebut dilakukan dengan senang, bergairah, dan semangat (Mirnawati, 2020). Indikator dari minat belajar adalah perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar (Karunia Eka, 2017). Salah satu cara untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MI Al-Ikhlas Balebo Kec. Masamba Kab. Luwu Utara, kegiatan pembelajaran IPA khususnya kelas IV masih mengandalkan media seadanya, seperti hanya menggunakan buku dan dan gambar yang mencakup materi, sedangkan siswa membutuhkan media yang memadai dan menarik agar dapat menarik minat belajar siswa, karena pada usia tersebut siswa membutuhkan hal yang konkret. Namun dikarenakan keterbatasan media di MI Al-Ikhlas balebo khususnya kelas IV pada pembelajaran IPA materi sistem tata surya masih sangat minim dan masih terpaku pada buku dan gambar seadanya.

Berdasarkan kondisi ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran baru yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Media yang dihadirkan diharapkan mampu memberikan variasi metode belajar yang menggabungkan aspek visual, interaktif, serta kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mampu

mempertahankan perhatian siswa lebih lama. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa, dengan merancang media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun motivasi dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran *mistery box* merupakan pendekatan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memicu minat dan keterlibatan peserta didik. Media *mistery box* mengacu pada kotak yang dapat disesuaikan ukurannya dan tidak transparan. Karena terbuat dari karton dan berbentuk kotak, maka permainan ini dinamakan kotak misteri.(Ummu Abiha, 2016) Dalam kelas, guru atau instruktur dapat merancang kotak misterius yang berisi berbagai benda, gambar, atau kartu dengan informasi terkait topik pelajaran. Peserta didik kemudian diberikan kesempatan untuk menjelajahi kotak tersebut secara aktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Rusdi pada tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Mistery box* Pada Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 4 Banda Aceh". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran *mistery box* pada materi paragraf argumentasi sangat layak digunakan. Buktinya, rata-rata skor validasi terhadap media diperoleh skor 86,6% dan hasil validasi materi diperoleh skor 95,3% dengan kriteria "sangat layak". Sedangkan data hasil hasil respon pada siswa diperoleh skor 90,8% dengan kriteria "sangat menarik". Penelitian ini sangat relevan untuk menjawab permasalahan awal yang akan diteliti serta tujuan dari penelitian ini sendiri yaitu untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa terhadap media *mistery box* pada materi sistem tata surya, serta mengetahui hasil dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *mistery box* pada materi sistem tata surya kelas IV MI Al-Ikhlas Balebo Kec Masamba Kab Luwu Utara.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilaksanakan di MI Al-Ikhlas Balebo yang berada Jl.Beringin Jaya, Kamiri, Kec. Masamba, Kab. Luwu Utara Prov. Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitiannya dilaksanakan pada 5 agustus - 5 oktober 2025. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV Sebanyak 22 siswa tahun ajaran 2025. Adapun objek penelitian ini adalah media *mistery box* materi system tata surya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, anget, dokumentasi, dan tes. Sedangkan instrumen yang digunakan yaitu lembar wawancar, lembar angket validasi dan lembar angket respon guru dan siswa.

Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu Analisis data kualitatif adalah proses pengolahan dan interpretasi data nonnumerik, seperti wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumen, atau rekaman, untuk menemukan makna, pola, tema, atau pemahaman mendalam tentang fenomena tertentu. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, sebagai validator melalui angket validasi yang berisi angka-angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran ini dapat dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dalam materi bangun datar yang dilihat dari hasil belajar. Media pembelajaran materi sistem tata surya ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*),Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk pengembangan media pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan Siswa Dan Guru Media Pembelajaran *Mistery box* Materi Sistem Tata Surya Kelas IV MI Al-Ikhlas Balebo Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara

Peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan serta menentukan solusi yang tepat dalam pengembangan media. Selanjutnya

pada tahap desain, peneliti mulai merancang bentuk dan konsep awal media *Mistery box* berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan media, validasi oleh para ahli, serta revisi produk hingga dinyatakan layak untuk digunakan. Setelah melewati proses validasi, penelitian berlanjut pada tahap implementasi, yaitu uji coba terbatas di kelas IV untuk menilai kepraktisan dan tanggapan siswa serta guru terhadap media *Mistery box*. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa guna melihat sejauh mana peningkatan pemahaman setelah menggunakan media *Mistery box*. Dengan mengadaptasi model ADDIE, setiap tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan berkesinambungan, sehingga menghasilkan media pembelajaran *Mistery box* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran materi Sistem Tata Surya.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana urgensi pengembangan media pembelajaran *Mistery box* dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi Sistem Tata Surya. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh data bahwa dalam pembelajaran IPA guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media gambar dari buku paket. Menurut guru, metode tersebut belum efektif karena siswa sering kali kesulitan membedakan konsep rotasi dan revolusi serta urutan planet dalam tata surya. Siswa juga menyatakan bahwa mereka sering merasa bosan saat guru hanya menggunakan buku teks atau gambar dua dimensi. Sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas langsung karena membuat mereka lebih aktif dan mudah memahami materi. Hasil angket menunjukkan bahwa 71% siswa menyukai kegiatan belajar aktif dan kolaboratif, serta seluruh siswa (100%) menyatakan senang belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik dan berwarna.

Hasil wawancara dengan guru menguatkan bahwa diperlukan media yang mampu mengajak siswa berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Guru juga menilai bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti *Mistery box* akan membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Mistery box* sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Sistem Tata Surya.

2. Validitas Media Pembelajaran *Mistery box* Materi Sistem Tata Surya Kelas IV MI Al-Ikhlas Balebo Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara

Media pembelajaran *Mistery box* divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi, tampilan, serta penggunaan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor sebesar 90% (kategori sangat valid), menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran IPA kelas IV. Ahli bahasa memberikan skor sebesar 89% (kategori sangat valid), dengan catatan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Sementara itu, ahli media memberikan skor sebesar 82% (kategori valid), menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, dan bentuk fisik media sudah menarik dan mudah digunakan, meskipun diperlukan sedikit perbaikan pada kekuatan sekat kotak agar lebih kokoh. Rata-rata hasil validasi dari ketiga ahli adalah 87%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini berarti media *Mistery box* layak digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi kecil seperti memperjelas tulisan pada kartu petunjuk dan memperkuat bahan pada bagian dalam kotak.

3. Keparaktisan Media Pembelajaran *Mistery box* Materi Sistem Tata Surya Kelas IV MI Al-Ikhlas Balebo Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara

Kepraktisannya melalui uji coba terbatas kepada 21 siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Bale Bo serta penilaian dari guru kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa media ini mendapatkan respon sangat positif dari pengguna. Hasil uji kepraktisan oleh siswa menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa media *Mistery box* mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi tata surya dengan cara yang menyenangkan. Hasil uji kepraktisan oleh guru menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media ini mudah diterapkan dalam proses pembelajaran dan sangat membantu dalam menjelaskan konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Mistery box* mudah digunakan dan diterima oleh guru maupun siswa. Kemudahan dalam penggunaan, tampilan yang menarik, serta unsur permainan di dalamnya menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Tingginya tingkat kepraktisan media Mystery Box ini juga diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan keefektifan media serupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif, karena media tersebut mampu memvisualisasikan materi yang abstrak dan memicu rasa ingin tahu siswa.

4. Analsis evektifitas Media Pembelajaran *Mistery box* Materi Sistem Tata Surya Kelas Iv Mi Al-Ikhlas Balebo Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara

Efektivitas media *Mistery box* diuji melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil menunjukkan bahwa total nilai *pretest* adalah 1100 dengan rata-rata 52%, sedangkan total nilai *posttest* meningkat menjadi 1800 dengan rata-rata 90%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 37% poin yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa secara signifikan setelah menggunakan media *Mistery box*. Sebagian besar siswa mampu menjawab dengan benar pertanyaan mengenai urutan planet dan perbedaan rotasi serta revolusi, yang sebelumnya banyak salah dijawab pada saat *pretest*.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Mistery box* efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui pengalaman belajar langsung. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui aktivitas dan pengalaman belajar nyata. Dengan memainkan *mistery box*, siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi dan diskusi kelompok. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Hadikristanto menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan, yang fokus pada peningkatan penguasaan konsep tata surya pada siswa sekolah dasar, yang juga menekankan peran media visual dan interaktif dalam menyederhanakan materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Berdasarkan hasil validitas, kepraktisan, dan efektivitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Mistery box* layak digunakan dalam pembelajaran IPA serta mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi Sistem Tata Surya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *mistery box* maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran ini pada siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Balebo bahwa hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti hasil angket menunjukkan bahwa 71% siswa menyukai kegiatan belajar aktif dan kolaboratif, dan seluruh siswa (100%) menyatakan senang belajar menggunakan media yang berwarna dan menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran *mistery box* dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tata surya melalui kegiatan bermain sambil belajar. Hasil validasi yang didapatkan dari tim validator, diperoleh skor rata-rata sebesar 87**%** dengan kategori sangat valid. Ahli materi memberikan skor 90%, ahli bahasa memberikan skor 89%, sedangkan ahli media memberikan skor 82%. Hasil uji kepraktisan, media *mistery box* mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari guru dan siswa. Uji coba terbatas menunjukkan bahwa kepraktisan menurut siswa mencapai 94**%** (kategori sangat praktis), sedangkan kepraktisan menurut guru mencapai 100**%** (kategori sangat praktis). Hasil uji efektivitas melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 52**%**, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 90**%**, sehingga terdapat peningkatan sebesar 37 poin persentase**.** Hal ini membuktikan bahwa media *mistery box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA di sekolah dasar.

REFERENSI

Asiah, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Alphabet Mystery Box untuk Mengenalkan Huruf pada Kelompok A Taman Kanak-kanak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* VII, no. 9 (2020).

Cecep Kustandi, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: Kencana, 2020. https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ.

Deti Nurhamidah, Siti, Atep Sujana, dan Dety Amelia Karlina. "Pengembangan Media Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1318–29. http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190.

Dwiyanti, Lilis, dan Nila Susilowati. *Modul Ajar Kelas IV: Sistem Tata Surya.* Scribd, 2022. https://www.scribd.com/document/686877787/Modul-Ajar-Kelas-4-Sistem-Tata-Surya.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

Heldayani, Eni, M. Meilyana, dan T. Tanzimah. "Pengaruh Media Mystery Box terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang." *Journal on Teacher Education* 4, no. 1 (2022): 25–32.

Hidayatulloh, Ilham, Kurniati, dan Maimunah. "Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 123–27.

Illahi, Anisa Mutiara, Afridha Laily Alindra, Delia Apriliani, Fiksi Kirana Sarizaen, Ratih Fatimah, dan Resa Azahra. "Penggunaan Media Pembelajaran Lapbook pada Mata Pelajaran IPAS Bagian Tubuh-Tumbuhan." *Jurnal Pendidikan* 7 (2023): 32237–44.

Miftah, M. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2023): 95–105. https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105.

Miftahul Rusdi. "Pengembangan Media Pembelajaran Mystery Box pada Materi Paragraf Argumentasi untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh." *Jurnal Pendidikan* 5 (2023): 1–14. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/.

Munawir, Ahmad, dan Nurdin Kaso. "Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses pada Pembelajaran Konsep Bunyi di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14.

Munawir, Ahmad. "Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 2 (2020): 265–72. https://doi.org/10.58230/27454312.36.

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran.* Diedit oleh Resa Awahita. Tanggerang: CV Jejak, 2021. https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ.

Pirol, Abdul, dan Lilis Suryani. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar." (2023): 10–20.

Pratiwi, Indah. *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* Diedit oleh Nadra Amalia. Medan: UMSU Press, 2021. https://books.google.co.id/books?id=_So_EAAAQBAJ.

Rusdi, Miftahul. "Pengembangan Media Pembelajaran Mystery Box pada Materi Paragraf Argumentasi untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh." *Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 3.

Sujana, Atep. *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya.* Bandung: UPI Press, 2014.

Wahyuni, Sri. "Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya 3D Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Sekolah Dasar." *Artikel Jurnal UNJA* 2 (2024): 37–39.

Wicaksana, Arif, dan Tahar Rachman. "Pengalaman Mystery Box dalam Pembelajaran PPKn Materi Sejarah Perumusan Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 10–27. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf.

Zahra, Ummu Abiha Al. "Pengembangan Media Pembelajaran Mystery Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema 7 (Perkembangan Teknologi) Kelas 3 di SD NU Insan Cendekia." *Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 1–23.

Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar.* Jakarta: Deepublish, 2018. https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ.