

## **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Mystery Box* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD**

**Arum Sekar Farida<sup>1</sup>, Heru Purnomo<sup>2</sup>**

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup> [rumsek1404@gmail.com](mailto:rumsek1404@gmail.com)

<sup>2</sup> [herupurnomo809@gmail.com](mailto:herupurnomo809@gmail.com)

---

Kata-kata kunci:

**motivasi belajar; media interaktif; mystery box; sekolah dasar; studi kasus**

---

---

: ABSTRAK

---

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal metode dan media pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, motivasi belajar siswa sering kali menjadi tantangan utama yang dihadapi oleh para pendidik. Pembelajaran yang monoton dan kurangnya inovasi media pembelajaran menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran interaktif menjadi solusi strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Mystery Box* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri Daratan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, serta analisis dokumen pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran konkret mengenai efektivitas media *Mystery Box* dalam membangun motivasi belajar serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

---

Keywords:

*learning motivation; interactive media; mystery box; elementary school; case study*

---

---

ABSTRACT

---

*The development of science and technology has a significant impact on the world of education, especially in terms of learning methods and media. At the elementary school level, student learning motivation is often the main challenge faced by educators. Monotonous learning and lack of innovation in learning media cause students to get bored easily and lack enthusiasm in following lessons. Interactive learning media is a strategic solution in creating a fun learning atmosphere and encouraging active student participation. This study aims to explore the use of interactive learning media *Mystery Box* in improving the learning motivation of grade II students of Mainland Elementary School. The study adopts a qualitative methodology with a case study as its primary strategy. Data collection involved conducting interviews with educators, performing direct observations throughout the instructional process, and analyzing relevant teaching materials. The results of this study are expected to provide a concrete picture of the effectiveness of the *Mystery Box* media in building learning motivation and creating interesting and meaningful learning for elementary school students.*

---

## Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu ilmu pengetahuan mengalami perkembangan pesat yang sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Setiap orang harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi dan keterampilan. Mengacu pada Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai proses yang diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan kegiatan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka secara maksimal. Proses ini bertujuan membekali peserta didik dengan nilai-nilai religius, pengendalian diri, karakter yang matang, kecerdasan, moralitas yang luhur, serta kompetensi yang relevan untuk kemaslahatan pribadi maupun kontribusi terhadap masyarakat, bangsa, dan negara. (Nuradhisti & Prasetyaningtyas, 2025). Pendidikan yang baik menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing (Nuhaa & Witanto, 2024). Sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan mampu bersaing merupakan fondasi utama, namun seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, sistem pendidikan juga mengalami transformasi signifikan yang menuntut adaptasi dan inovasi berkelanjutan.

Sebagai respons terhadap dinamika pendidikan tersebut, integrasi teknologi digital dalam pendidikan menjadi strategi esensial untuk menciptakan pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik memerlukan pendidikan yang bermutu baik dalam proses pembelajaran maupun produknya (Wootton et al., 2024). Untuk memperoleh pendidikan yang bermutu dan berkualitas seseorang harus melalui beberapa tahapan. Tahap awal dalam proses pendidikan formal adalah jenjang Sekolah Dasar (SD) yang menjadi dasar bagi perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan moral anak. Usia diantara 6-11 tahun berada pada fase kanak-kanak tengah ialah yang disebut Anak Sekolah Dasar (Khaulani et al., 2020). Pada tahap ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pemahaman dasar tentang subjek, tetapi mereka juga mulai dididik untuk mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, disiplin, dan sikap tanggung jawab yang akan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dan di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Maka dari itu pendekatan untuk menunjang proses pembelajaran yang digunakan di tingkat sekolah dasar perlu bersifat menyenangkan, interaktif, serta memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar anak yang beragam.

Proses pembelajaran merupakan kunci utama keberhasilan tujuan pendidikan. Proses pembelajaran adalah sekumpulan kegiatan belajar yang dilakukan siswa di bawah bimbingan guru. Guru juga harus membuka diri terhadap peran barunya sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa (Nurzannah, 2022). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan di lingkungan sekolah, guru dan siswa sebagai subjek pembelajaran memiliki peran yang sejajar. Proses belajar yang optimal hanya dapat tercapai apabila keduanya dibekali dengan wawasan, kompetensi, serta sikap yang tepat. Metode pengajaran dan alat bantu pembelajaran merupakan dua aspek esensial yang sangat menentukan efektivitas proses belajar-mengajar. Pemilihan metode pembelajaran tertentu akan berdampak pada jenis media yang paling tepat digunakan. Namun demikian, terdapat berbagai faktor lain yang juga perlu dipertimbangkan dalam menentukan media pembelajaran, seperti tujuan instruksional, karakteristik tugas serta respons yang diharapkan dari peserta didik, dan konteks di mana proses belajar berlangsung (Junaidi, 2019).

Motivasi adalah sesuatu hal yang dapat memicu seseorang untuk melakukan sebuah tindakan dan secara langsung dapat memunculkan perilaku (Belajar & Pratikno, 2018). Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa motivasi yang kuat dapat mendorong proses pembelajaran yang berkualitas, efektif, dan efisien. Piaget (1950) melalui teori perkembangan kognitifnya menyatakan bahwa setiap individu anak memiliki mekanisme unik dalam memaknai dan beradaptasi dengan dunia di sekelilingnya. Siswa pada jenjang awal sekolah dasar menunjukkan karakteristik perkembangan yang khas, membedakan mereka dari anak-anak yang lebih dewasa. Mereka biasanya lebih tertarik dengan

proses pembelajaran tidak monoton yaitu dengan bermain, bergerak aktif, bekerja secara berkelompok, dan mengalami atau melakukan sesuatu secara langsung.

Pembelajaran yang tidak bervariasi sering kali menyebabkan kejenuhan pada siswa dan menghambat partisipasi aktif mereka dalam kelas, yang pada akhirnya mengurangi efektivitas upaya dalam meningkatkan motivasi belajar. Minat belajar siswa dapat dilihat dari indikator sebagai berikut: 1) Perasaan siswa senang belajar, 2) Perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, 3) Minat siswa yang tinggi untuk belajar (Sains et al., 2022). Untuk itu, guru disarankan merancang pembelajaran yang melibatkan unsur permainan, mendorong siswa untuk aktif bergerak, berkolaborasi dalam kelompok, dan memberikan peluang bagi mereka untuk berpartisipasi langsung dalam aktivitas pembelajaran (Indriani & Septikasari, 2014). Dengan terciptanya pembelajaran seperti demikian, maka sangat minim terjadinya sebuah tantangan dalam belajar mengajar.

Pada hasil wawancara kepada wali kelas II SD Negeri Daratan beliau mengatakan salah satu tantangan yang dihadapi oleh banyak pendidik, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), adalah bagaimana membuat belajar terasa menyenangkan yang memantik motivasi siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tercipta suasana belajar yang kondusif guru dituntut agar mampu menciptakan media belajar yang kreatif dan inovatif agar menarik siswa dalam memahami materi yang diajarkan. (Umayrah & Wahyudin, 2024). Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa antara lain terbatasnya dukungan sosial dan lingkungan yang kondusif di sekolah, rendahnya minat terhadap materi ajar, serta kurangnya pemahaman siswa mengenai relevansi pendidikan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Kusumawati, 2024). Pada daerah yang masih menghadapi kendala dalam akses terhadap teknologi dan sumber daya pendukung baik sosial maupun lingkungan, pembelajaran sering kali terfokus pada metode ceramah dan sumber utama materi hanya buku.

Pembaharuan teknologi sekarang ini semakin pesat, tetapi banyak sekolah yang tidak mempunyai dukungan dalam hal tersebut sehingga sangat berdampak bagi pendidik. Karena kurangnya pengetahuan dan kemahiran teknis siswa, guru sering menghadapi tantangan saat menggunakan media pembelajaran interaktif (Ips et al., 2024). Permasalahan seperti kurangnya media pembelajaran dapat mempengaruhi kemajuan guru dalam mengajar. Untuk memastikan bahwa proses belajar-mengajar tetap berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan tercapai, guru harus mencari cara baru untuk menangani masalah tersebut (PgSD et al., 2022). Siswa pada bangku sekolah dasar kelas II, berada pada tahap awal perkembangan kognitif, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menyenangkan dan memotivasi. Pada kenyataannya, masih terdapat banyak sekali siswa yang mudah bosan dan kurang bersemangat dalam belajar karena metode atau media yang digunakan kurang bervariasi. Adanya hal tersebut tentu sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran merupakan langkah efektif untuk mengatasi beragam permasalahan dalam dunia pendidikan khususnya dalam motivasi belajar. Media pembelajaran adalah sesuatu yang memiliki peran penting karena dapat mempengaruhi pemikiran, perasaan, keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran (PgSD et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih semangat. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya memperkaya konten materi, tetapi juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan karakteristik siswa, yang pada akhirnya mendukung peningkatan pemahaman serta partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2011).

Penelitian (Widiastuti & Sagoro, 2017) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan perhatian mereka, dan mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran. Guru memiliki kekuatan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama agar dapat berperan aktif dengan belajar sambil bermain. Media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan bisa dengan berbagai jenis, salah satunya *Mystery Box*. Konsep *Mystery Box* yang dibuat

dengan kombinasi desain menggunakan aplikasi Canva dan hasil karya tangan manual yang didalamnya dapat berisi lebih dari satu mata pelajaran, serta dikombinasikan dengan permainan (Cuabo et al., 2024). Dengan permainan siswa lebih mempunyai daya tarik yang cukup tinggi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berlangsung, mereka dapat mengeksplor kemampuan berfikir dan kemampuan motoriknya dengan cara menyenangkan. Penerapan media pembelajaran interaktif *Mystery Box* ini dapat dikemas menggunakan benda-benda konkrit yang relevan secara efektif.

Melihat dari dasar permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis sejauh mana penerapan media pembelajaran interaktif *Mystery Box* dapat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri Daratan. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar yang menarik serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun, masih terdapat tantangan dalam implementasinya, seperti kurangnya faktor pendukung baik fasilitas dan kesadaran guru untuk menciptakan media guna pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan sinergi bagi guru untuk menciptakan suatu pembelajaran dengan kondusif yang dapat menunjang perkembangan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa bisa optimal. Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, terutama dalam bidang pendidikan dasar. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pendidik dan pembaca dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

## **Metode**

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk menggali pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Mystery Box* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa/i di kelas II SD Negeri Daratan. Studi kasus (*case study*) adalah jenis penelitian kualitatif yang berpusat pada kejadian atau situasi yang memengaruhi pemahaman dan perilaku manusia dan didasarkan pada pendapat manusia. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana implementasi media pembelajaran yang interaktif dapat berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui interaksi langsung dengan subjek media interaktif *Mystery Box*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Daratan dengan peserta yang menjadi subjek penelitian adalah siswa/i kelas II. Fokus penelitian ini adalah pada proses implementasi media pembelajaran interaktif dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Data penelitian dikumpulkan dari siswa, guru, dan observasi lapangan dalam proses pembelajaran.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, serta analisis dokumen. Wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali pengalaman dan perspektif fasilitator mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis ceramah dengan referensi buku. Observasi dilakukan sepanjang kegiatan pembelajaran untuk mencatat tindakan, reaksi, dan interaksi siswa dengan media pembelajaran yang diterapkan. Analisis melibatkan peninjauan rencana pelaksanaan pembelajaran, pemilihan media sesuai mata pelajaran, materi pembelajaran, dan catatan evaluasi guru terkait motivasi belajar siswa. Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan, yaitu menyusun instrumen wawancara dan lembar observasi, serta mendapatkan persetujuan dari pihak SD Negeri Daratan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **a. Hasil**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Media Pembelajaran Interaktif *Mystery Box* dapat meningkatkan semangat belajar siswa/i di kelas II SD Negeri Daratan. Media pembelajaran ini mengajak siswa/i untuk belajar secara interaktif menggunakan sejumlah media ajar yang dirancang secara inovatif. Media ajar tersebut mampu memancing terjadinya diskusi bersama siswa/i, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa. Media ajar yang

dirancang menggunakan konsep *Mystery Box*, yang dibuat dengan kombinasi desain menggunakan aplikasi Canva dan hasil karya tangan manual. *Mystery Box* ini memuat tiga mata pelajaran kelas II, yaitu:

1) Pendidikan Pancasila

Materi meliputi Garuda Pancasila, lambang sila, bunyi sila, dan contoh pengamalan sila-sila Pancasila. Pada sisi pertama *Mystery Box*, siswa/i berperan aktif mencari dan memasukkan gagang pengamalan sila yang tersebar pada ladang pengamalan sila ke dalam saku sila yang tertempel pada sisi kedua *Mystery Box*.

2) Matematika

Materi pertama operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, dimana siswa/i memasang soal pada jawaban yang tepat dengan mengaitkan tali pada paku pinnes bagian pilihan jawaban di sisi ketiga *Mystery Box*. Materi kedua bangun datar (lengkung, segi banyak) dan bangun ruang, dimana siswa/i menempelkan ikon huruf pada setiap gambar bangun datar dan bangun ruang ke kotak yang sesuai dengan nama bangunnya di sisi ketiga *Mystery Box*.

3) Bahasa Indonesia

Materi tentang kata ucapan dan penggunaan kalimat, dengan semi- games spinner education. Spinner ini adalah sebuah kincir manual dengan angka 1-4 yang menunjukkan empat kata ajaib (maaf, tolong, terima kasih, dan permissi). Setelah *spinner* berhenti pada angka tertentu, siswa/i harus mencari gagang kalimat yang sesuai dengan angka petunjuk tersebut dan memasukkannya ke dalam saku kalimat yang sesuai di sisi keempat *Mystery Box*.

Selama pelaksanaan, tidak terdapat kendala yang berarti karena seluruh siswa/i kelas II dapat dikondisikan dengan baik dan fokus dalam mengikuti program. Semua materi dan pembelajaran yang disisipkan dengan konsep semi-games berjalan secara kondusif. Siswa/i berperan aktif dalam menjawab, bertanya, serta mengeluarkan pendapat mereka masing-masing saat berdiskusi menggunakan media ajar yang telah disediakan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media inovatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Selain itu, siswa/i menunjukkan semangat belajar yang tinggi selama mengikuti program. Mereka juga dapat dikondisikan dengan mudah, menunjukkan ketenangan dan kesiapan dalam menerima materi pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penerapan media tersebut dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong motivasi belajar siswa. Guru juga mengamati bahwa siswa menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam mengemukakan pendapat dan lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif, seperti *Mystery Box*, berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, mendukung, dan mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan penerapan media pembelajaran *Mystery Box* tersebut memberi pengaruh positif yang menjadikan proses pembelajaran lebih optimal.

**b. Pembahasan**

Motivasi belajar adalah faktor kunci kesuksesan dalam memahami materi pelajaran dan berpartisipasi secara aktif di kelas (Maisaroh & Wathon, 2018). Namun, kondisi pembelajaran di SD Negeri Daratan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan kurang optimal dalam membangun motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang lebih mengandalkan metode ceramah dan buku cenderung kurang interaktif, sehingga tidak semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan atau berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Pembelajaran dengan media yang menarik dan bersifat interaktif mampu meningkatkan semangat belajar siswa, sebagaimana diungkapkan oleh (Anjarwati & Septikasari, 2024) bahwa media pembelajaran terbukti meningkatkan aktivitas



siswa dalam pembelajaran dan membantu siswa belajar secara kontekstual. Penelitian ini berupaya mengatasi permasalahan tersebut dengan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif yang dirancang dalam bentuk *Mystery Box*. Media ini memuat materi dari tiga mata pelajaran, yaitu Pendidikan Pancasila, Matematika, dan Bahasa Indonesia, yang disusun untuk memperbaiki keterampilan literasi juga numerasi siswa. Alat bantu pembelajaran ini melibatkan benda-benda konkret yang menarik perhatian siswa dan dirancang untuk mendorong interaksi serta keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif ini berhasil menumbuhkan kondisi kelas yang interaktif, menarik, serta semangat belajar. Siswa aktif dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, dan mempraktikkan materi melalui aktivitas berbasis *Mystery Box*. Hasil ini sejalan dengan kutipan (Ramadhani & Septikasari, 2024) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan media yang menarik mampu menumbuhkan motivasi diri saat belajar, terutama di lingkungan sekolah dasar yang masih membutuhkan pendekatan yang penuh dengan inovasi. Antusiasme siswa yang tinggi menjadi faktor pendukung keberhasilan program ini. Pendekatan pembelajaran melalui media *Mystery Box* relevan dengan teori belajar konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Sebagai contoh, pada materi Pancasila, siswa/i secara kolaboratif mencari gagas pengamalan sila dan memasukkannya ke saku sesuai lambang sila. Aktivitas ini melatih kemampuan analitis dan pemahaman konsep siswa/i. Keterlibatan aktif ini mengacu berdasarkan teori motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang diperkenalkan oleh (Djamarah & Zain, 2010) dimana perhatian siswa dapat dipertahankan dengan aktivitas yang menyenangkan dan relevan. Selain itu, pada materi Matematika, siswa/i terlibat dalam pengaitan tali untuk menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan, serta menempelkan ikon pada bangun datar dan bangun ruang. Aktivitas ini mengoptimalkan kemampuan kognitif siswa sesuai teori belajar konstruktivis (Suparlan, 2019) yang menekankan peran interaksi sosial dalam pengembangan pemahaman siswa. Begitu pula pada materi Bahasa Indonesia, penggunaan *spinner* sebagai alat semi-games menciptakan suasana belajar yang interaktif, dimana siswa berlatih menyusun kalimat dengan kata-kata ajaib secara tepat.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa/i menunjukkan semangat belajar yang tinggi, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri selama program berlangsung. Kondisi ini mencerminkan teori motivasi yang ungkapkan (Fitria et al., 2018) yang menekankan bahwa pembelajaran yang memberikan rasa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dapat memotivasi siswa secara alami. Studi ini juga mendukung temuan sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh (Fira et al., 2024) bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung. Pada akhirnya, ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif *Mystery Box* tanpa hambatan yang berarti menunjukkan pentingnya perencanaan matang dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan kreativitas, relevansi, dan interaktivitas dapat memperkuat motivasi belajar siswa. Temuan ini relevan dengan konteks pendidikan Indonesia yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar

## **Simpulan**

Menurut hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran inovatif, dapat disimpulkan bahwa penerapan media menarik dan melibatkan benda-benda konkret secara efektif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Semua siswa di kelas II SD Negeri Daratan berhasil mengikuti pembelajaran dengan antusias dan menerima materi dengan baik. Hal ini didorong oleh penggunaan media yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa,

serta keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan benda konkrit sebagai sarana pembelajaran. Semangat siswa sangat penting untuk keberhasilan penggunaan media pembelajaran ini, yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan penuh interaksi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran kreatif terbukti berhasil dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi secara lebih mendalam.

## Referensi

- Belajar, M., & Pratikno, A. S. (2018). *Motivasi Belajar di Sekolah Dasar*. November. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27051.69925>
- Cuabo, F. M. P., Jagonia, F. S., & Baluyos, G. R. (2024). *Mystery Box Game : A Game-Based Learning to Improve the Academic Achievement of Grade 10 Learners in Probability*. 9(9).
- Ips, P., Sd, K. V., Desa, N., Kec, B., Kuis, B., Siregar, R. Z., Raini, F. T., Hana, N., & Sakinah, A. (2024). *Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada*. 06(04), 21529–21534.
- Junaidi, J. (2019). Peran 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>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kusumawati, A. A. (2024). *Self Regulation Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. 13(2009), 242–247.
- Nuhaa, F. N., & Witanto, Y. (2024). *Mystery Box Media Increases Motivation and Learning Achievement of Fourth Grade Students in Civics Learning*. 8(3), 538–546.
- Nuradhisti, S. A., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). *Development of Mystery Box Learning Media to Improve Elementary School Students ' Learning Outcomes*. 11(3), 907–916. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10801>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY : Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Pgsd, P. S., Keguruan, F., Panca, U., & Probolinggo, M. (2022). *Problematika Pentingnya Media Pembelajaran Di Kegiatan Belajar Dan Mengajar*. 34(1), 24–38.
- Sains, B., Kelas, S., Dasar, V. S., Langgini, N., Andriani, W., & Witarsa, R. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 5 Oktober 2022 Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Analysis Of The Factors Influenc Ing Students ' Low Interest In Natural Science Learning Subject At Grade V Of Public Elementary School 008 Langgini Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 5 Oktober 2022 2021 )*
- Umayrah, A., & Wahyudin, D. (2024). *Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa pada Kurikulum Merdeka*. 6(3), 1956–1967.
- Wootton, K. L., Blanchet, F. G., Liston, A., Nyman, T., Riggi, L. G. A., Kopelke, J., Roslin, T., & Gravel, D. (2024). *Research article*. 5(3), 1–16.