
PENERAPAN MEDIA MYSTERY BOX BERBANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS V

Febrina Deswanda¹, Febrianti Yuli Satriyani²
Universitas Trilogi Jakarta; Indonesia
Correspondence email; fdeswanda@gmail.com

Submitted: 11/03/2023 Revised: 18/04/2023 Accepted: 15/05/2023 Published: 30/06/2023

Abstract

Natural Science Cognitive Understanding is an ability to learn new skills and concepts, skills to understand what is happening in their environment, as well as skills to use memory and solve simple problems. This study aims to find out whether this Mystery Box media can help improve cognitive abilities in Natural Sciences material ecosystem in class V C students at SDN Aren Jaya 01 Bekasi. The research strategy used in this research is the classroom action research (CAR) design from Kemmis and Taggart. The results of the study were that the use of Mystery Box media could increase students' cognitive understanding of science in the Science subject Ecosystem Theme 5 Sub-theme 1. It was known from the results of the written test in cycle I of 59%, increasing 32% to 91% in cycle II. And the number of students who have completed the KKM is more than 75% in accordance with the specified success criteria, namely 91% or as many as 29 students out of 32 students who have completed the KKM.

Keywords

cognitive ability, ecosystem, science, mystery box



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang dilakukan oleh setiap individu untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang tercantum dalam masyarakat dan kebudayaan yang selalu mendapat perhatian oleh seluruh bangsa dan negara. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi tingginya dalam aspek fisik, kognisi, emosi, sosial, dan spiritual (Asmoro & Mukti, 2019). Kemampuan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata mampu yang memiliki arti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu. Sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Kemampuan secara sederhana dapat diartikan sebagai kecerdasan. Kemampuan umum didefinisikan sebagai prestasi komparatif individu dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan masalah dengan waktu yang terbatas. Lebih jauh lagi kemampuan juga meliputi kapasitas individu untuk memahami tugas, menemukan strategi pemecahan yang cocok, serta prestasi individu dalam sebagian besar tugas-tugas belajar (Arumi, 2018). Sedangkan, Kognitif merupakan proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa menghubungkan. Kognitif merupakan salah satu istilah dalam ranah taksonomi pendidikan yang berarti pengetahuan. Para ahli psikologi kognitif menyatakan bahwa aspek ini merupakan sumber sekaligus sebagai pengendali aspek-aspek yang lain, yakni aspek afektif dan aspek psikomotorik. Terdapat enam kategori proses kognitif yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Nurkomalasari, dkk, 2020)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah ketercapaian/kesanggupan individu atau kelompok yang dapat diamati sebagai hasil atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar (Ahmad, 2015).

Ilmu Pengetahuan Alam (Wisudawati & Sulistyowati, 2017) yaitu kumpulan dari sejumlah cabang atau ranting ilmu pengetahuan dan teknologi secara sistematis dan nyata yang mempelajari sebuah fenomena alam dengan bentuk penggambaran dan ciri-ciri sesuatu yang nyata dan bisa dibuktikan kebenarannya, berupa kenyataan atau kejadian serta menimbulkan sebab dan akibat. Belajar IPA sangat diperlukan untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang berikutnya. IPA

berhubungan dengan cara memberi tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan mampu menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kehidupan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi (Susanto, 2013). Oleh karena itu, IPA sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Prestasi belajar merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa setelah melakukan aktifitas belajar (Zakiah & Khairi, F, 2019). Kemampuan kognitif IPA dapat ditingkatkan melalui perbaikan proses pembelajaran. Proses pembelajaran IPA di SD seharusnya dilaksanakan dengan baik mengingat pentingnya pelajaran tersebut. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan ide-ide yang dituangkan dalam model dan media pembelajaran sehingga siswa dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan dengan alat, alat (sarana) komunikasi, perantara dan penghubung. Menurut (Arsyad, 2014), Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid (Muslih, 2016). Salah satu media pembelajaran yang efisien untuk pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Mystery Box* dan Video Animasi.

Mystery Box atau *Magic Box* diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah kotak misteri atau kotak ajaib. *Mystery Box* (kotak misteri) adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan *Mystery Box* (kotak misteri) karena permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misteri karena pada saat kotaknya ditutup, siswa tidak mengetahui benda apa yang ada di dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya di buka, baru siswa mengetahui benda yang ada didalam kotak, makanya dinamakan kotak misteri. Permainan *Magic Box* (kotak misteri) adalah permainan menebak benda yang berada di dalam kotak. (Laili, Hasibuan dan Lubis, 2019). Media *Mystery Box* ini merupakan media alat permainan edukatif yang dikembangkan dengan tujuan untuk membelajarkan dan memudahkan

siswa dalam kegiatan pembelajaran serta menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V C di SDN Aren Jaya 01 Bekasi terlihat bahwa kemampuan kognitif IPA siswa masih ada beberapa yang memiliki hasil yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai tugas dan ulangan harian siswa yang jauh dari kategori baik. Beberapa hasil ulangan harian siswa kelas V C masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk mengatasi kemampuan kognitif IPA siswa yang kurang memuaskan, maka peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan mencari pembelajaran yang tepat, maka diperlukan adanya sebuah inovasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa berupa *mystery box* berbantuan video animasi. Peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran tersebut pada Tema 5 Subtema 1 materi Ekosistem. Agar siswa mampu memahami materi Ekosistem, maka peneliti berusaha memberikan inovasi yang menarik untuk mengiringi perubahan pembelajaran dan membantu guru menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan penggunaan media *mystery box* berbantuan video animasi siswa dapat memahami materi Ekosistem, belajar sambil bermain, dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat ditemukan bahwa ternyata media kotak kartu misteri terbukti mampu membantu meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa. Berikut adalah hasil dari penelitian terdahulu oleh (Husniyah, 2019) hasil yang didapatkan oleh penelitian ini bahwa Kokami (*mystery box*) dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun menjadi lebih efektif dan efisien. Siklus mengalami peningkatan dengan persentase 44%, siklus II menunjukkan peningkatan dengan persentase sebesar 62%, siklus III dengan presentase sebesar 83%. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Meilyana., Hedayani., & Tanzimah, 2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada penggunaan media *mystery box* dapat meningkatkan kemampuan kognitif IPS pada siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang. Selanjutnya juga ada penelitian yang dilakukan oleh (Eka Satya Yulanda, 2021) dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang dapat dilihat melalui pretest dan post test secara signifikan. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran Peristiwa Dalam Kehidupan berdampak baik pada kemampuan berpikir siswa kelas V di SDN 001 Teratak Kab. Kampar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti menuliskan Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media *mystery box* berbantuan video animasi ini dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif IPA pada materi ekosistem siswa kelas V C di SDN Aren Jaya 01 Bekasi. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif IPA pada materi ekosistem siswa kelas V C di SDN Aren Jaya 01 Bekasi.

METODE

Strategi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *action class research* atau penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart. Penetapan model dalam penelitian ini didasarkan pada desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang mengacu pada teori belajar mengajar terutama tentang prinsip belajar, pemberian motivasi serta strategi belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan yaitu tahap pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan dengan empat tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V C SDN 01 Aren Jaya Bekasi pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 32 siswa yang terdiri dari 19 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Alasan peneliti memilih kelas V C sebagai subjek dari penelitian karena berdasarkan observasi peneliti menemukan permasalahan bahwa pada 24 dari 32 siswa kelas V C hasil kemampuan kognitif IPA masih rendah. Objek penelitian ini adalah kemampuan kognitif IPA menggunakan media *Mystery Box* berbantuan Video Animasi bagi siswa kelas V C SDN Aren Jaya 01 Bekasi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu data proses yang diperoleh dari hasil pengamatan proses pembelajaran IPA dan data hasil yang diperoleh dari tes evaluasi yang diberikan pada tiap siklus. Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V C SDN Aren Jaya 01 Bekasi tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini membutuhkan data yang objektif, maka teknik pengumpulan data perlu diperhatikan sesuai dengan bentuk penelitian juga jenis sumber data (Hendriana & Afrilianto, 2017). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dan instrument yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, hasil tes IPA. Selanjutnya data yang telah terkumpul dianalisis dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari reduksi data adalah rangkuman hal-hal penting yang difokuskan pada tema penelitian. Data hasil observasi ini berupa data yang diperoleh

dari pengamatan sikap siswa, data hasil kemampuan kognitif siswa, dan nilai observasi aktivitas guru dan siswa.

Teknik analisis data menggunakan deskripsi kualitatif melalui lembar observasi dan deskripsi kuantitatif melalui tes tertulis. Berikut dapat dijelaskan penjabaran rumus nya:

- 1) Menganalisis data hasil observasi dilakukan dengan menggunakan skala dengan cara pemberian skor atau *rating scale* (Sugiyono, 2012). Pemberian skor yaitu: 1 = Kurang; 2 = Sedang; 3 = Baik; 4= Sangat Baik. Penilaian observasi dilakukan dengan cara klasikal yaitu dengan mencari rata-rata skor yang diperoleh dalam setiap item. Jumlah skor maksimum dalam 1 item adalah $25 \times 4 = 100$ dan skor terendah $25 \times 1 = 25$. Pembelajaran dengan media *mystery box* berbantuan video animasi ini dapat dikatakan berhasil jika skor yang dicapai oleh pada masing-masing item sebesar $25 \times 2 = 50$ atau mempunyai rata-rata sebesar 2.
- 2) Menghitung data melalui hasil tes Hasil tes dihitung skor masing-masing dan dari skor ditentukan nilai siswa menggunakan rumus sebagai berikut:
$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar} \times 100}{\sum \text{siswa}}$$

Setelah diketahui masing-masing, data dianalisis untuk mencari nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut
$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan : M_x = mean

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi terhadap kemampuan kognitif siswa di kelas V C SDN Aren Jaya 01 Bekasi tanggal 18 Januari 2023 yang terlihat dari tugas dan ulangan harian siswa, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa kelas V C semester 1 tahun 2022/2023 muatan IPA materi Ekosistem adalah dari 32 siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 9 siswa sedangkan 23 siswa belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Jika diubah dalam bentuk persen, maka siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal 28% sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar klasikal adalah 72% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. Hal tersebut dapat diamati pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Tahap Pra-Tindakan

Pratindakan	Nilai	Ketuntasan	
		Tuntas (75-100)	Belum Tuntas (<75)
Jumlah skor	1845	9	23
Rata-rata	57,5	81	48
Presentase		28%	72%
Kriteria Ketuntasan		Sangat Kurang	

Data tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif IPA siswa masih rendah. Rendahnya kemampuan kognitif siswa dipengaruhi oleh kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dapat terlihat dari karakteristik siswa yang asyik berbicara dengan teman sebangku dan sibuk dengan permainannya sendiri ketika guru mulai menyampaikan materi, siswa belum bisa fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan cenderung mengacuhkan proses pembelajaran yang tengah berlangsung. Selain itu, guru dalam mengajar lebih cenderung pada *teacher center* dan guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Selanjutnya, sesuai data pretest pada hari senin,, 1 Mei 2023 bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V C pada pretest yang peneliti lakukan, yang mencapai nilai KKM sebanyak 9 siswa atau 28% dari 32 siswa dan jumlah tersebut masih jauh dari yang diharapkan. Sedangkan siswa yang nilainya dibawah KKM berjumlah 23 siswa atau 72%. Berdasarkan data pretest tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPA.

1. Pelaksanaan Siklus I

- a. Pada pertemuan pertama pada siklus 1 ini dilakukan pada hari Selasa, 02 Mei 2023. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media gambar, siswa terlihat belajar dengan menggunakan media gambar yang dibagikan kepada setiap kelompok. Hasil observasi penerimaan dan tanggapan siswa yang didapat pada siklus I pertemuan ke 1 dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Penerimaan dan Tanggapan Siswa

Siklus 1 Pertemuan I	
Pertemuan	Presentase
I	57,14%

Berdasarkan Tabel diatas, hasil observasi penerimaan dan tanggapan siswa memiliki presentase 57,14%, siswa masih terlihat malu-malu untuk menjawab pertanyaan, bertanya,

dan mengungkapkan pendapatnya. Oleh karena itu perlu ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1

Pertemuan	Presentase
I	60,7%

Pada pertemuan pertama di siklus I persentase aktivitas guru adalah 58,92%. Hal ini perlu peneliti tingkatan pada pertemuan selanjutnya.

- b. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 03 Mei 2023. Pembahasan materi pada pertemuan kedua ini yaitu membahas tentang Jenis makanan hewan. Langkah-langkah proses pembelajarannya sebagai berikut :

Pertemuan II Siklus I Pada pertemuan II di siklus I, guru menyampaikan dan menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar, dan siswa terlihat antusias belajar dengan menggunakan media gambar yang dibagikan kepada setiap kelompok. Hasil observasi kemampuan kognitif yang didapat pada siklus I pertemuan kedua dapat dilihat dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Observasi Penerimaan dan Tanggapan

Siswa Siklus 1 Pertemuan II

Pertemuan	Presentase
II	78,5%

Berdasarkan Tabel diatas, hasil observasi penerimaan dan tanggapan siswa memiliki presentase 78,5%, beberapa siswa mulai aktif menjawab pertanyaan, bertanya, dan mulai bisa mengungkapkan pendapatnya. Namun masih lumayan banyak siswa yang masih pasif dan masih malu – malu untuk aktif. Oleh karena itu perlu ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Aktifitas Observasi Guru Siklus 1 Pertemuan II

Pertemuan	Presentase
II	73,2%

Pada pertemuan kedua di siklus I persentase aktivitas guru adalah 76,7%. Hal ini perlu guru tingkatan di beberapa poin yang masih mendapat skor rendah pada pertemuan selanjutnya.

- c. Pertemuan ketiga ini dilaksanakan pada hari Selasa, 09 Mei 2023. Pertemuan III Siklus I Pada pertemuan III di siklus I, guru menyampaikan dan menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar, dan siswa terlihat antusias belajar dengan menggunakan media gambar yang dibagikan kepada setiap kelompok. Hasil observasi kemampuan kognitif yang didapat pada siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Observasi Penerimaan dan Tanggapan

Siswa Siklus 1 Pertemuan III

Pertemuan	Presentase
III	92,8%

Berdasarkan Tabel diatas, hasil observasi penerimaan dan tanggapan siswa memiliki presentase 92,8%, siswa sangat antusias pada saat pembelajaran karena termotivasi ingin memiliki hasil yang baik pada saat mengerjakan LKS. Sehingga hasil skor observasi siswa sangat meningkat dengan pesat. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus 1 Pertemuan III

Pertemuan	Presentase
III	82,14%

Pada pertemuan ketiga di siklus I persentase aktivitas guru meningkat cukup pesat dengan presentase sebesar 82,14 %. Hal ini adalah hal baik karena guru sudah meningkatkan kinerja sehingga hasil skor observasinya meningkat.

- d. Pertemuan ke empat dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Mei 2023. Pada pertemuan IV Siklus I peneliti melaksanakan post-test tanpa ada materi yang diajarkan sebelumnya pada awal pembelajaran. 1. Refleksi Pertemuan IV siklus I Dalam pelaksanaan posttest pada siklus I diikuti oleh 32 siswa, sesuai dengan jumlah siswa karena seluruh siswa hadir. Hasil posttest dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Post-test Siklus 1

Jumlah Siswa Tuntas Belajar	Presentase
19	59,375%

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil postest siswa pada siklus I persentase ketuntasannya sebesar 59,4% atau 19 siswa yang berhasil tuntas belajar, Hasil pada postest belum memenuhi indikator keberhasilan yakni 75% oleh karena itu perlu ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya di siklus yang ke II.

2. Hasil Tindakan

Hasil Kemampuan kognitif dengan Test Tertulis Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberikan soal tes tertulis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa didasarkan pada nilai siswa yang mencapai $KKM \geq 75$ yang dapat dilihat dari Tabel berikut :

Tabel 9. Hasil Kemampuan kognitif IPA Siswa Melalui Post-test Siklus 1

No	Indikator	Siklus I	
		Pre-test	Post-test
1.	Rata-rata	57.5	72
2.	Skor tertinggi	90	95
3.	Skor terendah	30	50
4.	Jumlah siswa yang tuntas	9	19
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	23	13
6.	Jumlah siswa yang tidak berangkat	0	0
7.	Tingkat ketuntasan	28%	59%

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan tes tertulis yang diikuti oleh seluruh siswa kelas V C. Dari 32 siswa yang mengikuti tes tersebut pada saat pretest sangat kecil persentase ketuntasannya yaitu hanya 28% yang artinya hanya 9 orang siswa yang tuntas sedangkan 23 lainnya tidak tuntas karena nilainya dibawah KKM. Namun setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media konvensional yaitu media kertas pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga terjadi peningkatan hasil belajar yang dapat diketahui dari hasil postest. Tingkat ketuntasan pada postes yaitu 59% yang artinya sebanyak 19 siswa tuntas belajar dan yang tidak tuntas berjumlah 13 orang siswa.

Hasil Observasi Terhadap Siswa Dalam proses pembelajaran peneliti mengamati aktifitas belajar siswa yang mengarah pada kemampuan kognitif IPA dengan menggunakan lembar observasi yang telah peneliti buat dan dibantu oleh wali kelas V C yaitu Ibu Theresia R. Manurung, S.Pd. Terdapat rekapan data aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Observasi Penerimaan dan Tanggapan Siswa Siklus 1

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan			Rata - Rata
		I	II	III	
1.	Penerimaan dan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran	57,14%	78,5%	92,8%	76,14%

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat aspek penerimaan dan tanggapan dari siswa yang diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama persentasenya ialah 57,14% kemudian terjadi peningkatan dipertemuan kedua yaitu 78,5%. Dan terjadi peningkatan pada pertemuan yang ketiga yaitu 92,8%. Dari pengamatan ini meski terjadi peningkatan dari pertemuan 61 pertama hingga pertemuan ketiga namun hasilnya masih kurang maksimal sehingga ini menjadi bahan acuan untuk memperbaikinya pada siklus yang kedua.

Hasil Observasi Guru dalam Penggunaan media konvensional yaitu kertas dalam proses pembelajaran, peneliti dan Ibu Muslimah selaku wali kelas IVC selain mengamati aktifitas belajar siswa, juga saling mengamati yang bertindak sebagai guru dalam mengajar atau melakukan penelitian dengan menggunakan media konvensional yaitu kertas untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat hasilnya pada Tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Observasi Aktifitas Guru dalam Penggunaan Alat Peraga Pada Siklus 1

Pertemuan	Persentase
I	60,7 %
II	73,2 %
III	82,1 %
Rata-rata	72%

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama persentasenya ialah 60,7% kemudian meningkat dipertemuan selanjutnya menjadi 73,2% dan kemudian kembali meningkat di pertemuan ke tiga dengan presentase 82,1% dengan rata-rata presentase 3 pertemuan yaitu 72%.

3. Pelaksanaan Siklus II

- a. Pada pertemuan pertama di siklus II dilakukan pada hari Selasa, 23 Mei 2023. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media *mystery box* berbantuan video animasi,

siswa terlihat cukup antusias belajar dengan media *mystery box* berbantuan video animasi yang dibagikan kepada setiap kelompok. Hasil observasi penerimaan dan tanggapan siswa yang didapat pada siklus II pertemuan ke 1 dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Observasi Penerimaan dan Tanggapan

Siswa Siklus 2 Pertemuan I	
Pertemuan	Presentase
I	67,8%

Berdasarkan Tabel diatas hasil observasi penerimaan dan tanggapan siswa memiliki presentase 67,8%, siswa sudah mulai aktif dan terbiasa untuk menjawab pertanyaan, bertanya, dan mengungkapkan pendapatnya, namun masih ada beberapa siswa yang masih malu untuk aktif seperti teman – teman yang lainnya. Oleh karena itu perlu ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya. Hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus 2 Pertemuan I

Pertemuan	Presentase
I	60,7%

Pada pertemuan pertama di siklus II persentase aktivitas guru adalah 60,7%. Hal ini perlu peneliti tingkatkan pada pertemuan selanjutnya, karena masih ada di beberapa poin yang memiliki skor kurang contohnya seperti apresiasi dan motivasi guru.

- b. Pertemuan kedua pada siklus ke II ini dilakukan pada hari Rabu, 24 Mei 2023. Pembelajaran diawali dengan review materi minggu lalu dengan menggunakan media *mystery box* berbantuan video animasi, lalu dilanjutkan dengan kemarin penggolongan hewan berdasarkan makanannya yang berkaitan dengan ciri-ciri hewan herbivora, karnivora, dan omnivora. Pada pertemuan 2 di siklus II, guru menyampaikan dan menjelaskan materi dengan menggunakan media *mystery box* berbantuan video animasi, dan siswa terlihat antusias belajar dengan menggunakan alat peraga *mystery box* berbantuan video animasi yang dibagikan kepada setiap kelompok. Hasil observasi kemampuan kognitif yang didapat pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Observasi Penerimaan dan Tanggapan

Siswa Siklus 2 Pertemuan II

Pertemuan	Presentase
II	71,4%

Berdasarkan Tabel diatas hasil observasi penerimaan dan tanggapan siswa memiliki presentase 71,4%, beberapa siswa mulai aktif menjawab pertanyaan, bertanya, dan mulai bisa mengungkapkan pendapatnya. Namun masih lumayan banyak siswa yang masih pasif dan masih malu – malu untuk aktif. Oleh karena itu perlu ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya. Hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus 2 Pertemuan II

Pertemuan	Presentase
II	78,5%

Pada pertemuan kedua di siklus I persentase aktivitas guru adalah 78,5%. Hal ini perlu guru tingkatkan di beberapa poin yang masih mendapat skor rendah pada pertemuan selanjutnya.

- c. Pada pertemuan ketiga di siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Mei 2023. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi dengan menggunakan media *mystery box* berbantuan video animasi, dan siswa terlihat sangat antusias belajar dengan menggunakan alat peraga *mystery box* berbantuan video animasi yang dibagikan kepada setiap kelompok. Hasil observasi kemampuan kognitif yang didapat pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 16. Hasil Observasi Penerimaan dan Tanggapan

Siswa Siklus 2 Pertemuan III

Pertemuan	Presentase
III	92,8%

Berdasarkan Tabel diatas hasil observasi penerimaan dan tanggapan siswa memiliki presentase 92,8%, siswa sangat antusias pada saat pembelajaran karena termotivasi ingin memiliki hasil yang baik pada saat mengerjakan LKS. Sehingga hasil skor observasi siswa sangat meningkat dengan pesat. Hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 17. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus 2 Pertemuan III

Pertemuan	Presentase
III	96,4%

Pada pertemuan ketiga di siklus II persentase aktivitas guru meningkat cukup pesat dengan presentase sebesar 96,4 %. Hal ini adalah hal baik karena guru sudah meningkatkan kinerja sehingga hasil skor observasinya meningkat.

- d. Pertemuan keempat, dalam pelaksanaan posttest pada siklus II diikuti oleh 32 siswa, sesuai dengan jumlah siswa karena seluruh siswa hadir. Hasil posttest dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 18. Hasil Post-test Siklus 2

Jumlah Siswa Tuntas Belajar	Persentase
29	91 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil posttest siswa kelas V C SDN Aren Jaya 01 Bekasi pada siklus II persentase ketuntasannya sebesar 91 % atau 29 siswa yang berhasil tuntas belajar.

4. Hasil Tindakan

Hasil kemampuan kognitif dengan Test Tertulis Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberikan soal tes tertulis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa didasarkan pada nilai siswa yang mencapai $KKM \geq 75$ yang dapat dilihat dari Tabel berikut :

Tabel 19. Hasil Kemampuan kognitif Siswa Melalui Post-test Siklus 2

No.	Indikator	Siklus II	
		Test terakhir	Post-test
1.	Rata-rata	72	85
2.	Skor tertinggi	95	100
3.	Skor terendah	50	70
4.	Jumlah siswa yang tuntas	19	29
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	13	3
6.	Jumlah siswa yang tidak berangkat	0	0
7.	Tingkat ketuntasan	59%	91%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan tes tertulis yang diikuti oleh seluruh siswa kelas V C. Dari 32 siswa yang mengikuti tes tersebut pada saat test terakhir pada post-test siklus 1 persentase ketuntasannya yaitu 59 % yang artinya 19 orang siswa yang tuntas sedangkan 13 lainnya tidak tuntas karena

nilainya dibawah KKM. Namun setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media mystery box pada siklus ke II, terjadi peningkatan hasil belajar yang dapat diketahui dari hasil post-test siklus ke II. Tingkat ketuntasan pada posttest yaitu 91 % yang artinya sebanyak 29 siswa tuntas belajar dan yang tidak tuntas berkurang menjadi 3 orang siswa.

Hasil observasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran peneliti mengamati aktifitas belajar siswa yang mengarah pada kemampuan kognitif dengan menggunakan lembar observasi yang telah peneliti buat dan dibantu oleh wali kelas V C yaitu Ibu Theresia, S.Pd. Terdapat rekapan data aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Hasil Observasi Penerimaan dan Tanggapan Siswa Siklus 2

No	Aspek yang Diamati	Pertemuan			Rata - Rata
		I	II	III	
1.	Penerimaan dan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran	67,8%	71,4%	92,8%	77,33 %

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat aspek penerimaan dan tanggapan dari siswa yang diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama persentasenya ialah 67,8% kemudian terjadi peningkatan dipertemuan kedua yaitu 71,4 %. Dan terjadi peningkatan pada pertemuan yang ketiga yaitu 92,8%.

Hasil Observasi Guru dalam Penggunaan Media *mystery box* berbantuan video animasi Dalam proses pembelajaran, peneliti dan Ibu Theresia, S.Pd., selaku wali kelas V C selain mengamati aktifitas belajar siswa, juga saling mengamati yang bertindak sebagai guru dalam mengajar atau melakukan penelitian dengan menggunakan media *mystery box* berbantuan video animasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat hasilnya pada Tabel berikut:

Tabel 21. Hasil Observasi Aktifitas Guru dalam Penggunaan Alat Peraga Pada Siklus 2

Pertemuan	Persentase
I	60,7 %
II	78,5 %
III	96,4 %
Rata-rata	78,5 %

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama persentasenya ialah 60,7% kemudian meningkat dipertemuan selanjutnya menjadi 78,5% dan kemudian kembali meningkat di pertemuan ke tiga dengan presentase 96,4% dengan rata-rata presentase

3 pertemuan yaitu 78,5%. Refleksi Keseluruhan Pada Siklus II Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media *mystery box* berbantuan video animasi di siklus II dari hasil tes tertulis yang dikerjakan siswa dapat diketahui bahwa hasil kemampuan kognitif siswa telah mencapai target yang diharapkan yaitu meningkatnya hasilnya dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan pada tabel, dan mengacu pada indikator keberhasilan pembelajaran yakni 75% siswa tuntas belajar. Tingkat pemahaman konsep siswa telah mencapai target yaitu 91% pada tes tertulis. Oleh karena itu peneliti mencukupkan penelitian pada siklus II.

PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Mystery Box* pada siswa kelas V C SDN Aren Jaya 01 Bekasi, siswa kurang memperhatikan dan kurang fokus saat guru menjelaskan, dan siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, terutama pada pelajaran IPA. karena tidak mendapatkan gambaran secara konkret sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa yang diketahui dari hasil pre-test tertulis. Dari hasil pre-test tertulis sebanyak 9 dari 32 siswa tidak tuntas atau hanya 28 % jumlah siswa yang tuntas.

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan media *Mystery Box*, siswa lebih mudah memahami konsep IPA sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Ekosistem dan sulit mengerjakan soal pun tidak terlalu mengalami kesulitan seperti sebelumnya. Perlahan mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media *Mystery Box* yang guru bagikan secara kelompok sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlihat antusias dengan media *Mystery Box* untuk memperoleh informasi tentang Ekosistem. Media *Mystery Box* ini dapat membantu siswa mencari tau dan siswa terlibat dalam bereksplorasi, dan mendapatkan konsep yang awalnya terlihat abstrak dan kemudian menjadi nyata. Karena pada usia ini mereka berada dalam tahap operasional konkret dimana siswa lebih menyukai materi yang bersifat konkret, dapat dipegang, diraba dan siswa dapat mengembangkan pemahamannya secara logis. (Widiawati, et al., 2015).

Kemampuan kognitif dalam pelajaran IPA akan jauh lebih bermakna jika tertanam atau dapat dipahami sendiri oleh siswa. Oleh karena itu kemampuan kognitif ini adalah sebuah kemampuan yang tidak dapat diberikan dengan menggunakan paksaan, artinya kemampuan kognitif IPA yang diberikan oleh guru harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami, keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

(Khadijah, 2015). Materi IPA akan lebih mudah tersampaikan dengan baik dan siswa dapat memahami konsep materi IPA itu dengan alat bantu, media yang bisa digunakan oleh siswa dapat membantu mereka untuk mendapatkan gambaran yang nyata atau konkret, tidak hanya sekedar angan-angan tentang materi IPA abstrak yang diberikan oleh guru pada penjelasan sehingga apabila paham secara konsep mereka akan terhindar dari kesalahan saat mengerjakan soal. (Deliany, et al., 2019)

Kemampuan kognitif siswa tidak menuntut siswa menghafal materi-materi yang dipelajari melainkan lebih berfikir dan memahami serta mengerti sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing dengan menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh guru. (Deliany, et al., 2019) Dari hasil observasi diketahui bahwa siswa lebih memperhatikan saat guru menerangkan materi dengan menggunakan media *mystery box* berbantuan berbantuan video animasi. Media *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan kognitif IPA siswa dan apabila siswa memahami konsep IPA maka diharapkan siswa dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru dengan tepat, namun dalam mata pelajaran IPA agar siswa mendapatkan hasil belajar yang baik mereka perlu terbiasa untuk mengerjakan soal-soal latihan. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan kognitif IPA siswa kelas V C SDN Aren Jaya 01 Bekasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Penggunaan media *Mystery box* berbantuan video animasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini diketahui dari hasil tes tertulis pada siklus I sebesar 59% meningkat 32% menjadi 91% pada siklus II. Dan jumlah siswa yang tuntas KKM sudah lebih dari 75% sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 91% atau sebanyak 29 siswa dari 32 siswa yang tuntas KKM.

REFERENSI

- Ahmad, S., 2015. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, A., 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arumi, S. F., 2018. Modul Psikologi Pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Asmoro, B. P. & Mukti, F. D., 2019. Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui

- Model Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas VA Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. *Abdau*.
- Deliany, N., Hidayat, A. & Nurhayati, Y., 2019. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Semantic Scholar*.
- Eka Satya Yulanda, 2021. Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar.
- Hendriana & Afrilianto, 2017. *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: Refika Aditama.
- Husniyah, 2019. Efektifitas Media Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun. *tarbiyah*.
- Khadijah, 2015. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Laili, Hasibuan dan Lubis, 2019. Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box Kotak Misteri Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*.
- Meilyana., Heldayani., & Tanzimah, 2022. Pengaruh Media Mystery Box terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang.
- Muslih, 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ. *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Nurkomalasari, dkk, 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mata Pelajaran IPA Kelas VIII B Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusiamelalui Model Pembelajaran Make A Match Di SMPN2 Cibadak. *Jurnal Pendidikan*.
- Susanto, 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto, 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiawati, N. P., Putjawan, K. & Margunayasa, I. G., 2015. Analisis Pemahaman Konsep Dalam Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Banjar. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Wisudawati & Sulistyowati, 2017. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zakiah & Khairi, F, 2019. Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas SDN Gugus 01 Selaparang. *Jurnal PGMI*.