

Penerapan Model PjBL Berbantuan *Mystery Box* untuk Meningkatkan Pembelajaran Seni Rupa Daerah

Muhamad Lazuardi Hakim¹✉, Ragil Puji Wdiastuti², Raihan Hasna Fauzia³, Yoga Tri Hermawan⁴, & Ferah Fairus⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi PGSD, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia.
✉Email: 12227230045@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran *mystery box* berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Rupa Daerah bagi peserta didik kelas IV SDN Panancangan 2. Pengembangan media dilakukan dengan mengikuti model ADDIE, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan materi dan media, pengembangan produk melalui validasi ahli, implementasi terbatas di kelas, serta evaluasi hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sebesar 83% dari ahli media dan 78,82% dari ahli materi, sehingga dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan minor. Implementasi pembelajaran menggunakan *mystery box* memberikan dampak positif terhadap motivasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan peserta didik, yang terlihat dari peningkatan skor angket sebesar 156 poin setelah penggunaan media. Selain itu, hasil LKPD menunjukkan bahwa empat dari lima kelompok mencapai nilai di atas KKM, menandakan bahwa peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menyajikan kembali konsep seni rupa daerah secara kontekstual melalui kegiatan proyek. Temuan ini menegaskan bahwa *mystery box* merupakan media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendorong pembelajaran aktif, kreatif, serta berorientasi pada penguatan budaya lokal. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan *mystery box* sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran seni di sekolah dasar.

Kata Kunci: Mystery Box; Project Based Learning; Seni Rupa Daerah; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to develop and examine the effectiveness of a mystery box learning media integrated with the Project Based Learning (PjBL) model to enhance Local Visual Arts instruction for fourth-grade students at SDN Panancangan 2. The development process followed the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Expert validation results showed feasibility scores of 83% from the media expert and 78.82% from the material expert, indicating that the product was suitable for use with minor revisions. Classroom implementation demonstrated a substantial improvement in students' motivation, curiosity, and engagement, as reflected in a 156-point increase in questionnaire scores after using the media. Furthermore, the LKPD results revealed that four out of five groups achieved scores above the mastery criteria, indicating that students were able to understand, interpret, and present local art concepts meaningfully through project-based activities. These findings highlight that the mystery box is an effective exploratory learning medium that supports active, creative, and culturally grounded learning experiences aligned with the developmental needs of elementary students. The study recommends integrating mystery box media as an innovative alternative to enrich Local Visual Arts learning in primary schools.

Keywords: Mystery Box; Project Based Learning; Local Visual Arts; Learning Media; Elementary School.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Rupa Daerah di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal sekaligus mengembangkan kreativitas mereka sejak dulu. Indonesia yang kaya akan warisan visual seperti batik, ukiran, anyaman, dan ornamen tradisional menyediakan sumber belajar yang tak ternilai bagi pembentukan karakter dan apresiasi budaya anak. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni rupa daerah masih kerap bersifat konvensional, dengan metode pengajaran yang monoton dan minimnya media kreatif yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar serta kesulitan mengekspresikan ide melalui karya seni. Di SDN Panancangan 2 pun ditemukan sebagian peserta didik belum mampu memahami makna budaya dalam proses belajar seni. Penelitian bibliometrik menunjukkan tren peningkatan fokus pada pembelajaran seni berbasis kearifan lokal yang berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa dengan konteks budaya mereka sendiri serta memperkuat kesadaran budaya sejak usia dini (Hasnanto, 2025). Selain itu, pendekatan *ethnopedagogy* yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam pendidikan dasar terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mendukung perkembangan karakter yang berakar pada budaya setempat (Sakti et al., 2024).

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa rendahnya partisipasi peserta didik kerap dipengaruhi oleh pola pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan dominan ceramah, sehingga pembelajaran menjadi pasif dan kurang memberi ruang bagi siswa membangun pemahaman secara mandiri. Metode ceramah tanpa dukungan media yang menarik cenderung membuat siswa kurang tertarik untuk mengeksplorasi materi secara aktif. Sebaliknya, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena media ini dapat menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif yang mampu

menarik perhatian serta mendukung berbagai gaya belajar peserta didik (Chusna et al., 2024) dan membantu siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Di sisi lain, metode diskusi memang dapat meningkatkan interaksi sosial dan pengetahuan kolektif, tetapi efektivitasnya akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi anak usia sekolah dasar.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik. Salah satu media inovatif yang berpotensi tinggi adalah mystery box, yang dalam konteks pembelajaran dapat dipahami sebagai media pembelajaran eksploratif berbasis pengalaman (experiential learning). Media ini dirancang dalam bentuk kotak berisi objek atau stimulus tersembunyi yang secara sengaja digunakan untuk memancing rasa ingin tahu, eksplorasi inderawi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara operasional, mystery box bekerja dengan menghadirkan pengalaman belajar yang berpusat pada penemuan, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengamati, menafsirkan, dan memaknai objek yang berkaitan dengan materi seni rupa daerah. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan. Ketika media mystery box dikolaborasikan dengan model Project Based Learning (PjBL), pembelajaran menjadi lebih menantang, reflektif, dan berorientasi pada pemecahan masalah kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan keterlibatan belajar, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas peserta didik melalui aktivitas proyek yang kolaboratif dan kontekstual (Selasmawati & Lidysari, 2023), sekaligus memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan tanggung jawab belajar (Rizal et al., 2025), sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan proyek secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif, pemaknaan belajar, serta pengembangan keterampilan

berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Ge et al., 2025; Moses H., 2024; Wilkins et al., 2025).

Meskipun penelitian terkait *Project Based Learning* (PjBL) dan media pembelajaran berbasis pengalaman telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus mengintegrasikan PjBL dengan media *mystery box* dalam pembelajaran seni rupa daerah di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa PjBL merupakan pendekatan kontekstual dan kolaboratif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, kreativitas, dan pemahaman peserta didik melalui aktivitas proyek yang bermakna serta pengalaman langsung dalam proses belajar (Pangestu et al., 2024). Selain itu, PjBL terbukti mampu memperkuat keterampilan sosial dan aspek afektif siswa di sekolah dasar, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati, yang merupakan aspek penting dari keterlibatan belajar yang autentik (Rizal et al., 2025b). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana media *mystery box* dapat mendukung implementasi model PjBL pada pembelajaran seni rupa daerah di kelas IV SDN Panancangan 2. Selain itu, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi respons peserta didik serta efektivitas media terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman mereka. Dengan menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis budaya lokal, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran seni yang lebih bermakna, humanis, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan fokus pada pengembangan dan uji coba terbatas (limited try-out) media pembelajaran *mystery box* untuk pembelajaran Seni Rupa Daerah pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitian ini dipusatkan pada pengujian validitas dan kepraktisan media, serta indikasi efektivitas awal dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima

tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, karena model ini menyediakan kerangka kerja yang sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan media pembelajaran pada konteks pendidikan dasar, sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran yang menegaskan bahwa pendekatan R&D berbasis ADDIE efektif untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan pada pendidikan dasar (Frates et al., 2024; Jacob et al., 2022; Romanova et al., 2024).

Dalam penelitian ini, kepraktisan media diukur secara operasional melalui angket respons peserta didik setelah penggunaan *mystery box* dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek, yang mencerminkan kemudahan penggunaan, daya tarik media, serta keterlibatan belajar yang dirasakan. Sementara itu, indikasi efektivitas media diamati secara deskriptif melalui peningkatan motivasi belajar dan capaian hasil kerja peserta didik pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pendekatan R&D dengan uji coba terbatas ini relevan untuk pengembangan media *mystery box* karena tidak hanya menekankan pada kualitas produk secara teoretis melalui validasi ahli, tetapi juga pada evaluasi empiris awal terhadap respons dan keterlibatan peserta didik dalam konteks pembelajaran nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE yang menunjukkan bahwa uji coba terbatas mampu memberikan gambaran awal mengenai kelayakan dan keberterimaan media sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut pada skala yang lebih luas (Rukayah & Bektiningsih, 2024), serta diperkuat oleh temuan bahwa uji coba terbatas dalam penelitian pengembangan mampu mengidentifikasi kepraktisan, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik secara efektif sebelum implementasi luas (Wilkins et al., 2025; Wu et al., 2022; Xu et al., 2025).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan melalui tiga aspek penting: analisis kebutuhan, kurikulum, dan

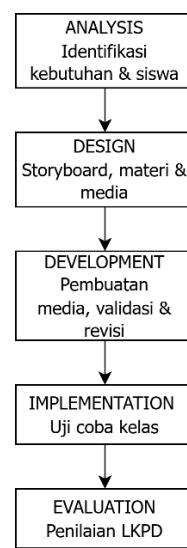
karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Rupa Daerah di SDN Panancangan 2 masih didominasi metode ceramah dan media yang terbatas, sehingga peserta didik sulit memahami konsep budaya lokal dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan Kurikulum Merdeka, khususnya capaian pembelajaran terkait seni dan budaya. Analisis karakteristik peserta didik mengungkap bahwa siswa kelas IV membutuhkan media konkret, menarik, dan berbasis eksplorasi untuk membantu mereka memahami materi secara kontekstual dan menyenangkan. Tahap analisis yang sistematis ini merupakan landasan penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE karena mengidentifikasi kebutuhan nyata peserta didik serta konteks pembelajaran yang harus dipenuhi agar media yang dikembangkan valid dan relevan di lapangan (Nofiyanti & Prayogo, 2025). Oleh karena itu, *mystery box* dipilih sebagai media yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu sekaligus mendukung pendekatan *Project Based Learning* (PjBL).

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap desain, peneliti menyiapkan struktur awal bahan ajar, alur penggunaan media, serta komponen isi *mystery box* yang mencakup storyboard, materi bacaan tematik, alat proyek seperti tanah liat dan kanvas, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan digunakan sebagai instrumen evaluasi proyek. Perancangan ini dilakukan dengan cermat agar setiap komponen media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan relevan dengan konteks budaya lokal Kota Serang, serta menarik bagi pengalaman belajar peserta didik. Proses desain yang sistematis seperti ini sejalan dengan praktik R&D berbasis model ADDIE di mana desain bahan ajar tidak hanya berfokus pada estetika tetapi juga ketepatan pedagogis dan kesesuaian kebutuhan siswa sebagai pengguna media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual (Mahaputri et al., 2025).

Diagram Model ADDIE

Diagram berikut menggambarkan alur pengembangan yang digunakan dalam penelitian:



Gambar 1. Diagram Model ADDIE

Diagram ini digunakan untuk memperjelas alur pengembangan media sehingga pembaca dapat memahami proses penelitian secara visual dan sistematis.

Tahap Pengembangan Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, *mystery box* dikembangkan berdasarkan hasil analisis dan rancangan awal. Media yang dikembangkan terdiri dari bahan bacaan, ilustrasi budaya lokal, tanah liat, kanvas, dan petunjuk penggunaan. Setelah media selesai dibuat, dilakukan proses validasi ahli untuk menilai kualitas desain dan isi materi. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen skala Likert 1-5.

Tabel 1. Instrumen Validasi Media

No	Indikator Penilaian	Skala
1	Kesesuaian desain dengan materi	1-5
2	Kesesuaian desain dengan konsep	1-5
3	Integrasi materi dalam media	1-5
4	Kemenarikan visual	1-5
5	Contoh materi realistik	1-5
6	Kualitas warna dan estetika	1-5
7	Keunikan media	1-5
8	Kepraktisan penggunaan	1-5
9	Kelengkapan petunjuk	1-5
10	Potensi meningkatkan minat belajar	1-5

Hasil validasi ahli media memperoleh skor 83% (layak), sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 78,82% (layak). Untuk

memperjelas kategori kelayakan, digunakan pedoman konversi berikut:

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

Percentase Skor	Kategori
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup Layak
21–40%	Kurang Layak
0–20%	Tidak Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa *mystery box* berada dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran, namun tetap memerlukan beberapa revisi kecil untuk menyempurnakan tampilan visual dan instruksi penggunaan sebelum diimplementasikan pada peserta didik.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan pada dua sesi pembelajaran di kelas IV SDN Panancangan 2. Pada sesi pertama, peserta didik membaca materi dan mengisi angket awal untuk mengukur minat belajar sebelum penggunaan media. Pada sesi kedua, *mystery box* digunakan dalam kegiatan proyek berbasis PjBL. Peserta didik bekerja secara berkelompok untuk mengeksplorasi isi kotak, membaca materi budaya lokal, dan menciptakan karya seni berbasis objek budaya. Respons peserta didik terhadap media menunjukkan peningkatan signifikan, dengan kenaikan total skor angket yang mencerminkan pertumbuhan motivasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa implementasi PjBL mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan motivasi belajar peserta didik melalui kegiatan proyek yang kontekstual dan bermakna, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan reflektif dibandingkan pendekatan konvensional (Pangestu et al., 2024).

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran dan keberterimaan media *mystery box* dalam konteks pembelajaran Seni Rupa Daerah. Pengumpulan data evaluasi dilakukan melalui penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikerjakan oleh lima kelompok peserta didik kelas IV, serta

observasi selama proses pembelajaran berbasis proyek. Instrumen LKPD digunakan untuk menilai empat aspek utama, yaitu pemahaman konsep seni rupa daerah, kreativitas dalam berkarya, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, dan keterampilan presentasi hasil proyek.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa empat dari lima kelompok memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (≥ 75), yang mengindikasikan bahwa media *mystery box* mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif pada tahap uji coba terbatas. Temuan ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoretis berdasarkan validasi ahli, tetapi juga memberikan indikasi efektivitas awal dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek yang berorientasi pada penguatan budaya lokal. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna, sehingga peserta didik terlibat lebih aktif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Mustika et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian berdasarkan tahapan pengembangan media *mystery box* menggunakan model ADDIE. Pembahasan dilakukan dengan menafsirkan hasil validasi ahli, respons peserta didik, serta capaian pembelajaran melalui LKPD. Seluruh temuan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media *mystery box* pada pembelajaran Seni Rupa Daerah kelas IV.

Hasil Validasi Media dan Materi

Validasi terhadap media dan materi dilakukan oleh ahli media serta ahli materi untuk memastikan produk memenuhi kriteria pedagogis, visual, konten, serta keterbacaan bagi peserta didik. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5.

Validasi Media

Hasil validasi media ditunjukkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Mystery Box

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian desain dengan materi	4
2	Kemenarikan visual	4
3	Kepraktisan penggunaan	4
4	Kejelasan instruksi	4
5	Integrasi konsep budaya lokal	4
6	Potensi meningkatkan minat belajar	5
Total Skor		83% (Layak)

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa media *mystery box* berada dalam kategori layak digunakan, terutama karena tampilannya menarik, mudah dipindahkan, dan mampu memicu minat belajar peserta didik. Umpam balik validator juga menunjukkan bahwa media ini memberikan pengalaman multisensori yang relevan dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Kategori Kelayakan Produk

Konversi skor kelayakan mengikuti kategori pada Tabel 5.

Tabel 5. Kategori Kelayakan Produk

Percentase	Kategori
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup Layak
21–40%	Kurang Layak
0–20%	Tidak Layak

Media dan materi dinyatakan layak sehingga dapat diimplementasikan pada tahap berikutnya.

Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Angket diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *mystery box* untuk mengukur perubahan motivasi dan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran Seni Rupa Daerah.

validasi Materi

Penilaian ahli materi menitikberatkan pada relevansi isi, ketepatan konsep, ilustrasi, dan kemampuan materi memfasilitasi pembelajaran aktif. Hasil validasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Mystery Box

No	Indikator	Skor
1	Relevansi kompetensi	4
2	Ketepatan konsep budaya lokal	4
3	Kelengkapan ilustrasi	3
4	Keterbacaan materi	4
5	Mendorong interaksi & eksplorasi	4
Total Skor		78,82% (Layak)

Walaupun kategori layak tercapai, validator memberikan masukan perbaikan untuk memperjelas ilustrasi dan memperhalus instruksi proyek. Perbaikan ini dilakukan sehingga materi lebih ramah bagi peserta didik kelas IV

Tabel 5. Perbandingan Skor Angket Sebelum Sesudah Penggunaan Media

Tahap Pengukuran	Total Skor	Keterangan
Sebelum penggunaan media	896	Minat awal sedang
Setelah penggunaan media	1052	Minat meningkat signifikan
Kenaikan	+156 poin	Meningkat

Peningkatan sebesar 156 poin menunjukkan bahwa media *mystery box* berdampak positif terhadap motivasi belajar. Selama implementasi, peserta didik tampak lebih antusias, aktif bertanya, senang bekerja sama, dan menunjukkan rasa penasaran tinggi ketika membuka isi kotak. Proses eksploratif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibanding pembelajaran konvensional.

Temuan ini konsisten dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman, di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan objek pembelajaran.

Hasil LKPD Peserta Didik

Penilaian LKPD mencakup empat aspek: pemahaman sejarah budaya, keunikan objek, kelengkapan isi, dan kemampuan presentasi. Hasilnya disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil LKPD Peserta Didik

Kelompok	Sejarah	Keunikan	Isi LKPD	Presentasi	Nilai Akhir
Salam	25	25	25	15	90
Senyum	25	25	15	20	85
Sapa	25	25	20	15	85
Sopan	25	15	15	25	80
Santun	15	15	15	20	65

Dari data tersebut, empat dari lima kelompok mencapai nilai di atas KKM, menandakan bahwa media *mystery box* efektif membantu peserta didik memahami konsep seni rupa daerah secara kontekstual. Kelompok dengan nilai tertinggi memperlihatkan kemampuan integrasi konsep budaya dengan proyek seni yang lebih baik, sedangkan kelompok dengan nilai lebih rendah cenderung kurang sistematis dalam menyampaikan gagasan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media *mystery box* memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa Daerah. Temuan ini didukung oleh hasil validasi ahli yang menempatkan media dalam kategori layak, serta data angket dan LKPD yang menunjukkan peningkatan kualitas keterlibatan belajar peserta didik. Secara konseptual, hasil ini menguatkan pandangan bahwa PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mendorong kreativitas dan keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas proyek yang bermakna dan kontekstual (Mustika et al., 2025; Pangestu et al., 2024).

Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses belajar yang bersifat eksploratif dan kolaboratif. Melalui penggunaan media *mystery box*, peserta didik mengalami pembelajaran secara langsung dengan melibatkan indera dan emosi, berlatih bekerja sama dan berkomunikasi dalam kelompok, serta menghubungkan materi

pembelajaran dengan konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Karakteristik ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis eksplorasi, di mana peserta didik membangun pemahaman melalui interaksi langsung dengan objek dan lingkungan belajar, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu (Rukayah & Bektiningsih, 2024). Selain itu, integrasi media pembelajaran dengan muatan budaya lokal berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap kearifan lokal sejak usia dini. Pembelajaran seni yang berlandaskan budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan artistik, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, identitas budaya, dan kesadaran sosial peserta didik (Hasnanto, 2025; Sakti et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan *mystery box* dalam pembelajaran Seni Rupa Daerah tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga strategis dalam mendukung pembelajaran yang humanis, kontekstual, dan berakar pada budaya lokal.

Secara pedagogis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *mystery box* mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan kurang memberi ruang eksplorasi bagi peserta didik. Media ini memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman yang selaras dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar, di mana proses belajar berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan bermakna melalui keterlibatan langsung dalam penciptaan karya seni.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *mystery box* berbasis model Project Based Learning (PjBL) yang dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa Daerah untuk peserta didik kelas IV SDN Panancangan 2. Proses pengembangan melalui model ADDIE memungkinkan media dirancang secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan materi, pengembangan produk, implementasi di kelas, hingga evaluasi hasil belajar peserta didik.

Validasi ahli media memperoleh skor 83%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 78,82%, keduanya termasuk kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa *mystery box* telah memenuhi aspek pedagogis, tampilan visual, serta kelayakan konten untuk mendukung pembelajaran seni berbasis budaya lokal.

Implementasi di kelas menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan keterlibatan belajar, terbukti dari kenaikan skor angket sebesar 156 poin setelah penggunaan media. Selain itu, hasil LKPD menunjukkan bahwa empat dari lima kelompok berhasil mencapai nilai di atas KKM, menandakan bahwa *mystery box* efektif membantu peserta didik memahami materi secara kontekstual dan menghasilkan karya seni yang lebih bermakna.

Secara keseluruhan, penggunaan *mystery box* tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, tetapi juga menguatkan kemampuan berpikir kreatif, kolaboratif, serta pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya lokal. Pembelajaran yang awalnya cenderung pasif berubah menjadi pengalaman belajar yang eksploratif, partisipatif, dan sarat makna.

DAFTAR RUJUKAN

- Chusna, N. L. U., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools. *Asian Pendidikan*, (4), 72–78. <https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024.04>
- Frates, B., Ortega, H. A., Freeman, K. J., Co, J. P. T., & Bernstein, M. (2024). Lifestyle Medicine in Medical Education: Maximizing Impact. *Mayo Clinic Proceedings: Innovations, Quality & Outcomes*, 8(5), 451–474. <https://doi.org/10.1016/j.mayocpiqo.2024.07.003>
- Ge, W.-L., Zhu, X.-Y., Lin, J.-B., Jiang, J.-J., Li, T., Lu, Y.-F., Mi, Y.-F., & Tung, T.-H. (2025). Critical thinking and clinical skills by problem-based learning educational methods: An umbrella systematic review. *BMC Medical Education*, 25(1), 455. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-06951-z>
- Hasnanto, A. T. (2025). Bibliometric Analysis: Local Wisdom-Based Arts Learning in Elementary Schools. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 157–171. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v9i2.48>
- Jacob, S. A., Power, A., Portlock, J., Jebara, T., Cunningham, S., & Boyter, A. C. (2022). Competency-Based Assessment in Experiential Learning in Undergraduate Pharmacy Programmes: Qualitative Exploration of Facilitators' Views and Needs (ACTp Study). *Pharmacy*, 10(4), 90. <https://doi.org/10.3390/pharmacy10040090>
- Mahaputri, S. D., Budhiman, A., & Sari, F. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar.
- Moses H., M. (2024). The Role of Experiential Learning in Science Education through Arts. *RESEARCH INVENTION JOURNAL OF BIOLOGICAL AND APPLIED SCIENCES*, 4(1), 41–44. <https://doi.org/10.59298/RIJBAS/2024/414144>
- Mustika, W., Oviana, W., & Nurdin, S. (2025). The Influence of Project Based Learning Model on Elementary School Students' Learning Outcomes and Creativity in Science Learning. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 2(2), 35–40. <https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i2.736>
- Notiyanti, M., & Prayogo, M. S. (2025). Developing Mobile Learning Media on Human Bone Skeleton Material for Grade 5 Elementary School Students. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(1), 48–59. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.25073>
- Pangestu, K., Malagola, Y., Robbaniyah, I., & Rahajeng, D. (2024). The Influence of Project Based Learning on Learning

- Outcomes, Creativity and Student Motivation in Science Learning at Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 194–203.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.63208>
- Rizal, M. S., Murtadho, N., Hanafi, Y., Ananda, R., & Mufarizuddin, M. (2025a). The Effectiveness of Project-Based Learning in Enhancing Social Competence Among Elementary School Students. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(2), 269–285.
<https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.28047>
- Rizal, M. S., Murtadho, N., Hanafi, Y., Ananda, R., & Mufarizuddin, M. (2025b). The Effectiveness of Project-Based Learning in Enhancing Social Competence Among Elementary School Students. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(2), 269–285.
<https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.28047>
- Romanova, A., Touchie, C., Ruller, S., Cole, V., & Humphrey-Murto, S. (2024). Protocol for a scoping review study on learning plan use in undergraduate medical education. *Systematic Reviews*, 13(1), 131.
<https://doi.org/10.1186/s13643-024-02553-w>
- Rukayah, S., & Bektiningsih, K. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Smart Apps Creator to Enhance Elementary School Students' Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 8127–8135.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8046>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Selasmawati, & Lidysari, A. T. (2023). Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sekolah Dasar Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 1165–1170.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4776>
- Wilkins, C., Hohn, J., & Zigelsky, R. (2025). Improving Interpersonal Communication Skills for Future Healthcare Professionals Through Undergraduate Experiential Education in the Arts. *Journal for Learning through the Arts: A Research Journal on Arts Integration in Schools and Communities*, 19(1).
<https://doi.org/10.21977/D919158934>
- Wu, Q., Wang, Y., Lu, L., Chen, Y., Long, H., & Wang, J. (2022). Virtual Simulation in Undergraduate Medical Education: A Scoping Review of Recent Practice. *Frontiers in Medicine*, 9, 855403.
<https://doi.org/10.3389/fmed.2022.855403>
- Xu, K. M., Leferink, J., & Wijnia, L. (2025). A review of the relationship between student growth mindset and self-regulated learning. *Frontiers in Education*, 10, 1539639.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1539639>