

PENGEMBANGAN MEDIA *MYSTERY BOX* RAMAYANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN CERITA WAYANG KIDANG KENCANA BAGI SISWA SMP**Talitha Nurzada¹, Joko Sukoyo², Sungging Widagdo³**Universitas Negeri Semarang ^{1,2,3}e-mail: nu3talitha22@students.unnes.ac.id¹, j_sukoyo@mail.unnes.ac.id²,
sunggingwidagdo@mail.unnes.ac.id³

Diterima: 20/7/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 9/9/2026

ABSTRAK

Hasil observasi menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi cerita wayang, terutama dalam menganalisis tokoh dan karakter, menentukan alur cerita, serta memahami pesan moral. Pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Mystery Box* pada materi cerita wayang *Kidang Kencana*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lebaksiu, Kabupaten Tegal. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif model Miles dan Huberman untuk data kebutuhan siswa dan guru, serta analisis statistik deskriptif persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan evaluasi ahli. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran cerita wayang lebih menarik serta membantu pemahaman materi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran *Mystery Box* pada materi cerita wayang *Kidang Kencana*. Hasil validasi media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata 96,8% berdasarkan penilaian ahli media dan 91,3% berdasarkan penilaian ahli materi. Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan para ahli, diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran *Mystery Box Ramayana* yang mengintegrasikan materi cerita wayang *Kidang Kencana* dengan permainan edukatif untuk pembelajaran bahasa Jawa pada jenjang SMP.

Kata Kunci: *ADDIE, bahasa Jawa, media pembelajaran, Mystery Box, wayang Kidang Kencana.*

ABSTRACT

Observation results indicated that students experienced difficulties in understanding wayang stories, particularly in analyzing characters and their characteristics, identifying the plot, and understanding moral values. Learning activities remained teacher-centered and relied mainly on textbooks, resulting in limited student participation. This study aimed to develop a *Mystery Box* learning medium for the *Kidang Kencana* wayang story material. The research employed a *Research and Development* (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation* stages. The study was conducted at SMP Negeri 1 Lebaksiu, Tegal Regency. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques utilized qualitative descriptive analysis following the Miles and Huberman model for needs assessment data, as well as descriptive percentage

analysis to evaluate media feasibility. The needs analysis showed that teachers and students required learning media that made wayang story learning more engaging and supported students' conceptual understanding. Based on these findings, the Mystery Box learning medium was developed. Validation results demonstrated that the developed media were highly feasible, achieving average scores of 96.8% from media experts and 91.3% from material experts. Following revisions based on expert recommendations, the final product is the Mystery Box Ramayana learning medium, which successfully integrates the Kidang Kencana wayang story with educational games for Javanese language learning at the junior high school level.

Keywords: *ADDIE, Javanese language, learning media, Mystery Box, wayang Kidang Kencana.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini terus mengalami perkembangan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Seiring berkembangnya zaman, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi. Guru harus bisa menjadi fasilitator yang mampu menyediakan berbagai sumber belajar (Sari et al., 2022). Hal tersebut mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Keterlibatan siswa memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Karimah et al. (2025) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan elemen penting dalam menentukan keberhasilan belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Lebaksiu, Kecamatan Lebaksiu, Kabupaten Tegal, diketahui ada beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa. Pertama, siswa masih mengalami kesulitan memahami materi cerita wayang, terutama dalam mengidentifikasi tokoh, memahami alur cerita, dan menangkap pesan moral. Kedua, guru menyampaikan bahan ajar yang digunakan masih terbatas berupa buku teks. Ketiga, pembelajaran di kelas masih berpusat pada penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada penyampaian materi oleh guru dan pemberian tugas kepada siswa, sehingga suasana belajar yang menyenangkan belum sepenuhnya terwujud (Sukoyo et al., 2024).

Observasi selama pembelajaran di SMP Negeri 1 Lebaksiu memperlihatkan bahwa siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, jarang bertanya, dan kurang merespons pertanyaan yang diberikan. Sebagian besar siswa merasa kesulitan ketika diminta menjelaskan kembali isi cerita wayang yang telah dipelajari. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa materi cerita wayang masih tergolong rendah.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi menjadi salah satu upaya strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi serta merangsang perhatian dan minat siswa, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual (Abdilah et al., 2026). Media pembelajaran juga berperan sebagai perantara yang membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (Setiyani et al., 2020). Keberadaan media berfungsi mengatasi ketidakjelasan materi verbal dengan menyajikannya secara lebih konkret dan mudah dipahami (Astuti et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena mampu merangsang pikiran dan fokus dalam proses pembelajaran (Wasiyah et al., 2023). Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, ketersediaan sarana, dan tujuan pembelajaran (Zahroh et al., 2025). Pemilihan media yang sesuai memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan

mereduksi kejenuhan siswa (Shabrina, 2025). Media pembelajaran tidak harus mahal; media sederhana sekalipun dapat dimanfaatkan secara efektif apabila dirancang dan digunakan secara tepat (Hananiyah, 2024). Media yang memiliki tampilan visual menarik dan representatif mampu menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa (Anissa et al., 2025). Pemahaman guru terhadap tata cara penggunaan media juga menjadi faktor kunci agar pemanfaatannya berlangsung optimal (Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran yang bersifat interaktif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan capaian belajar siswa (Putra et al., 2026). Pembelajaran interaktif melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa dengan memanfaatkan berbagai modalitas sensori, seperti visual, auditori, dan kinestetik (Anyan & Setyawan, 2022). Salah satu bentuk media yang mendukung pembelajaran interaktif adalah media visual. Media visual mendukung perkembangan literasi multimodal melalui kombinasi teks, gambar, dan simbol representatif (Dewi, 2025).

Media *Mystery Box* merupakan salah satu media visual konkret yang relevan digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk menciptakan kegiatan belajar yang memantik rasa ingin tahu siswa terhadap materi cerita wayang. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan membuka dan mengeksplorasi isi kotak yang memuat karakter tokoh wayang, alur peristiwa, serta kuis interaktif tentang wayang Ramayana *Kidang Kencana*. Media ini berbentuk kotak dengan beberapa pintu yang dibuka secara bergantian oleh setiap kelompok siswa, sehingga memudahkan siswa memahami materi secara runtut dan mendalam. Penyediaan media yang menarik dan memadai merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Zahra & Insani, 2025).

Penggunaan media *Mystery Box* dilakukan secara bertahap dalam kerja kelompok di bawah bimbingan guru sebagai fasilitator. Kegiatan diawali dengan membuka pintu pertama yang berisi ringkasan cerita wayang Ramayana *Kidang Kencana* dan pengenalan tokoh. Pintu kedua berisi kantong karakter tokoh untuk mencocokkan gambar dengan watak yang sesuai. Pintu ketiga memuat *puzzle* alur cerita yang harus disusun secara kronologis berdasarkan hasil diskusi kelompok. Pada tahap akhir, pintu keempat menyajikan kuis evaluasi interaktif menggunakan *spinner* penentu nomor soal. Rangkaian aktivitas diakhiri dengan penyimpulan pesan moral cerita.

Pengembangan media *Mystery Box* telah dilakukan pada beberapa mata pelajaran lain. Prastyaningsih dan Pranata (2024) mengembangkan *Mibogi* (*Mystery Box* Materi Energi) pada muatan IPAS kelas IV SD. Sa'diyah dan Wicaksono (2022) mengembangkan media serupa pada materi sejarah perumusan Pancasila kelas V SD, sedangkan Asmariyadi et al. (2024) mengembangkannya untuk kemampuan literasi membaca kelas II SD. Penelitian-penelitian tersebut membuktikan efektivitas media *Mystery Box*, namun penerapannya sejauh ini masih terfokus pada jenjang sekolah dasar. Kajian pengembangan media *Mystery Box* pada pembelajaran bahasa Jawa jenjang SMP, khususnya materi cerita wayang, masih sangat terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan media *Mystery Box Ramayana* yang memadukan materi cerita wayang Ramayana *Kidang Kencana* dengan prinsip permainan edukatif (*game-based learning*) yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SMP. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran cerita wayang di SMP Negeri 1 Lebaksiu; (2) merancang prototipe media *Mystery Box Ramayana*; (3) menganalisis validitas kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; serta (4) mendeskripsikan wujud produk akhir media setelah melalui tahap revisi.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang mengacu pada teori Branch (2009). Model ADDIE dipilih karena tahapan pengembangannya tersusun secara sistematis, terstruktur, dan adaptif dalam merancang media instruksional. Pada penelitian ini, tahapan difokuskan hingga tahap pengembangan (*development*) dan revisi produk akhir berdasarkan hasil uji validasi ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) skala luas dibatasi karena pertimbangan alokasi waktu dan sumber daya di sekolah.

Data, Tempat, dan Sumber Data

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lebaksiu, Kabupaten Tegal pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Data penelitian terdiri atas data kualitatif berupa deskripsi analisis kebutuhan dan masukan saran perbaikan dari para ahli, serta data kuantitatif berupa skor penilaian kebutuhan siswa dan skor validasi kelayakan media. Sumber data meliputi 1 orang guru bahasa Jawa kelas VII, 58 siswa kelas VII-H dan VII-I SMP Negeri 1 Lebaksiu, 1 dosen ahli media, serta 1 dosen ahli materi bahasa dan sastra Jawa dari Universitas Negeri Semarang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Observasi kelas dilakukan untuk merekam kendala riil pembelajaran bahasa Jawa materi cerita wayang. Wawancara terstruktur dilakukan bersama guru mata pelajaran untuk menghimpun data analisis kebutuhan kurikulum dan bahan ajar. Angket kebutuhan disusun mengacu pada teori analisis kebutuhan bahasa menurut Macalister dan Nation (2019) yang mencakup tiga dimensi: *necessities* (kebutuhan), *wants* (keinginan), dan *lacks* (kekurangan/kelemahan). Angket validasi menggunakan skala penilaian tertutup yang diberikan kepada ahli media dan materi untuk mengukur kelayakan produk.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dibagi menjadi dua:

1. **Analisis Data Kebutuhan:** Data hasil wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui model Miles dan Huberman, meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data angket kebutuhan siswa dihitung persentasenya pada setiap butir pernyataan.
2. **Analisis Kelayakan Media:** Data kuantitatif dari angket validasi ahli dihitung persentase kelayakannya menggunakan rumus yang diadaptasi dari Syafrudin dan Sujarwo (2019):

$$Sp = \frac{Sr}{Sm} \times 100\%$$

Keterangan:

Sp = Persentase skor rata-rata kelayakan

Sr = Jumlah skor empiris yang diperoleh

Sm = Jumlah skor maksimum ideal

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan media yang dikemukakan oleh Sanjaya et al. (2021), sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

Interval Persentase Skor (%)	Kategori Kelayakan
76 – 100	Sangat Layak
51 – 75	Layak
26 – 50	Tidak Layak
0 – 25	Sangat Tidak Layak

Sumber: Sanjaya et al. (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media *Mystery Box Ramayana* menghasilkan media pembelajaran konkret interaktif untuk materi cerita wayang *Kidang Kencana* pada siswa SMP. Rincian proses pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa (*Analyze*)

Hasil wawancara dengan guru bahasa Jawa SMP Negeri 1 Lebaksiu mengungkapkan bahwa materi cerita wayang masih menjadi materi yang sulit dipahami siswa. Kesulitan utama terletak pada pengenalan watak tokoh, penyusunan urutan alur peristiwa, serta pemahaman pesan moral yang disampaikan menggunakan kosakata bahasa Jawa ragam krama. Guru menyatakan memerlukan media visual-manipulatif yang mampu meningkatkan daya tarik dan keaktifan siswa di kelas.

Hasil angket kebutuhan yang disebarakan kepada 58 siswa kelas VII-H dan VII-I dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Analisis Kebutuhan Siswa (*N* = 58)

Aspek Kebutuhan	Butir Indikator Pertanyaan	Jumlah Setuju	Jumlah Tidak Setuju	Persentase Setuju (%)
Urgensi (<i>Necessities</i>)	Cerita wayang penting dipelajari untuk pelestarian budaya lokal	58	0	100,0
	Pembelajaran cerita wayang membantu menanamkan nilai moral	54	4	93,1
	Cerita wayang membantu pembentukan nilai karakter tokoh	53	5	91,4
	Media pembelajaran membantu memahami cerita wayang lebih mudah	56	2	96,6
Keinginan (<i>Wants</i>)	Menginginkan media pembelajaran yang menarik	58	0	100,0
	Menginginkan media yang membuat pembelajaran di kelas lebih aktif	57	1	98,3
	Menginginkan media yang mudah dioperasikan	57	1	98,3
	Menginginkan media yang kreatif dan tidak membosankan	53	5	91,4

	Menginginkan media berbasis permainan edukatif yang menyenangkan	52	6	89,7
	Menginginkan media pembelajaran yang bervariasi	57	1	98,3
	Menginginkan media yang memungkinkan belajar sambil bermain	55	3	94,8
Kelemahan (Lacks)	Mengalami kesulitan dalam memahami teks cerita wayang	45	13	77,6
	Kesulitan mengenali nama dan watak tokoh wayang	42	16	72,4
	Belum memahami urutan alur cerita wayang secara runtut	51	7	87,9
	Kesulitan mengidentifikasi pesan moral dalam cerita wayang	46	12	79,3
	Merasa kurang aktif dan kurang berani berpendapat di kelas	47	11	81,0
	Pembelajaran cerita wayang selama ini dirasa kurang menarik	42	16	72,4
	Kesulitan jika materi hanya disajikan melalui buku teks	56	2	96,6

Sumber: Hasil Olah Data Angket Kebutuhan (2026)

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 96,6% siswa merasa kesulitan memahami materi jika hanya bertumpu pada buku teks, dan 100% siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik, aktif, serta berbasis permainan edukatif.

2. Prototipe Media Pembelajaran *Mystery Box (Design)*

Tahap *design* menyusun cetak biru (*blueprint*) media *Mystery Box Ramayana*. Media dirancang dalam bentuk kotak fisik berbahan kokoh yang memiliki 4 pintu aktivitas berurutan:

- **Pintu 1:** Memuat teks narasi cerita *Kidang Kencana*, visualisasi tokoh bergambar geser-tarik, dan kartu glosarium kosakata Jawa.
- **Pintu 2:** Memuat 6 kantong saku karakter wayang serta kartu tokoh dan kartu watak untuk kegiatan mencocokkan (*matching activity*), dilengkapi tokoh pengecoh.
- **Pintu 3:** Memuat papan alur cerita dan kepingan *puzzle* 5 tahapan peristiwa yang dilengkapi perekat bongkar-pasang.
- **Pintu 4:** Memuat alat putar (*spinner*) bernomor 1–5 (mewakili tingkat kognitif C1–C5) serta kartu soal evaluasi pemahaman konsep beserta sistem skor bintang.

3. Hasil Validasi Ahli Terhadap Media (*Development*)

Uji validasi dilakukan oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Data Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian Media	Skor (%)	Rata-rata	Kategori Kelayakan
----	-----------------------	----------	-----------	--------------------

1	Tampilan Desain Visual	95,8	Sangat Layak
2	Desain Instruksional Pembelajaran	100,0	Sangat Layak
3	Kegunaan dan Kepraktisan Media	91,6	Sangat Layak
4	Interaktivitas Media	100,0	Sangat Layak
Rata-rata Total	-	96,8	Sangat Layak

Sumber: Hasil Validasi Ahli Media (2026)

Tabel 3 menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian rata-rata sebesar 96,8% (kategori Sangat Layak). Masukan ahli media berfokus pada penguatan bahan engsel pintu dan penambahan aksesoris visual tradisional Jawa pada kartu glosarium.

Tabel 4. Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian Materi	Skor (%)	Rata-rata	Kategori Kelayakan
1	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	87,5		Sangat Layak
2	Kualitas Materi Pembelajaran	94,4		Sangat Layak
3	Ketepatan Metode Pembelajaran	91,6		Sangat Layak
4	Kualitas Sumber Belajar	91,6		Sangat Layak
5	Sistematika Kegiatan Pembelajaran	91,6		Sangat Layak
Rata-rata Total	-	91,3		Sangat Layak

Sumber: Hasil Validasi Ahli Materi (2026)

Berdasarkan Tabel 4, ahli materi memberikan nilai rata-rata sebesar 91,3% (kategori Sangat Layak). Masukan ahli materi berfokus pada konsistensi penulisan ejaan fonologi bahasa Jawa serta penambahan ringkasan pesan budi pekerti pada kartu rangkuman.

4. Deskripsi Produk Akhir Media *Mystery Box Ramayana*

Revisi dilakukan berdasarkan catatan validator. Nama media disempurnakan menjadi *Mystery Box Ramayana*. Produk akhir menggunakan kerangka papan *impraboard* tebal berdimensi 30 × 40 cm per pintu yang dilapisi stiker *vinyl* laminasi tahan air. Dokumentasi komponen pintu produk disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Struktur Komponen Pintu Media *Mystery Box Ramayana*

Pintu 1 memadukan teks narasi dan gambar tarik sehingga memicu rasa ingin tahu siswa

saat membuka cerita (Anita & Af'idah, 2022; Idris & Amin, 2025). Pintu 2 melatih daya ingat dan analisis asosiatif siswa terhadap tokoh Rama, Sinta, Lesmana, Marica, dan Rahwana melalui kegiatan mencocokkan gambar dan watak (Tazkiah et al., 2025). Pintu 3 melatih penalaran kronologis melalui rekonstruksi peristiwa penculikan Dewi Sinta secara beregu (Lingga & Rambe, 2025). Pintu 4 menyajikan kuis formatif berbantuan *spinner* C1–C5 yang menciptakan kompetisi sehat dan umpan balik belajar langsung (Putri, 2021).

Pembahasan

Pengembangan media *Mystery Box Ramayana* terbukti berhasil menjawab permasalahan rendahnya keterlibatan dan kesulitan siswa dalam mempelajari cerita wayang di SMP Negeri 1 Lebaksiu. Analisis kebutuhan yang mendalam pada fase awal menjadi pijakan krusial agar media yang dirancang benar-benar sesuai dengan karakteristik psikologis siswa usia remaja awal (Dewi et al., 2018). Penyajian media ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menegaskan bahwa pemrosesan kognitif manusia berlangsung lebih optimal apabila informasi verbal (teks cerita) disajikan secara simultan dengan informasi visual (gambar tokoh dan bagan peristiwa). Integrasi teks, ilustrasi grafis, dan manipulasi fisik pada *Mystery Box Ramayana* mereduksi beban kognitif berlebih (*cognitive overload*) saat siswa mencerna alur cerita wayang yang kompleks.

Selain itu, media ini berpijak pada teori belajar konstruktivisme (Suparlan, 2019), di mana peserta didik tidak diposisikan sebagai penerima informasi pasif, melainkan mengonstruksi pengetahuannya sendiri secara kolaboratif melalui aktivitas eksplorasi fisik di setiap pintu kotak (Suryana et al., 2022). Unsur misteri dan tantangan bertahap memicu motivasi intrinsik siswa, sejalan dengan temuan Karimah et al. (2025) serta Kurniawati et al. (2021) bahwa media berbasis permainan edukatif mampu mentransformasi suasana kelas menjadi aktif, interaktif, dan menggembirakan. Pencapaian skor validasi yang sangat tinggi (ahli media 96,8% dan ahli materi 91,3%) membuktikan bahwa instrumen media telah memenuhi kriteria desain instruksional, kemudahan pengoperasian, dan kebenaran substansi materi budaya Jawa (Akbar et al., 2024; Iskandar et al., 2025). Kehadiran fitur penunjang seperti kartu glosarium terbukti krusial untuk mengatasi hambatan linguistik siswa terhadap istilah bahasa Jawa arkais.

Temuan ini memperkuat riset terdahulu oleh Rosmanita et al. (2025), Prastyaningsih dan Pranata (2024), serta Asmariyadi et al. (2024) mengenai efektivitas media kotak misteri dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan kreativitas belajar. Kebaruan penelitian ini berhasil membuktikan bahwa format *Mystery Box* tidak hanya efektif untuk siswa sekolah dasar, tetapi juga sangat aplikatif untuk materi kebudayaan daerah yang kompleks seperti wayang Ramayana pada jenjang sekolah menengah pertama.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Mystery Box Ramayana* pada materi cerita wayang *Kidang Kencana* untuk siswa SMP dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Berdasarkan analisis kebutuhan di SMP Negeri 1 Lebaksiu, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran konkret yang variatif dan interaktif guna mengatasi kesulitan dalam memahami alur cerita dan karakter tokoh wayang. Hasil pengujian kelayakan membuktikan bahwa media *Mystery Box Ramayana* berada pada kategori sangat layak, dengan persentase skor rata-rata sebesar 96,8% dari ahli media dan 91,3% dari ahli materi.

Produk akhir media mengintegrasikan empat pintu aktivitas terstruktur yang memadukan literasi teks, pencocokan karakter tokoh, penyusunan *puzzle* alur kronologis, serta

evaluasi berbasis *spinner* berjenjang kognitif. Keterbatasan penelitian ini terletak pada tahap pengembangan yang difokuskan pada uji kelayakan ahli (*expert appraisal*) dan belum menguji efektivitas empiris hasil belajar siswa di kelas secara luas. Bagi guru bahasa Jawa disarankan untuk memanfaatkan media ini sebagai sarana pembelajaran kolaboratif di kelas. Bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk melanjutkan pada tahap implementasi (*implementation*) dan evaluasi sumatif (*evaluation*) skala luas menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) guna menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan pembentukan karakter moral siswa secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, H., Kartika, I., & Arifudin, O. (2026). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.59698/ja.v7i1.312>
- Akbar, M. R., Hanafi, S. H., Widayati, U., & Ramli. (2024). Kelayakan media pembelajaran *flashcard* interaktif dalam pemanfaatannya pada pembelajaran yang berintegrasi pada budaya lokal (Leksikon Kuliner Bima). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1405–1417. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>
- Anissa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2025). Inovasi pembelajaran dengan media visual: Studi pengalaman di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 379–389. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24119>
- Anita, E., & Af'idah, N. (2022). Pengembangan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPA kelas VII SMP Al-Amin Pamijahan Bogor materi tata surya. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 4(2), 52–59. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v4i2.2473>
- Anyan, A., & Setyawan, A. E. (2022). Keefektifan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK pada masa pandemi Covid-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 140–148. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>
- Asmariyadi, A. I., Efendi, R., & Sulistika, A. (2024). Pengembangan media *mystery box* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD IT Al-Ihsan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 254–261. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.2845>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, A. C. (2025). Transformasi pembelajaran menulis teks melalui media visual interaktif. *INTELEKTUAL: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(3), 99–111. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i3.246>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Hananiyah, A. (2024). Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran di SMK Tritech

- Informatika Medan. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(6), 127–156. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i6.629>
- Idris, B. Z., & Amin, A. (2025). Pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II SDIT Qur'ratul A'yun 3 Batusangkar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(7), 749–758. <https://doi.org/10.31004/jip.v3i7.1890>
- Iskandar, S., Walidain, A. B., Aulia, L., Syifa, M., & Azzahra, N. (2025). Strategi mengoptimalkan komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 232–245. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25671>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan keterlibatan siswa kelas VIII menggunakan media pembelajaran berbasis *game*. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 107–113. <https://doi.org/10.70294/nb922n30>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadi-prana, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860–873. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>
- Lingga, M. F., & Rambe, A. H. (2025). Pengembangan media gambar seri berbasis *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas IV MI. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 29–38. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v9i1.1167>
- Macalister, J., & Nation, I. S. P. (2019). *Language curriculum design* (2nd ed.). Routledge.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Prastyaningih, Y., & Pranata, K. (2024). Pengembangan media Mibogi (*Mystery Box* Materi Energi) pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(2), 291–303. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34105>
- Putra, M. I. Z., Mujiwati, Y., & Ali, M. H. (2026). Media pembelajaran interaktif dalam upaya mendorong pembelajaran berpusat pada siswa di SMA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 280–288. <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1524>
- Putri, L. R. (2021). Persepsi pemberian kuis interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran pada mahasiswa fakultas kedokteran. *Jurnal Medika Hutama*, 3(1), 1462–1467. <https://doi.org/10.47892/jmh.v3i1.312>
- Rosmanita, R., Ajwar, M., & Ningsih, S. (2025). Pengembangan media *misteri box* berbasis model PjBL untuk meningkatkan kreativitas belajar pada pembelajaran IPAS tentang daur hidup hewan pada siswa kelas 4 SD Negeri Runggu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 270–284. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.29943>
- Sa'diyah, N. H., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan *mystery box* dalam pembelajaran PPKn materi sejarah perumusan Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(8), 1798–1807. <https://doi.org/10.26740/jppgsd.v10n8.p1798-1807>
- Sanjaya, L. A., Putri, E. A., Wibowo, F. C., Robby, D. K., & Puspa, R. W. (2021). *Digital storytelling of physics* (DiSPhy): Belajar fisika melalui cerita. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 195–203. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i2.14161>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan keaktifan belajar

- siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Setiyani, A. W., Sukoyo, J., & Hardyanto, H. (2020). Pengembangan media Pansus Raja (papan susun aksara Jawa) untuk pembelajaran aksara Jawa siswa kelas III sekolah dasar di Kabupaten Semarang. *Piwulang: Journal of Javanese Learning and Teaching*, 8(1), 18–24. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i1.15455>
- Shabrina, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131. <https://doi.org/10.62872/zaheen.v1i2.142>
- Sukoyo, J., Kurniati, E., & Utami, E. S. (2024). Development of a joyful learning-based instructional model in Javanese script. *Journal of Languages and Language Teaching (JOLLT)*, 12(4), 2028–2039. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.12161>
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Syafrudin, T., & Sujarwo, S. (2019). Pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran matematika bagi siswa tunarungu. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.24014/sjme.v5i2.8170>
- Tazkiah, I., Nurlatifah, N., & Purbayani, R. (2025). Pengaruh permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar pada materi Bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 67–79. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.108>
- Wasiyah, W., Mariati, M., Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Zahra, F. A., & Insani, N. H. (2025). Efektivitas metode TPS (*think-pair-share*) berbantu media *role-playing card* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa materi teks *pacelathon*. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 497–508. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i2.1242>
- Zahroh, F., Safitri, N. L., & Hidayati, N. (2025). Development of magic box-based learning media in biology subject on biodiversity material for grade X students of SMA Syarif Hidayatullah. *BROMOPEDIA: Jurnal Eksplorasi Pendidikan Biologi*, 1(2), 245–256. <https://doi.org/10.36456/bromopedia.v1i2.8761>