

Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru

Andi Tappareng¹, Aliem Bahri², Sri Rahayu³

¹²³Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
correspondence e-mail*, anditappareng020@gmail.com¹, aliembahri@unismuh.ac.id²,
sri rahayu@unismuh.ac.id³

Submitted: Revised: 2024/01/01 Accepted: 2024/02/11 Published: 2024/03/22

Abstract

The main problem in this research is that learning activities are still focused on the teacher, students lack focus in learning and often complain of being bored in learning, resulting in low ability to write descriptive essays. This research aims to determine the effect of *Mystery Box* media on the ability to write descriptive essays for the IVUPTD SDN 32 Barru class. This type of research is Quasi Experimental Design research and is a quantitative type of research. The sample in this study was 25 students. Data collection techniques were carried out using learning results tests and observation sheets. The data analysis technique in this research is descriptive data analysis technique and T-Test. The research results showed that the ability to write descriptive essays before implementing the *Mystery Box* media in the pretest had an average score of 57. Meanwhile, in the posttest there was a change with an average score of 81. The results of the t-test analysis of the influence of the *Mystery Box* media on the learning outcomes of student participants showed that The result shows that the significance value obtained is good, namely the influence of the *Mystery Box* media on the ability to write descriptive essays (Sig = 0.013) is smaller than the alpha value set, namely 0.05 (0.019 < 0.03). Based on the results obtained, it can be concluded that Ho is rejected and H1 is accepted, which states that there is an influence of the *Mystery Box* media on the ability to write descriptive essays of class IV students at UPTD SDN 32 Barru.

Kata Kunci

Ability to Write Description Essays, Media *Mystery Box*



©2024 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

Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap positif dalam berbahasa.¹ Selain itu, supaya siswa mampu berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan ataupun tertulis dan siswa mampu menyampaikan gagasan-gagasan yang ada di pikirannya melalui interaksi yang baik dengan masyarakat. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbahasa

¹ Umar Mansyur, "Sikap Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi," 2018.

seseorang yang dibina sejak usia dini ini akan menjadi bekal berharga bagi anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan di bangku sekolah dasar adalah awal dalam mencari ilmu untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya.² Ilmu yang nantinya akan menjadi bekal di kemudian hari. Melalui pendidikan, kepribadian seseorang akan terbentuk. Di bangku sekolah dasar ini, siswa akan memperoleh banyak ilmu dan berbagai keterampilan. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam jenjang pendidikan sekolah dasar.³ Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap positif dalam berbahasa. Selain itu, supaya siswa mampu berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan ataupun tertulis dan siswa mampu menyampaikan gagasan-gagasan yang ada di pikirannya melalui interaksi yang baik dengan masyarakat.

Henry Guntur Tarigan (2018: 1) berpendapat, kemampuan seseorang dalam berbahasa dilandasi empat keterampilan berbahasa yaitu⁴ keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan menulis karangan deskripsi (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Setiap keterampilan itu memiliki hubungan erat dengan proses yang mendasari kemampuan berbahasa seseorang. Bahasa yang dikuasai seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa maka akan semakin cerah dan jelas pula pikirannya. Pernyataan itu mengisyaratkan, jika seseorang mau melatih keterampilan berbahasanya maka pikirannya akan semakin terlatih juga. Keterampilan menulis merupakan bagian penting yang harus dikuasai siswa SD. Menulis merupakan keterampilan yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung kepada pihak lain.. Keterampilan menulis seseorang tidak akan datang dengan sendirinya, tetapi harus dilakukan pembinaan dan latihan sejak dini.

Nurgiyantoro (2022:273) mengungkapkan bahwa menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa.⁵ Batasan yang dibuat Nurgiyanto sangat

² Ali Mustadi, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*, vol. 174 (UNY Press, 2020); Mohammad Fahmi Nugraha et al., *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Edu Publisher, 2020); Yufri Anggraini, “Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2415–22; Ayu Ayu Budi Lestari, Fariz Kurniawan, and Rifal Bayu Ardi, “Penyebab Tingginya Angka Anak Putus Sekolah Jenjang Sekolah Dasar (SD),” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020): 299–308; Tamrin Fathoni, “Manajemen Perencanaan Dan Pengelolaan Pondok Pesantren Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Santri,” *World Management* 1, no. 01 (2023): 37–46.

³ Gabriela Rosalia Syatauw, Solehun Solehun, and Nouval Rumaf, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020): 80–86.

⁴ Deifan Permana and Dian Indihadi, “Penggunaan Media Gambar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2018): 193–205.

⁵ Alvina Nurzakia, “Implementasi Media Objek Langsung Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas

sederhana, menurutnya, menulis hanya sekedar mengungkapkan ide, gagasan atau pendapat dalam bahasa tulis, lepas, dari mudah tidaknya tulisan tersebut dipahami oleh pembaca. Menulis merupakan sebuah keterampilan yang tidak datang dengan sendirinya oleh karena itu jika seseorang ingin memiliki keterampilan menulis yang baik, maka dituntut latihan yang cukup teratur serta dibutuhkan pula pendidikan yang terprogram.

Henry Guntur Tarigan (2018: 2) menegaskan bahwa keterampilan menulis juga mempunyai peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Selain dapat mempermudah siswa berpikir secara kritis, menulis juga dapat digunakan siswa untuk mengkomunikasikan perasaan, pendapat, dan pengalaman kepada orang lain. Keterampilan menulis bersifat fungsional terhadap pengembangan diri siswa, baik untuk melanjutkan studi atau terjun di masyarakat. Menulis sebagai suatu kegiatan berbahasa yang bersifat aktif dan produktif merupakan kemampuan yang menuntut adanya kegiatan encoding, yaitu kegiatan untuk menghasilkan atau menyampaikan bahasa kepada pihak lain untuk mendapatkan ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan. Sejalan dengan dengan pendapat tersebut, Sabarti menyatakan bahwa keterampilan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, tetapi melalui proses secara alamiah, tetapi proses belajar-mengajar dan pelatihan yang sungguh-sungguh.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 17 Juli 2023, peneliti mendapatkan informasi dari guru kelas IV ternyata dalam pembelajaran keterampilan menulis ditemukan bahwa pengajaran keterampilan menulis yang banyak diterapkan di sekolah adalah teknik konvensional yakni mengajar siswa menulis secara langsung dengan memberikan judul, tema, atau topik tertentu, serta kerangka yang harus ditulis. Bahkan ada beberapa guru langsung menyuruh siswa menulis dengan cara menulis bebas. Hal ini juga berdasakan informasi dari guru kelas IV UPTD SDN 32 Barru cenderung melakukan hal yang sama yaitu siswa mengembangkan kerangka menjadi sebuah karangan. Selain itu, menurut pengakuan guru, hasil pembelajaran menulis memang belum menggembirakan. Siswa belum tidak mempunyai minat yang tinggi terhadap pembelajaran menulis dan hasil belajarnya pun masih rendah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada dokumen yang ada, rata-rata hasil belajar khususnya aspek menulis paling rendah dibanding aspek berbicara, membaca, dan menyimak. Berdasarkan daftar nilai siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru tahun pelajaran 2023/2024, yaitu dari 18 siswa rata-rata nilai keterampilan menulis siswa hanya 59,47 sedangkan keterampilan membaca 60,30, keterampilan menulis karangan deskripsi 60,46, dan keterampilan menyimak 60,35.

Peneliti mendapatkan beberapa fakta dalam proses pembelajaran menulis karangan, di antaranya: (1) setelah mendapat penjelasan tentang konsep menulis karangan, siswa langsung ditugaskan menulis karangan secara bebas tanpa arahan; (2) siswa belum mendapat bimbingan yang jelas dalam menentukan gagasan pokok; (3) siswa belum mendapat pengarahan untuk membuat kerangka karangan sebelum memulai menulis; sehingga (4) siswa menulis bebas tanpa kerangka karangan.

Kondisi tersebut, diindikasikan penyebabnya adalah faktor metode, teknik dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Hasil perbincangan dengan guru kelas IV UPTD SDN 32 Barru menunjukkan bahwa keterampilan menulis merupakan aspek paling sulit diajarkan. Berdasarkan hal itu, maka guru harus menempuh proses kreatif dalam membelajarkan menulis kepada siswa, tidak terpaku dengan minimnya waktu yang disediakan dalam kurikulum dan tuntutan target kurikulum yang bersifat tidak tuntas. Akan tetapi, harus sejalan dengan tujuan umum pembelajaran menulis di SD yaitu agar siswa terampil mengkomunikasikan idenya secara tertulis. Hal ini tentu membutuhkan suatu proses kreatif dan kontinyu.

Hal tersebut membuat siswa menjadi bingung dan membutuhkan waktu yang lama untuk memulai menulis karangan karena tidak dibimbing untuk memunculkan gagasan pokok dan membuat kerangka karangan. Permasalahan menulis karangan deskripsi yang dialami oleh siswa kelas IV tersebut perlu mendapat solusi, sehingga diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang baru. Menurut Narwanti (2018: 32) "Guru yang kreatif hendaknya tidak hanya terpaku dengan ceramah saat menyampaikan pembelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikan metode pembelajaran aktif. Selain itu, belajar juga bukan semata-mata penuangan informasi ke dalam benak siswa. Namun, belajar juga memerlukan keterlibatan mental dan keaktifan siswa. Keterlibatan dan keaktifan siswa akan membuat pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna.

Alasan peneliti memilih media *Mystery Box* karena mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka mampu fokus pada pembelajaran dan lebih menyenangkan. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran (Ramli, 2015). Kegiatan pembelajaran akan tercapai secara optimal jika dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik. Seperti yang dikatakan Hasninda (2018:90), media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan atau wahana dari pesan yang mengandung minat anak untuk belajar yang berasal dari sumber pesan (guru) dan diteruskan kepada penerima pesan (peserta didik) supaya komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. *Misteri Box* (kotak

misteri) adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan *mbox* (kotak misteri) karena permainan ini terbuat dari triplek tebal yang berbentuk kotak atau kubus, sedangkan misteri karena pada saat kotaknya ditutup, siswa tidak mengetahui benda apa yang ada didalam kotak tersebut. Setelah tutupnya di buka, baru siswa mengetahui benda yang ada di dalam kotak, makanya dinamakan kotak ajaib/misteri. Permainan *Mystery Box* (kotak misteri) adalah permainan menebak materi yang berada di dalam kotak. Media *misteri box* adalah adalah sebuah media yang berbentuk kotak atau kubus, tidak tembus pandang dan didalamnya terdapat kejutan-kejutan Untuk menarik perhatian siswa (Renggani, 2022:16). Berdasarkan uraian tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang adakah “Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dan termasuk jenis penelitian yang bersifat kuantitatif. Lokasi penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di UPTD SDN 32 Barru pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi adalah seluruh wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek dan subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan *sampling jenuh*. Sampel jenuh artinya, semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres No. 33 Sumpang Binangae yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki laki dan 7 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi, tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan peneliti adalah tes menulis karangan deskripsi yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Data Analisis Deskriptif Hasil Belajar *Pretest-Postest*

1) Gambaran hasil belajar *pretest*

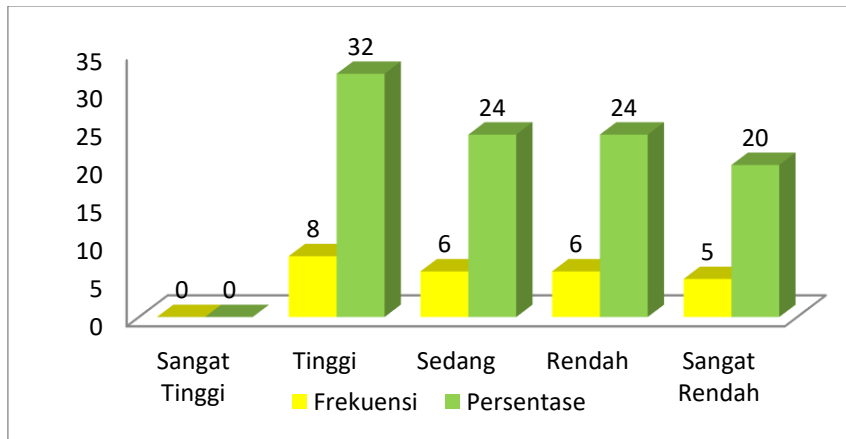
Penggambaran hasil belajar awal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal-soal *pretest* yang dikerjakan oleh siswa. Berdasarkan data *pretest* menunjukkan bahwa nilai kemampuan menulis karangan deskripsi pada *pretest* siswa berada pada kategori sedang yang mana rata-rata hasil menulis siswa pada keterampilan menulis deskripsi untuk aspek 1 (isi gagasan yang dikemukakan) dengan jumlah 66 dan nilai rata-rata 13,2. Pada aspek 2 (organisasi isi karangan) dengan jumlah 63 dan nilai rata-rata 12,6. Pada aspek 3 (penggunaan tata bahasa) dengan jumlah 59 dan nilai rata-rata 11,8. Pada aspek 4 (gaya: pilihan struktur dan kosa kata) dengan jumlah 55 dan nilai rata-rata 11. Pada aspek 5 (ejaan) dengan jumlah 49 dan nilai rata-rata 9,8. Berikut ini disajikan pada tabel 4.2 mengenai data hasil belajar *pretest* siswa sehubungan dengan aspek capaian hasil belajar awal siswa setelah melakukan pengerjaan soal-soal tes kemampuan menulis karangan deskripsi.

Tabel 1 Data Hasil Belajar *Pretest* Bahasa Indonesia

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	0	0
2	70 – 84	Tinggi	8	32
3	55 – 69	Sedang	6	24
4	46 – 54	Rendah	6	24
5	0 – 45	Sangat Rendah	5	20
Jumlah			25	100

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa persentase siswa pada *pretest* adalah 5 orang siswa atau 20% berada pada kategori sangat rendah, 6 orang siswa atau 24% berada pada kategori rendah, 6 orang siswa atau 24% berada pada kategori sedang, 8 orang siswa atau 32% berada pada kategori tinggi, dan tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi.



Gambar 1: Diagram Batang Hasil Pretest

Adapun presentase ketuntasan kemampuan menulis karangan deskripsi yang diperoleh dari hasil belajar kemampuan menulis karangan deskripsi siswa pada *pretest* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Persentase Ketuntasan Pretest

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak Tuntas	17	68
2	70– 100	Tuntas	8	32
Jumlah			25	100

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan tabel 2 di atas hasil belajar kemampuan menulis karangan deskripsi yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar kemampuan menulis karangan deskripsi diperoleh 68% dikategorikan tidak tuntas dan 32% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan hanya 8siswa dari 25 siswa.

2). Gambaran Hasil Belajar *Posttest*

Penggambaran hasil belajar awal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal-soal *posttest* yang dikerjakan oleh siswa. Berdasarkan data *posttest* menunjukkan bahwa nilai kemampuan menulis karangan deskripsi pada *posttest* siswa berada pada kategori sedang yang mana rata-rata hasil menulis siswa pada keterampilan menulis deskripsi untuk aspek 1 (isi gagasan yang dikemukakan) dengan jumlah 90 dan nilai rata-rata 18. Pada aspek 2 (organisasi isi karangan) dengan jumlah 86 dan nilai rata-rata 17,3. Pada aspek 3 (penggunaan tata bahasa) dengan jumlah 84 dan nilai rata-rata 16,8. Pada aspek 4 (gaya: pilihan

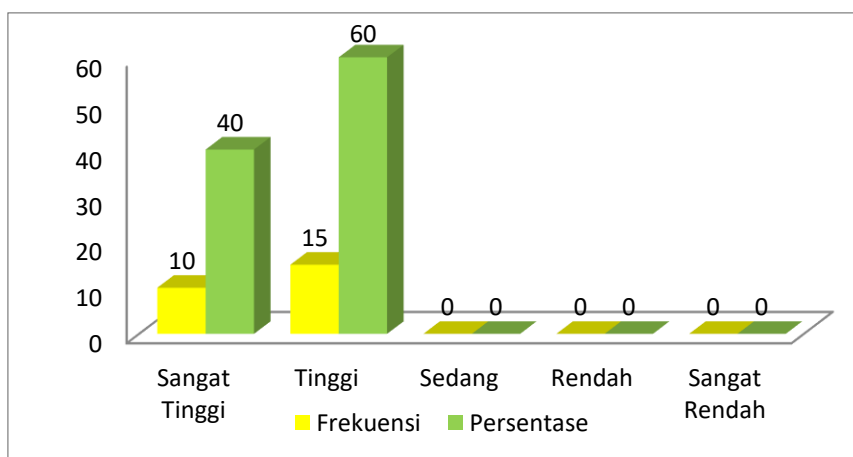
struktur dan kosa kata) dengan jumlah 77 dan nilai rata-rata 15,4. Pada aspek 5 (ejaan) dengan jumlah 80 dan nilai rata-rata 16. Berikut ini disajikan pada tabel 4.5 mengenai data hasil belajar *posttest* siswa sehubungan dengan aspek capaian hasil belajar awal siswa setelah melakukan pengerjaan soal-soal tes kemampuan menulis karangan deskripsi.

Tabel 3 Data Hasil Belajar *Posttest* Bahasa Indonesia

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	10	40
2	70 – 84	Tinggi	15	60
3	55 – 69	Sedang	0	0
4	46 – 54	Rendah	0	0
5	0 – 45	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			25	100

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Sebagaimana data tabel 3 di atas, menunjukkan penggambaran hasil belajar *posttest* Bahasa Indonesia siswa bahwa tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat rendah, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori rendah, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sedang, 15 orang siswa atau 60% berada pada kategori tinggi dan 10 orang siswa atau 40% berada pada kategori sangat tinggi.



Gambar 2: Diagram Batang Hasil *Posttest*

Adapun presentase ketuntasan kemampuan menulis karangan deskripsi yang diperoleh dari hasil belajar kemampuan menulis karangan deskripsi siswa pada *posttest* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Persentase Ketuntasan pada *Posttest*

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak tuntas	0	0
2	70 - 100	Tuntas	25	100

Jumlah	25	100
---------------	----	-----

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan tabel 4 di atas hasil belajar kemampuan menulis karangan deskripsi yang diperoleh siswa nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar Kemampuan menulis karangan deskripsi diperoleh 0% dikategorikan tidak tuntas dan 100% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajarkarena siswa yang mencapai ketuntasan 25siswa.

Dengan demikian, berdasarkan capaian hasil belajar *posttest* siswa dapat disimpulkan sebagai kemampuan menulis karangan deskripsi dengan kualifikasi penilaian "sangat tinggi" dikarenakan banyaknya siswa yang memperoleh skor tes hasil belajar dengan tingkat penguasaan 85 sampai 100.

Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi pengaruh kemampuan menulis karangan deskripsi siswa apabila dalam proses pembelajarannya dilaksanakan melalui pelaksanaan media *Mystery Box* dan hasil belajarnya terjadi secara signifikan sebab berada dalam kualifikasi penilaian yang sangat tinggi.

b. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai nilai minimal 70% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.7 dimana persentase siswa menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sebanyak 88%, persentase siswa aktif mendengarkan dan mengamati penjelasan guru tentang cara penggunaan media *mystery box* sebanyak 88%, persentase siswa mengambil dan membacakan kartu yang berada dalam *Mystery Box* dengan tertib sebanyak 90%, persentase siswa aktif bertanya dan berpendapat sebanyak 88%, persentase siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sebanyak 90%, persentase siswa yang membacakan hasil karangan deskripsinya di depan kelas sebanyak 88%, dan persentase siswa menyimpulkan pelajaran sebanyak 90%. Dari beberapa aktivitas yang diamati selama empat kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas siswa yaitu sebanyak 89% siswa yang aktif dalam pembelajaran kemampuan menulis karangan deskripsi.

c. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Guru

Kriteria keberhasilan aktivitas kegiatan guru dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila mencapai nilai minimal 70% kegiatan guru terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.6 dimana rata-rata persentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran selama empat kali pertemuan sebanyak 83,8%. Pada pertemuan pertama memperoleh skor 46 dengan persentase

sebanyak 67,6%, pada pertemuan kedua memperoleh skor 56 dengan persentase sebanyak 82,4%, pada pertemuan ketiga memperoleh skor 62 dengan persentase sebanyak 91,2%, dan pada pertemuan keempat memperoleh skor 64 dengan persentase sebanyak 94,1%. Dari beberapa aktivitas yang diamati selama empat kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas kegiatan guru yaitu sebanyak 83,8% guru aktif dalam pembelajaran kemampuan menulis karangan deskripsi.

d. Pengaruh Media *Mystery Box*

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig = 0,013) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,013 < 0,05$). Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik yaitu pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi (Sig = 0,013) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,013 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh media *mystery box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru diterima.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pelaksanaan pembelajaran kemampuan menulis karangan deskripsi dengan penerapan media *Mystery Box* terhadap minat belajar siswa kelas IV. Data penelitian ini meliputi data minat belajar siswa yang terdiri dari data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh melalui tes kemampuan menulis karangan deskripsi. Dalam proses pembelajaran, media menjadi hal yang sangat penting untuk memudahkan anak memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Mystery Box merupakan media pembelajaran berupa kotak atau benda yang berbentuk kubus. *Box* (Kotak) adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang sisi yang kongruen berbentuk bujur sangkar. *Box* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. *Box* merupakan media pembelajaran yang sifatnya konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. *Box* berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup kembali. Pada penelitian ini, penulis menggunakan media *mystery box* yang merupakan inovasi media pembelajaran dengan menggabungkan antara *box* dan kartu. Rahmat (2019:79) menyebutkan keunggulan dan kelemahan media *Mystery*

Box adalah sebagai berikut: 1) Pembuatan media *Mystery Box* dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. 2) Tampilan *Mystery Box* menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran lebih inovatif. 3) Mengembangkan kreatifitas para pendidik dan siswa. 4) Menumbuhkan imajinasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pada *pretest* nilai kemampuan menulis karangan deskripsi siswa berada pada kategori tinggi yang mana rata-rata hasil kemampuan menulis karangan deskripsi untuk aspek 1 (isi gagasan yang dikemukakan) dengan jumlah 66 dan nilai rata-rata 13,2. Pada aspek 2 (organisasi isi karangan) dengan jumlah 63 dan nilai rata-rata 12,6. Pada aspek 3 (penggunaan tata bahasa) dengan jumlah 59 dan nilai rata-rata 11,8. Pada aspek 4 (gaya: pilihan struktur dan kosa kata) dengan jumlah 55 dan nilai rata-rata 11. Pada aspek 5 (ejaan) dengan jumlah 49 dan nilai rata-rata 9,8. Pada *posttest* mengalami peningkatan dengan kategori sangat tinggi yang mana rata-rata hasil kemampuan menulis karangan deskripsi untuk aspek 1 (isi gagasan yang dikemukakan) dengan jumlah 90 dan nilai rata-rata 18. Pada aspek 2 (organisasi isi karangan) dengan jumlah 86 dan nilai rata-rata 17,3. Pada aspek 3 (penggunaan tata bahasa) dengan jumlah 84 dan nilai rata-rata 16,8. Pada aspek 4 (gaya: pilihan struktur dan kosa kata) dengan jumlah 77 dan nilai rata-rata 15,4. Pada aspek 5 (ejaan) dengan jumlah 80 dan nilai rata-rata 16.

Pada *pretest* belum mencapai hasil yang diharapkan, karena belum sesuai dengan target yang ditetapkan. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Nana Sudjana (2020: 111) bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa. Di awal pertemuan banyak kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran antara lain siswa masih bingung dalam menyelesaikan soal atau evaluasi yang diberikan oleh guru. Media *Mystery Box* dimaksudkan agar siswa mampu menyelesaikan soal evaluasi kemampuan menulis karangan deskripsi. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Dengan melihat dari persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan, maka jelas terlihat bahwa hasil belajar kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru telah mencapai tuntas. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru meningkat setelah diterapkannya media *Mystery Box*.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar Kemampuan

menulis karangan deskripsiswakelas IV di UPTD SDN 32 Barruyang diajar melalui penerapan media *Mystery Box* Pada *pretest* sebesar 57 dan *posttest* sebesar 81. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kemampuan menulis karangan deskripsiswa yang diajar melalui penerapan media *Mystery Box* mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Pada *pretest* peneliti lebih mendorong siswa untuk mencintai pelajarannya terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan cuek, secara perlahan beberapa yang mulai ada kemauan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir *pretest* telah dapat terlihat kesenangan pada siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar siswa mencapai skor rata-rata 54 dan jika dimasukkan ke dalam kategori distribusi frekuensi ketuntasan hasil belajar berada pada kategori sedang. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada *posttest*.

Pada *posttest*, terlihat bahwa kemauan siswa untuk belajar mengalami peningkatan, di mana siswa yang dulunya belum mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Siswa juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

Setelah diberikan tes akhir *posttest*, skor rata-rata yang dicapai adalah 81 dan jika dimasukkan ke dalam distribusi frekuensi ketuntasan belajar berada pada kategori tinggi dibandingkan dengan akhir *pretest*. Dan adapun pengaruhnya secara positif disebabkan adanya prinsip kesearahan yang bermakna bahwa apabila pelaksanaan media *Mystery Box* dilaksanakan dengan baik, maka akan berdampak bagi kemampuan menulis karangan deskripsi siswa menjadi lebih baik pula. Dan kesearahan ini terbukti dalam kegiatan penelitian ini setelah dilakukan interpretasi data *output* hasil uji hipotesis statistik satu bahwa pelaksanaan media *Mystery Box* dapat memengaruhi kemampuan menulis karangan deskripsi siswa menjadi lebih baik yang perubahan peningkatan hasil belajarnya terbukti meningkat secara positif dan signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil temuan dalam penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan menulis karangan deskripsi sebelum pelaksanaan media *Mystery Box* pada *pretest* dengan nilai rata-rata 57. Sedangkan pada *posttest* meningkat dengan nilai rata-rata 81. Hasil

analisis uji-t tentang pengaruh media *Mystery Box* terhadap hasil belajar peserta siswa menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik yaitu pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi (Sig = 0,013) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,019 < 0,03$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi. 2020. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Akhadiyah dkk. 2018. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Ambo, Ence Fahrudin. 2018. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anisa Munirah. 2018. *Bahan Ajar Tematik Berbasis Saintifik Tema 5 Sub Tema 1 Pembelajaran 1*: repository.ar-raniry.ac.id
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Bahri Aliem, Rezki Aulia Syukri, Ummu Khaltsun. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Vol 1 No 1*. DOI: <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.212>
- Dalman. 2020. *Menulis karya ilmiah*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2020. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dirman & Juarsih. 2018. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Hasnidah. 2018. *Media Pembelajaran kreatifitas* Jakarta: Luxima Metro.
- Henry Guntur Tarigan. 2018. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Edisi Revisi*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Keraf. 2019. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- M. Atar Semi. 2018. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis. rev.ed.* Bandung: Penerbit Angkasa.
- Matin Abdul. 2022. Implementasi kurikulum Merdeka Belajar di MIN 1 Wonosobo. *Jurnal Kependidikan Islam*, no. 1: 62. <https://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JKPI/article/view/1608>
- MB. Riskiawan, M Maryadi. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa-Seminar Pendidikan Nasional-conference*. upgris.ac.id
- Mubarak Zaki. 2022. *Desain Kurikulum Merdeka Era Revolusi 4.0*. Jakarta: Penyelaras Aksara.
- Ni'mah Ulfatun. 2022. Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran Volume 2 Number 1*

Oktober 2022 page 1-6 p-ISSN: 2808-358X and e-ISSN: 2809-0632 Doi: <https://doi.org/10.26858/edustudent.v2i1.27211>

- Neneng. 2020. Analisis Penggunaan Media *Mystery Box* dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi tidak diterbitkan*. Bandung: Universitas Terbuka.
- Nurgiyantoro Burhan. 2023. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Nursisto. 2018. *Ikhtisar kesusastraan Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Rahayu Sri, Syamsuri Sukri Andi, Nurfaindah. (2023). Pengaruh Metode Field Trip Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. *JKP: Jurnal Pendidikan Khasanah Vol 2 No 1*. [file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/216.Jurnal_Nurfaindah+\(106-113\).pdf](file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/216.Jurnal_Nurfaindah+(106-113).pdf).
- Rahmat. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal: Basic Edu, Volume 5 Nomor 1*.
- Ramli. (2015). Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah Vol 5 No 2*.
- Renggani. 2002. Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran, 1-16
- Rosidi, Iron. 2019. *Menulis Siapa Takut?*. Bandung: Kanisius.
- Rusman. 2020. *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Sandra Desi. 2022. *Apa Itu Kurikulum Merdeka?* . Kemendikbud.
- Sardiman Arief S dkk., 2020. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salleh Abbas. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Afektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Slamet. 2018. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rosdakarya.
- Soekamto Hadi. 2022. *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Jakarta : CV. Bayfa Cendekia
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta
- Sunariati, Rintik. 2019. Hubungan Antara Penggunaan Media *Mystery Box* dan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV Muhammadiyah Program Khusus Rabbani Kecamatan Karanganom. *Jurnal Repository.unwidha.ac.id*.
- Syamsuddin. 2018. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijayanto. 2020. *Panduan Karya Tulis Guru*. Jakarta: Grasindo