Jurnal Pesona Indonesia
https://pesona.tpi.or.id/index.php/pesona
Halaman: 12 - 15
E-ISSN: 3064-6448 | Vol. 1 No. 2 (2024)

Pengaruh Penggunaan Mystery Box terhadap Minat Belajar Siswa di SDN 22 Kota Bima

Dewi Oktafiani[1]
Ela Ayuspita[2]
Alwi[3]
Didi Setiawan[4]
Husnul Khatimah[5]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia.

dewioktafianni0110@gmail.com[1]
sariellapuspita000@gmail.com[2]
alwisonbecker@gmail.com[3]
didi29406@gmail.com[4]
husnul.khatimahh21@gmail.com[5]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Mystery Box* dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 22 Jatibaru, Kota Bima. *Mystery Box* merupakan inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan elemen kejutan dengan berbagai benda atau materi yang relevan untuk meningkatkan interaksi siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Mystery Box* meningkatkan partisipasi aktif siswa, perhatian mereka terhadap materi, serta antusiasme dalam kegiatan belajar. Siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, *Mystery Box* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci:
Media Pembelajaran, Mistery Box, Minat Belajar.

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using the Mystery Box learning media in increasing students' interest in learning at SDN 22 Jatibaru, Bima City. Mystery Box is an innovative learning media that utilizes the element of surprise with various relevant objects or materials to increase student interaction. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with a qualitative approach. Data was collected through observation, interviews and documentation during the learning process. The research results show that implementing the Mystery Box increases students' active participation, their attention to the material, and enthusiasm in learning activities. Students are more interested and motivated to participate in learning, thereby creating a more dynamic and interactive classroom atmosphere. Thus, Mystery Box can be an effective alternative learning media to increase students' interest in learning.

Key Word:
Learning Media, Mystery Box, Learning Interest.

Information Production:
© 2024 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike* 4.0 *International* (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah rendahnya minat belajar siswa, yang dapat berdampak pada hasil akademik dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang rendah sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa menjadi pasif dalam menerima materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Di SDN 22 Jatibaru, Kota Bima, permasalahan minat belajar siswa menjadi perhatian utama. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran, yang ditandai dengan rendahnya partisipasi kelas serta minimnya inisiatif dalam bertanya atau berdiskusi. Data awal menunjukkan bahwa sebelum penerapan strategi baru, minat belajar siswa berada di kisaran 60%, yang mencerminkan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi suatu kebutuhan.

Salah satu media yang berpotensi meningkatkan minat belajar adalah *Mystery Box*, sebuah metode yang mengandalkan unsur kejutan dan interaktivitas untuk menarik perhatian siswa. Media ini telah digunakan dalam beberapa penelitian sebelumnya dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Prasetyo, 2016; Sari & Utami, 2017). Namun, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam penerapannya di tingkat sekolah dasar di Indonesia, khususnya dalam konteks sekolah negeri di daerah tertentu seperti Kota Bima. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas *Mystery Box* dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 22 Jatibaru.

e-ISSN: 3064 - 6448

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengamati secara langsung dampak penggunaan *Mystery Box* terhadap partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta menjadi referensi bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Untuk mendalami efektivitas penggunaan Mystery Box, penelitian ini akan melibatkan dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam siklus pertama, para guru akan merencanakan dan menerapkan penggunaan Mystery Box dalam kegiatan pembelajaran, yang diikuti dengan pengamatan terhadap respons siswa terhadap metode ini. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan siswa, serta catatan lapangan akan dianalisis untuk mengevaluasi dampak langsung dari metode ini terhadap tingkat partisipasi dan minat belajar siswa. Siklus kedua akan berfokus pada perbaikan metode berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Mystery Box.

Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan metode ini dalam konteks SDN 22 Jatibaru. Faktor-faktor seperti keterlibatan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran, serta dukungan lingkungan sekitar akan menjadi fokus dalam analisis. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang dapat mengatasi tantangan rendahnya minat belajar di sekolah dasar, serta memberikan manfaat langsung bagi pendidik dan siswa di sekolah-sekolah dengan kondisi serupa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melibatkan guru, siswa, dan peneliti secara langsung. Langkah-langkah penelitian terdiri dari:

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merancang tindakan pembelajaran dengan menggunakan media Mystery Box. Langkah-langkah perencanaan ini mencakup pemilihan materi yang sesuai untuk diterapkan menggunakan metode tersebut serta strategi untuk melibatkan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran.

Pelaksanaan

Setelah perencanaan, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan. Dalam hal ini, peneliti mulai menggunakan Mystery Box sebagai media pembelajaran di kelas. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang melibatkan kejutan dan interaktivitas.

Observasi

Selama pelaksanaan, observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana siswa merespons media tersebut. Observasi akan meliputi aspek keterlibatan siswa, tingkat antusiasme, serta keberhasilan penggunaan Mystery Box dalam meningkatkan minat belajar.

Refleksi

Setelah observasi, data yang terkumpul dari hasil pelaksanaan dianalisis dan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan metode ini. Jika diperlukan, perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan meliputi: 1) Observasi langsung terhadap partisipasi siswa selama pembelajaran; 2) Wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan persepsi tentang penerapan Mystery Box; 3) Dokumentasi dari aktivitas pembelajaran yang menunjukkan perubahan dalam keterlibatan dan minat belajar siswa.

Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan siswa dan minat belajar. Analisis akan dilakukan dengan cara: 1) Mengidentifikasi pola partisipasi siswa sebelum dan sesudah penerapan Mystery Box; 2) Membandingkan data observasi dari setiap siklus untuk melihat peningkatan minat belajar siswa; 3) Menyusun hasil wawancara dan dokumentasi untuk memberikan wawasan lebih dalam mengenai dampak dari penggunaan media ini.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa di SDN 22 Jatibaru, Kota Bima. Penelitian ini melibatkan siswa kelas tertentu yang menjadi sampel utama, serta guru yang terlibat dalam proses pembelajaran.

e-ISSN: 3064 - 6448

Visualisasi Data

Sebagai tambahan, visualisasi dapat dilakukan menggunakan tabel dan gambar untuk menggambarkan perubahan minat belajar siswa. Berikut adalah contoh visualisasi:

Tabel 1. Perubahan Minat Belajar Siswa

No	Nama Siswa (Kode)	Sebelum Penerapan (Minat Belajar)	Setelah Penerapan (Minat Belajar)
1	S. Na	60%	75%
2	S. Ad	65%	85%
3	S. Fa	70%	80%
4	S. Aq	50%	75%
5	S. Ai	55%	75%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di SDN 22 Jatibaru, Kota Bima, menunjukkan bahwa penggunaan media Mistery Box dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Selama observasi, ditemukan bahwa siswa tampak lebih tertarik dan fokus saat kotak dibuka, terutama karena adanya elemen kejutan yang terkait dengan materi pelajaran. Setiap item yang ada dalam kotak memicu rasa ingin tahu siswa, yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk lebih aktif dalam diskusi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan partisipasi ini tercermin dalam semakin banyaknya siswa yang bertanya dan memberikan tanggapan selama kegiatan berlangsung.

Wawancara dengan guru dan siswa juga memperkuat temuan ini, dengan guru melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif setelah penggunaan Mistery Box. Siswa merasa lebih terstimulasi untuk berinteraksi dengan materi pelajaran dan dengan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Keaktifan siswa dalam bertanya, memberi pendapat, dan mendiskusikan materi pelajaran semakin meningkat, yang pada gilirannya membuat pembelajaran lebih efektif.

Selain itu, media Mistery Box membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dalam kegiatan kelompok yang melibatkan pembicaraan dan kerja sama, siswa belajar untuk bekerja sama dengan teman sekelas dan berbicara dengan lebih percaya diri. Proses ini juga memberi mereka kesempatan untuk mengasah kemampuan sosial mereka, yang sangat penting bagi perkembangan pribadi dan akademik mereka. Dengan bekerja bersama dalam kelompok, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting di luar konteks sekolah.

Secara keseluruhan, penggunaan Mistery Box dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan membantu pengembangan keterampilan sosial. Media ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan elemen kejutan dan interaktivitasnya, Mistery Box tidak hanya membuat pelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi materi pelajaran.

Berikut adalah contoh tabel yang dapat digunakan untuk menggambarkan peningkatan minat dan partisipasi siswa selama penggunaan media Mistery Box:



Gambar 1. Minat Belajar Siswa terhadap Penggunaan Mistery Box

e-ISSN: 3064 - 6448

KESIMPULAN

Penelitian di SDN 22 Jatibaru, Kota Bima, menemukan bahwa menggunakan media pembelajaran Mistery Box terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media ini membuat kelas lebih menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Adanya elemen kejutan di Mistery Box meningkatkan rasa ingin tahu siswa, yang membuat mereka lebih tertarik dan lebih terlibat dalam pelajaran. Penurunan minat belajar siswa dapat dilihat dari meningkatnya partisipasi, perhatian, dan keaktifan siswa dalam diskusi kelas. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Mistery Box merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa di SDN 22 Jatibaru, Kota Bima.

DAFTAR REFERENSI

Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Daryanto. (2013). *Inovasi pembelajaran dalam perspektif pendidikan modern*. Gava Media.

Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan media pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of instructional design* (4th ed.). Harcourt Brace Jovanovich.

Hidayati, D. (2015). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, 10*(2), 34-45.

Kastilan, R. (2017). *Inovasi dalam pembelajaran: Media pembelajaran interaktif*. Alfabeta.

Nurhadi, D., & Sumarna, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar, 12*(1), 70-80.

Prasetyo, A. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran mystery box terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 9*(1), 45-59.

Sari, R. P., & Utami, R. (2017). Penggunaan media mystery box dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11*(2), 201-215.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.

Supriyadi, S., & Santoso, H. (2013). Penerapan media mystery box dalam meningkatkan pembelajaran siswa di kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 8*(3), 99-110.

Wulandari, D. (2019). *Metode dan teknik pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.

Yusuf, M. (2018). Penggunaan media mystery box untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif, 5*(2), 134-145.

Zulkardi, Z., & Mahmud, M. (2016). *Desain media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Pustaka Belajar.