

Pemanfaatan Kotak Misteri (Mystery Box) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar

Ririn Utami Ningrum¹, Sulistriani², Ika Prisnawati³, Muriani⁴, Aisyah⁵

^{1,2,3,4,5} UPT SPF SDN 101873 Desa Baru, Indonesia

Email :

ririnbaihaqhiadzkie@gmail.com

ABSTRACT

Keaktifan belajar merupakan unsur penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati, bertanya, mencoba, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan. Jurnal ini bertujuan menguraikan potensi pemanfaatan kotak misteri (mystery box) sebagai media pembelajaran untuk mendorong keterlibatan siswa serta merumuskan langkah penerapannya di kelas. Jurnal disusun menggunakan pendekatan kajian pustaka naratif dengan menelaah literatur tentang keterlibatan belajar, pembelajaran aktif, pengalaman belajar, dan penggunaan media konkret. Kotak misteri dipahami sebagai wadah tertutup berisi benda, gambar, kartu pertanyaan, atau petunjuk yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Siswa secara bergiliran memilih, meraba atau mengamati isi sesuai aturan, mengajukan dugaan, menjelaskan alasan, dan mendiskusikan jawaban bersama teman. Sintesis konseptual menunjukkan bahwa media ini berpotensi menciptakan rasa ingin tahu, memperluas kesempatan berpartisipasi, dan menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret apabila pertanyaan dirancang sesuai usia dan tujuan pembelajaran. Namun, kotak misteri tidak otomatis meningkatkan keaktifan; keberhasilannya bergantung pada fasilitasi guru, pemerataan giliran, suasana kelas yang aman, serta refleksi setelah kegiatan. Karena artikel ini merupakan kajian pustaka dan bukan laporan eksperimen, tidak disajikan data kuantitatif tentang peningkatan keaktifan. Artikel merekomendasikan penggunaan lembar observasi untuk mengevaluasi partisipasi siswa dan penelitian tindakan kelas untuk menguji dampaknya secara empiris. Kerangka yang diusulkan dapat menjadi titik awal bagi guru untuk merencanakan pembelajaran partisipatif sekaligus mengumpulkan bukti yang lebih sistematis.

Keywords

Kotak Misteri, Mystery Box, Keaktifan Belajar, Sekolah Dasar, Pembelajaran Aktif

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar perlu memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara mental, emosional, dan fisik dalam proses membangun pengetahuan. Keaktifan belajar tidak hanya terlihat ketika siswa menjawab pertanyaan guru, tetapi juga ketika mereka memperhatikan, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, mencoba menyelesaikan tugas, bekerja

sama, dan merefleksikan hasil belajar. Kelas yang didominasi penjelasan satu arah berisiko membatasi kesempatan siswa untuk menunjukkan rasa ingin tahu dan mengembangkan pemahaman melalui pengalaman.

Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) menjelaskan keterlibatan siswa sebagai konstruk yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Kerangka ini menegaskan bahwa keaktifan tidak tepat diukur hanya dari banyaknya siswa berbicara. Siswa juga perlu menunjukkan perhatian, ketekunan, usaha memahami materi, serta keterlibatan positif dalam kegiatan. Prince (2004) menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif melibatkan siswa dalam proses belajar melalui aktivitas bermakna dan pemikiran tentang aktivitas tersebut. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi yang memberi kesempatan nyata kepada semua siswa untuk berpartisipasi.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk memantik partisipasi adalah kotak misteri atau mystery box. Media ini berupa kotak tertutup yang berisi objek, gambar, kartu, atau petunjuk yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Unsur kejutan dapat memunculkan pertanyaan dan dugaan, sementara proses membuka petunjuk, menjelaskan alasan, dan membandingkan jawaban dapat menjadi kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi. Media dapat disesuaikan dengan berbagai muatan pelajaran, misalnya mengenali bentuk dan tekstur, mengelompokkan benda, menebak tokoh atau tempat, memahami kosakata, maupun mengidentifikasi bagian tumbuhan.

Meskipun menarik secara visual, penggunaan kotak misteri perlu diarahkan oleh tujuan belajar yang jelas. Aktivitas yang hanya menekankan kejutan atau menebak jawaban dapat menjadi hiburan sesaat tanpa memperdalam pemahaman. Guru perlu menyiapkan pertanyaan lanjutan, aturan partisipasi, dan kesempatan bagi siswa untuk memberikan alasan. Artikel ini bertujuan mengkaji secara konseptual bagaimana mystery box dapat dimanfaatkan untuk mendukung keaktifan belajar siswa sekolah dasar, menjelaskan langkah penerapannya, serta mengidentifikasi indikator dan keterbatasan yang perlu diperhatikan. Kebaruan artikel ini terletak pada penyusunan kerangka praktis penggunaan media yang menghubungkan aktivitas kotak misteri dengan dimensi keterlibatan siswa, bukan pada klaim efektivitas empiris yang belum diuji.

METODE PENELITIAN

Jurnal ini menggunakan pendekatan kajian pustaka naratif. Bahan kajian dipilih berdasarkan relevansinya dengan keterlibatan siswa, pembelajaran aktif, pengalaman belajar, dan pemanfaatan media konkret pada pendidikan.

Literatur konseptual utama yang digunakan meliputi kajian Fredricks et al. (2004) tentang dimensi keterlibatan siswa, Prince (2004) tentang pembelajaran aktif, serta Dewey (1938) tentang hubungan pengalaman dan pendidikan. Sumber-sumber tersebut dipakai sebagai landasan untuk menyusun analisis, bukan sebagai data eksperimen tentang mystery box.

Analisis dilakukan melalui tiga langkah. Pertama, mengidentifikasi konsep keaktifan dan keterlibatan belajar yang relevan bagi siswa sekolah dasar. Kedua, memetakan karakteristik kotak misteri – rasa ingin tahu, benda atau petunjuk konkret, giliran partisipasi, dan diskusi – ke dalam dimensi keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Ketiga, merumuskan prosedur pembelajaran dan indikator observasi yang dapat digunakan guru untuk mengevaluasi pelaksanaan di kelas. Karena kajian ini bersifat naratif, tidak dilakukan penghitungan ukuran efek, meta-analisis, atau pengujian statistik.

Ruang lingkup jurnal dibatasi pada rancangan pemanfaatan media dan implikasi pedagogisnya. Tidak ada pengumpulan data langsung dari siswa, wawancara, maupun observasi kelas dalam penyusunan jurnal ini. Dengan demikian, pembahasan tentang manfaat mystery box merupakan sintesis konseptual yang perlu diuji lebih lanjut melalui penelitian lapangan. Untuk menjaga keterlacakan, referensi yang dicantumkan adalah sumber yang dapat diidentifikasi dan digunakan sebagai landasan teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara konseptual, kotak misteri berpotensi mendukung keaktifan belajar karena mengubah siswa dari penerima informasi menjadi peserta yang mengamati, memperkirakan, menguji dugaan, dan menjelaskan hasil. Isi kotak dapat berupa benda nyata yang aman, kartu bergambar, potongan kata, simbol, atau petunjuk bertahap. Guru sebaiknya memastikan setiap isi berkaitan langsung dengan kompetensi yang dituju. Sebelum kegiatan, tujuan belajar perlu disampaikan dalam bahasa sederhana agar siswa memahami bahwa mereka bukan sekadar menebak, melainkan menggunakan bukti untuk membangun jawaban.

Dilihat dari dimensi perilaku, keaktifan dapat muncul melalui kesediaan mengikuti aturan, mengamati petunjuk, mengambil giliran, mencatat hasil, serta bekerja sama. Pada dimensi emosional, unsur kejutan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme, sementara respons guru yang menghargai berbagai dugaan dapat membantu siswa merasa aman untuk berpartisipasi. Pada dimensi kognitif, siswa didorong menghubungkan ciri objek dengan konsep, mengajukan alasan, membandingkan kemungkinan, dan memperbaiki jawaban setelah memperoleh informasi baru. Ketiga dimensi

tersebut sejalan dengan kerangka keterlibatan belajar yang dijelaskan Fredricks et al. (2004).

Dari sudut pandang pembelajaran aktif, kotak misteri akan lebih bermakna jika setiap siswa diberi tugas berpikir dan kesempatan menjelaskan. Misalnya, setelah satu siswa mengambil kartu, siswa lain diminta menuliskan dugaan secara mandiri sebelum berdiskusi dalam kelompok. Guru dapat menggunakan pertanyaan seperti "Petunjuk apa yang mendukung dugaanmu?", "Adakah jawaban lain yang mungkin?", dan "Konsep apa yang kita pelajari dari benda ini?". Pola tersebut membantu kegiatan bergerak dari kejutan menuju penalaran. Hal ini konsisten dengan penekanan Prince (2004) bahwa pembelajaran aktif perlu melibatkan siswa dalam aktivitas yang relevan dan refleksi terhadap proses belajar.

Pelaksanaan dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yang berurutan. Pertama, guru menetapkan tujuan dan memilih isi kotak yang sesuai usia, materi, serta kebutuhan siswa. Kedua, guru menyampaikan aturan keselamatan, waktu, cara bergiliran, dan sikap menghargai jawaban. Ketiga, siswa mengamati petunjuk atau mengambil benda sesuai instruksi, kemudian membuat dugaan individual. Keempat, siswa menyampaikan alasan dan mendiskusikan jawaban dalam pasangan atau kelompok kecil. Kelima, guru mengungkapkan jawaban atau konsep yang dituju dan meminta siswa menjelaskan hubungan antara petunjuk dengan materi. Terakhir, siswa menuliskan satu hal yang dipelajari atau pertanyaan yang masih dimiliki.

Sebagai contoh pada pembelajaran IPA, kotak dapat berisi gambar atau model bagian tumbuhan. Siswa mengidentifikasi ciri, menyampaikan dugaan nama bagian, lalu menjelaskan fungsi berdasarkan pengetahuan yang sedang dipelajari. Pada Bahasa Indonesia, kotak dapat berisi kartu kosakata yang digunakan untuk menyusun kalimat. Pada Matematika, kotak dapat berisi bentuk geometri atau kartu soal klasifikasi. Contoh tersebut merupakan rancangan penerapan, bukan laporan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru perlu menyesuaikan isi dan tingkat kesulitan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik kelas.

Untuk mengevaluasi keaktifan, guru dapat menggunakan lembar observasi sederhana dengan indikator: (1) memperhatikan instruksi dan petunjuk; (2) mengajukan pertanyaan atau menyampaikan dugaan; (3) memberikan alasan yang berkaitan dengan materi; (4) berpartisipasi dalam diskusi dan menghargai pendapat teman; serta (5) menyelesaikan refleksi atau tugas tindak lanjut. Setiap indikator dapat dinilai menggunakan skala yang konsisten, misalnya 1 (belum tampak), 2 (mulai tampak), 3 (berkembang sesuai harapan), dan 4 (sangat konsisten). Rubrik harus disampaikan secara jelas dan

digunakan untuk mengamati perilaku yang tampak, bukan menilai kepribadian siswa.

Tabel 1.
Indikator Observasi Keaktifan Belajar

Indikator	Perilaku yang diamati	Bukti yang dicatat
Perhatian	Mengikuti instruksi dan mengamati petunjuk	Catatan observasi guru
Partisipasi	Mengajukan pertanyaan atau menyampaikan dugaan	Frekuensi dan konteks kontribusi
Penalaran	Menjelaskan alasan berdasarkan petunjuk	Kualitas alasan lisan atau tertulis
Kolaborasi	Mendengarkan dan menanggapi teman dengan sopan	Catatan interaksi kelompok
Tindak lanjut	Menyelesaikan refleksi atau tugas	Lembar kerja siswa

Penggunaan kotak misteri juga memiliki keterbatasan. Jika hanya satu siswa yang mendapat kesempatan memegang isi kotak, siswa lain dapat menjadi penonton. Untuk mengurangi risiko tersebut, guru dapat meminta semua siswa membuat prediksi terlebih dahulu, menggunakan kelompok kecil, dan menggilir peran. Unsur kejutan juga dapat membuat sebagian siswa terlalu bersemangat atau tidak nyaman menyentuh benda yang tidak diketahui; karena itu, guru harus menjelaskan bahwa siswa boleh memilih mengamati tanpa menyentuh, serta memastikan benda bersih, aman, dan tidak berbahaya. Isi kotak perlu menghindari benda kecil yang berisiko tertelan, benda tajam, alergen, atau bahan yang tidak sesuai bagi anak.

Selain itu, keaktifan yang tampak belum tentu berarti pemahaman telah terbentuk. Siswa yang sering berbicara belum tentu memberikan alasan yang tepat, sedangkan siswa yang lebih tenang dapat tetap berpikir secara mendalam. Oleh sebab itu, observasi perlu dilengkapi dengan jawaban tertulis, pertanyaan refleksi, atau tugas singkat yang mengukur pemahaman konsep. Prinsip pengalaman dalam pendidikan yang dibahas Dewey (1938) mengingatkan bahwa pengalaman belajar perlu disusun secara bermakna dan terhubung dengan perkembangan pengetahuan, bukan sekadar menghadirkan aktivitas yang menarik.

Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan dasar pedagogis yang masuk akal untuk menggunakan mystery box sebagai pemantik keterlibatan, tetapi belum membuktikan bahwa media tersebut secara empiris meningkatkan

keaktifan siswa. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan penelitian tindakan kelas dalam dua atau lebih siklus, menetapkan indikator observasi sejak awal, melibatkan pengamat kedua untuk memeriksa konsistensi penilaian, dan membandingkan catatan observasi dengan hasil tugas siswa. Pelaporan jumlah peserta, konteks sekolah, durasi kegiatan, data awal, serta perubahan setiap siklus diperlukan agar kesimpulan tentang peningkatan dapat dipertanggungjawabkan.

KESIMPULAN

Kotak misteri (mystery box) dapat dirancang sebagai media pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa sekolah dasar untuk mengamati, membuat dugaan, bertanya, menjelaskan alasan, berdiskusi, dan merefleksikan materi. Potensi tersebut berhubungan dengan dimensi perilaku, emosional, dan kognitif dalam keterlibatan belajar. Agar kegiatan tidak berhenti pada unsur kejutan, guru perlu mengaitkan isi kotak dengan tujuan pembelajaran, memberikan kesempatan partisipasi yang merata, menggunakan pertanyaan penuntun, dan menutup kegiatan dengan penguatan konsep. Keaktifan sebaiknya dinilai melalui indikator perilaku yang jelas dan dilengkapi bukti pemahaman. Karena artikel ini merupakan kajian pustaka naratif, efektivitas mystery box belum dapat dinyatakan sebagai peningkatan yang terukur. Penelitian tindakan kelas dengan observasi sistematis diperlukan untuk menguji manfaatnya pada konteks kelas yang nyata.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga besar UPT SPF SDN 101873 Desa Baru, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang atas lingkungan kerja yang mendukung refleksi dan pengembangan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>