



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI
MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MYSTERY BOX* PADA SISWA
KELAS V SDN 2 LIMBOTO BARAT KABUPATEN GORONTALO**

**Shelly Marcelina Gobel¹, Wiwy Triyanty Pulukadang², Rusmin Husain³, Fidyawati
Monoarfa⁴, Sukri Katili⁵**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}

e-mail: shelymarselina141@gmail.com

Diterima: 31/12/2025; Direvisi: 6/1/2026; Diterbitkan: 16/1/2026

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media *Mystery Box* Dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V di SDN 2 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi menggunakan media *Mystery Box* pada siswa kelas V SDN 2 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Limboto Barat. Hasil penelitian menunjukkan pada observasi awal yang dilakukan dari jumlah 13 siswa yang mampu menulis karangan narasi hanya 2 siswa atau dengan persentase 15%. Setelah dilakukan tindakan, pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 3 siswa atau dengan persentase 23% siswa yang mampu menulis karangan narasi. Pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 5 siswa atau dengan persentase 38% siswa yang mampu menulis karangan narasi. Pada siklus II pertemuan 1 jumlah siswa yang meningkat menjadi 9 siswa atau dengan persentase 69%, dan pada siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 11 siswa atau dengan persentase 85% siswa yang mampu menulis karangan narasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN 2 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo.

Kata Kunci: *Menulis, Karangan Narasi dan Media Mystery Box*

ABSTRACT

The problem statement in this study is: “Can the *Mystery Box* learning media improve the narrative writing skills of fifth-grade students at SDN 2 Limboto Barat, Gorontalo Regency?” The objective of the this study is to enhance narrative writing skills among fifth-grade students at SDN 2 Limboto Barat, Gorontalo. Regency, using *Mystery Box* learning media. The data collection techniques used in this study were observation, tests, and documentation. This is a Classroom Action Research Project, involving fifth-grade students from SDN 2 Limboto Barat as subjects. The results of study show that in the initial observation, out of 13 students, only 2 students, or 15% were able to write narrative essays. After the implementation of the action, in Cycle I meeting 1, the number increased to 3 students, or 23% who were able to write narrative essays. In cycle I meeting 2, the number increased to 5 students, representing 38%. In cycle II meeting 1, the number increased to 9 students, representing 69% of the students who were able to write narrative essays, and in cycle II meeting 2, it increased to 11 students, representing 85% of the students who were able to write narrative essays. Based on the study’s results, it can



be concluded that the use of Mystery Box learning media can improve the narrative writing skills of fifth-grade students at SDN 2 Limboto Barat, Gorontalo Regency.

Keywords: Writing, Narrative Essays, Mystery Box Learning Media

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa merupakan fondasi utama dalam proses pendidikan yang menyeluruh, di mana kemampuan menulis menempati posisi yang dianggap paling rumit dan kompleks dibandingkan aspek kebahasaan lainnya. Aktivitas menulis sejatinya bukan sekadar kegiatan mekanis menyalin kata-kata atau merangkai kalimat secara visual semata, melainkan sebuah proses kognitif mendalam yang menuntut kemampuan seseorang untuk mengembangkan, mengorganisasikan, dan menuangkan gagasan-gagasan abstrak yang ada dalam pikiran menjadi struktur tulisan yang teratur dan bermakna. Sebagai komponen vital dalam komunikasi dan ekspresi diri, kemampuan menulis melibatkan proses berpikir logis dan kreatif secara simultan untuk mengubah ide menjadi simbol-simbol bahasa yang dapat dipahami pembaca. Kompleksitas ini sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik, karena mereka tidak hanya dituntut untuk menguasai tata bahasa, tetapi juga harus mampu membangun koherensi antarparagraf. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan ini menjadi indikator penting keberhasilan akademis dan kematangan intelektual seorang anak, yang memerlukan latihan berkelanjutan serta bimbingan intensif agar ide-ide yang ada di kepala dapat tersalurkan dengan tepat melalui media tulisan (Fauzan et al., 2025; Salsabila et al., 2025; Yudha et al., 2025).

Mengingat tingginya tingkat kesulitan dalam aktivitas menulis, peran tenaga pendidik menjadi sangat krusial dalam menjembatani kesenjangan antara ide siswa dan kemampuan menuangkannya. Guru tidak cukup hanya memberikan tugas, tetapi perlu mengajarkan teknik dan strategi penulisan yang efektif, memberikan umpan balik atau *feedback* yang konstruktif terhadap karya siswa, serta secara konsisten mendorong mereka untuk terus berlatih. Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, menulis diajarkan sebagai sarana utama untuk menyampaikan informasi, ide, atau gagasan secara tertulis. Kurikulum pembelajaran bahasa mencakup berbagai ragam bentuk tulisan yang harus dikuasai siswa, yakni *deskripsi*, *narasi*, *eksposisi*, *argumentasi*, dan *persuasi*. Setiap jenis karangan memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda. Namun, di antara kelima jenis tersebut, pengembangan keterampilan menulis karangan narasi menjadi fokus yang sangat penting karena kemampuannya dalam melatih imajinasi dan keruntutan berpikir siswa. Guru dituntut untuk menerapkan berbagai strategi variatif guna meningkatkan kompetensi ini, mengingat menulis adalah proses penyampaian angan-angan dan perasaan dalam bentuk lambang yang bermakna (BAMBANG et al., 2024; Husain et al., 2025; Salsabila et al., 2025).

Menulis karangan narasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh siswa sekolah dasar sebagai bagian dari penguasaan literasi. Secara konseptual, karangan narasi didefinisikan sebagai bentuk tulisan yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian yang disusun secara kronologis atau berdasarkan urutan waktu yang jelas. Tujuan utama dari narasi adalah menceritakan runtutan peristiwa yang terjadi dalam kurun waktu tertentu kepada pembaca, sehingga pembaca dapat menangkap alur cerita dengan utuh. Sebuah karangan narasi yang baik mampu menghidupkan suasana, seolah-olah cerita tersebut adalah kejadian nyata, bahkan memungkinkan pembaca untuk turut merasakan emosi dan pengalaman yang dialami oleh penulis atau karakter dalam cerita tersebut. Kemampuan menyusun narasi tidak hanya melatih siswa dalam merangkai kata, tetapi juga melatih logika berpikir urut



(kronologis) dan kemampuan *storytelling*. Oleh karena itu, pembelajaran narasi harus didesain sedemikian rupa agar siswa mampu mengekspresikan pengalaman atau imajinasinya ke dalam alur cerita yang padu, hidup, dan menarik untuk dinikmati (Riansyah et al., 2024; Sari et al., 2025; Zakia et al., 2024).

Meskipun pentingnya keterampilan menulis narasi telah disadari, realitas di lapangan sering kali menunjukkan kondisi yang memprihatinkan dan jauh dari harapan ideal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 2 Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo, ditemukan kesenjangan yang sangat mencolok dalam kompetensi menulis siswa. Dari total 13 orang siswa di kelas tersebut, data menunjukkan bahwa hanya 2 orang atau sekitar 15% siswa yang memiliki kemampuan memadai dalam menulis karangan narasi, sedangkan 11 orang lainnya atau sekitar 85% siswa masih belum mampu mencapai kompetensi tersebut. Rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, terutama pada proses pembelajaran yang berlangsung. Minimnya penggunaan alat bantu ajar, rendahnya minat siswa karena metode pembelajaran yang monoton, serta kesulitan siswa dalam memunculkan ide menjadi akar permasalahan utama. Dominasi metode ceramah oleh guru membuat siswa cenderung pasif, merasa bosan, dan kurang antusias, sehingga pengetahuan dan keterampilan menulis mereka tidak berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan stagnasi pembelajaran tersebut dan meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa secara signifikan, diperlukan sebuah terobosan dalam strategi pengajaran di dalam kelas. Guru harus mampu menciptakan variasi pembelajaran yang merangsang minat dan imajinasi siswa, salah satunya dengan meninggalkan metode abstrak dan beralih ke penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret. Salah satu inovasi media yang dinilai efektif untuk diterapkan adalah media *mystery box*. Penggunaan media konkret sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami dan mengekspresikan sesuatu jika ada objek nyata yang dapat dilihat dan disentuh. Dengan menghadirkan media yang interaktif dan penuh teka-teki, diharapkan kebosanan siswa dapat teratasi dan mereka dapat lebih mudah menemukan inspirasi untuk menulis. Media ini berfungsi sebagai pemantik ide atau stimulus awal yang membantu siswa mengatasi hambatan "kertas kosong" yang sering kali menjadi momok dalam pelajaran mengarang.

Media *mystery box* adalah sebuah alat permainan edukatif yang menggunakan kotak dari berbagai bentuk dan ukuran yang di dalamnya berisi benda-benda nyata atau kartu bertuliskan kata kunci yang dirahasiakan. Media ini memiliki sejumlah keunggulan strategis dalam konteks pembelajaran menulis. Pertama, *mystery box* mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa secara instan melalui elemen kejutan yang menarik; siswa akan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang ada di dalam kotak. Kedua, media ini mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif saat siswa diminta menebak, menganalisis, dan kemudian merangkai cerita berdasarkan objek yang mereka temukan. Keberadaan benda nyata di dalam kotak menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan konkret, sehingga siswa memiliki rujukan visual yang jelas untuk dideskripsikan dan dinarasikan. Dengan demikian, proses menulis tidak lagi terasa sebagai beban menghafal teori, melainkan menjadi sebuah petualangan imajinasi yang menyenangkan, di mana siswa belajar menyusun alur cerita berdasarkan objek misterius yang mereka eksplorasi.

Penerapan media *mystery box* ini diharapkan dapat menjadi solusi praktis dan efektif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis narasi, khususnya di lingkungan SDN 2 Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan



bahwa dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan bantuan media visual-taktil, siswa dapat belajar dengan lebih baik dan mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai materi ajar. Melalui penggunaan *mystery box*, diharapkan hambatan psikologis siswa dalam menulis dapat diminimalisir, sehingga mereka dapat lebih leluasa mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Selain itu, media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam merangkai kalimat demi kalimat menjadi satu kesatuan narasi yang utuh. Pada akhirnya, inovasi pembelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki nilai akademis semata, tetapi juga untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap aktivitas menulis sejak dini, menjadikan kegiatan mengarang sebagai sarana ekspresi yang menyenangkan, dan melahirkan generasi yang lebih terampil dalam berkomunikasi melalui tulisan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif, bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta memecahkan masalah praktis di dalam kelas secara langsung. Lokasi pelaksanaan studi bertempat di SDN 2 Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo, dengan fokus utama pada upaya peningkatan kompetensi menulis siswa yang teridentifikasi masih rendah. Subjek yang dilihat dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 13 orang, dengan komposisi demografis terdiri atas delapan siswa laki-laki dan lima siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara harapan kurikulum dengan kemampuan aktual siswa dalam menyusun karangan narasi. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan aktif sebagai perancang dan pelaksana intervensi pembelajaran, sementara guru mitra bertindak sebagai pengamat untuk memastikan objektivitas data yang diperoleh selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Prosedur penelitian disusun dalam mekanisme siklus berulang yang sistematis, di mana setiap siklusnya mencakup empat tahapan fundamental, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan media *Mystery Box* yang berisi berbagai miniatur objek konkret sebagai stimulus visual untuk memancing ide siswa. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi strategi pembelajaran di kelas, yang berjalan beriringan dengan tahap pengamatan untuk memantau aktivitas, antusiasme, dan respon siswa terhadap media yang diterapkan. Data yang terkumpul dari proses tersebut kemudian dianalisis secara mendalam pada tahap refleksi untuk mengevaluasi kekurangan dan kemajuan yang terjadi. Penelitian ini dirancang berlangsung dalam dua siklus, dengan ketentuan bahwa siklus akan dihentikan apabila indikator keberhasilan tindakan, yaitu ketuntasan belajar klasikal siswa dalam keterampilan menulis narasi, telah mencapai target minimal 75 persen.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui integrasi tiga instrumen utama, yaitu observasi, tes kinerja menulis, dan dokumentasi, guna memperoleh data yang valid dan reliabel. Observasi dilaksanakan menggunakan lembar pengamatan terstruktur untuk merekam tingkah laku dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*. Instrumen tes berupa penugasan menyusun karangan narasi diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan kompetensi siswa secara individu. Penilaian hasil karya tulis siswa didasarkan pada empat indikator kualitas utama, yang meliputi kesesuaian antara judul dengan isi cerita, keruntutan struktur karangan, ketepatan penggunaan ejaan serta tanda baca, dan aspek keterbacaan maupun kerapian tulisan. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan



dan arsip hasil kerja siswa dikumpulkan sebagai bukti otentik. Seluruh data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan persentase keberhasilan dari pra-tindakan hingga akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus pertama didasari oleh identifikasi masalah rendahnya kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN 2 Limboto Barat, di mana hanya 15% siswa yang mampu pada tahap pra-siklus. Peneliti bersama guru mitra merancang strategi pembelajaran menggunakan media Mystery Box untuk memancing ide siswa. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan media kotak misterius yang berisi berbagai miniatur objek konkret. Tema pembelajaran ditetapkan untuk dua kali pertemuan, yaitu "Hari Ulang Tahunku" dan "Kehidupan Hewan Bawah Laut". Instrumen observasi dan tes kinerja menulis juga disiapkan untuk mengukur perkembangan awal siswa, dengan harapan media visual tiga dimensi ini dapat membantu siswa menuangkan gagasan ke dalam tulisan narasi yang terstruktur.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus satu dilakukan dalam dua kali pertemuan tatap muka di kelas. Peneliti bertindak sebagai pengajar yang memfasilitasi penggunaan media Mystery Box. Siswa diminta maju secara bergiliran untuk mengambil miniatur dari dalam kotak sesuai tema yang telah ditentukan. Setelah mendapatkan objek, guru memberikan contoh karangan narasi yang relevan sebagai acuan. Selanjutnya, siswa dibimbing untuk mengembangkan imajinasi mereka berdasarkan miniatur yang didapat menjadi sebuah cerita utuh. Guru mendampingi siswa dalam menyusun struktur kalimat dan paragraf, membantu mereka mentransformasikan objek visual konkret menjadi ide cerita tertulis, sembari memantau antusiasme mereka dalam mengikuti metode pembelajaran baru yang diterapkan tersebut.

3. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dibanding data awal, namun hasilnya belum optimal. Pada pertemuan pertama, tercatat hanya 3 siswa atau 23% yang mampu menulis narasi dengan baik, sementara 10 siswa lainnya masih kesulitan. Peningkatan kecil terjadi pada pertemuan kedua, di mana jumlah siswa yang mampu bertambah menjadi 5 orang atau 38%, sedangkan 8 siswa atau 62% masih belum tuntas. Meskipun antusiasme siswa mulai terlihat dengan penggunaan media baru, data kuantitatif menunjukkan bahwa mayoritas kelas masih berada di bawah standar ketuntasan. Kemampuan menyusun alur cerita yang runtut dan penggunaan ejaan yang tepat masih menjadi kendala utama yang dihadapi sebagian besar siswa pada tahap ini.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis capaian akhir siklus satu yang baru menyentuh angka 38% ketuntasan klasikal. Angka ini masih jauh dari indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% siswa mampu menulis narasi. Evaluasi menunjukkan bahwa meskipun media Mystery Box menarik perhatian, bimbingan yang diberikan belum cukup intensif untuk membuat seluruh siswa memahami struktur narasi dengan baik. Masih banyak siswa yang bingung mengembangkan ide dari miniatur menjadi cerita utuh. Berdasarkan analisis kekurangan tersebut, peneliti memutuskan bahwa tindakan perlu



dilanjutkan ke siklus kedua dengan strategi yang lebih matang untuk memastikan pemahaman siswa lebih mendalam dan target ketuntasan belajar dapat tercapai.

Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan pada siklus kedua disusun sebagai tindak lanjut perbaikan dari hasil siklus sebelumnya yang belum memuaskan. Peneliti kembali menyiapkan perangkat pembelajaran dengan tetap menggunakan media Mystery Box, namun dengan tema yang berbeda untuk menjaga ketertarikan siswa. Tema yang dipilih untuk pertemuan kali ini adalah "Cita-citaku" pada pertemuan pertama dan "Hewan Peliharaan" untuk pertemuan kedua. Peneliti merancang strategi bimbingan yang lebih terarah untuk membantu siswa mengoneksikan objek miniatur dengan alur cerita secara lebih efektif. Target utama pada tahap perencanaan ini adalah mendongkrak persentase kelulusan hingga melampaui ambang batas 75% agar penelitian dapat dinyatakan berhasil tanpa perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan

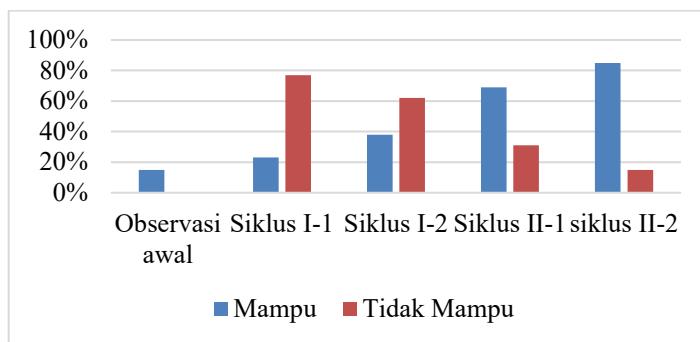
Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua kembali digelar dalam dua pertemuan pembelajaran dengan intensitas yang lebih baik. Prosedur pembelajaran tetap mempertahankan elemen kejutan melalui Mystery Box. Siswa secara bergantian mengambil miniatur yang merepresentasikan tema cita-cita dan hewan peliharaan. Guru memberikan contoh narasi yang lebih jelas dan membimbing siswa secara intensif dalam merangkai kalimat. Siswa didorong untuk lebih kritis dan imajinatif dalam mengembangkan objek yang mereka pegang menjadi cerita. Interaksi dalam kelas terlihat lebih hidup karena siswa sudah mulai terbiasa dengan metode ini. Fokus guru adalah memastikan siswa tidak hanya antusias melihat benda, tetapi mampu menuangkan antusiasme tersebut ke dalam tulisan yang runtut dan sesuai kaidah bahasa.

3. Observasi

Hasil observasi pada siklus kedua memperlihatkan lonjakan capaian hasil belajar yang sangat signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Pada pertemuan pertama siklus ini, jumlah siswa yang mampu menulis narasi meningkat menjadi 9 orang atau 69%. Tren positif ini berlanjut dan memuncak pada pertemuan kedua, di mana tercatat 11 siswa atau 85% dari total 13 siswa telah berhasil mencapai indikator ketuntasan belajar. Hanya tersisa 2 siswa atau 15% yang belum mampu. Selain data nilai, pengamatan aktivitas menunjukkan bahwa siswa jauh lebih aktif, percaya diri, dan lancar dalam menyusun karangan. Hambatan dalam mengembangkan ide cerita tampak berkurang drastis, membuktikan efektivitas penerapan media yang konsisten dan terarah pada siklus ini.

4. Refleksi

Refleksi akhir dilakukan setelah melihat data pertemuan terakhir yang sangat memuaskan. Dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar 85%, penelitian ini dinyatakan telah melampaui indikator keberhasilan minimal yang ditetapkan sebesar 75%. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media Mystery Box terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V. Masalah kesulitan menemukan ide dan merangkai cerita yang dialami siswa pada awal penelitian berhasil diatasi melalui stimulus benda konkret dalam kotak misterius. Karena target penelitian telah tercapai dan tren peningkatan hasil belajar sudah stabil di angka tinggi, peneliti memutuskan untuk mengakhiri rangkaian siklus tindakan kelas ini pada tahap siklus kedua.

**Gambar 1. Hasil Pencapaian Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan gambar 1 diatas menunjukkan bahwa pada observasi awal siswa yang mampu menulis karangan narasi hanya 2 siswa dari 13 siswa dengan persentase 15% dan 11 siswa dari 13 siswa dengan persentase 85% yang belum mampu dalam menulis karangan narasi. Pada siklus I pertemuan 1 dari hasil rekapitulasi siswa yang mencapai indikator keberhasilan atau mampu sebanyak 3 siswa dengan persentase 23% dan siswa yang tidak mampu sebanyak 10 siswa atau 77%. Pada pertemuan 2 dengan perolehan mampu sebanyak 5 siswa yang mampu dengan persentase 38% dan 8 siswa tidak mampu atau 62%. Selanjutnya dari hasil yang di dapatkan pada siklus II pertemuan 1 tersebut belum mencapai target yang diharapkan, hal ini ditandai dengan siswa yang mampu sebanyak 9 siswa dengan persentase 69% dan siswa yang tidak mampu sebanyak 4 siswa atau 31%.

Untuk mencapai indikator keberhasilan tindakan yang sudah ditetapkan maka peneliti melanjutkan pada siklus II pertemuan 2. Pada pertemuan ini siswa yang mampu mencapai 11 siswa atau 85% dan tidak mampu sebanyak 2 siswa atau 15%. Dari proses tindakan kelas siklus II pertemuan 2, dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi melalui media *mystery box* telah melampaui target indikator keberhasilan tindakan. Maka penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *mystery box* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN 2 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo memperoleh hasil yang baik.

Pembahasan

Analisis mendalam terhadap kondisi awal pembelajaran menulis narasi di kelas V SDN 2 Limboto Barat menyingkap adanya hambatan kognitif yang signifikan pada siswa dalam mentransformasikan ide abstrak menjadi tulisan konkret. Rendahnya persentase ketuntasan pra-siklus yang hanya mencapai angka lima belas persen mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional gagal memberikan stimulus yang cukup bagi imajinasi siswa. Kesulitan utama yang dihadapi siswa bukan sekadar pada aspek mekanika penulisan seperti ejaan, melainkan pada tahap pra-penulisan, yaitu penemuan dan pengembangan ide. Ketiadaan media perantara yang menjembatani dunia pemikiran siswa dengan tugas menulis menyebabkan stagnasi gagasan, sehingga tulisan yang dihasilkan cenderung dangkal dan tidak terstruktur. Oleh karena itu, intervensi menggunakan media *mystery box* dirancang sebagai solusi strategis untuk menghadirkan pengalaman belajar yang multisensori (Fitri et al., 2024; Roni et al., 2024). Kehadiran benda konkret yang tersembunyi dalam kotak diharapkan mampu memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) dan memberikan pijakan visual yang nyata bagi siswa untuk mulai merangkai cerita, mengubah beban kognitif yang berat menjadi aktivitas eksplorasi yang menyenangkan.

Pelaksanaan siklus pertama memberikan gambaran nyata mengenai proses adaptasi siswa terhadap integrasi media baru dalam pembelajaran bahasa. Meskipun terjadi peningkatan



ketuntasan dari fase pra-siklus, capaian akhir siklus ini yang berhenti di angka tiga puluh delapan persen menunjukkan bahwa keberadaan media visual semata belum cukup menjamin penguasaan keterampilan menulis yang kompleks. Analisis proses menunjukkan bahwa pada tahap ini, attensi siswa lebih banyak tersita pada objek fisik dalam *mystery box* daripada proses mengelaborasi objek tersebut menjadi narasi. Siswa mengalami euphoria terhadap elemen kejutan, namun masih gagap ketika harus mengonstruksi kalimat yang koheren berdasarkan objek yang mereka pegang. Fenomena ini wajar terjadi dalam transisi metode pembelajaran, di mana siswa membutuhkan waktu untuk menyeimbangkan antusiasme bermain dengan disiplin akademik. Temuan ini menjadi evaluasi krusial bagi peneliti untuk memperkuat aspek bimbingan teknis pada siklus berikutnya, memastikan bahwa stimulus visual tidak berhenti sebagai hiburan, melainkan berlanjut menjadi bahan bakar produktivitas menulis yang terarah (Hasan, 2021; Musyafa, 2020; Purnamawati et al., 2025).

Lonjakan performa yang sangat signifikan terlihat pada pelaksanaan siklus kedua, di mana persentase keberhasilan meroket hingga mencapai delapan puluh lima persen. Keberhasilan ini tidak lepas dari modifikasi tema yang lebih relevan dengan kehidupan personal siswa, seperti cita-cita dan hewan peliharaan, serta intensitas bimbingan guru yang lebih terfokus. Pada fase ini, media *mystery box* telah berfungsi optimal sebagai *scaffolding* atau perancah berpikir. Siswa tidak lagi bingung mencari ide karena objek di tangan mereka langsung memicu skemata pengetahuan yang ada di memori. Kelancaran siswa dalam mengembangkan satu benda kecil menjadi paragraf yang utuh membuktikan bahwa hambatan "kebuntuan ide" atau *writer's block* telah berhasil diatasi. Konsistensi penggunaan media membuat siswa terbiasa dengan pola berpikir induktif, yaitu berangkat dari hal spesifik (benda miniatur) menuju hal umum (alur cerita). Hal ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan benda konkret dengan tema yang kontekstual sangat efektif untuk mengoptimalkan potensi literasi siswa sekolah dasar (Pasambuna et al., 2025; Ratnawati et al., 2025; Salsabila et al., 2025; Yuniarto et al., 2025).

Secara teoretis, efektivitas media *mystery box* dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret menuju formal. Benda-benda tiga dimensi dalam kotak berfungsi sebagai jembatan kognitif yang membantu siswa memvisualisasikan narasi sebelum menuliskannya. Elemen misteri atau ketidaktahuan sebelum membuka kotak memicu pelepasan dopamin yang meningkatkan fokus dan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa tertantang dan penasaran, resistensi mereka terhadap tugas menulis yang dianggap sulit menjadi berkurang. Selain itu, variasi objek yang berbeda bagi setiap siswa secara tidak langsung menerapkan prinsip pembelajaran berdiferensiasi, di mana setiap anak memiliki otoritas penuh atas cerita mereka sendiri berdasarkan benda yang didapat. Hal ini meminimalisir tindakan menyontek dan mendorong originalitas karya, karena setiap siswa harus bertanggung jawab mengembangkan narasi unik yang berbeda dari teman sebelahnya, sehingga kreativitas individu dapat berkembang secara maksimal (Nuriza et al., 2025; Rahman et al., 2025; Restivalia & Fatimah, 2024).

Implikasi pedagogis dari penelitian ini menekankan pentingnya pergeseran peran guru dari sekadar pemberi instruksi menjadi fasilitator yang kreatif. Keberhasilan mencapai indikator kinerja di atas tujuh puluh lima persen membuktikan bahwa pembelajaran menulis tidak harus selalu kaku dan membosankan. Guru perlu menyadari bahwa penggunaan media sederhana yang ada di sekitar, jika dikemas dengan unsur permainan seperti *mystery box*, dapat memberikan dampak psikologis yang besar bagi siswa. Suasana kelas yang sebelumnya pasif



berubah menjadi dinamis dan interaktif, di mana siswa berlomba-lomba untuk menceritakan benda yang mereka dapatkan. Implikasi lainnya adalah pentingnya pemilihan tema yang dekat dengan dunia anak. Ketika siswa diminta menulis tentang hal yang emosional bagi mereka, seperti hewan kesayangan atau impian masa depan, kualitas tulisan mereka meningkat secara drastis karena adanya keterikatan batin dengan topik tersebut. Ini menyiratkan bahwa aspek afektif memegang peranan vital dalam keberhasilan pembelajaran kognitif.

Meskipun penelitian ini berhasil membuktikan efektivitas media *mystery box*, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu menjadi catatan untuk pengembangan selanjutnya. Penelitian ini terbatas pada peningkatan kemampuan menulis jenis teks narasi dan belum menguji efektivitasnya pada jenis teks lain seperti deskripsi atau eksposisi yang mungkin membutuhkan struktur berpikir berbeda. Selain itu, persiapan media ini menuntut kreativitas dan waktu ekstra dari guru untuk mengumpulkan berbagai miniatur yang relevan dengan tema, yang mungkin menjadi kendala logistik di sekolah dengan sumber daya terbatas. Keterbatasan lainnya adalah fokus penelitian yang hanya pada satu kelas, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk penelitian masa depan, disarankan agar media ini dapat dikombinasikan dengan teknologi digital atau diterapkan pada jenjang kelas yang berbeda untuk menguji konsistensi efektivitasnya. Kendati demikian, simpulan akhir tetap menegaskan bahwa *mystery box* adalah inovasi pembelajaran yang ampuh untuk mengatasi rendahnya minat dan kemampuan menulis siswa SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dengan menggunakan media pembelajaran *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN 2 limboto Barat Kabupaten Gorontalo dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa di kelas V. Pada siklus I pertemuan 1 dari 13 siswa terdapat 23% yang mampu dan tidak mampu 77%. Siklus I pertemuan 2 pada kategori mampu berkisar 38% dan tidak mampu berkisar 62%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 pada siswa yang mampu berkisar 69% dan tidak mampu 31%. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan pada kategori mampu yaitu berkisar 85% dan tidak mampu berkisar 15%. Hal tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan tindakan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Mystery Box* maka dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SDN 2 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang, B., Sarwi, S., & Sudarmin, S. (2024). Literatur review: Pengembangan media pembelajaran spinning wheel untuk meningkatkan capaian menulis naratif siswa kelas 4 SD. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1136. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3760>
- Fauzan, A., Wibowo, A., & Aminah, S. (2025). Pengaruh metode four square writing berbasis infografis terhadap keterampilan menulis teks biografi pada siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sampang tahun pelajaran 2025/2026. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1611. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6967>
- Fitri, R., Sulfasyah, S., & Latief, S. A. (2024). Pengaruh penggunaan media mistency box terhadap kemampuan menulis karangan narasi pada pelajaran bahasa Indonesia



siswa kelas V SD di Kabupaten Gowa. *Journal on Education*, 6(2), 12660. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5123>

Hasan, H. (2021). Peran media gambar berseri terhadap kemampuan menulis karangan siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(4), 169. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.99>

Husain, E. S., Halidu, S., Husain, R., Monoarfa, F., & Pulukadang, W. T. (2025). Meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi melalui model discovery learning pada siswa di SD. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4629>

Musyafa, N. F. (2020). Penggunaan model picture and picture dalam pembelajaran menulis cerpen. *Alinea: Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajaran*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.626>

Nuriza, R., Salim, M., & Hartono, B. S. (2025). Integrasi edupreneurship dalam kurikulum pendidikan dasar untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 1044. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.8054>

Pasambuna, S. Y., Abdullah, G., Aries, N. S., Marshanawiah, A., & Arif, R. M. (2025). Pengembangan media primaform untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi FPB dan KPK di sekolah dasar. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 741. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5354>

Purnamawati, P., Mustari, M., & Hadi, M. S. (2025). Penerapan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 8 di SMPN 5 Mataram. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1534. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7362>

Rahman, R. N., Suja'i, I. S., & Anasrulloh, M. (2025). Analisis implementasi Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis dan kreatif dalam pembelajaran IPAS. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1107. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6518>

Ratnawati, E., Masruhim, M. A., Abdunnur, A., & Komariyah, L. (2025). Evaluasi kebijakan sekolah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di SMP Negeri 1 Anggana. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1441. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7994>

Restivalia, S. P., & Fatimah, N. (2024). Narasi Tali Hati: Praktik inovasi sekolah penggerak dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila (P5). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4209. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7474>

Riansyah, A., Arafat, Y., & Selegi, S. F. (2024). Pengaruh model pembelajaran think talk write (TTW) terhadap kemampuan menulis teks narasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 552. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3122>

Roni, A., Sulistri, E., & Fitriyadi, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran group investigation berbantuan media mystery box terhadap keterampilan berpikir kritis IPA kelas V. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 110. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6929>

Salsabila, A., Ramadhani, C., & Faizin, M. S. (2025). Berpikir induktif sebagai dasar kompetensi sikap kritis bagi peserta didik generasi millenial abad 21. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 264. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4465>



- Sari, N., Dahlan, M. Z., Prayogo, B. H., & Pinanta, R. M. C. (2025). Upaya meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak menggunakan metode dongeng di TK PGRI 02 Ambulu. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1371. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5906>
- Yudha, P. A., Susetyo, A. M., & Aidah, C. (2025). Peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi dengan pendekatan contextual teaching and learning pada siswa SMAN Pakusari. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 842. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5089>
- Yuniarto, E., Widayanti, F. D., Rahayuningsih, S., Rahmani, A. Z., & Setya, C. D. (2025). Analisis keterbatasan media pembelajaran: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran kontekstual. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1643. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7508>
- Zakia, Z., Musaddat, S., Indrawati, D., & Makki, M. (2024). Hubungan keterampilan membaca terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV di SDN 26 Cakranegara. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 411. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3151>