

**PENGARUH MEDIA *MYSTERY BOX* TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS DESKRIPSI SISWA KELAS IV
UPTD SDN 32 BARRU**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

**ANDI TAPPARENG
NIM 105401119620**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Andi Tappareng NIM 105401119620**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor;0852 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal '12 Dzulqaidah 1445 H/21 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu 04 Mei 2024.

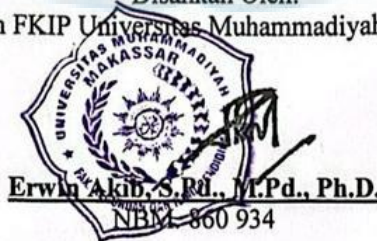
Makassar, 12 Dzulqaidah 1445 H
21 Mei 2024 M

Panitia Ujian;

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Alhem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 2. Dr. Ummu Khaltsum, S.Pd., M.Pd.
 3. Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.
 4. Abdul Rajab, S.Pd., M.Pd.



Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NIM 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru.**

Mahasiswa didik yang bersangkutan:

Nama : **Andi Tappareng**
 NIM : 105401119620
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan

Makassar, 12 Dzulqaidah 1445 H
21 Mei 2024 M

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP
 Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD
 Unismuh Makassar

Erwin Andri, S.Pd., M.Pd., Ph.D
 NIDN. 0904107602

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
 NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ANDI TAPPARENG**
NIM : 105401119620
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul : **Pengaruh Media *Mistery Box* Terhadap Kemampuan
Skripsi Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru.**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan di depan TIM adalah ASLI hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan

ANDI TAPPARENG



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ANDI TAPPARENG**
Nim : 105401119620
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1,2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2024

Yang Membuat Perjanjian,

ANDI TAPPARENG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

Keberhasilan butuh kesabaran.

Lakukan sesuatu yang lebih bernilai

Orang yang memperbaiki niat, maka akan diperbaiki kehidupannya.....

” Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Al-Baqarah: 153)

Persembahanku

kupersembahkan karya sederhana ini
sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak
atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibunda dan ayahandaku, Saudara-
saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku

ABSTRAK

Andi Tappareng. 2024.*Pengaruh Media Mistery Box Terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Aliem Bahridan Sri Rahayu.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah dalam kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru, siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan seringkali mengeluh bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan kemampuan menulis karangan deskripsi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi kelas IV UPTD SDN 32 Barru. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experimental Design* dan termasuk jenis penelitian yang bersifat kuantitatif. Sampel pada penelitian ini sebanyak 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan uji T-Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis karangan deskripsi sebelum pelaksanaan media *Mystery Box* pada *pretest* dengan nilai rata-rata 57. Sedangkan pada *posttest* mengalami perubahan 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 ($\text{Sig} = 0,013$) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,019 < 0,05$). 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.

Kata kunci: *Kemampuan menulis karangan deskripsi, media Mystery Box.*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah swt, y; melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Mystery Box Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru”. ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dansalam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lilalamin. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Segala daya dan upaya telah Penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama penulisan skripsi ini, segala hambatan dan kekurangan Penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Segala hormat Penulis mengucapkan terima kasih penulis ucapkan juga kepada kedua orang tua yang telah memberikan yang terbaik kepada penulis selama menyusun skripsi ini, Ayahanda Andi Mulyadi dan Ibunda Harma serta semua keluarga yang telah memncurahkan kasih sayang dan cintanya dalam membersarkan, mendidik dan memberikan dukungan moril maupun materi yang tak henti-hentinya memberikan kepada penulis.

Selanjutnya Penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada Dr. Aliem Bahri, M.Pd. Pembimbing I dan Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis

selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini juga Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan kepada : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Aliem Bahri, M.Pd. Ketua Prodi PGSD serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru kelas IV serta staf guru-guru UPTD SDN 32 Barru yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman-teman QUANTUM PGSD tahun 2020.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, yarrobal 'alamin.
Billahi fisabilil haq fastabiqul khaerat.

Makassar, Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Kurikulum Merdeka	9
2. Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i>	11
3. Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Kegunaan Media Pembelajaran	16
c. Manfaat Media Pembelajaran	19
4. <i>Mystery Box</i>	20
5. Langkah-Langkah Penggunaan <i>Mystery Box</i>	21
6. Keunggulan Dan Kelemahan <i>Mystery Box</i>	22

7. Kartu <i>Mystery Box</i>	23
8. Hakikat Menulis	23
a. Tujuan dan Manfaat Menulis	24
b. Karakteristik Tulisan yang Baik	25
c. Tahap Menulis	26
9. Pengertian Mengarang	27
a. Tujuan Mengarang	28
b. Langkah-Langkah Mengarang	29
10. Pengertian Karangan Deskripsi.....	29
a. Ciri-Ciri Tulisan Deskripsi.....	31
b. Jenis-Jenis Deskripsi.....	31
c. Langkah-Langkah Menulis Deskripsi.....	33
d. Karakteristik Karangan Deskripsi	33
e. Penilaian Menulis Karangan Deskripsi.....	34
11. Hasil Penelitian yang Relevan	34
B. Kerangka Pikir	36
C. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Lokasi Penelitian	39
C. Populasi Dan Sampel.....	39
D. Desain penelitian	40
E. Variabel Penelitian	41
F. Definisi Operasional Variabel.....	42
G. Instrumen Penelitian	42
H. Teknik Pengumpulan Data.....	43
I. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	54

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
A. Simpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	63



DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Populasi.....	40
3.2	Desain Penelitian	41
3.3	Standar Ketuntasan Hasil Belajar	45
4.1	Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> Bahasa Indonesia.....	48
4.2	Persentase Ketuntasan <i>Pretest</i>	49
4.3	Data Hasil Belajar <i>Post-test</i> Bahasa Indonesia	51
4.4	Persentase Ketuntasan <i>Posttest</i>	52
4.5	Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	38
4.1	Diagram Batang Hasil <i>Pretest</i>	49
4.2	Diagram Batang Hasil <i>Posttest</i>	51



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Modul Ajar	63
2	MateriAjar	67
3	<i>Pretest</i>	70
4	<i>Post-Test</i>	72
5	Penilaian Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi	74
6	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	78
7	Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Guru	82
8	Hasil Analisis Uji T	84
9	Persuratan dan Hasil Uji Turnitin	86
10	Dokumentasi Penelitian	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbahasa 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. 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. 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 yaitu 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. Batasan yang dibuat Nurgiyanto sangat 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 IVUPTD 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 siswakelas IVUPTD SDN 32 Barru tahun pelajaran 2023/2024, yaitu dari 18siswa 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 IVUPTD 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. Dalam pengembangan gagasan pokok tanpa kerangka karangan, siswa berimajinasi tanpa arah yang memungkinkan munculnya kata-kata yang tidak bermakna dan melenceng dari gagasan pokok yang ada. Sebagai penulis karangan pemula, siswa masih membutuhkan bimbingan dalam menulis karangan, mulai dari memunculkan dan mengembangkan gagasan menjadi kerangka sampai pada tahap menulis karangan secara utuh.

Permasalahan menulis karangan deskripsi yang dialami oleh siswakesel 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. *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 di dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya dibuka, 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 *misteribox* adalah sebuah media yang berbentuk kotak atau kubus, tidak tembus pandang dan di dalamnya terdapat kejutan-kejutan Untuk menarik perhatian siswa (Renggani, 2022:16).

Berdasarkan uraian di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang adakah “Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan alternatif pemecahan masalah yang sudah dikemukakan pada poin sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media *Mystery Box* berpengaruh terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penerapan media *Mystery Box* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi sebagai salah satu peningkatan hasil belajar
 - b. Sebagai dasar atau acuan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa: Dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan terutama siswa yang mempunyai hasil belajar yang masih rendah dalam menulis karangan.
 - b. Bagi Peneliti: Hasil penelitian dapat menambah pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam mencari metode pembelajaran yang sesuai dengan materi menulis karangan.
 - c. Bagi Guru: Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran menulis karangan di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun oleh guru dapat diminimalkan.

- d. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka adalah sebuah nama kurikulum baru yang telah di sahkan sebagai kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013 dan kurikulum darurat. Kurikulum ini akan di implementasikan secara menyeluruh pada tahun 2024 setelah dilakukan evaluasi K-13 (Mubarak, 2022:7).

Inti dari kurikulum merdeka ini adalah merdeka belajar. Hal ini dikonsept agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Misalnya, jika dua anak dalam satu keluarga memiliki minat yang berbeda, maka tolok ukur yang dipakai untuk menilai tidak sama. Kemudian anak juga tidak bisa dipaksakan mempelajari suatu hal yang tidak disukai sehingga akan memberikan otonomi dan kemerdekaan bagi siswa dan sekolah. Penerapan kurikulum merdeka terbuka untuk seluruh satuan pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, Pendidikan Khusus, dan Kesetaraan. Selain itu, satuan pendidikan menentukan pilihan berdasarkan angket kesiapan implementasi kurikulum merdeka yang mengukur kesiapan guru, tenaga kependidikan dan satuan pendidikan dalam pengembangan kurikulum. Pilihan yang paling sesuai mengacu pada kesiapan satuan pendidikan sehingga implementasi kurikulum merdeka semakin efektif jika makin sesuai kebutuhan (Matin, 2022:62).

Menurut kemendikbud Nadiem Makariem, inti dari kurikulum merdeka adalah merdeka belajar, yaitu konsep yang dibuat agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Jika sebelumnya di kurikulum 2013 peserta didik harus mempelajari semua mata pelajaran (di tingkat TK hingga SMP) dan akan dijuruskan menjadi IPA/IPS di tingkat SMA, lain halnya dengan kurikulum merdeka. Di kurikulum merdeka, peserta didik tidak akan lagi menjalani hal seperti itu. Kurikulum merdeka, peserta didik tidak akan lagi 'dipaksa' untuk mempelajari mata pelajaran yang bukan menjadi minat utamanya. Peserta didik bisa dengan 'merdeka' memilih materi yang ingin dipelajari sesuai minat masing-masing. Ini dia yang dimaksud dengan konsep merdeka belajar (Soekamto, 2022:100).

Kurikulum ini juga mengutamakan strategi pembelajaran berbasis proyek. Artinya, peserta didik akan mengimplementasikan materi yang telah dipelajari melalui proyek atau studi kasus, sehingga pemahaman konsep bisa lebih terlaksana. Nama proyek ini adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini sifatnya lintas mapel. Melalui proyek ini, siswa diminta untuk melakukan observasi masalah dari konteks lokal dan memberikan solusi nyata terhadap masalah tersebut (Sandra, 2022).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik.

2. Model Pembelajaran *Talking Stick*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dapat juga diartikan suatu pendekatan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Ahyar et al., 2021; Jayul & Irwanto, 2020; Octavia, 2020). pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses mengajar (Parhusip, 2018).

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk suatu kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan bimbingan pembelajaran dikelas atau yang lain (Darmawan & Wahyudin, 2018). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar (Sari & Noer, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dibuat oleh guru yang digunakan untuk mengatur dan menyusun materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sebagai pedoman yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa mudah menerima dan mengerti apa yang diajarkan oleh guru didalam proses pembelajaran mengajar yang dilaksanakan disekolah.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Talking Stick*

Talking Stick adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti berbicara. *Talking Stick* (Tongkat Berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara menyampaikan pendapat. *Talking Stick* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran (Hasibuan, 2020). Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan satu dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif (Togatorop, 2023). Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan satu dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat model ini sangat sederhana dan cukup mudah untuk dipraktikkan, khususnya pada siswa SD, SMP, dan SMA/SMK. *Talking Stick* adalah model yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku) (Singarimbun, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran. Bagi siswa yang mendapatkan tongkat, siswa mempersentasikan kedepan hasil dari diskusi yang mereka diskusikan di sekolah.

c. Langkah-langkah Model *Talking Stick*

Langkah-langkah *Talking Stick* adalah (Nilayanti et al., 2019):

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran *Talking Stick*

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada saat itu.	1. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
2. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang.	2. Siswa membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang
3. Guru menyiapkan tongkat yang panjangnya 20cm.	3. Siswa dengan tertib mendengarkan penjelasan guru mengenai model pembelajaran <i>talking stick</i>
4. Setelah itu, guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran tersebut dalam waktu yang telah ditentukan.	4. Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru
5. Membimbing siswa dalam berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.	5. Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana
6. Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan pembelajarannya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.	6. Siswa menutup isi bacaan
7. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.	7. Siswa menerima tongkat dari guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
8. Membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan.	8. Siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan
9. Setelah semuanya mendapat giliran, guru membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi,	9. Siswa bersama guru membuat kesimpulan

baik individu ataupun secara kelompok dan setelah itu menutup pelajaran.	
--	--

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Talking Stick*

Kelebihan model *taling stick* antara lain (Nilayanti et al., 2019): a) Menguji kesiapan siswa dalam penguasaan materi pelajaran. b) Melatih membaca dan memahami dengan cepat materi yang telah di sampaikan. c) Agar lebih giat belajar karena siswa tidak pernah tau tongkat akan sampai pada gilirannya. Sementara Kelemahan dari model pembelajaran *Talking Stick* yaitu jika ada siswa yang tidak memahami pembelajaran, siswa akan merasa gelisah dan khawatir ketika nanti giliran tongkat berada pada tangannya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

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.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran juga sebagai alternatif penyampaian materi. Hakikat media pembelajaran yaitu sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau

informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran (Rusman, 2020:87).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2019:42) . Sedangkan menurut Hasninda (2018), media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang menginginkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pendapat lain mengenai media pembelajaran berasal dari Daryanto (2020:56), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak bisa berlangsung secara maksimal. Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sebuah pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membantu kinerja guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran juga diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa sehingga prestasi belajarnya dapat

meningkat. Pemilihan media pembelajaran di Sekolah Dasar harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip media diantaranya:

- 1) Tujuan pemilihan media. Media yang digunakan harus memiliki maksud atau tujuan yang jelas. Media dipilih dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan indikator pada pembelajaran menulis karangan deskripsi. Bukan hanya tujuannya tetapi pemilihan media juga harus memperhatikan subjek atau pengguna yang menerima. Dengan demikian media dipilih apakah ditujukan untuk pembelajaran yang bersifat umum atau hanya sekedar hiburan.
- 2) Karakteristik media pembelajaran. Karakteristik ini dilihat dari cara pembuatan, cara menggunakan, dan kemampuannya. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami media yang akan digunakan. Apabila guru kurang memahami media tersebut, guru akan mengalami kesulitan dalam penggunaannya.
- 3) Alternatif pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan. Guru bisa menentukan media pembelajaran yang akan dipilih dan guru dapat membandingkan media yang akan digunakan sesuai tujuan pembelajaran baik dari segi keefektifan tempat dan waktu. (Dirman & Juarsih 2020:56).

b. Kegunaan Media

Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis. Media berfungsi untuk

memperjelas materi yang disampaikan. Media juga membuat konsep-konsep yang abstrak menjadi kongkrit. Konsep yang masih abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa dapat disederhanakan atau dikonkritkan dengan media pembelajaran.

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Keterbatasan yang dimaksud dapat berupa obyek yang terlalu besar, maka bisa diganti dengan gambar, film atau bingkai. Obyek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan mikro, film bingkai atau gambar. Konsep yang terlalu luas seperti gunung, gempa bumi, iklim dan lain-lain dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar, miniatur, dan lain-lain.
- 3) Menimbulkan gairah belajar. Media juga bisa sebagai alat untuk menarik perhatian siswa untuk menanggulangi masalah kejenuhan. Melalui media, pembelajaran akan terkesan menyenangkan dan suasana akan lebih aktif. Siswa akan mudah dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media yang semakin canggih justru akan diminati oleh siswa. Media dapat menyampaikan informasi melalui gambar, suara, gerakan dan warna, sehingga dapat membantu guru menciptakan suasana belajar lebih hidup dan tidak membosankan.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat, kemampuan visual, auditori, dan kinestetik. Keberhasilan proses belajar ditentukan oleh kemampuan dan strategi yang digunakan oleh guru. Melalui media pembelajaran siswa akan mudah menyerap informasi yang disampaikan

dengan kemampuan yang dimilikinya. Siswa akan belajar secara optimal ketika terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilannya untuk lebih kritis dan kreatif.

- 5) Memberikan rangsangan yang sama dan mempersamakan persepsi. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang sedang dipelajari. Pengamatan siswa terhadap sesuatu biasanya berbeda-beda. Melalui media guru lebih mudah memberikan persepsi yang sama kepada siswa terhadap suatu benda atau peristiwa tertentu (Daryanto, 2020:60).

Sedangkan Levied and Lentz dalam (Arsyad, 2020:98) mengemukakan, fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau saat mengikuti pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat mengakomodasi siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang

disajikan dengan teks atau verbal

Macam-macam media pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai berikut:

- 1) Media auditif, media yang menggunakan unsur suara. Media ini hanya bias didengarkan saja, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, media yang dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Media visual seperti foto, film slide, lukisan, bahan cetak.
- 3) Media audio visual, media yang menggunakan unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat, seperti video, slide suara, film (Dirman & Juarsih, 2020:98).

Guru harus dapat memahami karakteristik siswa. Siswa Sekolah Dasar memiliki karakteristik senang apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media atau alat peraga lainnya. Media yang menarik akan merangsang rasa ingin tahu siswa. Siswa akan berpikir aktif untuk mengeksplor segala kemampuan kognitifnya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar adalah media *Mystery Box*.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Sardiman (2020:16) adalah:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar dan film bingkai, objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, kejadian atau peristiwa

yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

- 3) Menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran selain menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dalam penyampaian, manfaat adanya media pembelajaran bisa mengatasi siswa yang lambat menerima pembelajaran, karena dengan adanya objek secara langsung seperti gambar, video, animasi, dan film menjadikan siswa lebih mudah menerima materi dan memahami dibandingkan hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan.

4. *Mystery Box*

Mystery Box (kotak misteri) adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan *Mystery*

Box (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 di dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya dibuka, 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 *Mystery Box* adalah sebuah media yang berbentuk kotak atau kubus, tidak

tembus pandang dan didalamnya terdapat kejutan-kejutan Untuk menarik perhatian siswa(Renggani,2022:16).

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. Kartu termasuk jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar (Rahmat, 2019:78). Media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu tersebut biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan (Arsyad, 2020:67). Media ini disebut *Mystery Box* karena kotak tertutup dan masih menjadi misteri apa yang ada didalam kotak. Sehingga membuat siswa penasaran dan diharapkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa menjadi aktif, serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Mystery Box* Dalam Menulis Karangan Deskripsi

Langkah-langkah penggunaan media *Mystery Box* dalam Pembelajaran (Ni'mah, 2022:3) yaitu:

- 1) Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran
- 2) Guru memberikan pemahaman tentang menulis karangan deskripsi.
- 3) Kemudian guru memberikan tugas terhadap siswa tentang menulis karangan deskripsi.
- 4) Kemudian guru menunjukkan bagaimana cara menggunakan media *Mystery Box* kepada siswa. Misalnya guru memberi tugas pada siswa untuk mengambil satu kartu yang berada didalam kotak *Mystery Box* kemudian siswa menyebutkan judul/topik yang ada pada kartu yang baru diambilnya dan menuliskan karangan deskripsi berdasarkan judul/topik tersebut.

6. Keunggulan dan Kelemahan Media *Mystery Box*

Rahmat (2019:79) menyebutkan keunggulan dan kelemahan media *Mystery Box* adalah sebagai berikut:

a. Keunggulan Media *Mystery Box*

- 1) Pembuatan media *Mystery Box* dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Setiap lapisan kotak terdapat kejutan yang berbeda yang dapat menarik perhatian siswa.
- 3) Tampilan *Mystery Box* menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran lebih inovatif.
- 4) Mengembangkan kreatifitas para pendididkan siswa.

5) Menumbuhkan imajinasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Kelemahan Media *Mystery Box*

- 1) Pada proses pembuatannya, media ini membutuhkan waktu dan dana untuk berkratifitas dalam mengembangkan karya media pembelajaran yang inovatif dengan tema yang bisa disesuaikan.
- 2) Bahan yang digunakan menentukan tahan lamanya media *Mystery Box* ini.
- 3) Tidak mudah mencari bahan material kotak yang berkualitas dengan harga pas.

7. Kartu *Mystery Box*

Permainan kotak misteri berisi media kartu yang berbentuk persegi panjang berukuran 10 cm x 6 cm yang terbuat dari kardus yang dibungkus dengan kertas warna-warni dan ditemplei gambar serta diberi judul/topik. Cara penggunaannya dengan melalui permainan dimana siswa diminta untuk mengambil satu kartu yang berada didalam kotak *Mystery Box* kemudian siswa menyebutkan judul/topik yang ada pada kartu yang baru diambilnya dan menuliskan karangan deskripsi berdasarkan judul/topik yang telah diambil.

8. Hakikat Menulis

Kegiatan menulis adalah salah satu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar yang dialami oleh siswa. Dimana kegiatan menulis ini menuntut banyak keterampilan. Munirah (2018:2), mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu bentuk komunikasi yang tidak langsung untuk menyampaikan gagasan penulis kepada pembaca dengan menggunakan media

bahasa yang dilengkapi dengan unsur suprasegmental. Oleh karena itu, menulis perlu dipelajari dan dilatih secara intensif.

Sedangkan Imron Rosidi (2019:2) mengungkapkan bahwa menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca. Menurut Abbas (2020: 127) menulis adalah proses berpikir yang berkesinambungan, mulai dari mencoba, dan sampai dengan mengulas kembali. Bahri Aliem (2021) menyebutkan bahwa keterampilan menulis dapat menjadi penilaian untuk mengukur penguasaan berbahasa yang lain. Alasannya, kemampuan menyimak murid dapat diukur dengan mengungkapkan kembali objek atau sesuatu yang disimak secara tertulis. Rahayu (2023: 106) menyebutkan bahwa aktivitas menulis merupakan salah satu manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa paling akhir yang dikuasai pembelajar bahasa setelah menyimak, membaca, dan berbicara.

Dari berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan proses berpikir untuk menuangkan gagasan pikiran ke dalam lambang-lambang bahasa tulis supaya dapat dibaca, dipahami dan dikomunikasikan dengan baik kepada orang lain.

a. Tujuan dan Manfaat Menulis

Menurut Hartig dalam Henry Guntur Tarigan (2018:25), menyebutkan menulis mempunyai tujuan yaitu penugasan, altruistic, persuasive, informasi, pernyataan diri, kreatif, dan pemecahan masalah. Begitu pentingnya menulis karena kita dapat mencurahkan segala pikiran kita, menambah wawasan dan

informasi untuk terus berkembang dan berfikir maju. Yang kemudian kita bisa memecahkan beberapa masalah yang terjadi seputar yang dapat kita fahami.

Ambo (2018: 6), mengemukakan manfaat menulis sebagai berikut.

- 1) Menulis menolong kita menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui.
- 2) Menulis menghasilkan ide-ide baru. Tindakan menulis merangsang pikiran kita untuk mengadakan hubungan, mencari pertalian dan menarik persamaan (analogi) yang tidak akan pernah terjadi seandainya kita tidak mulai menulis.
- 3) Menulis menjadikan pikiran seseorang siap untuk dilihat dan dievaluasikan.
- 4) Menulis membantu kita menyerap dan menguasai informasi baru; kita akan memahami banyak materi lebih baik dan menyimpannya lebih lama jika kita menulis tentang hal itu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan mengenai manfaat menulis adalah sarana untuk mengungkapkan diri, ide serta gagasan, memunculkan ide baru, menyerap dan memproses informasi.

b. Karakteristik Tulisan yang Baik

Seorang penulis pasti menginginkan tulisannya dapat dibaca dengan baik oleh orang lain. Agar maksud dan tujuan penulis tersampaikan dengan kepada pembaca maka penulisannya harus memenuhi karakteristik tulisan yang baik.

Tarigan Adelstin & Pival (dalam Henry Guntur Tarigan, 2018:6) menyatakan bahwa tulisan yang baik mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samar-samar.
- b) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk menulis secara meyakinkan: menarik minat para pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemonstrasikan suatu pengertian yang masuk akal dan cermat teliti mengenai hal itu.
- c) Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya.

Berdasarkan berbagai macam pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik tulisan yang baik yaitu, menggunakan kalimat yang efektif sehingga mudah untuk dipahami, tidak memalsukan atau meniru karya orang lain, tidak membingungkan pembaca.

c. Tahap Menulis

Kegiatan menulis merupakan suatu kegiatan yang bisa dilakukan oleh semua orang dimana dalam menulis itu ada sebuah proses. Akhadiah, dkk.(2018:2) mengemukakan tahapan menulis sebagai berikut:

1) Tahap Prapenulisan

Tahap ini merupakan tahap perencanaan atau persiapan menulis dan mencakup beberapa langkah kegiatan. Kegiatan awal yang dilakukan ketika mau menulis karangan adalah menentukan topik. Ini berarti, bahwa

menentukan apa yang akan dibahas nantinya dalam tulisan. Setelah menentukan topik, maka langkah selanjutnya adalah membatasi topik.

2) Tahap Penulisan

Pada tahap ini membahas setiap topik yang akan dibahas atau disusun. Pemilihan kata yang tepat harus diperhatikan, kata-kata itu nanti akan dirangkai menjadi sebuah kalimat yang efektif. Selanjutnya kalimat-kalimat itu nanti disusun menjadi sebuah paragraf.

3) Tahap Revisi

Jika suatu tulisan sudah selesai dikerjakan, maka tulisan tersebut dibaca kembali untuk mengetahui apakah perlu untuk dilakukan revisi mengenai tulisan tersebut. paragraf, pengetikan catatan kaki, daftar pustaka dan sebagainya. Jika sudah tidak ada lagi yang direvisi, maka selesai sudah tulisan tersebut.

4) Evaluasi Keterampilan Menulis

Merupakan suatu evaluasi yang mengukur keterampilan siswa dalam mengungkapkan gagasan, menentukan teknik penyajiannya (dalam mengarang), dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar didalam bahasa tulisan.

9. Pengertian Mengarang

Karangan adalah sekelompok kalimat yang saling berhubungan dan bersama-sama menjelaskan satu unit buah pikiran untuk mendukung buah pikiran yang lebih besar, yaitu buah pikiran yang diungkapkan dalam seluruh

tulisan (Wiyanto, 2020: 15). Sependapat dengan Wiyanto, karangan mungkin menyajikan fakta (berupa benda, kejadian, gejala, sifat atau ciri sesuatu dan sebagainya), pendapat atau sikap dan tanggapan, imajinasi, ramalan dan sebagainya (Akhadiah, 2018:46).

Sejalan dengan pendapat Wiyanto dan Akhadiah, Nursisto (2018:5) berpendapat mengarang merupakan kemampuan berkomunikasi melalui bahasa yang tingkatannya paling tinggi. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengarang adalah pengungkapan fakta melalui tulisan untuk dikomunikasikan dengan orang lain.

a. Tujuan Mengarang

Hairston (dalam Nursisto, 2018:8) mengemukakan beberapa tujuan mengarang sebagai berikut.

- 1) Sarana untuk menemukan sesuatu
- 2) Memunculkan ide baru
- 3) Melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang
- 4) Membantu untuk menyerap dan memproses informasi
Sebelum melakukan kegiatan, harus belajar menguasai topik-topik dengan baik. Apabila hal itu dilakukan terus akan dapat mempertajam dalam menyerap dan memperoleh informasi.
- 5) Melatih untuk berpikir aktif

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan mengarang adalah memunculkan ide baru, melatih untuk berfikir aktif, merangsang proses berfikir pembaca, dan menyampaikan pikiran perasaan dalam bentuk tertulis.

b. Langkah-Langkah Mengarang

Menurut Nursisto (2018:51) langkah-langkah menulis karangan sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik.
- 2) Menentukan tujuan.
- 3) Mengumpulkan bahan.
- 4) Menyusun kerangka.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan mengenai langkah-langkah mengarang adalah menentukan topik, mengumpulkan bahan, menyusun kerangka, merumuskan tujuan deskripsi dan mengembangkan karangan.

10. Pengertian Deskripsi

Kata deskripsi berasal dari kata Latin *describera* yang berarti menulis tentang atau memberitakan sesuatu hal, sebaliknya kata deskripsi dapat diterjemahkan menjadi pemerian yang berasal dari kata *perimemerikan* yang berarti melukiskan sesuatu hal. Dalam kamus bahasa Inggris kata deskripsi adalah *describe* dan *description*. *Describe* yang berarti melukiskan; menggambarkan; membuat; sedangkan *description* yakni gambaran; lukisan. *Describe* lebih mengarah kepada penjelasan sebagai kata kerja, sedangkan *description* lebih sebagai kata benda. Rofi'uddin, Ahmad dkk (2020:117) mengemukakan bahwa deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang

melukiskan suatu objek (berupaorang, benda, tempat, kejadian dan sebagainya) dengan kata-kata dalamkeadaan yang sebenarnya. Dalam karangan deskripsi penulismenunjukkan bentuk, rupa, suara, bau, rasa, suasana, situasi sesuatuobjek. Dalam menunjukkan sesuatu tersebut penulis seakan-akanmenghadirkan sesuatu dihadapan pembaca, sehingga seolah-olahpembaca dapat melihat, mendengar, meraba, merasakan objek yangdihadirkan oleh si penulis.

Menurut St.Y. Slamet (2018:103), mengungkapkan bahwa deskripsi(pemerian) adalah wacana yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman, danperasaan penulisnya. Sasaran yang dituju yakni menciptakan ataumemungkinkan terciptanya daya imajinasi (daya khayal) pembacasehingga ia seolah-olah melihat, mengalami, dan merasakan sendiri apayang dialami oleh pembuat wacana. Disini penulis berusahamemindahkan kesan-kesan hasil pengamatan dan perasaannya kepadapembaca dengan membeberkan sifat dan semua perincian yang ada padasebuah objek ke dalam wacana deskripsi. Oleh karena itu, menuliskarangan deskripsi dapat dikatakan lebih menekankan pada dimensiruang.

Hal senada dikemukakan oleh Syamsuddin, dkk (2018:81) bahwa paragraf deskripsi bertujuan menggambarkan suatu benda, tempat,keadaan, atau peristiwa tertentu dengan kata-kata. Misalnyamenggambarakan objek berupa benda atau orang, digambarkan seolaholah merasakan, menikmati, atau merasa menjadi bagiannya. Semuanyadigambarkan dengan terperinci.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa menulis deskripsi adalah suatu jenis karangan yang melukiskan suatu objek tertentu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, merasakan, mencium secara imajinatif apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dicium oleh penulis tentang objek yang dimaksud.

a. Ciri-Ciri Tulisan Deskripsi

Dalam menulis deskripsi diperlukan kecermatan pengamatan dan ketelitian untuk menggambarkan suatu obyek. Untuk itu, penulis harus benar-benar memahami ciri-ciri dari tulisan deskripsi tersebut. Adapun ciri-ciri deskripsi menurut M. Atar Semi (2018:66) ada lima, yaitu:

- 1) Karangan deskripsi memperlihatkan detil atau rincian tentang objek.
- 2) Karangan deskripsi lebih bersifat mempengaruhi emosi dan membentuk imajinasi pembaca.
- 3) Karangan deskripsi umumnya menyangkut objek yang dapat di indera oleh pancaindera sehingga objeknya pada umumnya berupabenda, alam, warna, dan manusia.
- 4) Penyampaian karangan deskripsi dengan gaya memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah
- 5) Organisasi penyajian lebih umum menggunakan susunan ruang.

b. Jenis-Jenis Deskripsi

Menurut Keraf (2019:169) wacana dalam bentuk deskripsi dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Deskripsi tempat

Deskripsi tempat berdasarkan pada tiga hal yaitu suasana hati, bagian yang relevan, dan urutan kejadiannya. Dalam kaitannya dengan suasana hati yang manakah yang paling menonjol untuk dijadikan landasan. Berkaitan dengan bagian yang relevan menulis deskripsi juga harus mampu memilih detail-detail yang relevan untuk mendapatkan gambaran tentang suasana hati. Sedangkan berkaitan dengan urutan penyampaian, pengarang dituntut pula mampu menetapkan urutan yang paling baik dalam menampilkan detail yang dipilih. Mungkin seorang penulis mengurutkan dari bagian yang tidak penting ke bagian yang penting atau sebaliknya.

2) Deskripsi orang atau tokoh

Untuk mendeskripsikan seorang tokoh dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti:

- a) Menggambarkan fisik yang bertujuan memberikan gambaran yang jelas-jelasnya tentang keadaan tubuh seorang tokoh.
- b) Menggambarkan tindak tanduk seseorang tokoh. Dalam hal ini pengarang mengikuti dengan cermat semua tindak tanduk perbuatan, gerak-gerik sang tokoh. Dari satu tempat ke tempat lain atau dari waktu ke waktu lain.

- c) Menggambarkan keadaan tokoh yang mengelilingi sang tokoh misalnya menggambarkan tentang pakaian, tempat kediaman, kendaraan dsb.
- d) Menggambarkan perasaan dan pikiran tokoh. Hal ini tidak dapat diserap oleh pancaindera manusia. Namun diantara perasaan dan unsur fisik merupakan hubungan yang sangat erat. Pancaran wajah, gerak bibir pandangan mata dan gerak tubuh merupakan petunjuk tentang keadaan perasaan seseorang pada waktu itu.
- e) Menggambarkan watak seseorang. Aspek perwatakan inilah yang paling sulit dideskripsikan.

c. Langkah-Langkah Menulis Deskripsi

Langkah-langkah menulis deskripsi menurut Dalman (2020:99) langkah-langkah menulis deskripsi yaitu: (1) tentukan objek atau tema yang akan di deskripsikan, (2) tentukan tujuan, (3) mengumpulkan data dengan mengamati objek yang akan di deskripsikan, (4) menyusun data tersebut ke dalam urutan yang baik (sistematis) atau membuat kerangka karangan, (5) menguraikan atau mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan deskripsi yang sesuai dengan tema yang ditentukan.

d. Karakteristik Karangan Deskripsi

Nursisto (2018:41) menyebutkan karangan deskripsi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Menggambarkan objek dengan apa adanya
- 2) Melukiskan objek dengan sehidup-hidupnya
- 3) Tidak ada pertimbangan atau pendapat.

Dapat disimpulkan, karakteristik karangan deskripsi yaitu menggambarkan objek yang dapat dibuktikan indera manusia sehingga mampu membuat pembaca seolah-olah turut mendengar, menyaksikan, mengalami, dan merasakan seperti apa yang dirasakan oleh pengarangnya. Karakteristik karangan deskripsi dalam penelitian ini yaitu isinya menggambarkan keadaan objek yang sudah diamati bersama.

e. Penilaian Menulis Karangan Deskripsi

Penilaian menulis karangan dapat dilakukan secara per aspek atau secara holistik. Penilaian holistik yang dimaksud adalah penilaian karangan yang dilakukan secara utuh, tanpa melihat bagian-bagiannya. Penilaian per aspek dilakukan dengan cara menilai bagian-bagian karangan, misalnya: struktur tata bahasa, pemilihan diksi, penggunaan tanda baca dan ejaan, organisasi ide, gaya penulisan, serta kekuatan argumentasi yang disajikan. Hasil akhir penilaian merupakan gabungan dari hasil penilaian per aspek.

11. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *Mystery Box* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sunariati Rintik (2019) judul, “Hubungan Antara Penggunaan Media *Mystery Box* Dan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV Muhammadiyah Program Khusus Rabbani Kecamatan Karangom”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan media *Mystery Box* dengan struktur

kalimat dengan kemampuan menulis karangan deskripsi. Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan media *Mystery Box*, perbedaannya terletak pada jenis penelitian, mata pelajaran, lokasi penelitian dan tahun ajaran.

- b. Muhammad Bagus Riskiawan, Maryadi Maryadi, (2019) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa SDN di Gugus Gajah Mada Talun Pekalongan”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat: (1) hubungan penggunaan media *Mystery Box* dengan kemampuan menulis Karangan deskripsi siswa sebesar 0,8817 dan (2) pengaruh penggunaan media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa sebesar 78%. Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan media *Mystery Box*, perbedaannya terletak pada jenis penelitian, mata pelajaran, lokasi penelitian dan tahun ajaran.
- c. Neneng Eliana (2020) judul “Analisis Penggunaan Media *Mystery Box* dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Mystery Box* berpengaruh dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Sekolah Dasar. Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan media *Mystery Box*, perbedaannya terletak pada jenis penelitian, mata pelajaran, lokasi penelitian dan tahun ajaran.

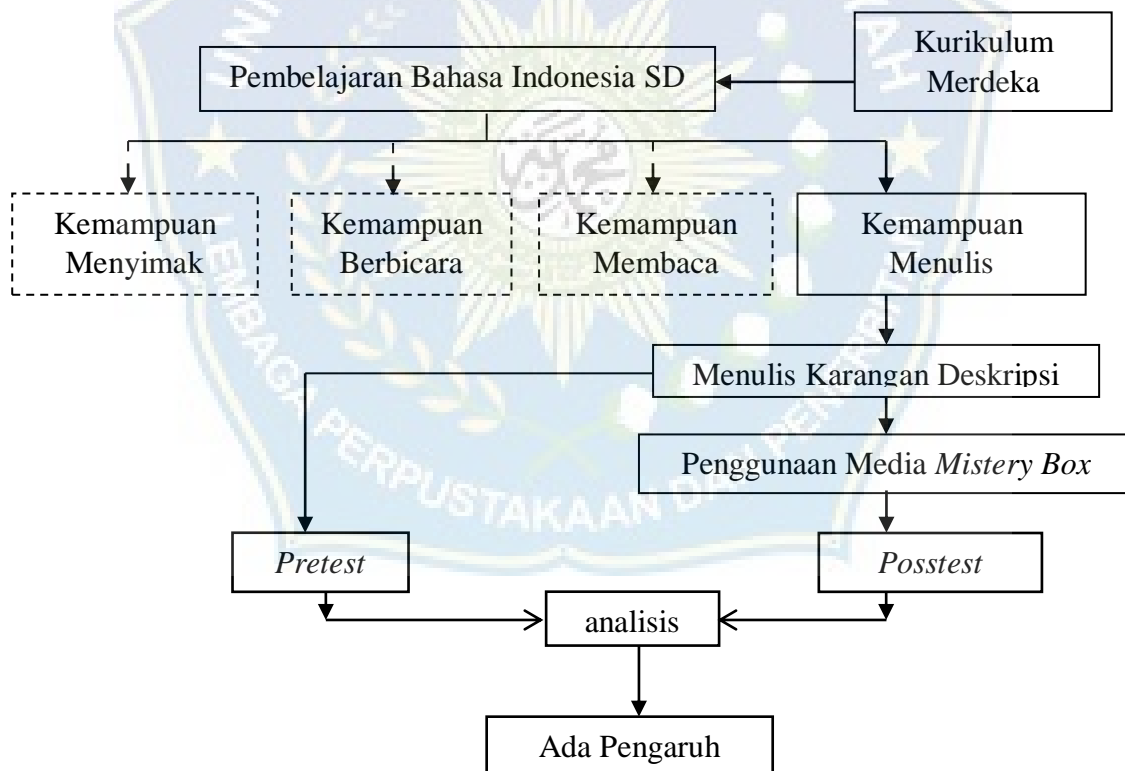
- d. Maulina (2023) dengan judul “Model Pembelajaran *Cooperative Type Talking Stick* Berbantuan Media *PopUpBook* Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai sig untuk nilai thitung keterampilan berbicara ini adalah 19,771 dan untuk nilai ttabel sebesar 2,003 dengan tingkat signifikan 0,05. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Type Talking Stick* dengan bantuan Model Pembelajaran *PopUpBook* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar (Maulina & Rosyidi, 2023). Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan model *Talking Stick*, perbedaannya terletak pada jenis penelitian, mata pelajaran, lokasi penelitian dan tahun ajaran.
- e. Pinontoan (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD GMIM 1 Sarongsong”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar pada siklus I 66,67% pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *talking stick* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD GMIM 1 Sarongsong (Pinontoan et al., 2023). Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan model *Talking Stick*, perbedaannya terletak pada jenis penelitian, mata pelajaran, lokasi penelitian dan tahun ajaran.

B. Kerangka Pikir

Kurikulum merdeka adalah sebuah nama kurikulum baru yang telah di sahkan sebagai kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013 dan kurikulum darurat. Kurikulum ini akan di implementasikan secara menyeluruh pada tahun 2024 setelah dilakukan evaluasi K-13. Pembelajaran bahasa Indonesia menuntut siswa mampu berkomunikasi dalam segala bidang sosial dan lainnya, baik secara lisan maupun tulisan. Terdapat empat jenis teks yang dibelajarkan, yaitu teks deskripsi, teks deskripsi, teks prosedur, dan teks laporan hasil observasi. Teks deskripsi adalah suatu karang yang menggambarkan sesuatu/objek yang dilihat, didengar, dan dirasakan menggunakan kata-kata sehingga, orang lain dapat seolah-olah mengalami apayang dilihat, didengar, dan dirasakan oleh penulis. Teks deskripsi juga merupakan sesuatu yang baru pada tingkatan SD/MIN, karena pada kurikulum sebelumnya deskripsi hanya dibelajarkan pada tingkat SMP/MTS. Untuk menciptakan siswa yang terampil menulis khususnya menulis teks deskripsi, seorang guru harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk siswa.

Pembelajaran menulis menjadi dasar utama dalam melatih keterampilan menulis siswa. Semakin banyak berlatih menulis, maka akan semakin menguasai keterampilan menulis. Tanpa berlatih, proses atau keterampilan menulis itu tidak akan bisa dilakukan. Mengarang adalah bentuk keterampilan yang bermanfaat untuk mengekspresikan diri siswa.

Media *Mystery Box* merupakan teknik di mana siswa diharapkan dapat menulis karangan deskripsi secara runtut, logis, dan sistematis berdasarkan objek yang dilihatnya. Dengan bantuan media *Mystery Box*, siswa diharapkan mendapat gambaran secara konkrit mengenai hal-hal yang akan ditulis, antara lain dalam menentukan topik karangandeskripsi, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk mengembangkan imajinasi siswa dalam menuangkan ide, pikiran, dan gagasan sesuai dengan keadaan sekitar ke dalam bentuk tulisan. Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini adalah sebagai berikut :



Bagan 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh media *Mystery Box* terhadap keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru.

H_1 : Ada pengaruh media *Mystery Box* terhadap keterampilan m karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dan termasuk jenis penelitian yang bersifat kuantitatif. *Quasi experimental design* adalah jenis desain penelitian yang memiliki kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Peneliti menggunakan desain quasi experimental design karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di UPTD SDN 32 Barru pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

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. Berikut ini populasi dalam penelitian ini disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Populasi	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas IV	11	7	18

Sumber : Data UPTD SDN 32 Barru (2023)

2. Sampel

Sugiyono (2020:118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

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.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan sehubungan dengan penelitian *Quasi Experimental Design* ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Desain penelitian ini menurut Sugiyono (2020:109) hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* pada desain penelitian *Pre Experimental Design*, hanya saja pada desain penelitiannya, baik pada kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak (*random*). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.2 Desain Penelitian

$O_1 X O_2$

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan

X : Penerapan media *Mystery Box*

O_2 : Nilai *posttest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas IV setelah digunakan media *Mystery Box*.

(Sugiyono, 2020: 110-111)

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2020:128) bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan”.

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Variabel X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Mystery Box*.

2. Variabel Terikat (Variabel Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis karangan deskripsi.

F. Definisi Operasional Variabel

Sugiyono (2020: 61) bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Media *Mystery Box* adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang yang berisi kartu kata.
2. Keterampilan menulis karangan deskripsi adalah suatu jenis karangan yang melukiskan suatu objek tertentu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, merasakan, mencium secara imajinatif apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dicium oleh penulis tentang objek yang dimaksud.

G. Instrument Penelitian

Hidayati (2019: 57) bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes hasil belajar dan lembar observasi.

1. Tes Hasil Belajar

Instrumen tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest-posttest* yang diberikan sebelum perlakuan dan di akhir pertemuan, bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IVUPTD SDN 32 Barru. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar keterampilan menulis karangan deskripsi. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan belajar yang dapat dicapai oleh siswa. Tes yang diberikan kepada siswa berupa soal sesuai dengan materi keterampilan menulis karangan deskripsi.

2. Lembar observasi

Lembar observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian disusun dalam bentuk lembar pengamatan yang berhubungan dengan bentuk penggunaan media *Mystery Box* yang digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran tersebut pada saat pembelajaran berlangsung untuk setiap langkah-langkah (*sintaks*) pembelajarannya. Keseluruhan butir instrumen pada lembar pengamatan ini dilihat pula dari aspek pengamatan terhadap guru dan juga pada aspek siswa berdasarkan langkah-langkah penggunaan media *Mystery Box* yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2020: 308). 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*:

1. *Pretest*

Pretest dilakukan sebelum *treatment* atau sebelum menggunakan media *Mystery Box*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan.

2. *Treatment* /Tindakan

Tindakan diberikan melalui kegiatan pembelajaran media *Mystery Box*. Materi yang diberikan berkaitan dengan keterampilan menulis karangan deskripsi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

3. *Posttest*

Posttest dilakukan setelah diberikan perlakuan (penggunaan media *Mystery Box*) dalam proses pembelajaran. Hasil dari *posttest* memberikan gambaran bagi peneliti tentang keterampilan menyimak siswa setelah menggunakan media *Mystery Box*.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Sugiono (2020:241).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan hasil belajar siswa yang telah diberikan *treatment* yaitu penggunaan media *Mystery Box*. Hasil tes siswa tersebut akan dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Mystery Box*. Adapun analisis deskriptif yang dilakukan adalah mencari nilai rata-rata (*mean*), modus, median dan standar deviasi. Setelah rata-rata skor telah didapat, maka peneliti mengklasifikasikan hasil tersebut. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n \times 100}{N}$$

Keterangan :

P = Persentase (%)

n = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah Skor jawaban ideal

Analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh UPTD SDN 32 Barru yaitu:

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
-----	------------------------	----------

1	0-69	Kurang
2	70-85	Cukup
3	86- 89	Baik
4	90-100	Sangat Baik

(Sumber: UPTD SDN 32 Barru, 2023)

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas digunakan dengan bantuan program komputer SPSS versi 29. Apabila probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan homogen, apabila data populasi berdistribusi normal dan populasi berdistribusi homogen maka dilakukan hipotesis dengan uji-T. Perhitungan pada uji ini menggunakan program komputer SPSS versi. 29. uji ini dilakukan dengan dua sampel yang berpasangan (*paired*). Pengujian yang dilakukan sebelum analisis *paired samples* T-Test yaitu uji asumsi varian (uji *levene's*) untuk mengetahui apakah varian sama atau berbeda. Setelah asumsi varian kemudian dilakukan uji *Paired-Samples* T Test, untuk mengambil keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisis data, yaitu:

- 1) Jika signifikan > 0.05 , maka diterima
- 2) Jika signifikan $< 0,05$, maka ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penggunaan media *Mystery Box* merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kembali kepada siswa lain, yang diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada siswa. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsikelas IVUPTD SDN 32 Baru.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu:

1. Memberikan *pretest* berupa soal untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media *Mystery Box*
3. Memberikan *posttest* berupa soal untuk mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan dilakukan.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari – Februari 2024. Pelaksanaan *pretest* pada tanggal 15 Januari 2024. Pertemuan I, II, III dan IV dilaksanakan pada tanggal 23 Januari, 30 Januari, 2 Februari dan 6 Februari 2024. Pelaksanaan *posttest* pada tanggal 8 Februari 2024.

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

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.

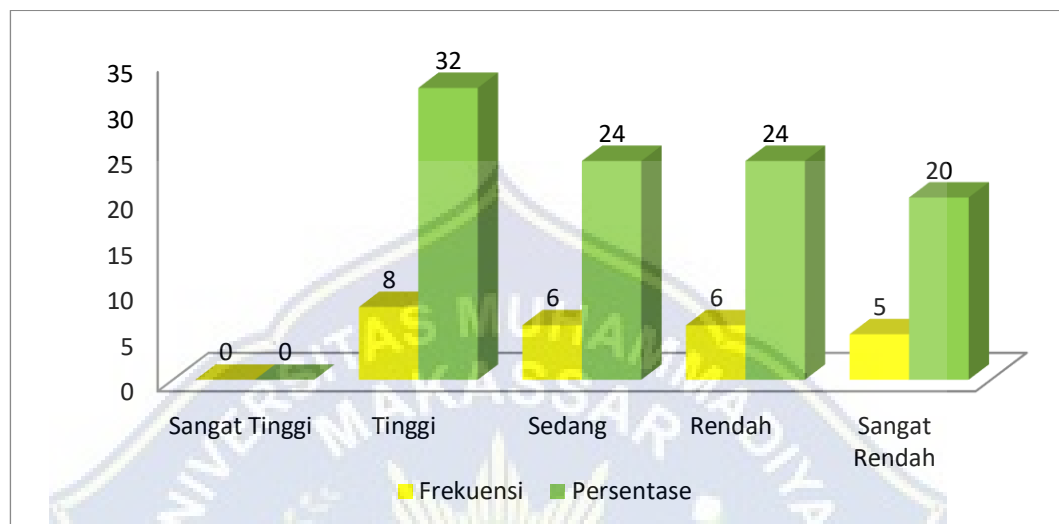
Tabel 4.1 Data Hasil Belajar *Pretest* Bahasa Indonesia

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 4.1 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 4.1: 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 4.2 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 4.2 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 25siswa.

Dengan demikian, dari perolehan data kemampuan menulis karangan deskripsi siswa sebagaimana hasil *pretest*-nya dapat digolongkan sebagai kemampuan menulis karangan deskripsi dengan kualifikasi penilaian “sangat rendah” yang disebabkan oleh banyaknya siswa memperoleh skor tes hasil belajar dengan tingkat penguasaan 0 sampai 69 apabila sebelum dalam proses pembelajarannya diberikan perlakuan berupa pelaksanaan media *Mystery Box*

2). Gambaran Hasil Belajar *Posttest*

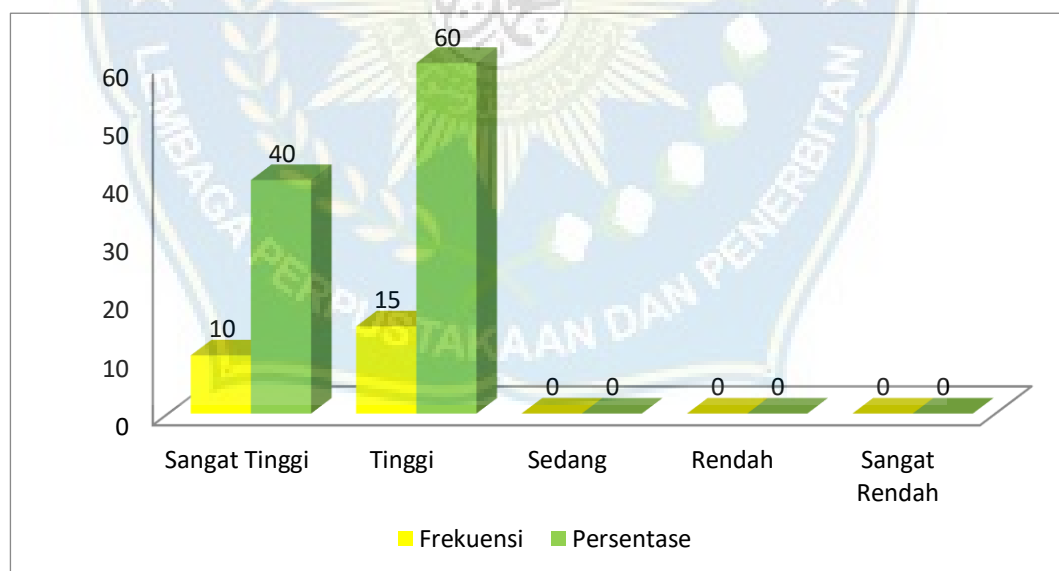
Penggambaran hasil belajar awal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal-soal *posttest* yang dikerjakan oleh siswa. Berdasarkan data *posttest* menunjukkan bahwa nilai kemampuan menulis karangan deskripsi pada *posttest* siswa berada pada kategori sedang 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 4.3 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 4.3 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 4.2: Diagram Batang Hasil *Posttest***

Adapun presentase ketuntasan kemampuan menulis karangan deskripsi yang diperoleh dari hasil belajar kemampuan menulis karangan

deskripsisiswa pada *posttest* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 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 4.4 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 mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan 25 siswa.

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. Pengaruh Media *Mystery Box*

Hasil penelitian berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* dianalisis menggunakan uji hipotesis dengan bantuan *SPSS 29.00 for Windows*. Untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan media *Mystery Box* terhadap minat dan hasil

belajar siswa, dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent samples t-test*. Uji hipotesis dilakukan dengan ketentuan jika nilai *sig. (2-tailed)* $> \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima (tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa) dan jika nilai *sig. (2-tailed)* $\leq \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak dengan syarat nilai *mean* setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *mean* sebelum diberikan perlakuan (terdapat pengaruh penggunaan media *Mystery Box* terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa).

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis

<i>Independent Samples Test</i>						
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Kemampuan menulis karangan deskripsi	<i>Equal variances assumed</i>	.058	.856	-2.112	70	.013
	<i>Equal variances not assumed</i>			-2.112	67.331	.013

Sumber: Hasil perhitungan (Data Hasil Penelitian, 2024)

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.

B. 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 deskripsi siswa kelas IV di UPTD SDN 32 Barru yang 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 deskripsi siswa 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 menjela 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.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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 ($0,019 < 0,05$). 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.

B. Saran

Sesuai dengan kesimpulan tersebut, maka dapat diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Guru hendaknya dalam proses pembelajaran jangan hanya selalu menggunakan satu media pembelajaran saja, tapi juga menggunakan media *Mystery Box*, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa. Hendaknya melalui pelaksanaan media *Mystery Box* ini dapat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa.

3. Bagi sekolah. Hendaknya mempertimbangkan beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran seperti salah satunya dengan menghadirkan penerapan media *Mystery Box*



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi. 2020. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Akhadiah 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 Sainifik 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 Khaltsum. (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.
- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). *Model pembelajaran di sekolah*.
- Daryanto. 2020. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dirman & Juarsih. 2018. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Hasibuan, E. A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas Ivsdn 105386 Tanjung Siporkis Ta 2019/2020*. Universitas Quality.
- 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://jurnalfik.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*
- Nilayanti, M., Suastra, W., & Gunamantha, M. (2019). pengaruh model pembelajaran talking stick terhadap kemampuan berpikir kreatif dan literasi sains siswa kelas IV SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 31–40.
- 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.
- Parhusip, J. S. (2018). *Pengaruh Penggunaan Model Concept Sentence Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Onanrunggu pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2018/2019*.
- 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*.
- 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*.
- Rengani. 2022. Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran, 1-16

- Rosidi, Imron. 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.
- Sari, A. D., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan pemecahan masalah matematis dengan model creative problem solving (cps) dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 245–252.
- Salleh Abbas. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Afektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Slamet. 2018. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rosdakarya.
- Singarimbun, S. B. R. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Talking Stick Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sdn 043951 Surbakti Tp 2019/2020*. Universitas Quality.
- 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 Karanganyar. *Jurnal Repository.unwidha.ac.id*.
- Syamsuddin. 2018. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Togatorop, A. A. N. J. S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Swasta Advent 6 Air Bersih Medan Kota Ta 2022/2023*. Universitas Quality.
- Wijayanto.2020. *Panduan Karya Tulis Guru*. Jakarta: Grasindo.

LAMPIRAN 1
MODUL AJAR



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

Informasi Umum	
Nama Guru:	Andi Tappareng
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia Teks Deskripsi
Kelas	: IV
Fase	: B
Jumlah JP/Tatap Muka	: 3 Pertemuan (@6x35 menit)
Nama Sekolah	: UPTD SDN 32 Barru

Kompetensi Awal	Peserta didik mengetahui penulis teks deskripsi
Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernalar kritis yang ditunjukkan melalui kemampuan memecahkan masalah 2. Gotong royong yang ditunjukkan melalui kemampuan berkolaborasi dalam kelompok belajar di kelas 3. Kreatif (menyampaikan hasil pembelajarannya)
Sarana dan Prasarana	: Alat belajar/Ipad, TV, ruang kelas, buku, Internet
Target Peserta Didik	: Peserta didik reguler/tipikal
Model/Moda Pembelajaran/Media	: <i>Talking Stick</i> /Pembelajaran tatap muka/ <i>Mystery Box</i>

Komponen Inti

Capaian Pembelajaran	<p>Elemen: Menulis</p> <p>Peserta didik mampu menulis teks deskripsi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menuliskan kalimat bersambung.</p>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mengamati karangan teks deskripsi melalui gambar berseri, peserta didik mampu menjelaskan isi teks deskripsi tersebut. (C2) 2. Setelah mengamati teks karangan deskripsi melalui media <i>Mystery Box</i> mampu menganalisis isi teks deskripsi. (C4) 3. Setelah berdiskusi, Peserta didik mampu membuat teks deskripsi. (P3)

	4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil tulisan teks deskripsi.(P5)
Pemahaman Bermakna	Melalui pembelajaran ini, siswa mampu mengembangkan keterampilan menulis dan memahami pesan positif dari inti karangan yang dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbahasa ini mampu mendorong siswa berimajinasi kreatif dan membuat kalimat menjadi teks deskripsi yang baik dan benar.
Langkah Pembelajaran	
Pertanyaan Pemantik	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pernah menulis karangan? 2. Apakah mengalami kesulitan ketika menulis karangan? 3. Apa yang harus diperhatikan ketika menulis karangan? 	
Kegiatan Pembuka	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengawali pembelajaran dengan menjawab salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran Peserta didik 3. Mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar (<i>Ice breaking</i>, menyanyi) 4. Apersepsi (mengingat kembali materi sebelumnya untuk masuk ke materi berikutnya menggunakan pertanyaan pemantik) 5. Peserta didik menerima penjelasan guru terkait langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. 	
Kegiatan Inti	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan informasi tentang penggunaan media <i>Mystery Box</i> 2. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang 3. Guru menyiapkan tongkat yang panjangnya 20cm 4. Setelah itu, guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari yaitu kegiatan produksi, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran tersebut dalam waktu yang telah ditentukan 5. Membimbing siswa dalam berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana 6. Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan pembelajaran isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan 7. Guru membantu setiap kelompok ketika tongkat bergulir dan salah satu siswa mendapat giliran menggunakan media <i>mystery box</i> 8. Guru menyuruh setiap siswa untuk mengambil satu kartu topik yang ada didalam <i>mystery box</i>. 9. Guru meminta siswa untuk menuliskan karangan deskripsi berdasarkan topik yang telah diambil dalam <i>mystery box</i>. 10. Siswa membacakan hasil karangan deskripsinya di depan kelas. 11. Siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 	

Kegiatan Akhir

1. Peserta didik dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan
2. Peserta didik mendapatkan penguatan terkait materi yang belum terselesaikan/berdasarkan refleksi
3. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa

RemididanPegayaan

Remidi

Dilakukan sebanyak satu kali dan apabila remedial belum mencapai ketuntasan, remedi akan dilakukan dalam bentuk tugas nontes.

Pengayaan

Peserta didik yang mencapai nilai > KKTP diberikan pengetahuan tambahan dalam cakupan tujuan pembelajaran atau menjadi tutor bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP

RefleksiPeserta DidikdanGuru

Pertanyaan berikut yang akan disampaikan melalui tanya jawab langsung.

1. Moment terbaik yang saya rasakan ketika melakukan kegiatan ini?
2. Apa saja yang tidak berjalan dengan baik saat saya melakukan kegiatan? Mengapa?
3. Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah sesuai karakter saya? Jelaskan alasannya!

DAFTAR PUSTAKA

- Perpustakaan Nasional RI <https://ipusnas.id/>
 Rumah Belajar: <https://belajar.kemdikbud.go.id/>
 Letsreadasia, perpustakaan digital yang dikembangkan oleh the Asia Foundation, memiliki bacaan berjenjang untuk peserta didik SD :
<https://reader.letsreadasia.org/>
 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

LAMPIRAN 2
MATERI AJAR



A. Pengertian Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi merupakan sebuah karangan yang menunjukkan suatu objek atau kejadian yang sangat jelas sehingga seolah-olah pembaca bisa ikut merasakan, melihat atau mengalami sendiri hal yang dibahas dalam karangan. Seringkali hal yang menggambarkan dalam karangan deskripsi adalah hasil pengamatan panca indera.

B. Ciri-Ciri Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut:

- 1) Karangan menggambarkan sebuah objek yang nyata atau bisa diterima oleh panca indera.
- 2) Karangan menunjukkan suatu objek dengan sangat jelas sehingga membuat pembaca seolah ikut merasakan atau mengalami sendiri apa yang dijelaskan penulis.
- 3) Karangan mempunyai sifat objektif, dengan bahasa lain penulis menunjukkan sebuah objek atau benda secara nyata dan apa adanya, tidak berpihak
- 4) Karangan dibuat dengan metode impresionistis (subjektif), realistik (objektif) atau sikap penulis.

C. Tujuan Karangan Deskripsi

Tujuan dari karangan deskripsi adalah supaya pembaca dapat membayangkan atau seolah-olah merasakan atau melihat ke dalam wacana yang diberikan. Tujuan dari karangan deskripsi adalah:

- 1) Memberikan arahan
- 2) Menjelaskan terhadap suatu hal
- 3) Menceritakan peristiwa
- 4) Merangkum

D. Cara Membuat Karangan Deskripsi

Dalam membuat karangan deskripsi cara penulisan karangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan tema karangan
- 2) Menetapkan tujuan
- 3) Mengumpulkan informasi
- 4) Merancang kerangka karangan
- 5) Melakukan pengembangan kerangka karangan
- 6) Melakukan penyuntingan karangan

E. Contoh Karangan Deskripsi

Berikut ini merupakan contoh karangan deskripsi:

Kucing

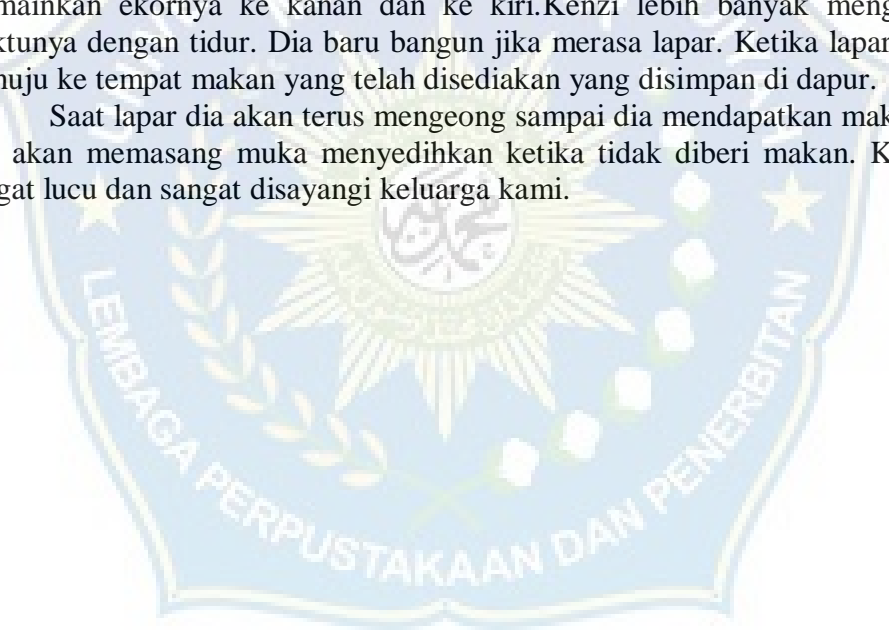
Namanya adalah kenzi, dia adalah kucing kesayanganku. Dia adalah kucing jantan yang saat itu aku temukan di pinggir jalan. Kenzi memiliki bulu yang halus dan berwarna coklat belang putih. Bulu halusnyanya menyelimuti tubuhnya dari kepala sampai ke ekornya.

Semua bulunya berwarna coklat dan berwarna putih pada kakinya. Sedangkan ekornya berwarna coklat dan sangat menggemaskan. Kumisnya sedang, tidak panjang dan tidak pendek.

Kenzi memiliki bentuk kaki yang lebih pendek dari bentuk kaki kucing pada biasanya. Hidungnya kecil dan kumisnya sedikit panjang. Berat tubuhnya sedang yaitu sekitar 4 kg. Matanya berwarna hijau kekuningan dan sangat lucu ketika dia terkejut sambil membuka matanya lebar-lebar.

Kenzi lebih menyukai tidur seharian di atas keranjang tempat tidurnya. Ketika tidur kenzi lebih suka di elus bagian punggungnya. Saat mengelus, dia memainkan ekornya ke kanan dan ke kiri. Kenzi lebih banyak menghabiskan waktunya dengan tidur. Dia baru bangun jika merasa lapar. Ketika lapar dia akan menuju ke tempat makan yang telah disediakan yang disimpan di dapur.

Saat lapar dia akan terus mengeong sampai dia mendapatkan makanannya. Dia akan memasang muka menyedihkan ketika tidak diberi makan. Kucing ini sangat lucu dan sangat disayangi keluarga kami.



LAMPIRAN 3***PRETEST***

PRETEST

NAMA :
KELAS :
ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit

Buatlah karangan deskripsi dengan judul **“yang ada dalam mystery box”**

Dengan memperhatikan aspek-aspek:

- a. Isi gagasan yang dikemukakan
- b. Organisasi isi
- c. Tata bahasa
- d. Gaya: pilihan struktur
- e. Ejaan



LAMPIRAN 4***POST-TEST***

POST-TEST

NAMA :
KELAS :
ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit

Buatlah karangan deskripsi dengan judul **“yang ada dalam mystery box”**

Dengan memperhatikan aspek-aspek:

- a. Isi gagasan yang dikemukakan
- b. Organisasi isi
- c. Tata bahasa
- d. Gaya: pilihan struktur dan kosa kata
- e. Ejaan



LAMPIRAN 5
PENILAIAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN
DESKRIPSI



Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi

No	Unsur yang Dinilai	Skor Maksimum
1	Isi gagasan yang dikemukakan	4
2	Organisasi isi karangan	4
3	Penggunaan tata bahasa	4
4	Gaya pilihan struktur dan kosa kata	4
5	Ejaan	4
Jumlah		20

Sumber: Neneng (2020:102)

Rubrik Penilaian Menulis Karangan Deskripsi

Unsur yang Dinilai	Keterangan	Skor	Kriteria
Isi gagasan yang dikemukakan	1. Jika gagasan yang dikemukakan dalam menulis karangan deskripsi sesuai dengan tema dan isinya menggambarkan tentang apa yang ada sebenarnya, jadi seolah-olah pembaca melihat dan merasakan	4	Sangat Baik
	2. Jika gagasan yang dikemukakan dalam menulis karangan deskripsi sesuai dengan tema dan Mendeskripsikan tentang apa yang dilihat	3	Baik
	3. Jika gagasan yang dikemukakan dalam menulis karangan deskripsi sesuai dengan tema	2	Cukup
	4. Jika gagasan yang dikemukakan dalam menulis karangan deskripsi sesuai dengan tema tetapi kurang menggambarkan tentang apa yang dibuat	1	Kurang
Organisasi Isi karangan	1. Jika isi karangan deskripsi sangat teratur dan rapi, sangat jelas, kaya akan gagasan yang dapat mempengaruhi pembaca atau pendengar, urutan sangat logis, dan koherensi antar bagian sangat erat	4	Sangat Baik
	2. Jika isi karangan deskripsi teratur dan	3	Baik

	rapi, jelas, gagasan sudah mempengaruhi pembaca atau pendengar, urutan logis, koherensi antar bagian erat		
	3. Jika isi karangan deskripsi cukup/agak teratur, gagasan sudah agak mempengaruhi pembaca atau pendengar, agak rapi dan jelas, cukup logis serta koherensi antar bagian agak erat	2	Cukup
	4. Jika isi karangan teratur, kurang jelas, gagasan kurang mempengaruhi pembaca atau pendengar, kurang logis, dan kurang ada koherensi.	1	Kurang
Penggunaan Tata Bahasa	1. Jika kalimat digunakan dalam menulis karangan deskripsi sangat bervariasi, sangat efektif, dan sangat sedikit kesalahan penyusunan kalimat	4	Sangat Baik
	2. Jika kalimat yang digunakan dalam menulis karangan deskripsi bervariasi, sederhana dan efektif, serta dapat sedikit kesalahan penggunaan tata bahasa	3	Baik
	3. Jika kalimat yang digunakan dalam menulis karangan deskripsi sangat sederhana, terbatas, cukup efektif, dan pemakaian variasi kata cukup tepat	2	Cukup
	4. Jika kalimat yang digunakan dalam menulis karangan deskripsi kurang menguasai pemakaian variasi kata, sehingga mengaburkan makna	1	Kurang
Gaya pilihan struktur dan kosa kata	1. Jika pilihan kata dan ungkapan dalam menulis karangan deskripsi sangat tepat serta menguasai pembentukan kata	4	Sangat Baik
	2. Jika pilihan kata dan ungkapan dalam menulis karangan deskripsi tepat	3	Baik
	3. Jika terjadi kesalahan penggunaan kosa kata dalam menulis karangan deskripsi tetapi tidak merusak makna kata	2	Cukup

	4. Jika pemanfaatan potensi kata dalam menulis karangan deskripsi asal-asalan dan pengetahuan tentang kosa kata rendah	1	Kurang
Ejaan	1. Jika menguasai aturan penulisan karangandeskripsi yaitu bersih, rapi, menggunakan tanda baca yang benar atau hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan	4	Sangat Baik
	2. Jika kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan dalam menulis karangan deskripsi tetapi tidak mengaburkan makna dan penulisan karangan rapi	3	Baik
	3. Jika sering terjadi kesalahan ejaan dalam menulis karangan deskripsi dan makna kabur atau membingungkan	2	Cukup
	4. Jika kurang menguasai aturan penulisan dalam menulis karangan deskripsi, terdapat banyak kesalahan ejaan, dan tulisan kurang terbaca	1	Kurang

Sumber: Nurgiyantoro (2018 : 441 - 442)

LAMPIRAN 6
HASIL BELAJAR *PRETEST* DAN *POSTTEST*



KATEGORISASI SKOR HASIL BELAJAR SISWA

Nomor Urut	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Skor	Ket	Skor	Ket
1.	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas
2.	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3.	70	Tuntas	90	Tuntas
4.	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
5.	70	Tuntas	90	Tuntas
6.	70	Tuntas	90	Tuntas
7.	70	Tuntas	90	Tuntas
8.	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas
9.	70	Tuntas	85	Tuntas
10.	70	Tuntas	85	Tuntas
11.	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas
12.	70	Tuntas	90	Tuntas
13.	70	Tuntas	85	Tuntas
14.	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas
15.	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16.	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
17.	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
18.	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
19.	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
20.	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
21.	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
22.	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
23.	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
24.	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
25.	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
Jumlah	1420		2025	
Rata-Rata	57		81	

Nilai Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi *Pretest*

No Urut	Isi gagasan yang dikemukakan	Organisasi Isi Karangan	Penggunaan Tata Bahasa	Gaya: pilihan struktur dan kosa kata	Ejaan	Jumlah Skor	Nilai $\frac{20}{20} \times 100$
1	2	2	2	1	1	8	40
2	2	2	2	2	2	10	50
3	4	3	3	3	2	15	70
4	2	2	2	1	1	8	40
5	3	3	3	3	3	15	70
6	3	4	3	3	2	15	70
7	3	3	3	3	3	15	70
8	1	1	2	2	2	8	40
9	4	3	3	3	2	15	70
10	4	3	3	3	2	15	70
11	1	1	2	2	2	8	40
12	3	3	4	3	2	15	70
13	4	3	3	3	2	15	70
14	2	2	2	1	1	8	40
15	3	3	2	2	2	12	60
16	3	3	2	2	2	12	60
17	2	2	2	2	2	10	50
18	3	3	2	2	2	12	60
19	3	3	2	2	2	12	60
20	2	2	2	2	2	10	50
21	2	2	2	2	2	10	50
22	3	3	2	2	2	12	60
23	2	2	2	2	2	10	50
24	3	3	2	2	2	12	60
25	2	2	2	2	2	10	50
Jumlah	66	63	59	55	49		1420
Mean	13,2	12,6	11,8	11	9,8		57

Nilai Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi *Post-test*

No Urut	Isi gagasan yang dikemukakan	Organisasi Isi Karangan	Penggunaan Tata Bahasa	Gaya: pilihan struktur dan kosa kata	Ejaan	Jumlah Skor	Nilai $\frac{20}{20} \times 100$
1	3	4	3	3	2	15	70
2	3	4	3	3	4	16	80
3	4	3	4	3	4	18	90
4	3	4	3	3	4	16	80
5	4	3	4	3	4	18	90
6	3	3	4	4	4	18	90
7	4	4	3	4	3	18	90
8	4	3	3	3	2	15	70
9	4	4	3	3	4	17	85
10	3	4	4	3	3	17	85
11	4	3	3	3	2	15	70
12	4	3	4	3	4	18	90
13	4	3	4	3	3	17	85
14	4	3	3	3	2	15	70
15	3	4	3	3	4	16	80
16	4	3	4	3	3	17	85
17	3	4	3	3	4	16	80
18	3	3	4	3	3	16	80
19	4	4	3	3	3	16	80
20	4	3	3	3	3	16	80
21	3	4	3	3	4	16	80
22	3	3	4	3	3	16	80
23	4	4	3	3	3	16	80
24	4	3	3	3	3	16	80
25	4	3	3	3	2	15	70
Jumlah	90	86	84	77	80		2025
Mean	18	17,3	16,8	15,4	16		81

LAMPIRAN 7
DESKRIPSI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS
KEGIATAN GURU



Kegiatan	Uraian Kegiatan	Pertemuan Ke-				
		I	II	III	IV	
Awal	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	3	4	4	4	
	2. Mengabsen kehadiran siswa.	3	4	4	4	
	3. Memberi motivasi dan apersepsi.	2	2	3	3	
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	2	3	3	3	
Inti	5. mengecek ingatan siswa mengenai materi pembelajaran yang lalu telah dipelajari.	2	3	3	3	
	6. Menyampaikan materi sesuai dengan RPP.	3	3	4	4	
	7. Mengenalkan dan menjelaskan fungsi media <i>Mystery Box</i> dalam pembelajaran kemampuan menulis karangan deskripsi	2	3	3	4	
	8. Menjelaskan materi disertai dengan memperlihatkan contohnya kepada siswa dengan menggunakan media <i>Mystery Box</i>	2	3	3	4	
	9. Guru menyuruh setiap siswa untuk mengambil satu kartu topik yang ada didalam <i>Mystery Box</i>	2	4	4	4	
	10. Guru meminta siswa untuk menuliskan karangan deskripsi berdasarkan topik yang telah diambil dalam <i>Mystery Box</i> .	3	4	4	4	
	11. Membimbing siswa dalam menuliskan karangan deskripsi berdarakan topik yang diambil.	3	3	3	3	
	12. Meminta siswa untuk membacakan hasil karangan deskripsinya.	3	3	4	4	
	13. Memberikan masukan dan saran kepada siswa yang telah membacakan karangan deskripsinya.	3	3	4	4	
	14. Bersama siswa menyimpulkan pelajaran.	3	3	4	4	
	15. Merefleksi kegiatan pembelajaran.	3	3	4	4	
	Penutup	16. Memberikan evaluasi dengan tugas individu.	3	4	4	4
		17. Mengakhiri pembelajaran dengan dengan doa dan salam.	4	4	4	4
	Skor Perolehan		46	56	62	64
	Persentase		67,6	82,4	91,2	94,1
Rata-rata Persentase		83,8%				
Keterangan Skor : 1 = tidak baik, 2 = cukup baik, 3 = baik, 4 = sangat baik						



LAMPIRAN 8
HASIL ANALISIS DATA

Tests of Normality

Jenis_Tes		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_	Pretest	.116	5	.200*	.975	5	.767
Belajar	Posttest	.154	5	.130	.958	5	.377

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai_Postes_Kognitif	Equal variances assumed	.058	.856	-2.112	70	.013	-6.542	2.454	-11.431	-1.213
	Equal variances not assumed			-2.112	67.331	.013	-6.542	2.572	-11.431	-1.145

LAMPIRAN 9
PERSURATAN DAN HASIL UJI PLAGIAT





PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Andi Tappareng P NIM: 10540. 1196 20 P
Judul Penelitian : Pengaruh media mirtex box terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN NO 32 Barru


Tanggal Ujian Proposal : 28 Agustus 2023 P

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	<u>29 Januari 24</u>	<u>observasi awal /antar surat</u>	<u>H.</u>
2.	<u>30 Januari</u>	<u>membagikan materi</u>	<u>Paraf H.</u>
3.	<u>31 Januari 24</u>	<u>membagikan pretest</u>	<u>H.</u>
4.	<u>01 Februari 24</u>	<u>mempaparkan ulang materi</u>	<u>H.</u>
5.	<u>08 Februari 24</u>	<u>membagikan posttest</u>	<u>H.</u>
6.			<u>H.</u>
7.			
8.			
9.			
10.			

Barru, 10 Februari 2024

Ketua Prodi


Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM: 11489133


Kepala Sekolah UPTD SDN NO:32 Barru
H. HAM. S. Pd
NIP. 196503291985111001



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 659/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Barru
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3214/05/C.4-VIII/I/1445/2024 tanggal 04 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: ANDI TAPPARENG
Nomor Pokok	: 105401119620
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN
DESKRIPSI SISWA KELAS IV SD INPRES NO 33 SUMPANG BINANGAE "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **15 Januari s/d 15 Maret 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 11 Januari 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Mal Pelayanan Publik Masiga Lt. 1-3 Jl. Iskandar Unru Telp. (0427) 21662, Fax (0427) 21410
<http://dpmptspk.barrukab.go.id> : e-mail : barrudpmptspk@gmail.com .Kode Pos 90711

Barru, 15 Januari 2024

Nomor : 014/IP/DPMPSTSP//2024
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala UPTD SD Inpres No. 33 Sumpang Binangae

di -
 Tempat

Berdasarkan Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi SulSel Nomor : 659/S.01/PTSP/2024 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa di bawah ini :

Nama : ANDI TAPPARENG
 Nomor Pokok : 105401119620
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Pekerjaan : MAHASISWA (S1)
 Alamat : DSN MARANNU DESA PINCE PUTE, KEC. MALANGKE, KAB. LUWU UTARA

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 15 Januari 2024 s/d 15 Maret 2024 , dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

**PENGARUH MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI SISWA
 KELAS IV SD INPRES NO 33 SUMPANG BINANGAE**

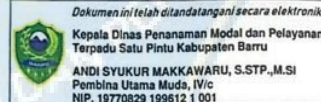
Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

Kepala Dinas,



TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bapak Bupati (sebagai laporan);
2. Kepala Bappelitbangda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan;
4. Ketua LP3M UNISMUH Makassar;
5. Mahasiswa yang bersangkutan.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Andi Tappareng
Nim : 105401119620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	4 %	10 %
2	Bab 2	4 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 Maret 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nulisman, S. Hum., M.I.P.
NBM 964 591

Andi Tappareng 105401119620 Bab I

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

docplayer.info

Internet Source

2%

2

jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes OffExclude bibliography OffExclude matches < 2%

Andi Tappareng 105401119620 Bab II

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	bagawanabiyasa.wordpress.com	2%
Internet Source		
2	contohberbagaiteks.blogspot.com	2%
Internet Source		

Exclude quotes OffExclude matches < 2%Exclude bibliography Off

Andi Tappareng 105401119620 Bab III

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Makassar

Student Paper

3%

2

core.ac.uk

Internet Source

2%

3

Submitted to IAIN Kudus

Student Paper

2%

4

Submitted to Federal University of Technology

Student Paper

2%

Exclude quotes

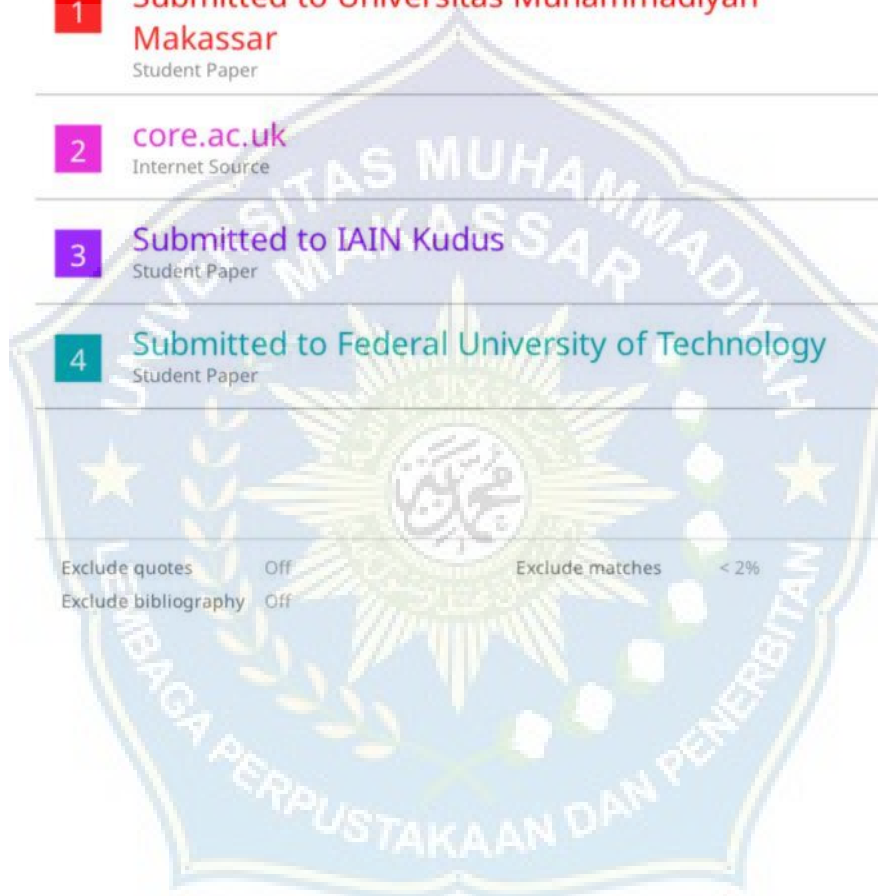
Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off



Andi Tappareng 105401119620 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.insuriponorogo.ac.id

Internet Source

6%

Exclude quotes OffExclude bibliography OffExclude matches < 2%

Andi Tappareng 105401119620 Bab V

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	0%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	4%
----------	--	-----------

Exclude quotes Off Exclude matches < 2%
Exclude bibliography Off



LAMPIRAN 10
DOKUMENTASI PENELITIAN



UPTD SDN 32 BARRU



Menjelaskan Materi Pelajaran



Siswa Mengambil Topik Pada Media *Mystery Box*



Siswa Mengambil Topik Pada Media *Mysteri Box*



Siswa Mengambil Topik Pada Media *Mysteri Box*



Siswa Menulis Karangan Deskripsi



Siswa Menulis Karangan Deskripsi



Lampiran Hasil Belajar Siswa

Pretest

Ninjayu
Sekolah Baru

kel 3

Di sana kami selalu bermain bersama teman-teman yang bernama Riffat, Tirtah, Daffa kami selalu akrab dan tidak pernah bertengkar sekalipun dan kami sangat dekat kami selalu bermain kejar-kejaran bersama biasanya kami bermain saat istirahat pertama dan istirahat kedua dan saat kami bermain di depan kelas disitu kami masih kelas III dan setelah bermain kami belajar dan hampir setiap hari dan kami hampir terjatuh kami pun biasa di tegur Ibu guru tapi Ibu guru tidak pernah menghukum kami pun disuruh kalau bermain jangan di dalam kelas kami pun tidak bermain di dalam kelas lagi

a. Isi gambar : 2
b. organisasi : 2
c. Perapuran tata bahasa : 2
d. gaya pilihan simbol dan tata letak : 2
e. Ejaan : 2

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 100 \\ \hline \text{jumlah: } 2 \\ = 50 \\ \hline \end{array}$$

Pretest Kelas 4 Tgl: 19-12-2020
Desa: Harau

NAMA Kelompok : NADIYA NISA AZIZAH ALIF

ibu guru tidak mungkin galak semua guru pasti baik namah

pelajarannya dirantinganti untuk mengajarkan kami untuk lebih pintar

namun ia selalu memarahi kami tapi dia masih sayang ke pada

kami. Namu pelajarannya mengasikkan sekali namun dia bukan

wali kelas kami tapi dia baik kepada kami lebih-lebih wali kelas

kami baik sekali namanya ibu guru Hj. HATIJA H.S.Pd. sangat

baik hati sama kami dan kami sangat menyayangi ke ibu guru

Hj. HATIJA H.S.Pd. apa-apa kalo kami bosan kami pergi ambil

buku kata ibu guru supaya kami tamba pintar dan pintar

matematika kalo di suruh menulis kami langsung menulis. kami

sangat menyayangi ibu guru kami namanya Hj. HATIJA H.S.Pd.

a. Isi gagasan = 3

b. Organisasi Isi = 3

c. Penggunaan kata bahasa = 2

d. gaya pilihan kata = 2

e. Rangkaian = 2

- jumlah = 12

Nilai $\frac{12}{20} \times 100$

= 60

Lampiran Hasil Belajar Siswa

Postest

Date: _____

Nama: Raja
 Kel: 3
 kelas: Iv.a

Tempat wisata

Salah satu tempat Favoritku ketika liburan adalah pantai. Aku senang pergi ke pantai karena pemandangannya sangat indah terutama ketika matahari terbenam.

Lembayung sore yang bewarna keemasan dan deburan ombak tampak sangat indah di mata. Butiran pasir yang lembut dan hangat menyentuh telapak kaki ketika sedang berjalan di sepanjang garis pantai.

awan putih di langit yang lambat laun berubah menjadi kuning oranye, lalu ungu, kicauan burung yang seperti sedang mendengarkan lagu, semilir angin yang membelai rambut pun membuat hatiku merasa senang

Belum lagi, air laut yang biru jernih dengan ikan-ikan yang berenang cepat kesana kemari. suasana ini menjadi alasan mengapa aku sangat senang dengan pantai.

a. Isi gagasan : 3
 b. Organisasi : 4
 c. Penggunaan kata bahasa : 3
 d. gaya paragraf struktur dan koherensi = 3
 e. Ejaan : 4

- jumlah $\frac{16}{20} \times 100 = 80$

Dig BOST

kelompok 7

kucing

Nama: Rafiqah RAFFA ARFIN ASILCAH

Kami memiliki kucing yang bernama Joshua bulunya halus dia berwarna coklat dia sangat baik dia selalu membantu kita Berat tubuhnya sekitar 5 kg. dia sangat lucu kadang selalu bermain sama dia bola kami selalu memberi makan kami selalu memandikan kami selalu memainkan ekornya ke kanan dan kiri. Joshua suka sekali tidur mata ~~sa~~ Joshua sangat besar malas ~~mandi~~ mandi dia sangat pendek dia disayang keluarga kami,

a. Isi Gagasan = 4

b. Organisasi = 4

c. Penguraian kata bahasa = 3

d. Pilihan Struktur dan Posa kata = 4

e. Ejaan = 3

- Jumlah $\frac{18}{20} \times 100$

Nilai = 90

DAFTAR RIWAYATHIDUP



Andi Tappareng, lahir di Tokke 20 November 2002, anak ketiga dari empat bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda Andi Mulyadi dengan Ibunda Harma.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan Sekolah Dasardi SD131 Pince Pute tahun 2008 dan selesai

pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMPN 4 Malangke pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017, dan penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMAN 8 Luwu Utarapada tahun 2017 dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.