



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2609 - 2619

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB

Prichilia Hasintha Lofha<sup>1✉</sup>, Riska Putri Meilani<sup>2</sup>, Arcivid Chorynia Ruby<sup>3</sup>

Universitas Muria Kudus, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [prchllfhaa75@gmail.com](mailto:prchllfhaa75@gmail.com)<sup>1</sup>, [putrimeilaniriska@gmail.com](mailto:putrimeilaniriska@gmail.com)<sup>2</sup>, [arcivid.ruby@umk.ac.id](mailto:arcivid.ruby@umk.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, termasuk konsep wujud benda sehingga anak tunagrahita yang masih membutuhkan sebuah contoh bendanya. Hal ini dapat menghambat perkembangan kognitif dan kemampuan mereka dalam memahami lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media edukatif Mystery Box dalam mengenalkan konsep wujud benda kepada salah satu anak tunagrahita sedang kelas VI di SLB N Pati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif Mystery Box dalam mengenalkan konsep wujud benda pada anak tunagrahita kelas VI SLB, terjadi peningkatan pemahaman materi yang signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor yang diperoleh oleh setiap siswa antara pre-test dan post-test. Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa media Mystery Box efektif dalam membantu siswa tunagrahita memahami konsep wujud benda dengan lebih baik. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep yang abstrak. Studi kasus ini menyimpulkan bahwa penggunaan media edukatif yang inovatif dan interaktif, seperti Mystery Box, dapat memfasilitasi proses pembelajaran bagi anak tunagrahita secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

**Kata Kunci:** Tunagrahita Sedang, Konsep Wujud Benda, Media Edukatif, Kotak Misteri.

### Abstract

*Mentally retarded children have limitations in intellectual function and adaptive behavior which causes them to experience difficulties in understanding abstract concepts, including the concept of the shape of objects so that mentally retarded children still need examples of objects. This can hinder their cognitive development and ability to understand the surrounding environment. This research aims to analyze the use of the Mystery Box educational media in introducing the concept of object form to one of the mentally retarded children in class VI at SLB N Pati. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data was obtained through observation, interviews and documentation. Based on the research results, it shows that using the Mystery Box educational media to introduce the concept of the shape of objects to mentally retarded children in class VI SLB, there was a significant increase in understanding of the material. This can be seen from the increase in scores obtained by each student between the pre-test and post-test. This increase in scores shows that the Mystery Box media is effective in helping mentally retarded students understand the concept of the shape of objects better. This media provides concrete and interesting learning experiences, making it easier for them to understand abstract concepts. This case study concludes that the use of innovative and interactive educational media, such as the Mystery Box, can facilitate the learning process for mentally retarded children more effectively than conventional methods.*

**Keywords:** Moderate Intellectual Disability, concept of object form, Educational Media, Mystery Box.

Copyright (c) 2024 Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby

✉ Corresponding author :

Email : [prchllfhaa75@gmail.com](mailto:prchllfhaa75@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Secara umum, pendidikan anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tuna grahita membutuhkan pendekatan yang berbeda dan lebih terspesialisasi dibandingkan pendidikan umum. Tuna grahita merupakan suatu keadaan di mana individu mengalami penurunan kognitif yang signifikan dan kesulitan dalam kemampuan menyesuaikan diri dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode pengajaran yang efektif dan intuitif sangat penting untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan dasar yang diperlukan agar dapat berfungsi sebaik-baiknya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tantangan utama dalam mengajar anak tuna grahita adalah menjelaskan konsep abstrak dan konkrit, seperti kosakata benda. Pemahaman benda wujud mencakup kemampuan membedakan ciri-ciri fisik lainnya, seperti bentuk, ukuran, tekstur, dan ciri-ciri lainnya, dari benda-benda di lingkungan terdekatnya. Metode pengajaran yang efektif pada konsep-konsep tersebut memerlukan penggunaan media dan strategi pembelajaran yang dapat merangsang perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar (Sulthon, 2021).

Media edukatif merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media yang efektif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran khususnya bagi anak berkebutuhan khusus. *Mystery Box* adalah salah satu alat pendidikan yang telah digunakan di berbagai lingkungan pendidikan untuk memperkenalkan konsep dasar melalui latihan yang menarik dan interaktif. Media ini terdiri dari beberapa bentuk dengan berbagai jenis kata yang dapat dipahami anak-anak tanpa harus melihat terlalu dekat (Prayitno, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sensorik anak. Melalui menggambar dan menganalisis objek dalam kotak, anak belajar memahami, menganalisis, dan mendeskripsikan objek berdasarkan pengalamannya sendiri. Latihan ini tidak hanya membantu mereka memahami benda wujud dengan lebih baik, namun juga membantu mereka meningkatkan keterampilan verbal dan fisik (Heldayani et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dari hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 29 April 2024 di SLB N Pati, yaitu: (1) siswa bisa diajak untuk berkomunikasi dengan orang baru, (2) aktif, (3) mampu mengenali huruf, tetapi hanya beberapa dan sering lupa, (4) sudah bisa menulis dengan baik dan rapi, dan (5) berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam memberi pengetahuan dan pelatihan dalam membaca dengan media buku, namun masih tertinggal dari keinginan pencapaian yang diharapkan. Untuk mengenalkan konsep wujud benda anak tunagrahita sedang pada tahap awal permulaan perlu ada perubahan dalam proses pembelajaran. Dalam suatu kelas, pemahaman awal tentang keterampilan membaca setiap siswa tunagrahita mungkin berbeda-beda. Akibatnya, materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa tunagrahita juga berbeda dengan materi yang diberikan kepada siswa normal. Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita, diperlukan pendekatan dan media pembelajaran yang menarik minat anak dan sesuai dengan karakteristik siswa. Karakteristik kognitif tunagrahita termasuk berpikir konkrit, kesulitan berkonsentrasi, dan ketidakmampuan untuk menyimpan pelajaran yang sulit. Media pembelajaran yang ideal adalah yang menarik dan mudah digunakan seperti kartu misteri (*Mystery Box*) (Faatin Thufail & Masub Bakhtiar, 2023).

Namun penelitian khusus mengenai penggunaan *Mystery Box* dalam pendidikan anak grahita masih terbatas. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengevaluasi keefektifan *Mystery Box* dalam memberikan konsep wujud benda kepada siswa kelas VI SLB N Pati. Diharapkan dengan memahami cara kerja media dan dampaknya terhadap pembelajaran siswa, maka akan memberikan kontribusi positif terhadap praktik di kelas.

SLB N Pati merupakan salah satu sekolah luar biasa yang mempunyai beragam program pendidikan untuk anak-anak dengan kebutuhan berbeda-beda. Sekolah ini menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan fasilitas dan kesempatan bagi siswa. Penelitian ini berfokus pada salah satu siswa kelas VI, dimana salah

satu siswa tuna grahita sudah mendekati akhir pendidikan dasar dan akan melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya atau kehidupan yang lebih mandiri.

Dalam konteks pembelajaran kelas VI di SLB N Pati, media *Mystery Box* diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam membimbing dan memperluas pemahaman siswa terhadap wujud benda. Penggunaan media juga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran yang menjadi tantangan besar dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus. Dengan meningkatkan partisipasi diharapkan pemahaman konsep yang dipelajari menjadi lebih mendalam dan bertahan lama. Menurut Rahmayanti, (2024) media pembelajaran berbentuk *Mystery Box* berpotensi memicu rasa ingin tahu yang tinggi pada diri peserta didik. Penggunaan media ini juga dapat membangkitkan kegembiraan dalam mempelajari sesuatu, meningkatkan minat terhadap proses belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran, serta memusatkan perhatian mereka pada materi yang diajarkan. Dengan demikian, media *Mystery Box* mampu meningkatkan antusiasme dan semangat belajar para siswa. Sebuah kajian terdahulu yang dilakukan oleh Nurmairina, (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *mystery box* lebih efektif dibandingkan dengan buku paket konvensional, dan ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi media *mystery box* terhadap capaian hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Solekah et al., (2023) mengungkapkan bahwa penerapan media *mystery box* dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan pemahaman membaca (*reading comprehension*) pada materi teks eksplanasi (*explanation text*) bagi para peserta didik.

Studi yang dilakukan oleh Tamansiswa et al., (2023) menjelaskan bahwa dalam implementasinya, kotak misteri berfungsi sebagai katalis yang mendorong antusiasme belajar, sekaligus memfasilitasi pengembangan berbagai keterampilan pembelajaran. Pendekatan ini mengintegrasikan aspek hiburan ke dalam proses edukasi, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan memikat. Hasilnya, para siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga lebih mudah menyerap dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian, penggunaan metode kotak misteri menjadi strategi yang sangat direkomendasikan untuk optimalisasi hasil belajar siswa. Selain itu Mu'minah & Purnadi, (2022) memberikan wawasan mengenai *Mystery Box* yang merupakan suatu alat pembelajaran inovatif yang terdiri dari sebuah wadah dan sejumlah kartu berisi pertanyaan terkait topik yang dipelajari. Keunikan media ini terletak pada elemen kejutan, di mana peserta didik tidak mengetahui isi pertanyaan dalam amplop yang mereka pilih dari dalam kotak. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa melalui proses penemuan dan eksplorasi yang menarik. Kesederhanaan desain *Mystery Box* membuatnya mudah diimplementasikan, namun efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan memotivasi.

Dari permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan *Mystery Box* dalam pembelajaran. Faktor-faktor tersebut meliputi karakteristik individu siswa, metode pengajaran yang digunakan, dan lingkungan belajar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada satu aspek pembelajaran atau media umum, penelitian ini mengisi kesenjangan dalam literatur dengan mengintegrasikan berbagai faktor dan secara khusus meneliti efektivitas *Mystery Box* sebagai media pembelajaran multisensori untuk anak tunagrahita. Kontribusi kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatannya yang komprehensif dalam menganalisis interaksi antara karakteristik siswa, metode pengajaran, dan lingkungan belajar dalam konteks penggunaan *Mystery Box*. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *Mystery Box* untuk anak berkebutuhan khusus. Selain itu, studi ini juga menjawab kebutuhan akan panduan praktis bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan inklusif.

- 2612 *Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB – Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby*  
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>

Dengan memahami faktor-faktor tersebut, diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang lebih spesifik dan bermanfaat bagi para guru dan praktisi pendidikan dalam hal pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, temuan penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam bidang pendidikan, namun juga memberikan pedoman praktis kepada guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswanya. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih komprehensif dan mendorong pertumbuhan optimal bagi seluruh siswa, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan media edukatif *Mystery Box* dalam mengenalkan konsep wujud benda pada anak unagrahita kelas di SLB N Pati. Metode studi kasus dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada fenomena spesifik yang terjadi dalam konteks tertentu.

Subjek penelitian adalah 1 siswa tunagrahita sedang kelas VI di SLB N Pati. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih subjek yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian. Penelitian dilaksanakan di SLB N Pati, yang merupakan sekolah luar biasa dengan fasilitas dan program pendidikan khusus untuk anak-anak dengan berbagai kebutuhan khusus. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dimulai pada 3 Mei 2024 dan berakhir pada 21 Mei 2024.

Pengamatan dilaksanakan untuk mengamati dan menelaah proses pembelajaran mengenai konsep wujud benda. Wawancara diselenggarakan untuk memahami bagaimana persiapan pengajar kelas dalam melakukan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan topik utama konsep wujud benda. Dokumentasi dijalankan untuk mendokumentasikan atau sebagai bukti dalam proses penerapan pembelajaran konsep bentuk zat dengan bantuan media kotak misteri oleh murid tunagrahita. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan terdiri dari pengumpulan data, penyederhanaan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Empat teknik analisis yang digunakan merupakan alur penelitian yang menjadi siklus interaksi sebelum pengumpulan data, selama melakukan pengumpulan data, dan setelah pengumpulan data untuk memberikan analisis. Inilah yang menjadikan keempat teknik tersebut terjadi secara berurutan dan saling terkait.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

**Tabel 1. Hasil Observasi Penggunaan Mystery Box**

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Sebelum Penggunaan <i>Mystery Box</i></b>	<b>Sesudah Penggunaan <i>Mystery Box</i></b>
Fokus Perhatian	Sulit mempertahankan fokus perhatian selama pembelajaran	Fokus perhatian meningkat dan lebih tertarik pada pembelajaran
Pemahaman Materi	Kurang memahami konsep wujud benda (padat, cair, gas)	Mulai memahami konsep wujud benda (padat, cair, gas)
Partisipasi Aktif	Pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran	Lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran
Motivasi Belajar	Motivasi belajar rendah	Motivasi belajar meningkat dan lebih antusias

- 2613 *Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB – Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>

Penggunaan media educatif Mystery Box terbukti efektif dalam meningkatkan fokus perhatian, pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan motivasi belajar anak tunagrahita kelas VI SLB dalam mengenalkan konsep wujud benda. Media Mystery Box memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak, sehingga membantu mereka dalam memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

**Tabel 2. Hasil Peningkatan Pemahaman Materi Konsep Wujud Benda**

Partisipan	Pre-Test Skor	Post-Test Skor	Peningkatan Skor
Subjek A	30	75	45

Dari data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa setelah penggunaan media educatif Mystery Box dalam mengenalkan konsep wujud benda pada anak tunagrahita kelas VI SLB, terjadi peningkatan pemahaman materi yang signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor yang diperoleh oleh setiap siswa antara pre-test dan post-test. Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa media Mystery Box efektif dalam membantu siswa tunagrahita memahami konsep wujud benda dengan lebih baik. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik bagi siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep yang abstrak.

Secara keseluruhan, data ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media educatif Mystery Box dalam pembelajaran konsep wujud benda pada anak tunagrahita kelas VI SLB N Pati sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman materi mereka. Hasil ini menjadi dasar yang kuat untuk mengimplementasikan media ini secara lebih luas dalam pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus.

## PEMBAHASAN

### Penggunaan *Mystery Box* dalam Pembelajaran

Maulidiyah, (2020) berpendapat bahwa anak tunagrahita memiliki keterlambatan daya berfikir dan daya tangkapnya, serta memerlukan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk nyata (konkrit) yang menarik perhatian. Hal ini dikarenakan anak tunagrahita mudah bosan dan teralihkan perhatiannya, sehingga memerlukan adanya media yang menarik serta konkrit. Sedangkan Widiastuti & Winaya, (2019) berpendapat bahwa anak tunagrahita memiliki hambatan akademik sehingga dalam proses pembelajaran perlu memodifikasi kegiatan belajar yang sesuai dengan khususnya. Maka dari itu modifikasi pembelajaran dengan media mystery box sesuai dengan kebutuh belajar anak tunagrahita dalam mempelajari konsep wujud benda.

Penggunaan Mystery Box dalam pendidikan anak grahita memberikan hasil yang positif pada penelitian ini. Pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak antusias dan terlibat saat menggunakan Mystery Box. Keinginan mereka untuk memahami benda-benda di kotak membuat mereka lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi berbagai karakteristik benda menggunakan indera peraba, yang merupakan keterampilan berharga bagi anak-anak grahita yang sering mengalami kesulitan dalam menghubungkan informasi sensorimotor dengan konsep kognitif (Windayanti et al., 2024).

Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa Mystery Box tidak hanya meningkatkan kinerja sensorik tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar siswa. Guru mencatat peningkatan partisipasi dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Mereka percaya bahwa siswa akan menjadi lebih percaya diri dalam menangkap dan menggambarkan tikungan yang mereka lihat. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efisien (Jafnihirda et al., 2023).

- 2614 *Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB – Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>

Selain itu, dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mengidentifikasi benda-benda dalam kotak, tetapi juga mampu mengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuk, tulisan, dan ukurannya. Peningkatan pemahaman ini dapat dilihat dari hasil kerja siswa yang lebih baik dalam mendeskripsikan ciri-ciri fisik benda. Hasilnya, penggunaan *Mystery Box* sebagai media edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan sensorik anak usia dini, sesuai dengan teori pembelajaran yang menyarankan penggunaan metode pembelajaran konkrit dan multisensori pada anak berkebutuhan khusus.

Penggunaan *Mystery Box* dapat dipahami melalui perspektif konstruktivisme yang pada dasarnya dipengaruhi oleh teori belajar Jean Piaget. Menurut Piaget, anak tidak hanya menerima pengetahuan pasif, sebaliknya, mereka secara aktif mengembangkan pengetahuan diri tentang dunia melalui interaksi dengan lingkungan fisiknya. Teori ini mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses konstruktif di mana siswa mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman (Suryana et al., 2022)

Dalam konteks penggunaan *Mystery Box*, informasi ini sangatlah penting. *Mystery Box* memberikan siswa pengalaman jangka panjang dengan memungkinkan mereka berinteraksi dengan objek fisik yang mewakili konsep abstrak seperti wujud benda. Misalnya, dengan menganalisis dan menganalisis sifat fisik tikungan di *Mystery Box*, siswa secara aktif mengembangkan pemahaman mereka tentang sifat fisik tikungan dan bagaimana klasifikasinya berdasarkan penilaian mereka (Dianti et al., 2022).

Piaget juga menekankan pentingnya konflik kognitif dalam pembelajaran, yaitu ketidakkonsistenan antara apa yang diketahui siswa dan apa yang dipahaminya. Penggunaan *Mystery Box* menimbulkan konflik kognitif ketika siswa menemukan benda yang mungkin tidak mereka kenal atau tidak sesuai dengan pemahaman mereka sebelumnya tentang benda. Konflik kognitif ini melibatkan refleksi dan reorganisasi konsep-konsep yang ada, yang pada akhirnya mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep wujud benda (Suryana et al., 2022).

Selain itu, teori konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Piaget memahami bahwa anak-anak belajar melalui interaksi dengan orang lain dan mendiskusikan pemahaman mereka tentang dunia. Dalam konteks *Mystery Box*, siswa tidak hanya bekerja sendiri, tetapi juga berkolaborasi dengan teman sebaya dan guru untuk memecahkan misteri. Jenis diskusi dan kolaborasi ini memungkinkan siswa untuk memperluas pengetahuan mereka melalui pembangkitan ide dan berbagi.

### **Peningkatan Pemahaman Konsep Wujud Benda**

Penggunaan media edukasi *Mystery Box* telah meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep wujud benda secara signifikan. Sebelumnya, banyak dari mereka yang kesulitan menganalisis dan mendokumentasikan benda-benda kompleks. Namun setelah beberapa sesi pembelajaran menggunakan *Mystery Box*, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan mereka dalam mengidentifikasi bentuk, teks, dan ukuran suatu benda. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Tuzahara et al., (2024) yang menemukan bahwa pembelajaran interaktif dan jangka panjang dapat membantu anak berkebutuhan khusus memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih efektif.

Karena keterbatasan dalam hal kecerdasan anak tunagrahita menjadi kurang aktif di dalam melakukan suatu kegiatan terutama kegiatan-kegiatan yang bersifat akademis. Dalam proses pembelajaran matematika siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan benda-benda konkrit sehingga siswa dapat melihat secara langsung. Keteraturan tersebut kemudian oleh siswa dihubungkan dengan keteraturan intuitif yang telah melekat pada dirinya

Anak tunagrahita keterbatasan dalam hal kecerdasan sehingga anak tunagrahita tidak terlalu aktif dalam melakukan kegiatan tertentu terutama dalam kegiatan-kegiatan akademis. Dalam proses pembelajaran pemahaman konsep benda dengan bantuan media *mystery box* anak tunagrahita dapat melihat gambar yang

- 2615 *Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB – Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>

sering ditemui sehari-hari sehingga anak tunagrahita dapat melihat secara langsung. Keteraturan ini kemudian oleh anak tunagrahita dihubungkan dengan keteraturan intuitif yang telah melekat pada dirinya (Hendra, 2012).

Penggunaan *Mystery Box* sebagai media pengajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pemahaman benda pada anak usia dini. Melalui interaksi diam dengan benda-benda *Mystery Box*, siswa tidak hanya mempelajari konsep tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivis Piaget yang menekankan pentingnya pembelajaran tidak tergesa-gesa dalam proses pengembangan pengetahuan. Dengan melihat sendiri bentuk, ukuran, dan tekstur, siswa mempunyai kesempatan untuk mengembangkan pemahamannya sendiri mengenai konsep wujud benda.

Para ahli yang dilibatkan dalam penelitian ini juga membenarkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap filsafat benda. Mereka melaporkan bahwa setelah menggunakan *Mystery Box*, siswa mampu menjawab pertanyaan tentang ciri-ciri fisik benda dengan lebih cepat dan akurat. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan linguistik mereka ketika menjelaskan tikungan-tikungan tersebut di atas. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Mystery Box* tidak hanya membantu keterampilan kognitif tetapi juga penguasaan bahasa, yang merupakan aspek penting dalam pengajaran pelajar muda (Hadi & Laras, 2021).

Penjelasan dan penegasan Guru memperkuat gagasan bahwa penggunaan Kotak Misteri tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep benda, tetapi juga meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pendidikan seperti *Mystery Box* dapat membantu keterampilan komunikasi siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman.

Dokumen terkait kegiatan pembelajaran juga memperkuat pemahaman tersebut. Foto dan video memperlihatkan siswa yang lebih sadar diri dan antusias saat mengikuti kegiatan menggunakan *Mystery Box*. Hasil karya siswa juga menunjukkan pemahaman benda-benda yang lebih baik, dengan sedikit kesulitan dalam mendeskripsikan dan mengklasifikasikan benda-benda. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dan berbasis masalah seperti *Mystery Box* dapat membantu siswa dalam menginternalisasikan konsep-konsep abstrak secara lebih efektif (Magdalena et al., 2024).

Antusiasme dan kesadaran diri siswa yang mengikuti pembelajaran *Mystery Box* merupakan indikator penting efektivitas bahan ajar. Tingkat stres di kalangan siswa mungkin berdampak negatif terhadap motivasi mereka di kelas dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan. Hal ini juga menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang peka terhadap beragam kebutuhan siswa.

Peningkatan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mendeskripsikan dan menganalisis kurva juga mempunyai implikasi penting dalam konteks experiential learning. Melalui pengalaman belajar seru dan menarik yang diberikan oleh *Mystery Box*, anak-anak tunagrahita dapat menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Hal ini menciptakan lingkungan belajar implisit di mana setiap siswa mempunyai kesempatan untuk berkembang sesuai dengan potensinya.

Implikasinya terhadap pembelajaran eksperiensial adalah bahwa strategi pembelajaran yang berfokus pada pengalaman diam dan interaktif, seperti menggunakan *Mystery Box*, dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap kebutuhan spesifik.

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penggunaan *Mystery Box***

Ada beberapa faktor yang mengurangi efektivitas penggunaan *Mystery Box* dalam pendidikan ikan tuna. Untuk memulainya, karakteristik unik setiap siswa sangatlah penting. Anak yang memiliki tingkat keparahan tuna grahita yang diferensi menunjukkan variabel reaksi dalam media ini. Dibandingkan dengan siswa yang tingkat keparahannya lebih tinggi, siswa yang tingkat keparahannya lebih rendah cenderung lebih

- 2616 *Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB – Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>

cepat memahami dan merespons secara positif. Hal ini sesuai dengan yang menunjukkan bahwa perbedaan individu dalam kapasitas kognitif mempengaruhi seberapa efektif metode pengajaran (Febriana et al., 2024)

Selain itu, metode pengajaran yang digunakan oleh instruktur juga cukup penting. Guru yang kreatif dan berpengetahuan luas dalam menggunakan *Mystery Box* dapat memaksimalkan manfaat media ini. Guru di SLB N Pati menggunakan berbagai macam teknik untuk meningkatkan rentang perhatian siswa dan memudahkan pemahamannya, seperti memberikan petunjuk yang jelas, memberikan contoh, dan memberikan pujian atau dorongan untuk meningkatkan motivasi siswa. Metode pengajaran yang efektif dapat meningkatkan interaksi dan keenggan siswa selama pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka (Sihombing & Naibaho, 2023).

Selanjutnya, pendidik berperan untuk memberi dorongan semangat dan arahan secara personal kepada murid-murid yang memiliki keterbatasan kecerdasan. Guru menunjukkan kedekatan emosional dan memberi motivasi ketika mereka memperoleh nilai yang kurang memuaskan. Tujuannya adalah agar para murid dengan keterbatasan kecerdasan tersebut tetap antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hubungan positif yang terjalin antara pengajar dan peserta didik mendorong peningkatan semangat belajar pada diri para siswa (Saputra, 2021).

Lingkungan belajar juga mempengaruhi hasil belajar. SLBN Pati menyediakan lingkungan yang sehat dengan fasilitas yang terawat dan suasana yang ramah. Lingkungan belajar yang positif dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar. Penelitian (Nurzubaydah, 2021) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang penuh perhatian sangat penting dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, efektivitas penggunaan *Mystery Box* dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang menghambat proses pembelajaran.

Dalam proses penelitian, peneliti menghadapi beberapa kendala dalam pembelajaran, salah satunya adalah kemampuan subjek untuk mengingat yang terbatas. Hal ini menyebabkan peneliti harus mengulangi materi sebelumnya berkali-kali karena tanpa bantuan, subjek kesulitan menerima materi pembelajaran dengan baik. Kendala ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Zuhria & Hayudinna, (2021) yang menyatakan bahwa dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis anak berkebutuhan khusus tunagrahita, selain faktor pendukung, terdapat pula faktor penghambat seperti tingkat kemampuan peserta didik tunagrahita yang rendah, sehingga mereka sulit menerima pembelajaran.

Selain itu peneliti juga kesulitan untuk menyederhanakan kata ketika mengajar, karena anak tunagrahita memerlukan kata sederhana yang sering didengarnya. Tujuannya agar pembelajaran menjadi komunikatif dan terjadi interaksi antara guru dan siswa. Dalam pembelajaran ini peneliti menggunakan bahasa campuran yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa. Ketika kita menggunakan Bahasa Jawa terkesan kasar namun dalam pembelajaran ini subjek lebih sering bertanya dan berkomunikasi sehingga tercipta pembelajaran yang komunikatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Saputra, (2021) bahwa anak tunagrahita membutuhkan kata konkret dan sering didengarnya dalam pembelajaran.

Pemanfaatan *Mystery Box* sebagai alat pembelajaran menunjukkan bahwa terciptanya suasana belajar yang optimal melibatkan berbagai elemen, termasuk hubungan antara peserta didik dan pengajar, eksposur terhadap berbagai media, strategi pengajaran, serta kondisi lingkungan sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan proses edukasi tidak semata-mata ditentukan oleh perangkat pembelajaran yang digunakan, melainkan juga oleh sinergi antara beragam aspek dalam sistem pendidikan bagi penyandang tunagrahita. Meski demikian, perlu diakui bahwa studi ini memiliki beberapa batasan, terutama terkait jumlah partisipan yang terbatas dan periode penelitian yang relatif singkat. Akibatnya, diperlukan kehati-hatian dalam menarik kesimpulan umum dari hasil yang diperoleh. Walaupun terdapat keterbatasan, penelitian ini tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan ilmu pendidikan khusus, terutama dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif bagi siswa tunagrahita. Hasil penelitian ini menjadi landasan bagi studi

- 2617 *Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB – Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>

lanjutan mengenai penggabungan teknologi dan pendekatan pembelajaran berbasis multisensori dalam pendidikan khusus. Selain itu, temuan ini juga mendorong dilakukannya kajian lebih mendalam tentang bagaimana interaksi yang kompleks antar berbagai faktor dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media edukatif *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tunagrahita sedang kelas VI di SLB N Pati tentang konsep wujud benda. Melalui interaksi langsung dengan *Mystery Box*, anak-anak tuna grahita dapat lebih mampu mengidentifikasi dan memahami karakteristik fisik benda, seperti bentuk dan tekstur. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penggunaan media edukatif seperti *Mystery Box* dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran konsep-konsep abstrak bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus, sambil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada: (1) Arcivid Chorynia Ruby S.Psi., M.Psi. selaku dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran Inklusi di SD. (2) Bapak dan Ibu dosen staf Tata Usaha Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. (3) Bapak dan Ibu Guru SLB N Pati dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dianti, H. E. N., Febrisari, P., Ridho, A. A., & Septaria, K. (2022). The Disaster Box Mystery As A Media For Growing Disaster Preparedness And Literacy Among Junior High School Students. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan Ipa Ikip Mataram*, 10(2), 390. <https://doi.org/10.33394/J-Ps.V10i2.5158>
- Faatin Thufail, D., & Masub Bakhtiar, A. (2023). Pentingnya Peran Guru Pendamping Khusus Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus Di Kelas Inklusi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(Volume 8 No. 3 September 2023), 3931–3944. <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i2.10301>
- Febriana, I., Okavianus, R., Hanifah, M., Agustina, A. L. N., Wilda, A., Zahro, U. F., & Hilyana, S. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Pengetahuan Dan Proses Sains Siswa Pada Materi Wujud Benda. *Dikdik: Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Univeritasi Mandiri*, 10(1), 1212–1220. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2518/2146>
- Hadi, A., & Laras, P. B. (2021). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan Inklusi. *Jurnal Selaras : Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 4(1), 17–24. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/sel/article/view/2762/1995>
- Heldayani, E., Meilyana, M., & Tanzimah, T. (2022). Pengaruh Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 195 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4(1), 25–32. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5651/4069>
- Hendra, J. (2012). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Dengan Pembelajaran Matematika Realistik Pada Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, 213–225. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media

- 2618 *Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB – Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>
- Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/2734>
- Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). Cendikia Pendidikan Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 3(1), 41–55. <https://doi.org/10.9644/Scp.V1i1.332>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/Jp.V29i2.647>
- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022). Pengaruh Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 104. <https://doi.org/10.33394/Jtp.V7i1.5122>
- Nurmairina, M. K. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mystery Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Di Kelas Iii Sd Negeri 106184 Lubuk Pakam. *Alacrity : Journal Of Education*, 3(2), 125–133. <https://doi.org/10.52121/Alacrity.V3i2.172>
- Nurzubaydah, N. (2021). Efektivitas Model Think Pairs Share Terhadap Minat Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di Sekolah Dasar. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/10.56393/Pedagogi.V1i1.77>
- Prayitno, P. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Menara Roda Untuk Memberdayakan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 907–934. <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V5i3.359>
- Rahmayanti, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Mystery Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Tekanan Zat Kelas Viii Smpn 2 Koto Kampar Hulu. 4, 6037–6049. <https://jinnovative.org/index.php/innovative/article/view/9842/6956>
- Saputra, W. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Pada Anak Tuna Grahita (Disabilitas Intelektual) Di Sekolah Luar Biasa Pangkal Pinang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 82. <https://www.jurnal.iainhnpangkor.ac.id/index.php/badaa/article/view/505/376>
- Sihombing, E., & Naibaho, D. (2023). Konsolidasi Kinerjaguru Pak Dalam Memfasilitasi Peserta Didik Untuk Mengembangkan Berbagai Potensi Akademik. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 11993–12002. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/598/557>
- Solekah, S., Susanto, D. A., & Rahayu, D. B. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Reading Comprehension Materi Explanation Text Melalui Media Mystery Box. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 165–179. <https://doi.org/10.60126/Maras.V1i2.34>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i7.666>
- Tamansiswa, U. S., Lestari, S. D., Macaryus, S., & Ardiyatno, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Indonesia Melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas Iiib Sdn Golo. 2(2). [https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas\\_ppg\\_ust/article/view/1786/807](https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1786/807)
- Tuzahara, N. K., Andriani, O., & Hania, A. P. (2024). Pendekatan Layanan Pendidikan Bagi Anak Abk (*Adhd Ringan*). 2(2), 27–37. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/jpvs/article/view/2018/1044>
- Widiastuti Karang Gede Luh Ni, W. A. (2019). Prinsip Khusus Dan Jenis Layanan Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 9. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jsp/article/view/392>
- Windayanti, S., Muhajir, M., & Rismawati, R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Mystery Box Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sd Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar. *Garuda : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 2(1), 304–323. <https://doi.org/10.59581/Garuda.V2i1.2858>

2619 *Analisis Penggunaan Media Edukatif Mystery Box dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB – Prichilia Hasintha Lofha, Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8039>

Zuhria, I., & Hayudinna, H. G. (2021). Strategi Pembelajaran Dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Bagi Anak Tunagrahita. *Indonesian Journal Of Islamic Elementary Education*, 1(2), 45–58. <https://doi.org/10.28918/Ijeee.V1i2.4468>