



## Meningkatkan Partisipasi Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Tabung Misteri

<sup>1</sup>Nadia Indah Putri, <sup>2</sup>Zulmi Aryani

<sup>1,2</sup>STKIP Widyaswara Indonesia

<sup>1</sup>[nadiaindahputri03@gmail.com](mailto:nadiaindahputri03@gmail.com), <sup>2</sup> [aryanizulmi@gmail.com](mailto:aryanizulmi@gmail.com)

### Abstract

Learning media is one component in the learning process. Learning media are tools or facilities used to help the learning process become more effective, interactive, and interesting. The use of learning media aims to increase students' understanding of the material, motivate learning, and create an active learning atmosphere. Choosing the right learning media can be very important in supporting student learning. Apart from that, learning media can provide concrete experiences in learning. Mystery tube learning media about the life cycle of living creatures (animals) is designed to increase students' understanding of the life stages of various types of animals in an interactive and fun way. This mystery tube contains the stages of the animal development process from incomplete metamorphosis to complete metamorphosis. The main aim of this media is to motivate students to learn, increase active participation, and strengthen their knowledge of science material. The method the author uses in creating learning media is: (1) needs analysis; (2) planning (design); (3) development; (4) validation and revision. It is hoped that the mystery box learning media about animal cycles can be an innovative alternative learning media, make it easier for students to understand science concepts, and remind students of the quality of learning in class. In this context, the steps or stages in making the mystery tube are shown directly. The results obtained when simulating the mystery tube learning media in front of the class are that students can more easily understand the material being taught and learning becomes more innovative.

**Keywords:** *Learning Media, Mystery Tube, Creative*

### Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif, interaktif, dan menarik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, memotivasi mereka untuk belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat sangat penting dalam menunjang pembelajaran siswa selain itu media pembelajaran dapat memberikan pengalaman konkret dalam pembelajaran. Media pembelajaran tabung misteri tentang siklus hidup makhluk hidup (hewan) dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai tahap hidup berbagai jenis hewan secara interaktif dan menyenangkan. Tabung misteri ini berisikan tahapan proses perkembangan hewan mulai dari tahap metamorfosis tidak sempurna sampai metamorfosis sempurna. Tujuan utama dari media ini adalah untuk memotivasi siswa belajar, meningkatkan partisipasi aktif, dan memperkuat pengetahuan mereka tentang materi sains. Adapun metode

yang diambil oleh penulis dalam pembuatan media pembelajaran yaitu: (1) analisis kebutuhan; (2) Perancangan (Design); (3) Pengembangan (Development); (4) Validasi dan Revisi. Media pembelajaran kotak misteri tentang siklus hewan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, mempermudah siswa dalam memahami konsep sains, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini menunjukkan langsung-langkah atau tahapan dalam pembuatan tabung misteri. Hasil yang didapat pada saat melakukan simulasi media pembelajaran tabung misteri di depan kelas adalah siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan dan pembelajaran menjadi lebih berinovasi.

---

**Kata kunci: Media Pembelajaran, Tabung Misteri, Kreatif**

---

**A. Pendahuluan**

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran dikelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pembelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran dalam pelaksanaan belajar mengajar sangat dibutuhkan untuk menunjang dan menarik perhatian perhatian siswa, sehingga dapat membangkitkan semangatnya dalam belajar (Junenda: 2021). Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Menurut AECT (*Association and Communication Technology*) yang dikutip oleh (Basyarudin: 2002) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses

penyaluran informasi. Sedangkan menurut (Adam: 2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Media tabung misteri adalah media yang berbentuk tabung berisikan berbagai materi. Media tabung misteri merupakan hasil modifikasi dari kotak misteri. Tabung misteri berisi kumpulan materi tentang metamorfosis hewan tidak sempurna dan metamorfosis hewan sempurna.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat kegiatan Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM) yang bertempat di salah satu sekolah dasar. Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan guru tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar dikarenakan guru lebih sering menggunakan video pembelajaran. Menghadapi permasalahan tersebut bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman siswa. Salah satu media pembelajaran yang disarankan oleh

peneliti yaitu tabung misteri, karena media pembelajaran yang kreatif, inovasi, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Pembuatan media pembelajaran seperti tabung misteri umumnya melibatkan beberapa metode yang bertujuan untuk memastikan media tersebut efektif, menarik, dan mudah digunakan. Metode yang digunakan oleh penulis pada pembuatan media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan ini dilakukan oleh penulis untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran atau kebutuhan siswa, menganalisis materi yang akan disampaikan melalui tabung misteri, dan menentukan sasaran penggunaan media pembelajaran tersebut.

### **2. Perancangan (Design)**

Kegiatan desain ini dilakukan untuk membuat desain tabung misteri yang akan dibuat, menyusun sketsa atau prototipe awal, memilih metode penyajian informasi, misalnya menggunakan teks, gambar, dan kardus.

### **3. Pengembangan (Development)**

Pada tahap ini penulis mengembangkan atau menambahkan inovasi terbaru dari referensi sebelumnya agar terdapat pembaruan dari media pembelajaran tersebut.

### **4. Validasi dan Revisi**

Validasi dan revisi ini dilakukan oleh penulis dengan memaparkan tabung misteri di depan kelas setelah itu penulis mendapatkan masukan dari dosen pengampu mata pelajaran komputer dan media pembelajaran, serta penulis melakukan perbaikan kekurangan yang ditemukan pada media tersebut.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Media pembelajaran tabung misteri adalah salah satu alat yang digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini biasanya berbentuk tabung (bisa dari bahan seperti kardus atau plastik) yang diisi dengan benda-benda atau gambar sesuai dengan materi yang diajarkan.

### **1. Tujuan Media Pembelajaran Tabung Misteri**

- a. Penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa.
- b. Meningkatkan aktivitas guru dan hasil belajar siswa.
- c. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- d. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- e. Meningkatkan pemahaman tentang siklus hidup makhluk hidup.
- f. Meningkatkan kemandirian belajar siswa.
- g. Meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah.

### **2. Manfaat Tabung Misteri dalam Pembelajaran**

- a. Membuat siswa penasaran dan lebih bersemangat untuk belajar.
- b. Mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran.
- d. Membantu siswa memahami konsep melalui benda konkret atau kegiatan yang melibatkan eksplorasi.

### **3. Cara Penggunaan Media Pembelajaran Tabung Misteri**

- a. Pendahuluan
  - Jelaskan tujuan pembelajaran.
  - Berikan sedikit gambaran tentang siklus hidup makhluk hidup yang akan dibahas.
- b. Eksplorasi Tabung Misteri

- Buka tabung misteri didepan kelas.
  - Tunjukkan isi tabung satu per satu sambil menjelaskan tahapan metamorfosis hewan.
  - c. Demonstrasi Interaktif
    - Ajak siswa mencoba menggunakan tabung misteri di depan kelas.
  - d. Diskusi
    - Tanyakan kepada siswa apa yang mereka pahami dari setiap tahap siklus hidup.
    - Berikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dibahas.
  - e. Penutup
    - Rikgas kembali pembelajaran tentang siklus hidup makhluk hidup.
    - Beri kesimpulan singkat tentang materi yang telah dibahas.
- 4. Konsep Tabung Misteri Siklus Hidup Hewan**
- a. Pembelajaran Berbasis Eksplorasi: Tabung misteri ini dirancang untuk mendorong siswa secara aktif mengeksplorasi siklus hidup makhluk hidup hewan melalui alat peraga, gambar, dan tulisan yang ada dalam kotak tersebut.
  - b. Visualisasi Siklus Hidup: Tabung misteri berisi gambar atau model miniatur yang menunjukkan tahapan siklus hidup hewan tertentu (misalnya, kupu-kupu, katak, atau ayam) dari telur hingga dewasa.
  - c. Pendekatan Belajar Mandiri dan Berkelompok: siswa dapat menggunakan tabung misteri secara individual untuk mengamati atau dapat pula bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi mengenai proses perkembangan hewan.
- 5. Isi Tabung Misteri untuk Siklus Hidup Hewan**
- a. Gambar Tahap-Tahap Siklus Hidup Hewan: Ilustrasi yang menunjukkan setiap tahapan perkembangan hewan, seperti.
    - Kupu-kupu: telur (*egg*), ulat (*larva*), kepompong (*pupa*), kupu-kupu dewasa (*adult butterfly*).
    - Ayam: telur (*egg*), telur menetas (*Hatching*), anak ayam (*chick*), ayam dewasa (*adult chicken*).
    - Katak: telur (*egg*), berudu (*tadpole*), berudu tumbu kaki (*tadpole with legs*), katak dewasa (*adult frog*)
  - b. Model atau Miniatur 3D: Model kecil hewan dalam berbagai tahap perkembangan yang bisa diraba dan diamati siswa.
- 6. Model Pemakaian Tabung Misteri untuk Siklus Hidup Hewan**
- a. Persiapan dan Orientasi: Guru menjelaskan secara singkat tentang siklus hidup hewan yang akan dipelajari dan memperkenalkan isi dari tabung misteri. Siswa untuk melihat dan mempersiapkan materi-materi yang ada di dalam tabung.
  - b. Eksplorasi Tahap Demi Tahap: Siswa membuka tabung dan melihat setiap komponen didalamnya. Mereka bisa memulai dari gambar atau miniatur tahap pertama (misalnya, telur), lalu berpindah ke tahap berikutnya.
  - c. Diskusi dan Tanya Jawab: Setelah eksplorasi, siswa berdiskusi dengan guru atau teman-teman mereka mengenai apa yang sudah dipelajari. Guru bisa menanyakan pertanyaan seperti “apa yang terjadi pada tahap larva?” atau “mengapa hewan tertentu mengalami metamorfosis?”.
  - d. Evaluasi dan Refleksi: Guru memberikan kuis atau pertanyaan evaluasi untuk menguji pemahaman siswa mengenai siklus hidup hewan

tersebut, siswa dapat diminta untuk menyebutkan urutan tahapan siklus hidup atau meneskripsikan perubahan yang terjadi dari satu tahap ke tahap lain.

- e. Proyek Kelompok: Jika digunakan secara berkelompok, siswa bisa diminta untuk membuat diagram siklus hidup hidup atau menceritakan ulang dengan alat peraga yang ada. Sebagai proyek mini.

#### 7. **Bahan yang Dibutuhkan**

- a. Kotak Kardus: untuk dasar media pembelajaran.
- b. Kertas Karton atau Kertas Warna-warni: Sebagai dasar gambar dan untuk memperjelas setiap tahap siklus.
- c. Gambar Tahapan Siklus Makhluk Hidup, seperti:
  - Kupu-kupu: telur (*egg*), ulat (*larva*), kepompong (*pupa*), kupu-kupu (*adult butterfly*).
  - Ayam: telur (*egg*), telur menetas (*hatching*), anak ayam (*chick*), ym dewasa (*adult chicken*).
  - Katak: telur (*egg*), berudu (*tadpole*), berudu tumbuh kaki (*tadpole with legs*), kata dewasa (*adult frog*).
- d. Gambar Latar (Background) untuk memperjelas proses terjadinya siklus.
- e. Stiker atau Tulisan Tahapan Siklus: Minsalnya stiker bertuliskan “Telur”, “Larva”, dan seterusnya.
- f. Lem atau Selotip: Untuk menempelkan gambar dan dekorasi.
- g. Hiasan Tambahan: Kertas kado, stiker lambang media, atau hiasan lain yang membuat tabung lebih menarik.

#### 8. **Alat yang Dibutuhkan**

- a. Gunting: Untuk memotong gambar dan kertas.
- b. Cutter: Untuk memotong detail, terutama untuk memotong alas tabung.

- c. Penggaris: Untuk mengukur posisi setiap tahap siklus agar rapi.
- d. Spidol atau Pencil: Untuk menandai tempat penempelan gambar atau menulis penjelasan.

#### 9. **Langkah-Langkah Pembuatan Tabung Misteri**

- a. Siapkan Tabung: Pilih kardus cukup besar atau sesuai kebutuhan untuk menampilkan gambar tahapan siklus makhluk hidup dengan jelas.
- b. Buat Pembagian Ruang di Dalam Tabung: Bagilah bagian dalam tabung menjadi beberapa kompartemen atau area sesuai dengan jumlah tahap siklus yang ingin ditampilkan (minsalnya, empat bagian untuk telur, larva, pupa, dan kupu-kupu).
- c. Tingkatkan Tabung: Buat tabung tambahan untuk tingkatan pada tabung siklus atau untuk menambah siklus hewan lainnya di dalam tabung misteri tersebut.
- d. Desain dan Hias Bagian Luar Tabung: Gunakan kertas warna-warni atau karton untuk menghias bagian luar tabung sesuai dengan tema siklus.
- e. Background: Tambahkan gambar background pada bagian latar kardus sesuai dengan tema siklus.
- f. Siapkan Gambar Tahapan Siklus: Cetak atau gambar sendiri setiap tahapan siklus makhluk hidup, misalnya telur, larva, pupa, dan kupu-kupu. Gambar bisa diperbesar agar jelas dan menarik.
- g. Tempelkan Gambar pada Setiap Kompartemen: Tempelkan gambar setiap tahap pada ruang yang sudah disiapkan di dalam tabung. Beri label atau tulisan yang menjelaskan setiap tahap, seperti “Telur”, “Larva”, dan seterusnya.

- h. Tambahkan Penjelasan Singkat di Tiap Tahap: Tempelkan keterangan singkat disetiap tahap.
- i. Penutup Tabung: Buatlah tutup tabung menggunakan kertas karton yang sudah dilapisi dengan kertas kado.
- j. Finalisasi dan Cek Kembali: Pastikan semua gambar dan hiasan menempel kuat. Cek apakah semua tahapan terlihat jelas dan penjelasan mudah dibaca.
- k. Gunakan dalam Pembelajaran: Tabung misteri ini dapat digunakan untuk memperlihatkan tahapan siklus makhluk hidup secara bergantian kepada anak-anak, sehingga mereka dapat memahami prosesnya secara visual.



Gambar 1. Media Pembelajaran Tabung Misteri



Gambar 2. Simulasi Penggunaan Media Pembelajaran Tabung Misteri

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberi dampak yang sangat signifikan bagi siswa terutama dalam meningkatkan proses pembelajar. Media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih kreatif dan menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran siswa bisa terlibat aktif serta bisa melihat secara nyata konsep yang diberikan oleh pendidik sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Media tabung misteri adalah media yang berbentuk tabung berisikan berbagai materi. Media tabung misteri merupakan hasil modifikasi dari kotak misteri. Tabung misteri berisi kumpulan materi tentang metamorfosis hewan tidak sempurna dan metamorfosis hewan sempurna. Tabung misteri dilengkapi dengan gambar-gambar tahapan metamorfosis makhluk hidup serta keterangannya untuk memperjelas pemahaman siswa.

Adapun tujuan pembelajaran tabung misteri adalah (1) dapat meningkatkan kemampuan numerasi, (2) meningkatkan aktivitas guru dan hasil belajar siswa, (3) meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, (4) meningkatkan aktivitas belajar siswa, (5) meningkatkan pemahaman tentang siklus hidup makhluk hidup, (6) meningkatkan kemandirian belajar siswa. (7) meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah.

Langkah-langkah pembuatan tabung misteri sebagai berikut: (1) siapkan tabung, (2) buat pembagian ruang di dalam tabung, (3) tingkatan tabung, (4) desain dan hias bagian luar tabung, (5) background, (6) siapkan gambar tahapan siklus, (7)

tempelkan gambar pada setiap kompartemen, (8) tambahkan penjelasan singkat di setiap tahap, (9) penutup tabung, (10) finalisasi dan cek kembali, (11) gunakan dalam pembelajaran.

Metode pemakaian media pembelajaran tabung misteri sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), dan (4) validasi dan revisi.

### **Pustaka**

- Adam, Steffi dan M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda. Batam: *CBLIS Jurnal*.
- Junenda. I. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Satuan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga di Kabupaten Maras. *Jurnal Of Education*, 1 (1). 239.
- Nurfadhillah, dkk. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. Tangerang: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 3 (2). 243-255.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal MIsykat*. 3 (1). 172-187).
- Sari, Novita Puspita, Siti Masfuah, dan Lovika Ardana Riswari. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V dengan Model *Two Stray* Berbantuan Tabung Misteri. Jawa Tengah: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8 (3). 704-712.
- Devi, Rovi'atus Solikhah, Devi. ( 2024). Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Mi Ma'arif Ceko, Babadan, Ponogoro. *Jurna Ilmiah AL THIFL*. 3 (2). 360-375.