

**PENGUNAAN KOTAK MISTERI (MYSTERY BOX) SEBAGAI MEDIA  
PRESENTASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA  
SISWA**

Nurmina<sup>1</sup>, Dr. Arief Muhsin, S.Pd., M.Pd<sup>2</sup>, Dr. Andi Asri Jumiatty, S.Pd., M.Pd  
<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar  
105351108820@unismuhmakassar.ac.id

**ABSTRACT**

Speaking skill is a crucial ability for students to master in English language learning; however, many students still struggle to express their ideas due to limitations in vocabulary, pronunciation, grammar, fluency, and accuracy. This study aims to determine the improvement in students' speaking skills through the use of the Mystery Box Presentation Game. The study employed Classroom Action Research (CAR) methodology conducted over two cycles, with each cycle comprising planning, action implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 32 students from class X.4 at MAN 1 Makassar during the 2025/2026 academic year. Research instruments included speaking tests and observation sheets. Data were analyzed using descriptive statistics—calculating mean scores, score classifications, and percentage improvements—while observational data were analyzed descriptively. The results indicate that the Mystery Box Presentation Game successfully improved students' speaking skills. This improvement was evident in the rise of students' mean scores across cycles and the shift in score classifications from the "low" category to "Good" and "Very Good." Furthermore, all aspects of speaking skills—pronunciation, fluency, accuracy, grammar, and vocabulary—showed improvement. Observations also revealed that students became more active, confident, and motivated to participate in classroom speaking activities. Thus, it can be concluded that the Mystery Box Presentation Game is an effective teaching strategy for enhancing students' speaking skills.

**Keywords:** speaking skills, Mystery Box Presentation Game, Classroom Action Research

**ABSTRAK**

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, namun banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide karena keterbatasan kosakata, pelafalan, tata bahasa, kelancaran, dan ketepatan berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan **Mystery Box Presentation Game**. Penelitian ini menggunakan metode **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang dilaksanakan dalam dua siklus, di

mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X.4 MAN 1 Makassar Tahun Ajaran 2025/2026. Instrumen penelitian berupa tes berbicara dan lembar observasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata, klasifikasi skor, dan persentase peningkatan, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan **Mystery Box Presentation Game** berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus serta perubahan klasifikasi nilai dari kategori rendah menjadi kategori **Good** dan **Very Good**. Selain itu, seluruh aspek keterampilan berbicara yang meliputi **pronunciation, fluency, accuracy, grammar**, dan **vocabulary** mengalami peningkatan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa **Mystery Box Presentation Game** merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

**Kata Kunci:** keterampilan berbicara, *Mystery Box Presentation Game*, Penelitian Tindakan Kelas

### **A. Pendahuluan**

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena menjadi sarana utama bagi siswa untuk menyampaikan ide, pendapat, dan informasi secara lisan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language*), keterampilan berbicara tidak hanya menuntut penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga melibatkan pelafalan (*pronunciation*), kelancaran (*fluency*), ketepatan (*accuracy*), dan kemampuan menggunakan bahasa

secara komunikatif. Menurut Brown (2004), berbicara merupakan proses interaktif dalam membangun makna melalui kegiatan menghasilkan, menerima, dan mengolah informasi. Oleh karena itu, siswa memerlukan kesempatan yang memadai untuk berlatih berbicara melalui aktivitas pembelajaran yang bermakna dan komunikatif.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X.4 MAN 1 Makassar, sebagian besar siswa mengalami kesulitan

dalam mengungkapkan ide secara lisan karena keterbatasan kosakata, kesalahan dalam pelafalan dan tata bahasa, kurangnya kelancaran berbicara, serta rendahnya rasa percaya diri ketika berbicara di depan kelas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan berbicara sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Permasalahan ini menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbicara.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Mystery Box Presentation Game. Strategi ini merupakan aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan unsur kejutan untuk mendorong siswa berpikir secara spontan dan menyampaikan presentasi berdasarkan objek yang diperoleh dari dalam kotak misteri. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta memilih sebuah benda secara acak, kemudian mendeskripsikan dan mempresentasikan benda tersebut menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan ini memberikan kesempatan

kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara melalui penggunaan kosakata yang sesuai, pelafalan yang jelas, tata bahasa yang benar, ketepatan penggunaan bahasa, serta kelancaran dalam menyampaikan ide. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan dapat mengurangi kecemasan siswa ketika berbicara dan meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris telah didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Yolageldili dan Arian (2011) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Sukarni (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Mystery Box Speaking Game dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara siswa. Selanjutnya, Putri dan Sari (2022) melaporkan bahwa teknik Mystery Box mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian Utami, Anam, dan

Fatmawaty (2022) juga menunjukkan bahwa media Mystery Box menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara bertahap. Selain itu, Yusuf dan Mahmud (2023) menemukan bahwa penggunaan Mystery Box Game memberikan peningkatan pada aspek kosakata, pelafalan, kelancaran, dan kemampuan berbicara siswa secara keseluruhan.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah menengah pertama dan lebih menitikberatkan pada peningkatan kemampuan berbicara secara umum. Penelitian mengenai penggunaan Mystery Box Presentation Game pada jenjang sekolah menengah atas, khususnya dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), masih terbatas. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada kemampuan berbicara secara umum, tetapi juga mengukur peningkatan lima aspek keterampilan berbicara, yaitu *pronunciation*, *fluency*, *accuracy*, *grammar*, dan *vocabulary*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan

menerapkan Mystery Box Presentation Game pada siswa kelas X MAN 1 Makassar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan Mystery Box Presentation Game. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru bahasa Inggris dalam menciptakan pembelajaran berbicara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah atas.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan Mystery Box Presentation Game. Penelitian dilaksanakan di kelas X.4 MAN 1 Makassar pada Tahun Ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 32 siswa sebagai subjek penelitian.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media Mystery Box, instrumen penelitian, dan rubrik penilaian berbicara. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan Mystery Box Presentation Game dalam kegiatan pembelajaran berbicara. Selanjutnya, proses pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil observasi dan tes pada setiap siklus kemudian dianalisis sebagai dasar refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes berbicara dan lembar observasi. Tes berbicara digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara siswa berdasarkan lima aspek penilaian, yaitu pronunciation, fluency, accuracy, grammar, dan vocabulary. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk memperoleh data

mengenai keaktifan, partisipasi, dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata (*mean*), skor minimum dan maksimum, standar deviasi, serta klasifikasi nilai untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Data kualitatif yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan aktivitas dan partisipasi siswa selama penerapan Mystery Box Presentation Game.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan Mystery Box Presentation Game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus tindakan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada *Diagnostic Test*, Siklus I, dan Siklus II.

**Tabel 1. Peningkatan Nilai Rata-rata Keterampilan Berbicara Siswa**

| <b>Tahap</b>    | <b>N</b> | <b>Mean</b> | <b>SD</b> |
|-----------------|----------|-------------|-----------|
| Diagnostic Test | 32       | 61.87       | 16.79     |
| Cycle I         | 32       | 71.50       | 13.39     |

|          |    |       |      |
|----------|----|-------|------|
| Cycle II | 32 | 82.00 | 5.18 |
|----------|----|-------|------|

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat secara bertahap pada setiap siklus. Nilai rata-rata meningkat dari 61.87 pada *Diagnostic Test* menjadi 71.50 pada Siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 82.00 pada Siklus II. Selain itu, standar deviasi mengalami penurunan dari 16.79 menjadi 5.18, yang menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa menjadi lebih merata setelah penerapan Mystery Box Presentation Game.

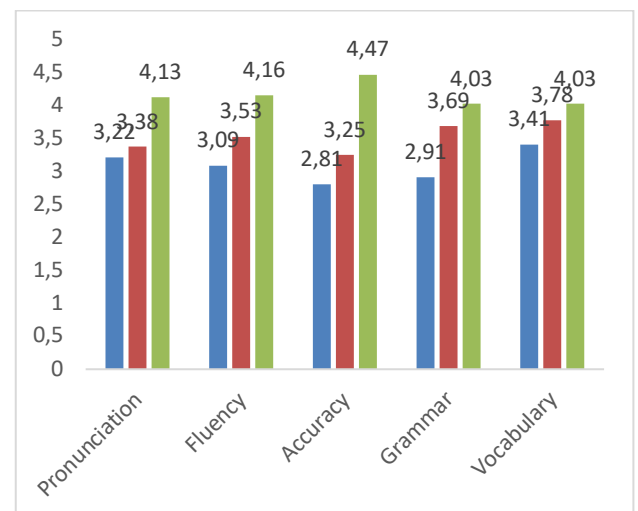
Selanjutnya, perubahan klasifikasi nilai siswa juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

**Tabel 2. Klasifikasi Nilai Keterampilan Berbicara Siswa**

| Classification | Score    | Diagnostic Test | Cycle I      | Cycle II     |
|----------------|----------|-----------------|--------------|--------------|
| Very Good      | 86 – 100 | 2 (6.25 %)      | 3 (9.38 %)   | 5 (15.63 %)  |
| Good           | 71 – 85  | 13 (40.63 %)    | 16 (50.00 %) | 27 (84.37 %) |
| Fair           | 56 – 70  | 0 (0.00 %)      | 5 (15.63 %)  | 0 (0.00 %)   |
| Poor           | 41 – 55  | 16 (50.00 %)    | 8 (25.00 %)  | 0 (0.00 %)   |

|              |      |                   |                   |                   |
|--------------|------|-------------------|-------------------|-------------------|
|              |      |                   | 00% )             |                   |
| Very Poor    | 0–40 | 1 (3.12 %)        | 0 (0.00 %)        | 0 (0.00 %)        |
| <b>Total</b> |      | <b>32 (100 %)</b> | <b>32 (100 %)</b> | <b>32 (100 %)</b> |

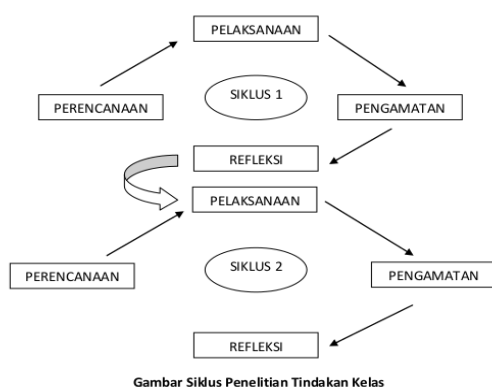
Berdasarkan Tabel 2, terjadi perubahan klasifikasi nilai yang signifikan. Pada *Diagnostic Test*, sebagian besar siswa berada pada kategori Poor. Setelah penerapan Mystery Box Presentation Game, jumlah siswa pada kategori Good dan Very Good meningkat secara bertahap hingga pada Siklus II seluruh siswa berada pada kategori tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara efektif.



Berdasarkan Grafik 1, seluruh aspek keterampilan berbicara mengalami peningkatan dari *Diagnostic Test*

hingga Siklus II. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek *accuracy*, sedangkan aspek *pronunciation*, *fluency*, *grammar*, dan *vocabulary* juga menunjukkan peningkatan secara bertahap pada setiap siklus. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan *Mystery Box Presentation Game* efektif dalam meningkatkan seluruh aspek keterampilan berbicara siswa.

Grafik *Improvement of Mean Score in Each Speaking Aspect*



Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Mystery Box Presentation Game* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X.4 MAN 1 Makassar. Peningkatan tersebut terlihat dari perkembangan hasil belajar siswa pada setiap siklus serta peningkatan pada seluruh aspek keterampilan berbicara yang meliputi *pronunciation*, *fluency*, *accuracy*, *grammar*, dan *vocabulary*. Selain meningkatkan kemampuan berbicara, penerapan *Mystery Box Presentation Game* juga mendorong siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara di kelas. Dengan demikian, strategi ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Inggris.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Burns, A. (2010). *Doing action research in English language teaching: A guide for practitioners*. New York, NY: Routledge.
- Derwing, T. M., & Munro, M. J. (2021). *Pronunciation fundamentals: Evidence-based perspectives for L2 teaching and research*. Amsterdam, Netherlands: John Benjamins.

- Du, Y. (2024). The use of AI-powered chatbots in English grammar learning. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 120–132.
- Erdiana, N., Fitriani, S. S., & Rasyid, M. (2023). Reducing speaking anxiety through mystery box activities in EFL classrooms. *Journal of English Language Teaching*, 12(1), 45–56.
- Goh, C. C. M., & Burns, A. (2022). *Teaching speaking: A holistic approach* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Hamzah, A., Nurhayati, D., & Wahyuni, S. (2021). Game-based learning to improve students' speaking confidence. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(5), 710–719.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Harlow, England: Pearson Longman.
- Kenworthy, J. (1987). *Teaching English pronunciation*. London, England: Longman.
- Lo, Y. Y., & To, T. (2024). Speaking anxiety among EFL learners: Challenges and classroom strategies. *TESOL Quarterly*, 58(1), 85–103.
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2020). *Teaching ESL/EFL listening and speaking* (2nd ed.). New York, NY: Routledge.
- Putri, D., & Sari, R. (2022). The implementation of mystery box technique to improve students' speaking skills. *Journal of English Education*, 10(2), 102–110.
- Rahmani, F. (2024). Grammar instruction through communicative speaking activities. *Journal of Language Education*, 18(1), 34–46.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Schenck, A. (2022). Grammar instruction in communicative language teaching. *English Language Teaching Journal*, 76(4), 385–394.
- Sukarni. (2020). Improving students' speaking skills through the mystery box speaking game. *Journal of English Language Teaching*, 9(2), 145–154.
- Utami, R., Anam, S., & Fatmawaty. (2022). Development of mystery box media for teaching speaking in junior high school. *Journal of English Education and Teaching*, 6(3), 245–257.
- Yolageldili, G., & Arikan, A. (2011). Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners. *Elementary Education Online*, 10(1), 219–229.
- Yusuf, M., & Mahmud, A. (2023). The effectiveness of mystery box game in improving EFL students' speaking skills. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 88–98.
- .\
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.

