https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EXPLOSION BOX PADA TEMA 8 SUBTEMA 4 KELAS III DI SDN 1 BONO TULUNGAGUNG

Development of Explosion Box Learning Media on Theme 8 Sub Theme 4 Class III at SDN 1 Bono Tulungagung

Gita Pratiwi[1*]

Frita Devi Asriyanti[2]

[*1,2] Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung,, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia

*email: pratiwigita7200@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan kondusif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran explosion box, mengetahui kevalidan dan kelayakan produk. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, angket, dan dokumentasi. Produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran explosion box yang diterapkan pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 4 kelas III di SDN 1 Bono Tulungagung. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi media 1 sebesar 96% termasuk kategori sangat valid, angket validasi media 2 diperoleh hasil sebesar 80% termasuk kategori valid, hasil angket validasi materi sebesar 94% termasuk kategori sangat valid. Kelayakan media pembelajaran explosion box didapat dari nilai respon siswa sebesar 91,90% termasuk kategori sangat layak. Nilai rata-rata uji kelompok kecil sebesar 91% termasuk kategori sangat layak dan nilai rata-rata uji kelompok besar dengan hasil sebesar 92% termasuk kategori sangat layak.

Kata Kunci:
Explosion Box
Media Pembelajaran
Pembelajaran Tematik

Keywords:
Explosion Box
Learning Media
Thematic Learning

Abstract

This research is motivated by students' difficulties in understanding learning material. This is due to the lack of use of learning media when delivering learning material. These conditions cause learning to be passive and conducive. The purpose of this study was to determine the process of developing explosion box learning media, to determine the validity and feasibility of the product. This study uses Research and Development (R&D) research and development with the ADDIE model. The instruments used are interviews, questionnaires, and documentation. The product in this study is an explosion box learning media which is applied to thematic learning of the theme 8 sub-themes 4 class III at SDN 1 Bono Tulungagung. The results of the study based on the media validation questionnaire 1 were 96% including the very valid category, the media validation questionnaire 2 obtained results of 80% including the valid category, the results of the material validation questionnaire were 94% including the very valid category. The feasibility of explosion box learning media was obtained from the student response value of 91.90%, including the very feasible category. The average value of the small group test of 91% is included in the very feasible category and the average value of the large group test with a result of 92% is included in the very feasible category.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut (Surayya, 2012) media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. (Falahudin,2014) berpendapat bahwa media

pembelajaran merupakan suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar. Menurut (Azhar,2011) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, sehingga dapat merangsang minat belajar siswa. Menurut (Haryono, 2015, hal.8) media pembelajaran adalah media yang dapat menyalurkan informasi dan merangsang pikiran, emosi, dan kemauan siswa, guna mendorong terciptanya proses pembelajaran dan penambahan informasi baru kepada siswa. Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Media pembelajaran dibuat untuk mempermudah guru dan siswa dalam menjalankan proses pembelajaran serta dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Menurut (Prastowo, 2014, hal.54) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis mata pelajaran yang dipadukan dengan beberapa mata pelajaran guna memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Menurut (Majid, 2014, hal.85). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menghubungkan berbagai dimensi di dalam lintas mata pelajaran. Kolaborasi ini memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh yang dapat dijadikan sebagai pengalaman yang bermakna bagi siswa. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah gabungan dari beberapa mata pelajaran yang dijadikan menjadi satu tema sehingga menjadi efektif dan efisien.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas SDN 1 Bono mengatakan bahwa sebagian siswa mengeluh sulit memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru cenderung tidak menggunakan media yang mendukung sesuai dengan materi. Guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu guru hanya memanfaatkan gambar-gambar yang ada di buku siswa sebagai pendukung penjelasannya. Kondisi tersebut menyebabkan membelajaran menjadi pasif dan tidak kondusif. Menciptakan media pembelajaran yang baru dan unik merupakan solusi efektif yang dapat dilakukan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi agar lebih menyenangkan dan menarik. Hal tersebut menimbulkan sebuah ide gagasan untuk mengembangkan media explosion box.

Explosion box merupakan media berbentuk kotak atau kubus berbentuk 3 dimensi yang bisa di lihat dari segala arah dan dapat pegang atau kongkrit sehinga membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Di dalam kubus tersebut terdapat materi dan konsep pembelajaran. Saat ini pembelajaran terkesan kurang menarik. Hal tersebut dikarenakan banyak guru yang menerapkan metode ceramah dan hanya berfokus pada media yang ada dibuku tanpa mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dan kurang bervariatif. Untuk itulah diperlukan media pembelajaran yang mampu menjelaskan penyampaian pesan, meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi, serta mendorong siswa untuk aktif dalam belajar. Media pembelajaran explosion box dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa dalam mempelajari tema 8 Praja Muda Karana.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan media

pembelajaran explosion box pada tema 8 subtema 4 kelas III di SDN 1 Bono Tulungagung, mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran explosion box pada tema 8 subtema 4 kelas III di SDN 1 Bono Tulungagung, dan mendeskripsikan tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran explosion box pada tema 8 subtema 4 kelas III di SDN 1 Bono Tulungagung. Setelah diadakan penelitian ini harapannya, dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan model penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan dalam penggunaan produk tersebut. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2016). Peneliti menggunakan teori *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu Media Pembelajaran Explosion Box pada Tema 8 Subtema 4 Kelas III di SDN 1 Bono Tulungagung.

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu siswa kelas III di SDN 1 Bono Tulungagung yang berjumlah sebanyak 22 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, lembar angket, dan dokumentasi. Angket yang digunakan yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar, dan angket respon siswa. Pengumpulan data meliputi wawancara, kuesioner/angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah yaitu menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu bentuk deskripsi yang berasal dari masukan validator, sedangkan data kuantitatif merupakan pengolahan data dengan menggunakan perumusan angka sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai presentase yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Sumber: (Sugiono,2016)

Kemudian untuk melihat apakah metode pembelajaran valid dan layak untuk diteliti dan diimplementasikan pada objek amatan dengan menggunakan klasifikasi skor sebagai berikut:

Tabel I. Kriteria Penliaian Validasi

Skor	Kategori Validitas	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
81%- 100%	Sangat Valid	Saat baik untuk digunakan

Sumber: (Nisfia Rani, 2021)

Tabel II. Kriteria Penilaian Kelayakan

Skor	Kategori Kevalidan	Keterangan
0% - 20%	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang Layak	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Layak	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% -100%	Sangat Valid	Saat baik untuk digunakan

Sumber: (Nisfia Rani, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran explosion box pada tema 8 subtema 4 kelas III di SDN 1 Bono

Tulungagung, dalam pelaksaaannya menggunakan model ADDIE sebagai berikut: (i) Analyze, (ii) Development, (iii) Design, (iv) Implementation, (v) Evaluation seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2015). Tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu tahap analyze

   Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis masalah, kebutuhan, dan kinerja. Peneliti menemukan permasalahan pada analisis kebutuhan yaitu mengenai keterbatasan media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada tema 8 subtema 4 di kelas III SDN 1 Bono. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran serta media dan sumber belajar yang digunakan hanya dari buku siswa. Hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peneliti melakukan analisis kinerja dan menemukan permasalahan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kurang menarik sehingga minat belajar siswa menurun.

2. Tahap kedua yaitu tahap desain

   Pada tahap ini peneliti merancang konsep media yang akan dikembangkan dan membuat kerangka media explosion box sesuai dengan spesifikasi produk yang telah ditentukan. Setelah membuat desain, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat produk. Saat semua telah dirancang kemudian membuat Flowchart dan Storyboard. Produk akan didesain dan dikembangkan sesuai dengan model media pembelajaran yang dikehendaki. Setelah membuat desain yang dilakukan yaitu memilih bahan baku yang sesuai untuk membuat media pembelajaran explosion box. Bahan yang digunakan untuk membuat desain yaitu dengan pensil, papan tripleks, engsel, cat kayu dan bahan lainnya. Desain dan gambar dibuat dengan berpedoman pada buku siswa kelas 3 SD tema 8 subtema 4. Gambar dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membaca materi yang ada dalam media pembelajaran explosion box tersebut.

3. Tahap ketiga yaitu tahap development

   Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang telah disiapkan sebelumnya, selanjutnya peneliti membuat angket validasi produk untuk 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Angket validasi ahli media meliputi pemilihan kata yang digunakan, pewarnaan, dan desain yang digunakan. Angket validasi materi meliputi kurikulum dan isi materi yang disampaikan. Media tersebut kemudian dikembangkan sesuai dengan yang diinginkan dan berpedoman pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Tahap keempat yaitu implementation

   Tahap ini dilakukan setelah melewati tahap perencanaan kemudian produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan produk tersebut layak. Sebelum diimplementasikan media diuji cobakan sebanyak dua kali yaitu uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan separuh dari jumlah semua siswa di kelas III SDN 1 Bono yaitu berjumlah 11 siswa. Setelah itu direvisi dan diuji cobakan kepada kelompok besar dilaksanakan oleh seluruh siswa kelas III di SDN 1 Bono yaitu 22 siswa. Peneliti membuat catatan selama uji coba berlangsung mengenai kekurangan produk explosion box tersebut. Selain itu, siswa diberi angket respon untuk mengetahui kepraktisan produk dan keefektifan dari produk tersebut.

5. Tahap terakhir yaitu tahap evaluation

   Pada tahap ini dapat diketahui kelayakan dari suatu produk. Jika siswa memberikan respon positif maka produk tersebut dinyatakan layak, namun apabila siswa tidak memberikan respon maka produk tersebut perlu dilakukan revisi.

Penilaian uji kevalidan media pembelajaran explosion box yang dilakukan oleh ahli materi meliputi kesesuaian dengn KD, kesesuain materi, kejelasan tujuan pembelajaran, kemudahan memahami materi, kejelasan materi, kesesuaian urutan materi, bahasa mudah dipahami, ketepatan gaya bahasa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fima Ega, 2022) yang menyatakan bahwa penilaian validasi media yang diperoleh tinggi maka produk yang dikembangkan telah valid dan sesuai dengan kebutuhan.Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa skor untuk validasi media pembelajaran sebesar 96% untuk ahli 1 dan 80% untuk ahli 2. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran explosion box sudah valid dan bisa diimplementasikan pada objek amatan dengan beberapa catatan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fima Ega, 2022) yang menyatakan bahwa penilaian validasi media yang diperoleh tinggi maka produk yang dikembangkan telah valid dan sesuai dengan kebutuhan.

Tingkat kelayakan media pembelajaran dapat diperoleh dari hasil penilaian angket respon siswa dan uji coba yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Teori (Kugler et. al., 2012) menunjukkan bahwa keputusan yang dibuat oleh kelompok bersifat lebih rasional daripada keputusan individu. Rasionalitas ini didapat dari perilaku kelompok yang mengutamakan musyawarah tiap anggota kelompok untuk setiap keputusan yang diambil.

Harapannya, dengan dibentuk kelompok siswa, kondisi kelas akan lebih terkontrol dan dapat menerima metode pengajaran baru yang lebih baik. Kemudian, skor untuk kelayakan media explosion box pada objek amatan sebesar 91% dan 92% berturut-turut untuk kelompok kecil dan besar, serta skor sebesar 91.90% untuk respon siswa di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran explosion box sangat layak untuk diimplementasikan pada objek amatan, dan diminati siswa di kelas sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran explosion box menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Tingkat kevalidan media pembelajaran explosion box dapat diperoleh dengan penilaian angket validasi ahli media dan ahli materi. Hasil yang diperoleh dari penilaian media 1 yaitu 96% yang termasuk dalam kategori sangat valid untuk diuji. Penilaian ahli media 2 diperoleh diperoleh kevalidan media sebesar 80% yang termasuk dalam kategori valid, dapat digunakan dengan revisi kecil. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh hasil kevalidan materi yang didapat yaitu sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kelayakan media pembelajaran explosion box diperoleh dari hasil angket respon siswa dan uji coba produk. Berdasarkan data respon diperoleh nilai kelayakan sebesar 91%. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 siswa menghasilkan skor rata-rata sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan oleh 22 siswa menghasilkan skor rata-rata sebesar 92%.

REFERENSI

Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru. *JaNarta: PT Raja GrafindoPersada*.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaiswara, 1(4), 104-117.

Kugler, T., Kausel, E. E., & Kocher, M. G. (2012). Are groups more rational than individuals? A review of interactive decision making in groups. Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science, 3(4), 471–482. doi:10.1002/wcs.1184.

Majid, M.A., Musnadi, S., & Putra, I.Y. (2014). Analisis perbandingan kualitas pengelolaan aset bank syariah dan konvensional di Indonesia. Jurnal Bisnis Internasional Gadjah Mada, 16(2), 185-200.

Mayfield, M. (2011), "Creating training and development programs: using the ADDIE method", Development and Learning in Organizations, Vol. 25 No. 3, pp. 19-22.

Prastowo. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta :Prenada Media.

Rani, N., Damariswara, R., & Kurnia, I. (2021, December). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Instructional Games Materi Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Siswa Kelas II SD Negeri Mrican 2. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 96-106).

Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*.

Surayya, E. (2012). Pengaruh media dalam proses pembelajaran. *At-Ta'lim*, *3*, 65-72.

Tarigan, F. E. D. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *2*(1), 111-122.