

Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Berbasis *Edutainment* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo T.A 2024/2025

Elsha Yohana Bakara¹, Lidia Simanihuruk², Septian Prawijaya³, Laurensia Masri Perangin-Angin⁴, Husna Parluhutan Tambunan⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
e-mail : elshayohana30@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi validitas kelayakan, praktikalitas dan efektivitas dari media pembelajaran *Explosion Box* berbasis *Edutainment* pada mata pelajaran IPAS dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 101737 Muliorejo. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas V di SD Negeri 101737 Muliorejo. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan tes dengan menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan nilai sebesar 87,2% (Sangat Layak), validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 86% (Sangat Layak), dan penilaian dari praktisi pendidikan mencapai 89,3% (Sangat Praktis). Rata-rata peningkatan (n-gain) antara pretest dan posttest adalah 0,8 dengan kategori "tinggi". Uji efektivitas media menunjukkan skor 77,3% dengan kategori "Cukup Efektif". Kesimpulannya, media pembelajaran *Explosion Box* berbasis *Edutainment* pada mata pelajaran IPAS sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, serta cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo.

Kata Kunci : *Media Explosion Box, Edutainment, IPAS*

Abstract

This study aims to evaluate the validity of feasibility, practicality and effectiveness of Edutainment-based Explosion Box learning media in IPAS subjects in an effort to improve the learning outcomes of grade V students at SD Negeri 101737 Muliorejo. The research method used is the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research were 22 grade V students at SD Negeri 101737 Muliorejo. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires and tests using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of validation by media experts showed a value of 87.2% (Very Feasible), validation by material experts received a value of 86% (Very Feasible), and the assessment of educational practitioners reached 89.3% (Very Practical). The average increase (n-gain) between pretest and posttest was 0.8 with a 'high' category. The media effectiveness test showed a score of 77.3% in the 'Moderately Effective' category. In conclusion, the Edutainment-based Explosion Box learning media in IPAS subjects is very feasible and practical to use in learning, and is effective enough to improve the learning outcomes of grade V students of SD Negeri 101737 Muliorejo

Keywords: *Explosion Box Media, Edutainment, IPAS*

PENDAHULUAN

Berlandaskan *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* Pendidikan ialah tahapan mengubah pandangan serta kelakuan pribadi ataupun sekelompok orang untuk memantapkan manusia melalui pembinaan. Sistem pendidikan yang digunakan dapat menunjukkan kemajuan suatu negara. Peningkatan standar sumber daya manusia agar dapat bersaing di kancah globalisasi, pendidikan ialah komponen pening dalam pembangunan bangsa. Namun pendidikan harus

didukung oleh visi, misi, tujuan, kurikulum, guru, pengelolaan, strategi dan pendekatan pembelajaran, metode, evaluasi hingga evaluasi pembelajaran yang jelas. Semua permasalahan diatas tentu berkaitan dengan kurikulum yang dipersiapkan oleh pihak sekolah.

Salah satu yang terbaru dari Kurikulum Merdeka adalah mata pelajaran IPAS serta Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Berikut bertujuan digabungkannya IPA dengan IPS menjadi IPAS adalah untuk menyesuaikan pembelajaran secara bertahap dan mengembangkan pemikiran siswa secara menyeluruh antara lingkungan alam dan sosial (Hasanah dkk.,2023). Melalui P5 diharapkan menjadi sarana siswa untuk menjadi anak didik yang berkemampuan, bermoral, dan berakhlak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Kemendikbud, 2022).

Penerapan mata pelajaran IPAS yang berbasis proyek membuat guru harus memiliki keterampilan untuk menciptakan proses belajar yang kreatif serta inovatif. Salah satunya hal yang begitu fundamental saat pembelajaran ialah media pembelajaran, ini dikarenakan fungsinya sebagai perantara untuk menyampaikan pelajaran supaya dapat dimengerti oleh peserta didik (Wulandari dkk., 2023, h.3029).

Berdasarkan observasi pada tanggal 11 November 2023 di kelas V yang peneliti lakukan, sekolah sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Didalam ruangan kelas peserta didik sangat teratik dengan apa yang mereka pelajari dikelas. Namun ini tidak dapat terpenuhi sepenuhnya karena minimnya media yang dipakai oleh guru. Akibatnya, kurang memahami materi dengan baik dan banyak siswa mendapat nilai dibawah kategori tuntas. Berikut ini data nilai UAS siswa kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo :

Tabel 1.1 Nilai UAS IPAS Kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo T.A 2023/2024

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≤ 65	Belum Tuntas	19	90,5%
2	≥ 65	Tuntas	2	9,5%
Jumlah			21	100%

Sumber : (SD Negeri 101737 Muliorejo)

Untuk mata pelajaran IPAS, SD Negeri 101737 Muliorejo menetapkan nilai 65 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hasil belajar peserta didik kelas V tetap jauh dari tuntas, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 1.1 di atas. Sebanyak 2 siswa sekitar 9,5% memenuhi syarat atau tuntas, sedangkan 19 peserta didik sekitar 90,5% tidak memenuhi syarat atau belum tuntas

Dari hasil wawancara guru kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo dengan Bapak Andry Yusuf Siregar, S.Pd. pada tanggal 11 November 2023, beliau menjelaskan media pembelajaran yang dipakai saat ini masih terbatas pada buku cetak. Hal ini dikarenakan proses pembuatan media pembelajaran interaktif membutuhkan waktu yang relatif lama.

Dari permasalahan diatas, peneliti berinisiatif untuk kembangkan suatu media pembelajaran Explosion Box dengan basis Edutainment untuk menarik perhatian siswa. Explosion Box adalah media pembelajaran yang berupa kotak ledak kubus dengan penjelasan materi, gambar dan permainan. Selain itu media ini memakai model pembelajaran berbasis Edutainment yang menjadikan seluruh peserta didik giat dalam menalar materi sambil berargumen secara kelompok untuk merespons pertanyaan yang terdapat pada box tersebut. Penelitian yang akan dikembangkan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yakni oleh Friska Damayanti dkk pada siswa kelas III mendapatkan hasil efektif untuk meningkatkan hail berpikir siswa.

Berlandaskan latar belakang yang diuraikan, kemudian penulis ingin melaksanakan penelitian yang judulnya "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo T.A 2024/2025"

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian serta pengembangan ataupun sering disebut dengan *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE antara lain:

analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 101737 Mulioorejo, yang bertempat di Jalan Pembangunan Gg. Pendidikan Km.12, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Adapun yang menjadi subjek dari studi ini ialah peserta didik kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo Jln. Pembangunan Gg. Pendidikan Km.12, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Tahun Ajaran 2023/2024 yang jumlahnya 22 siswa. Objek dari studi ini yaitu pengembangan media pembelajaran Explosion Box dengan menggunakan modul yang berbasis Edutainment

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner/angket tes dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian ini menggunakan instrument para ahli, interumen dan penilaian praktikalitas pendidikan. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah kelayakan materi dan media, analisis respon guru, keefektifan media. Analisis kalibrasi tes penelitian ini adalah validasi tes, reliabilitas tes, dan tingkat kesukaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan media berikut peneliti memakai tahapan model ADDIE, yakni *Analysis* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan), juga *Evaluation* (mengevaluasi).

Tahap Analisis

Analisis kurikulum dilakukan agar peneliti dapat memahami kurikulum yang diterapkan SD Negeri 101737 Mulioorejo. Kurikulum yang dipakai pada kelas V SD negeri 101737 Mulioorejo ialah Kurikulum Merdeka. Langkah selanjutnya peneliti menganalisis materi untuk membantu peneliti menemukan pendekatan yang sejalan pada capaian pembelajaran dalam materi Sistem Pernapasan Manusia.

Berdasarkan pada observasi yang penulis laksanakan pada kelas V di SD Negeri 101737 Mulioorejo baik guru maupun peserta didik sudah memiliki buku pegangan IPAS saat tahapan belajar mengajar dikelas. Media pembelajaran dalam materi sistem pernapasan manusia yang sebelumnya pernah digunakan oleh guru ialah botol minuman bekas sebagai alat peraga. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang bisa menarik fokus siswa selaras dengan karakteristiknya.

Tahap analisis kebutuhan guru merupakan tahap yang sangat penting karena memungkinkan peneliti menemukan masalah dan tantangan guru selama proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil analisis yang tepat, maka peneliti melakukan wawancara sebanyak 15 butir pertanyaan kepada wali kelas V-A SD Negeri 101737 Mulioorejo sehubungan dengan pembelajaran dalam kelas, media apa saja yang dipakai oleh guru, model pembelajaran serta kendala yang sering dialami selama tahapan belajar mengajar.

Analisa berikut dilaksanakan agar peneliti memahami kategori siswa sehingga dapat merancang pengembangan media pembelajaran. Peneliti menemukan siswa kelas V memiliki rentang usia sekitar 10-11 tahun yang terdapat di tahapan operasional konkret, Dimana tahapan ini melibatkan kemampuan berpikir logis sehingga guru harus membuat media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman mendalam melalui benda yang bersifat konkret agar peserta didik dapat menarik Kesimpulan dari suatu konsep.

Tahap Desain

Materi yang tercakup pada media ini sejalan dengan buku pegangan siswa dan guru kelas V Sistem Pernapasan Manusia. Materi ini membahas pengertian pernapasan, organ-organ pernapasan, tahapan menjaga kesehatan organ dan frekuensi pernapasan pada manusia. Kumpulan gambar yang akan dipakai pada media diambil dari internet seperti *pinterest* juga *canva* untuk ditempelkan pada media *explosion box*.

Selanjutnya peneliti membuat soal ujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa media dan basis *edutainment* yang digunakan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena soal ujian berfungsi sebagai alat evaluasi guna menilai pemahaman peserta didik pada materi yang dipaparkan.

Tahap Pengembangan

1) Pembuatan media *Explosion Box* berbasis *Edutainment*

No	Keterangan
1	 <p>Mengumpulkan alat dan bahan untuk membuat cover <i>Explosion Box</i> seperti kardus, kertas karton tebal, kertas warna-warni, lem fox, lem tembak, penggaris, gunting, pensil, cat minyak, cat air, kuas, selang Styrofoam, balon dan pompa balon</p>
2	 <p>Potonglah kardus berbentuk persegi sebanyak 5 lembar dengan ukuran (misalnya 25 cm x 25 cm). Selanjutnya untuk bagian luar kardus, potonglah kertas karton dengan ukuran 28 cm x 28 cm. Sedangkan untuk bagian dalam potonglah kertas karton sesuai dengan ukuran kardus</p>
3	 <p>Pada bagian penutup kotak kardus dipotong berbentuk persegi dengan ukuran (misalnya 26,5 cm x 26,5 cm). Sedangkan untuk setiap bagian sisi penutup potonglah kardus berbentuk persegi panjang sebanyak 4 lembar dengan ukuran (misal 26,5 cm x 3 cm)</p>
4	 <p>Tempelkan lembar kardus ke atas kertas karton dengan bentuk "+". Setelah itu lapiasi kertas karton dan manila yang sudah tersedia. Pastikan semua lapisan ditempel dengan rapi.</p>

5



Pada Layer I diisi oleh nama-nama organ pernapasan manusia serta fungsinya masing-masing. Pada bagian bawah poster terdapat alur pernapasan manusia dengan benar

6



Layer II media *Explosion Box* diisi dengan keterangan proses inhalasi (proses penarikan gas O_2) dan ekshalasi (proses pembuangan gas CO_2 dari tubuh) pada manusia

7

Bronkitis	Tuberkulosis	Penunonia	Asma
Gejala : • Batuk berdarah • Sesak nafas Peyebab : • Merokok • Infeksi Virus Pencegahan • Berhenti merokok • Memakai masker	Gejala : • Batuk berdarah Peyebab : • Bakteri <i>Mycobacteriu m tuberculosis</i> . Pencegahan • Menjaga kebersihan	Gejala : • Demam tinggi • Nyeri dada Peyebab : • Infeksi bakteri, virus atau jamur Pencegahan • Vaksinasi	Gejala : • Sesak napas • Batuk kering Peyebab : • Alergi • Polusi udara Pencegahan • Menggunakan respirator

Layer III berisi keterangan penyakit yang terdapat pada sistem pernapasan manusia yang terdiri dari bronkitis, tuberkulosis, pneumonia, dan asma lengkap beserta gejala, penyebab dan pencegahannya.

8

Layer IV berisi LKPD siswa “temukan kata” yang dilengkapi dengan pertanyaan untuk merefleksikan kembali pengetahuan peserta didik

9



Pada bagian tengah/layer V media *Explosion Box* terdapat model paru-paru

3D yang membantu siswa untuk lebih memahami keadaan paru-paru ketika terjadi pertukaran gas secara konkret.

2) Penilaian Kelayakan Produk

Dalam penelitian ini bertindak sebagai validator angket ialah Ibu Masta Marseina Sembiring, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen FIP Universitas Negeri Medan. Validasi angket dilakukan melalui 2 tahapan yakni pada tanggal 05 Agustus dan 07 Agustus 2024. Berikut ini rekapitulasi dari hasil validasi ahli angket :

Tabel 4.2 Rekapitulasi Validasi Angket

Validasi Angket	Skor Hasil	
	Tahap 1	Tahap 2
Ahli Media	48%	84%
Ahli Materi	46%	84%
Praktisi Pendidikan	44%	84%
Rata-rata	46%	84%
Kategori Kevalidan	Cukup Layak perlu revisi	Sangat Layak tidak perlu revisi

Berdasarkan validasi pertama yang dilakukan oleh validator angket sebelum revisi diperoleh rata-rata nilai sebesar 46% dengan kategori “Cukup Layak perlu revisi”. Untuk itu peneliti perlu merevisi kembali angket yang akan dipakai. Setelah melakukan perbaikan maka pada tahap kedua diperoleh rata-rata nilai sebesar 84% dengan kategori “Sangat Layak tidak perlu revisi”. Setelah semua lembar angket dinyatakan valid, maka selanjutnya peneliti menyebarkannya kepada validator dan responden.

3) Hasil Kelayakan Media

Validator untuk menilai kelayakan media *explosion box* ini ialah Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen FIP di Universitas Negeri Medan. Penilaian kelayakan media dilakukan melalui 2 tahapan yaitu pada tanggal 19-20 Agustus 2024. Tujuannya ialah untuk menghasilkan media *Explosion Box* yang layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian kelayakan tahap 1 dari validator media sebelum revisi didapatkan rerata pesentase sebanyak 78,1% dengan kategori “layak”, namun sehubungan saran dari validator media perlu ada perbaikan maka media masih perlu direvisi. Kemudian setelah direvisi hasil yang didapatkan rerata persentase meningkat menjadi 87,2% dengan kategori “sangat layak tanpa revisi”.

4) Penilaian Kelayakan Materi

Penilaian kelayakan materi Sistem Pernapasan Manusia pada media *Explosion Box* dilakukan tanggal 16 Agustus 2024 oleh Ibu Lala Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen FIP di Universitas Negeri Medan. Penilaian kelayakan materi hanya dilakukan satu tahap saja berhubung sudah dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi kelayakan ahli materi didapatkan jumlah skor 43 dengan persentase kevalidan sebesar 86%, sehingga berada pada kategori “sangat layak tanpa revisi”.

5) Hasil dari Revisi Produk

Revisi secara efektif mampu memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang ada pada media *Explosion Box* sesuai dengan kebutuhan dan hasil analisis angket yang telah dibagikan.

Sebelum Revisi



Organ Paru-paru model 3D memiliki warna yang polos, tanpa label nama, dan tidak

memiliki dasar yang kokoh

Sesudah Revisi



Organ paru-paru model 3D dengan warna yang disesuaikan, alveolus memiliki motif, diberi label nama dan sudah memiliki dasar yang kokoh

Tahapan Implementasi

Implementasi merupakan tahap penerapan media yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan wali kelas yaitu Bapak Andry Yusuf Siregar, S.Pd. dikelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang sebagai tempat penelitian. Tujuan tahap ini ialah untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan media *Explosion Box* yang didapat dari hasil pretest dan posttest peserta didik. Sebelum media diimplementasikan terlebih dahulu peneliti mengukur kelayakan instrument tes yang berbentuk pilihan berganda sebanyak 30 soal secara rasional dan empirik. Validator rasional dalam instrument tes ini ialah Bapak Suyit Ratno, S.Pd., M.Pd. selaku dosen FIP prodi PGSD di Universitas Negeri Medan. Penilaian instrument tes dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu pada tanggal 05 dan 09 Agustus 2024.

Setelah melakukan perbaikan pada instrument tes pada tahap kedua maka diperoleh skor 25 dengan rerata persentase sebesar 83,3% kriteria “sangat layak tidak perlu revisi”. Setelah memvalidkan secara rasional selanjutnya peneliti memvalidkan instrument tes secara empiris kepada siswa kelas VI SD Negeri 101737 Muliorejo yang berjumlah 36 siswa secara kalibrasi tes untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Kalibrasi tes ini terdiri atas uji validitas tes, reliabilitas tes dan Tingkat kesukaran soal.

Berdasarkan hasil rekapitulasi validitas tiap butir soal sebanyak 30 item, terdapat 12 butir soal yang tidak valid dan 18 lainnya dinyatakan valid. Sehingga kesimpulannya, peneliti akan memakai 18 butir soal yang sudah dinyatakan “Valid”. Hasil dari uji reliabilitas pada item butir soal no.1 yaitu $KR_{20} = 0,67$ dan $r_{Tabel} = 0,3291$. Dapat ditarik kesimpulan r_{Hitung} lebih besar dari r_{Tabel} yaitu $(0,67 > 0,3291)$. Jadi dapat dikatakan bahwa item soal no. 1 reliabel karena memiliki kategori yaitu “Tinggi”. Tingkat Kesukaran Tes. Perhitungan tingkat kesukaran soal dilakukan berdasarkan 30 butir soal yang valid, dapat dilihat pada tabel berikut :

Kategori	Nomor Soal
Sangat Mudah	2, 3, 8, 10, 19, 22, 30
Mudah	4, 5, 7, 11, 16, 24
Sedang	1, 9, 12, 13, 14, 18, 20, 21, 23, 25, 26, 28, 29
Sukar	6, 17, 27

1) Uji Pratikalitas Media *Explosion Box* berbasis *Edutainment*

Praktisi Pendidikan yang menilai kepraktisan media *Explosion Box* yaitu Bapak Andry Yusuf Siregar, S.Pd. sebagai wali kelas V-A di SD Negeri 101737 Muliorejo. Dari hasil rekapitulasi diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah skor total diperoleh 67 dengan rerata persentase sebesar 89,3%. Besar nilai tersebut menunjukkan bahwa kriteria dari media yang sudah dikembangkan ini dapat dikatakan praktiss. Uji pratikalitas ini hanya dilakukan sekali karena sudah menunjukkan “Sangat praktis dan layak untuk digunakan tanpa adanya revisi”.

2) Uji Efektivitas Media *Explosion Box* Berbasis *Edutainment*

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *Explosion Box* berbasis *Edutainment*, seluruh tidak memenuhi KKM sekolah ≥ 65 melainkan mendapat rerata nilai pretest sebesar 37. Namun setelah

dilangsungkannya pembelajaran menggunakan media *Explosion Box* berbasis *Edutainment* seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar diatas KKM sekolah dengan mendapat rerata nilai sebesar 85. Peneliti untuk menghitung besar peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Explosion Box*.

Secara keseluruhan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Explosion Box* berbasis *Edutainment* pada materi Sistem Pernapasan Manusia di kelas V-A SD Negeri 101737 Muliorejo. Tahap selanjutnya ialah untuk melihat besar keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Keefektifan Media} &= N \text{ Gain Score} \times 100 \% \\ &= 0,77 \times 100 \% \\ &= 77 \% \text{ (Cukup Efektif)} \end{aligned}$$

Tahap Evaluasi

Pada penelitian model pengembangan ADDIE tahap terakhir ialah evaluasi. Dalam tahapan ini bertujuan untuk menarik kesimpulan dari pengembangan produk media pembelajaran *Explosion Box* berbasis *Edutainment* ditinjau dari segi kelayakan, kepraktisan juga keefektifan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut diperoleh dari masing-masing ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan juga peserta didik. Berikut hasil data rekapitulasi validasi media *Explosion Box* dalam mata pelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo.

1) Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Kelayakan pengembangan media pembelajaran berdasarkan pada penilaian ahli media dan ahli materi yang diuraikan pada tabel berikut :

No	Nama Validator	Validator	Hasil Validasi	
			Persentase	Kategori
1	Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media	87,2%	Sangat Layak
2	Lala Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi	86%	Sangat Layak
Jumlah Total			173,2%	Sangat Layak
Rata-rata			86,6%	Layak

Berdasarkan hasil perhitungan diatas perolehan nilai dari validasi ahli media dan ahli materi mendapatkan rerata persentase sebesar 86,6% dengan kategori "Sangat Layak".

2) Praktikalitas Media

Perolehan nilai praktikalitas media yang dikembangkan didapat berdasarkan pengisian instrument penilaian yang diisi oleh wali kelas V-A sebagai praktisi pendidikan. Adapun hasil praktikalitas yang diberikan oleh guru ialah sebagai berikut

Penilai	Nama Praktisi	Hasil Praktisi		
		Skor	Persentase	Kategori
Praktisi Pendidikan	Andry Yusuf Siregar, S.Pd.	67	89,3%	Sangat Layak
Total		67	89,3%	Sangat Layak

Dapat dilihat hasil penilaian uji praktikalitas yang diperoleh dari praktisi pendidikan bahwa rerata persentase keseluruhan praktikalitas media pembelajaran mendapat nilai sebesar 89,3% dengan kategori "Sangat Layak".

3) Efektifitas Media

Tingkat efektifitas media diperoleh peneliti melalui hasil belajar peserta didik yaitu pretest dan posttest. Pengembangan media pembelajaran *Explosion Box* dapat dikatakan efektif untuk dipakai dalam proses pembelajaran dikarenakan memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dilihat dari meningkatkannya hasil belajar pretest rerata 37 dengan kategori “tidak memenuhi KKM” meningkat dengan rerata posttest sebesar 85 dengan kategori “memenuhi KKM” . Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan media *Explosion Box* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Sistem Pernapasan Manusia efektif untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Media pembelajaran memiliki dampak yang besar dalam pembelajaran di kelas. Selain itu media pembelajaran juga membantu guru untuk menyampaikan materi ajar dengan mudah kepada peserta didik, mampu menarik perhatian peserta didik juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *Explosion Box* berbasis *Edutainment* pada mata pelajaran IPAS di kelas V di SD Negeri 101737 Muliorejo.

Kelayakan Media *Explosion Box*

Dalam tahapan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *Explosion Box* berbasis *Edutainment* yang diukur kelayakannya melalui ahli media dan ahli materi. Penilaian menggunakan *skala likert* dengan rentang nilai 1-5 dirincikan penilaiannya sebagai berikut :

1. Penilaian yang diperoleh dari ahli media yaitu Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd melalui 2 tahapan. Validasi tahap 1 dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2024 dengan skor 43 persentase sebesar 78,1%. Dalam tahap 1 ini ahli media memberikan beberapa saran/masukan pada model 3D paru-paru yaitu: a) memperbaiki warna yang sesuai dengan organ, b) dasar model paru-paru diperbaiki agar lebih kokoh. Setelah peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media selanjutnya peneliti melakukan validasi tahap 2 pada tanggal 20 Agustus 2024 sehingga memperoleh skor 48 dengan persentase sebesar 87,2% kategori “**Sangat Layak tanpa revisi**”
2. Penilaian yang diperoleh dari ahli materi yaitu Ibu Lala Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd. dilakukan hanya satu tahap saja yaitu pada tanggal 16 Agustus 2024 dengan total skor 43 persentase sebesar 86% dengan kategori “**Sangat Layak tanpa revisi**” dengan catatan memberikan nama pada masing-masing organ pernapasan manusia.

Kepraktisan Media *Explosion Box* berbasis *Edutainment*

Pada tahap awal peneliti terlebih dahulu melakukan observasi juga wawancara di kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo untuk mendapatkan informasi terkait media pembelajaran yang digunakan didalam kelas. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa guru sempat mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kupon namun tidak dilanjutkan berhubung memakan waktu yang cukup lama, selain itu guru juga pernah menggunakan galon air sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sedangkan hasil observasi peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam kelas hanya berupa buku pegangan. Maka dari itu peneliti mendapat dukungan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan acuan mengembangkan media.

Tingkat kepraktisan media *Explosion Box* diperoleh dari hasil validasi yang diisi oleh Bapak Andry Yusuf Siregar, S.Pd pada tanggal 24 Agustus 2024 yang merupakan wali kelas V-A. Pedoman penilaian yang digunakan ialah *skala likert* dengan rentang nilai 1-5. Untuk media pembelajaran yang dikembangkan mendapat skor 67 dengan persentase nilai 89,3% kategori “**Sangat Praktis tanpa revisi**”. Dari hasil yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Explosion Box* sangat praktis untuk dipakai dalam proses pembelajaran.

Keefektifan Media *Explosion Box*

Keefektifan media *Explosion Box* dapat diukur jika sudah diujicobakan pada kelas penelitian. Penilaian keefektifan media mencakup hasil pretest dan posttest peserta didik. Diawal peneliti melakukan pretest di kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo dengan 18 soal pertanyaan yang sudah divalidkan. Hasil dari pretest menunjukkan terdapat banyak peserta didik yang tidak

memahami materi system pernapasan manusia. Dari 22 orang peserta didik seluruhnya mendapat nilai dibawah KKM sekolah, ini justru menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami materi yang diajarkan.

Selanjutnya peneliti melakukan proses belajar mengajar menggunakan media *Explosion Box* yang nantinya akan diuji kembali dengan soal yang sama pada posttest. Setelah pembahasan materi selesai selanjutnya peserta didik kembali untuk mengerjakan soal posttest. Hasil yang diperoleh peneliti bahwa nilai posttest 22 orang peserta didik seluruhnya meningkat melewati batas KKM sekolah. Jika dilihat dari hasil posttest peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Explosion Box* yang dikembangkan "**Sangat Efektif**" untuk dipakai dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Berikut kesimpulan penelitian pengembangan dengan menggunakan tahapan model ADDIE yang dilakukan pada media pembelajaran *Explosion Box* berbasis *Edutainment* pada mata pelajaran IPAS yang dilaksanakan di SD Negeri 101737 Muliorejo, yakni :

1. Media *Explosion Box* berbasis *Edutainment* yang dikembangkan pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di kelas V yang mencakup materi IPAS mengenai Sistem Pernapasan Manusia. Penerapan media tersebut tentunya telah melewati beberapa penilaian sehingga layak untuk diimplementasikan di kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo. Dapat dilihat pada hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan rata-rata persentase nilai sebesar 86,6% dengan kategori "Sangat Layak".
2. Hal tersebut didukung dengan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh Wali Kelas V sebagai praktisi pendidikan terhadap angket yang diberikan untuk menilai kepraktisan media *Explosion Box* berbasis *Edutainment*. Didapatkan hasil bahwa rata-rata persentase nilai pada uji praktikalitas yaitu sebesar 89,3% dengan kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan.
3. Jadi efektifitas dari media *Explosion Box* berbasis *Edutainment* ini dilihat dari hasil belajar dari peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 37 sebelum penggunaan media, kemudian meningkat setelah penggunaan media pembelajaran menjadi 81,25 yang dilihat dari rata-rata nilai *posttest*. Kemudian didapatkan hasil *gain skor* (nilai rata-rata keefektifan) yaitu sebesar 0.83 dengan kategori "Tinggi" . Melalui penjelasan diatas dapat disimpulkan penggunaan media *Explosion Box* berbasis *Edutainment* ini dikategorikan tuntas karena hasil belajar dari peserta didik telah meningkat

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2020). Klasifikasi Media Pembelajaran dan Kriteria Media Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar. 1-8.
- Almasdi Syahza., (2021) *Metodologi Penelitian*, Edisi Revisi. Unri Press, Pekanbaru
- Ana Septiani Mutiah, Arini Rosa Sinensis, Siti Anisatur Rofiqoh. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran EBOP (Explosion Box of Physics) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa . *Journal Education of Young Physics Teacher*, 37-44.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Menge,mbangkan Media Pembelajaran*. sJambi:Refrensi Jakarta
- Bachas, M.C.N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VII di SMP NU Bululawang. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Daorini, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Explosion Box Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTSN 7 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023
- Deepublish (2023). Teknik Pengumpulan Data : Pengertian, Prinsip, Jenis dan FAQ. Diakses tanggal 06 Februari 2024, dari HYPERLINK "<https://deepublishstore.com/blog/teknik-pengumpulan-data/>" <https://deepublishstore.com/blog/teknik-pengumpulan-data/>
- Fima Ega Dita Br Tarigan, Dinda Yarshal. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 111-122.

- Friska Damayanti, Rosyidah Umami Octavia, Galuh Kartika Dewi. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Subtema Energi Alternatif Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Siswa Kelas III SD. 1-10.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, I Made Indra . (2021). *Media Pembelajaran* (I ed., Vol. 260). (F. Sukmawati, Ed.) Klaten: Tahta Media Group.
- Hendracipta, N. (2021). *Buku Ajar Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press.
- Islamy, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar . *JPAP*, 1-14.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Martin, H, (2020). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nuranii Sejahtera
- Meli Rositalia, Aren Frima, Dedy Firduansyah. (2021). Pengembangan Media Explosion Box Pada Pembelajaran Ipa Kelas V SD Negeri 69 Lubuklinggau. *LJESE*, 8-15.
- Nur'Aini, I. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, 22-34.
- Risnawati, (2020). *Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Saintific Approach Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 34 Bandar Lampung*
- Rohma, O. M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa (Eksperimen pada Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Tangerang). *Jurnal Pendidikan MIPA*, 39-49.
- Sitepu, J. M. (n.d.). Pembelajaran Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Keafktifan Belajar Siswa . 304-310.
- Yuliawati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran Edutainment Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Sumberarum Pati*