

Penerapan Media Pembelajaran *Explosion Box* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar

Shinta Gress Chandra^{1*}, Ana Fitrotun Nisa², Berliana Henu Cahyani³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Email: zyntasupadmo@gmail.com

ABSTRAK

Suasana membosankan selama pembelajaran di kelas menjadi hal yang sering dihadapi oleh para siswa. Para siswa terlihat kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat guru mengajar menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Hal ini kerap menjadi permasalahan bagi guru. Akibatnya, hasil yang diperoleh siswa tidak sesuai harapan. Untuk itulah perlu perbaikan metode pembelajaran sehingga diharapkan dapat memperbaiki hasil pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menerapkan media pembelajaran *explosion box* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VI SD Negeri CR sehingga suasana pembelajaran di kelas tidak membosankan dan siswa mudah memahami materi yang dipelajari di kelas. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian meliputi seluruh siswa kelas VI SD Negeri CR yang berjumlah 27 siswa (7 perempuan dan 20 laki-laki). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Dari hasil observasi oleh *observer* selama pembelajaran di kelas didapatkan skor akhir 84%. Diperkuat dengan hasil evaluasi mandiri siswa dengan acuan KKM, dari 27 siswa, sebanyak 22 siswa dalam pembelajaran (81%) dan 5 siswa tidak tuntas dalam pembelajaran (19 %). Sedangkan hasil dari penghitungan angket minat belajar yang dibagikan ke siswa didapatkan persentase rata-rata sebesar 80%. Adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *explosion box* dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri CR.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran; Media Explosion Box; Minat Belajar Siswa*

ABSTRACT

A boring atmosphere during class is something that students often face. Students seem less interested in participating in learning, especially when teachers teach using

conventional methods in the form of lectures. This often becomes a problem for teachers. As a result, the results obtained by students do not match expectations. For this reason, it is necessary to improve learning methods so that it is hoped that they can improve learning outcomes. One way is by using learning media. The aim of this research is to apply the explosion box learning media in an effort to increase students' interest in learning in class VI science lessons at SD Negeri CR so that the learning atmosphere in class is not boring and students can easily understand the material studied in class. This type of research is descriptive qualitative. The research subjects included all sixth grade students at CR State Elementary School, totaling 27 students (7 girls and 20 boys). Data collection techniques use observation and questionnaires. From the results of observations by observers during classroom learning, the final score was 84%. Strengthened by the results of students' independent evaluations using the KKM reference, out of 27 students, 22 students were in learning (81%) and 5 students were incomplete in learning (19%). Meanwhile, the results of calculating the learning interest questionnaire distributed to students showed an average percentage of 80%. Due to the increase in the percentage of completeness of student learning outcomes, it can be concluded that the application of explosion box learning media can increase interest in learning science in class VI students at SD Negeri CR.

Keyword : Learning Media; Explosion Box Media; Student Learning Interest

PENDAHULUAN

Belajar berasal dari kata ‘ajar’ yang memiliki arti petunjuk yang diberikan kepada orang dengan tujuan agar dapat diketahui (Djamarah & Zain, 2014). Belajar juga dapat bermakna sebagai proses yang dilakukan setiap individu dalam mendapatkan perubahan yang lebih baik (Saputri, 2022). Belajar merupakan perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan (Lesmoyo et al., 2023). Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa belajar adalah kegiatan aktif dalam mengumpulkan pengalaman yang hasilnya berupa perubahan tingkah laku. Belajar bisa membuat seseorang yang mulanya tidak tahu menjadi tahu. Banyaknya pengalaman dan latihan membuat seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Seseorang membutuhkan minat terlebih dahulu agar hasilnya sesuai yang diharapkan untuk belajar. Dalam pembelajaran di kelas, minat siswa seharusnya menjadi hal yang diperhatikan oleh guru sehingga siswa dapat dengan ikhlas dan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Khotijah & Halili, 2023). Minat adalah hal yang penting untuk siswa dalam melakukan pekerjaan dengan baik, dalam aspek kejiwaan, minat tidak mengubah perilaku siswa, tetapi mendorong untuk melakukan kegiatan dan memunculkan perhatian siswa sehingga timbul ketertarikan pada aktivitas pembelajaran

(Darmadi, 2018). Minat merupakan perasaan senang siswa terhadap suatu objek yang para siswalihat dan membuat siswa tertarik (Deviana, 2021). Minat belajar juga dapat diterjemakan sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan, termasuk belajar (Nursyam, 2019). Dari beberapa pendapat tersebut dapat diartikan bahwa minat belajar yaitu keinginan melakukan kegiatan (belajar) atas dasar rasa senang dan dilakukan dengan gembira tanpa keterpaksaan. Saat pembelajaran, murid diharapkan agar bisa belajar sambil bermain sekaligus berinteraksi dengan guru maupun teman-teman di kelas (Priyono et al., 2023).

Akhir-akhir ini, guru menghadapi situasi yang tidak mudah dengan adanya perubahan kurikulum. Masa transisi dari kurikulum 13 menuju kurikulum merdeka menjadikan guru untuk berpikir agar para siswa tidak merasa bingung dan tetap terfokus pada pembelajaran (Ghifari & Achadi, 2024). Tujuan perubahan Kurikulum Merdeka adalah, menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan yang tidak selalu mengejar nilai (Marwa et al., 2023). Kurikulum merupakan pedoman bagi guru tentang bagaimana pendidikan atau pembelajaran akan dilakukan. Kurikulum adalah satu set alat yang isinya berkaitan satu sama lain dengan tujuan untuk suksesnya tujuan pembelajaran (Kamiludin & Suryaman, 2017). Perubahan kurikulum menjadi hal yang tidak dapat dipungkiri, mengingat kurikulum harus selalu berubah mengikuti perubahan zaman. Pembelajaran abad 21 mengharuskan guru untuk lebih inovatif dan kreatif serta memiliki kemampuan dan keterampilan dalam Pendidikan (Nabilla & Nora, 2022).

Perubahan kurikulum tentu saja harus diikuti dengan perubahan rancangan, sistem dan cara mengajar guru. Perubahan kurikulum dari K13 menjadi kurikulum merdeka harus pula disertai dengan pengembangan di sekolah masing-masing (Farma et al., 2024). Adanya perubahan kurikulum ini memang seharusnya membuat anak-anak lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, tidak hanya berpatokan pada buku ataupun media pembelajaran konvensional yang sama dari tahun ke tahun. Penggunaan buku paket yang membuat pembelajaran menjadi monoton, tentu tidak akan membuat suasana yang menyenangkan di kelas, dan biasanya hal itu pun mempengaruhi *output* para siswa (Wahidin, 2024). Seperti yang terjadi pada kelas VI SD Negeri CR, banyaknya materi yang harus dipelajari membuat para siswa cepat lelah dan bosan, bahkan mengantuk. Beberapa anak sering ijin bolak-balik ke toilet atau ijin keluar untuk mencuci muka.

Semakin banyak alasan yang dibuat demi bisa keluar dari suasana membosankan di kelas. Untuk itulah diperlukan media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran digunakan sebagai distributor pesan serta meningkatkan keaktifan berpikir anak, dan memperbaiki proses transfer ilmu sehingga diharapkan tujuan pembelajaran tercapai (Ravik, 2018). Media pembelajaran dikatakan sebagai media pembawa pesan atau informasi dengan tujuan sebagai panduan yang memiliki maksud dan tujuan (Astuti et al., 2024). Media pembelajaran merupakan perangkat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran agar minat dan pikiran siswa dapat terasah lebih tajam (Wijayanti & Waitaby, 2024). Sebagai pendapat penguat, media pembelajaran yaitu hal dengan bentuk dan jenis apapun yang dipakai oleh pendidik pada pembelajaran, untuk memperlancar distribusi informasi kepada siswa agar materi dapat dicerna dengan baik (Ramdani, 2021).

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan ilmu yang mempelajari tentang isi alam semesta dan fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya (Farhan et al., 2024). IPA disebut juga sains, yang mana pengetahuan tentang fenomena-fenomena tersebut sudah diuji coba kebenarannya melalui metode ilmiah. Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah untuk memberikan pengetahuan tentang alam kepada siswa, sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari (Wandini et al., 2022) (Putri et al., 2022). Dari pengamatan di kelas VI SD Negeri CR, guru melihat bahwa menghadapi halaman buku dengan banyak tulisan tentu saja bukan hal yang disukai para siswa. Sehingga yang terjadi adalah fokus belajar para siswa sering teralihkan oleh hal atau kejadian yang ada di luar kelas. Beberapa siswa tidak fokus belajar karena memainkan benda atau alat tulis yang ada di depannya karena adanya kebosanan. Proses pembelajaran tidak kalah pentingnya dibanding dengan hasil yang diperoleh siswa. Pembelajaran IPA seharusnya menekankan pada cara berpikir kritis siswa, maka dari itu harus diimbangi dengan penggunaan media dan metode yang tepat.

Dari percakapan yang dilakukan oleh guru dengan siswa selama jam istirahat, diperoleh alasan mengapa siswa banyak yang pasif dan terlihat kurang berminat dalam pembelajaran. Dari 27 siswa di kelas VI SD Negeri CR (7 laki-laki dan 20 perempuan), 3 diantaranya bosan dengan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah. 6

siswa menyatakan mulai bosan dengan penggunaan media *audio-visual* yang monoton, dan 8 siswa juga menyatakan banyak materi yang harus dipelajari membuat siswa lelah. Hanya ada 10 siswa yang memiliki minat dan keinginan yang tinggi, serta mampu bersikap aktif di dalam kelas dengan segala kondisi yang terjadi. Berdasarkan data tersebut, siswa yang aktif dan memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran hanya mencapai 37% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas VI, sehingga perlu adanya stimulator untuk siswa lain agar memiliki minat dalam pembelajaran IPA.

Dari problematika tersebut membuat peneliti berkeinginan untuk membangkitkan minat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Aktifitas peserta didik perlu ditingkatkan dengan cara memperbanyak latihan atau misi dalam kelompok kecil dan memaparkan ide-ide kepada teman sekelas (Riyadi & Suwartini, 2022). Dengan penelitian ini diharapkan adanya peningkatan minat belajar anak pada pelajaran IPA di Kelas VI SD Negeri CR. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang menjadi peran pokok pada kehidupan manusia, sehingga perlu diaplikasikan sejak anak-anak berada di sekolah dasar (SD) (Hasibuan & Sapri, 2023). Pelajaran IPA dipilih karena IPA merupakan salah satu materi pokok pada ASPDBK (Asesmen Standardisasi Pendidikan Daerah Berbasis Komputer), selain Bahasa Indonesia dan Matematika. Dari ketiga materi tersebut, IPA merupakan materi yang lebih banyak penjabarannya, yang tidak hanya harus dihafalkan, juga tentunya harus dipahami konsepnya. Itulah mengapa peneliti memilih pelajaran IPA sebagai bahan penelitian dalam menggunakan media pembelajaran *explosion box*.

Explosion box merupakan kotak berbentuk kubus dengan beberapa lapis kotak yang ada di dalamnya, mirip dengan *gift box*, mulai dari lapisan terluar yaitu kotak besar, sampai kotak paling kecil di bagian dalam. Ada 4 sampai 6 lapis kotak di setiap *explosion box*. Mengapa tidak disebut *gift box*? Karena di dalamnya tidak berisi kado atau hadiah, melainkan *explosion* atau ledakan yang merupakan kiasan dari ledakan ilmu yang didapat saat membuka kotak tersebut. Kotak-kotak tersebut ketika dibuka akan membentuk jaring-jaring kubus yang pada setiap sisinya terdapat materi pelajaran yang berupa tulisan atau gambar sesuai dengan materi yang dipelajari. *Explosion box* disebut sebagai kotak dengan misteri di dalamnya, dimana media yang berbentuk kubus ini, saat kubus dibuka tutupnya akan tampilan materi, tulisan ataupun gambar sesuai dengan pelajaran di kelas (Islamy & Suputra, 2022). Sedangkan dari segi layout, *explosion box* ialah kotak dengan

empat bagian, di dalamnya terdapat tulisan maupun gambar di semua sisi saat dibuka tutupnya. *Explosion box* adalah media grafik dalam jenis visual (Sipnaturi & Farida, 2020). *Explosion box* dengan bentuk yang unik dan menarik bisa membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan (Efianai et al., 2020). Dengan penggunaan *explosion box* ini siswa diharapkan bisa memahami konsep materi, tidak hanya menghafal. Pemahaman konsep sangat penting bagi siswa karena akan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran (Alvariani & Sukmawarti, 2022). Gambar 1 menunjukkan bentuk *Explosion Box*. Gambar 1 merupakan gambar media yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Media *Explosion Box*

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menentukan nilai variabel mandiri, tanpa menghubungkan dengan variabel lain (Jayusman & Shavab, 2020). Penelitian kualitatif pada dasarnya adalah mengartikan dan menjelaskan secara kritis tentang kejadian, atau peristiwa dalam konteks hubungan sosial untuk mencari dan menemukan arti yang sebenarnya (Yusuf, 2017). Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri CR yang berjumlah 27 siswa, meliputi 7 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki, dengan rata-rata usia 12 sampai 13 tahun. Sebanyak 85% orang tua dari siswa kelas VI SD Negeri CR berprofesi sebagai pedagang dan petani, 4% orang tua berprofesi sebagai dokter gigi, 8% sebagai pegawai kantor, dan 3% lainnya adalah TNI. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi

dan angket. Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan ciri khusus (Millah et al., 2023). Teknik ini menggunakan hasil observasi di kelas selama pembelajaran oleh *observer* dan pengisian angket oleh seluruh siswa kelas VI SD Negeri CR setelah pembelajaran. Observer diambil dari salah satu guru SD Negeri CR, yaitu guru kelas 5. Observer diberikan lembar pengamatan untuk diisi sesuai dengan kondisi di kelas setelah pelajaran selesai, siswa diberikan angket yang berisi kondisi dan pendapat siswa setelah mendapatkan pembelajaran IPA dengan media *Explosion Box*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *explosion box* pada pelajaran IPA, dilakukan di kelas VI SDN CR, pada 7 November 2023. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan angket, serta dilengkapi dengan data nilai evaluasi beracuan KKM. Observasi yang dilakukan diantaranya meliputi: bagaimana keaktifan anak di kelas, bagaimana cara anak menanggapi atau memberi umpan balik terhadap pembelajaran di kelas, bagaimana fokus anak ketika guru memberikan pelajaran serta bagaimana semangat anak dan antusias anak selama pembelajaran berlangsung. Pada observasi ini, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas V SDN CR sebagai *observer* di kelas. Dipilihnya guru kelas V dengan pertimbangan guru tersebut sudah mengenal para siswa kelas VI SDN CR di kelas sebelumnya sehingga tidak akan kesulitan dalam mengobservasi setiap anak di kelas selama proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *explosion box* pada pelajaran IPA di kelas VI SDN CR, terbagi menjadi 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Sesaat sebelum dimulainya pembelajaran, peneliti menyiapkan lembar observasi yang akan diisi oleh *observer*. Pada kegiatan penerapan *explosion box* ini, peneliti sudah menentukan salah satu guru SDN CR sebagai *observer*, yaitu guru kelas V SDN CR, yaitu Bu HS. Saat pembelajaran akan dimulai, *observer* dipersilakan duduk di bangku paling belakang di kelas VI SDN CR. *Observer* melakukan observasi dengan cara mencentang kolom angka dari 1 sampai 5 sesuai dengan kondisi aktual dalam pembelajaran. Angka 1 untuk indikator sangat buruk, 2 buruk, 3 cukup, 4 baik, dan 5 sangat baik. Observasi yang dilakukan meliputi: bagaimana keaktifan anak di kelas, bagaimana cara anak menanggapi atau memberi umpan balik terhadap pembelajaran di kelas, bagaimana fokus anak ketika

guru memberikan pelajaran, bagaimana semangat siswa dalam selama pembelajaran, dan bagaimana semangat siswa dalam mengerjakan tugas kelompok maupun evaluasi mandiri yang diberikan oleh guru.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pada tanggal 7 November 2023, yaitu “Cara Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan”. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan lembar observasi yang akan diisi oleh *observer*. Lembar observasi berisi 10 indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran. Rentang skor dalam lembar observasi yaitu 1 sampai 5. 1 artinya tidak baik, 2 artinya kurang baik, 3 artinya cukup, 4 artinya baik dan 5 artinya sangat baik. Selain lembar observasi, guru juga telah membuat angket yang akan dibagikan ke seluruh siswa kelas VI SDN CR. Angket tersebut berisi indikator minat belajar IPA kelas VI SDN CR. Evaluasi mandiri juga diberikan oleh guru, berupa soal *essay* ranah kognitif C2, yang berjumlah 10 soal. Soal *essay* ranah kognitif C2 merupakan soal yang membutuhkan pemahaman konsep. Setiap soal yang benar mendapatkan skor 10 dan skor dapat berkurang apabila jawaban tidak sesuai.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran diawali dengan menyiapkan siswa dan membaca doa bersama, mengecek kehadiran siswa kemudian mengatur kelas. Lalu apersepsi dilakukan dengan cara menghubungkan materi yang sudah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar apa saja yang harus dicapai oleh siswa kelas VI SDN CR. Pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan materi mengenai cara perkembangbiakan hewan dan tumbuhan yang akan berlangsung selama 2x 35 menit. Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok yang berisi 5 sampai 6 siswa dalam setiap kelompok. Lalu guru membagikan masing-masing 1 *explosion box* di setiap kelompok. Para siswa terlihat sudah penasaran dengan kotak yang dibagikan oleh guru. Sebelum dimulai membuka kotak, guru memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi sebelumnya dengan materi hari ini.

Guru memulai pembelajaran dengan memberikan instruksi kepada siswa untuk membuka satu lapis kotak paling luar yang berisi ringkasan materi dan gambar yang sesuai dengan materi yang dipelajari hari ini. Anak-anak diperintahkan terlebih dahulu untuk membaca isi kotak tersebut secara bergiliran dengan cara memutar kotak agar seluruh kelompok dapat membacanya. Setelah selesai membaca kotak tersebut pada

setiap sisi, guru memberikan materi dengan memberikan umpan pertanyaan kepada siswa. Siswa dan guru melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan materi yang tertera pada lapisan kotak pertama yang sudah dibuka. Setelah satu lapis terbuka, guru menginstruksikan untuk membuka lapisan kotak berikutnya, dan seterusnya sampai lapisan terdalam terbuka. Guru mempersilakan siswa untuk bertanya apabila masih ada materi yang belum dipahami. Setelah tidak ada lagi yang bertanya, guru memberikan lembar kerja yang harus diisi secara berkelompok.

Lembar kerja berisi pertanyaan yang berbeda untuk setiap kelompok, namun dengan materi yang sama. Guru sudah menyampaikan bahwa soal yang didapat antara kelompok satu dengan kelompok lainnya berbeda, siswa diminta untuk memperhatikan saat temannya menyampaikan hasil diskusi. Guru memberikan batas waktu untuk pengisian lembar kerja. Setelah selesai, siswa menyampaikan hasil diskusinya yang diwakili oleh salah satu anggota kelompok. Pada tahap akhir guru memastikan setiap kelompok telah memahami materi yang telah dipelajari lalu menggabungkan hasil diskusi di setiap kelompok dan menyimpulkan materi bersama-sama dengan siswa. Pada kegiatan penutup, anak ditanya apakah masih ada yang masih bingung dan apakah ada yang perlu dibahas ulang. Lalu guru memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan secara mandiri dan dikumpulkan sesuai waktu yang ditentukan.

Tahap ketiga yaitu observasi. Ada 10 indikator observasi siswa dengan masing-masing nilai maksimal 5 per indikator dan nilai minimal 1 per indikator. Aspek-aspek yang telah diobservasi yaitu berani mengeluarkan pendapat mendapat skor 3, memperhatikan penjelasan dengan cermat, rasa ingin tahu selama pembelajaran, dan berani menjawab pertanyaan dari guru, mampu menyimpulkan materi, tidak mengejek saat teman tidak bisa menjawab, dan mampu menjawab evaluasi mandiri dari guru, mendapat skor 4. Aspek lainnya yaitu dapat bekerja sama dengan baik, antusias saat mengikuti proses pembelajaran, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas kelompok mendapat skor 5. Skor perolehan berjumlah 42. Sehingga penghitungan skornya berjumlah 84%. Penghitungan skor ini menggunakan rumus (skor perolehan : skor maksimal) x 100 %.

Dari hasil observasi siswa di kelas selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *explosion box*, dapat diketahui bahwa skor keseluruhan berjumlah 42 dengan skor maksimal 50 dan skor minimal 10. Nilai Persentase 84% merupakan

angka yang sangat baik. Berdasarkan perhitungan hasil observasi siswa dapat ditafsirkan bahwa penggunaan media pembelajaran *explosion box* sebesar 84% merupakan hasil yang sangat baik. Jika skor mencapai 70%, pembelajaran dikatakan baik (Hidayati, 2018). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *explosion box* sesuai dengan indikator tujuan pembelajaran.

Tahap berikutnya yaitu refleksi. Soal evaluasi berupa 10 butir soal essay ranah kognitif C2 yang diberikan kepada 27 siswa kelas VI SDN CR. Soal kognitif C2 merupakan soal yang membutuhkan pemahaman konsep. Sebagai acuannya adalah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk pelajaran IPA yaitu 75. Nilai KKM ini ditentukan dan disepakati pada saat penyusunan kurikulum di SDN CR. Berikut ini adalah hasil nilai evaluasi mandiri pelajaran IPA kelas VI untuk materi “Cara Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan”.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Siswa

No	Hasil	Keterangan
1	Jumlah siswa	27
2	Jumlah Siswa Yang Tuntas	22
3	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	5
4	Skor Rata-Rata	81

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2023

Tabel 1 merupakan rekap nilai evaluasi yang beracuan KKM pada penerapan media *explosion box*. Berdasarkan tabel 1 dapat dimaknai bahwa, penerapan media *explosion box* berjalan sesuai dengan harapan. Sedangkan angket minat siswa yang diberikan kepada 27 siswa, juga telah dihitung berdasarkan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS). Kriteria skor angket dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Skor

Skor	Kriteria
0 % - 24,99 %	Tidak baik
25 % - 49,99 %	Kurang baik
50 % - 74,99 %	Baik
75 % - 100 %	Sangat Baik

Angket berisi 16 pernyataan yang harus diberi tanda centang oleh siswa. Sebelum mengisi angket, guru memberikan penjelasan tentang pengisian angket dan memperbolehkan bertanya apabila ada siswa yang kurang paham dengan maksud pernyataan yang tertera. Untuk penghitungan skor pada angket ini, Sangat Tidak Setuju (STS) skornya 1, Tidak Setuju (TS) skornya 2, Setuju (S) skornya 3 dan Sangat Setuju (SS) skornya adalah 4. Hasil penghitungan skor angket ini didapatkan persentase rata-rata yang diperoleh yaitu 80%. Kategori yang didapat dengan cara menghitung skor perolehan dibagi skor maksimal dikalikan 100%, hasilnya adalah 80%, artinya kategorinya adalah sangat baik. Kesimpulannya yaitu penggunaan media pembelajaran dengan explosion box ini dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas VI SDN CR.

Pembahasan

Media merupakan suatu komponen penting untuk menentukan kualitas pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran (Rositalia et al., 2021). Media juga merupakan salah satu komponen yang penting yang dapat mendukung keberhasilan pelaksanaan proses kegiatan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Mustafa & Rakhman, 2023). Penggunaan media pembelajaran *explosion box* pada pembelajaran IPA kelas VI ternyata membawa dampak yang baik bagi siswa. Pengemasan media yang menarik membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran, dan merasa penasaran dengan apa yang akan dilakukan selanjutnya (Sevtiana et al., 2019). Ketertarikan siswa akan pembelajaran membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya oleh mahasiswa dari Universitas PGRI Silampari, yaitu “Explosion box dalam pembelajaran gaya dan gerak untuk mengukur hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Sitiharjo”. Penelitian kuantitatif digunakan pada penelitian tersebut dengan metode *pre-eksperimental design*. Hasilnya sebanyak 24 siswa tuntas (100%) dan 0 siswa tidak tuntas (0%). Acuan yang digunakan yaitu nilai KKM sebesar 70 (Wati et al., 2023). Kedua penelitian ini sama-sama efektif dengan persentase ketuntasan di atas 80%. Perbedaannya hanyalah teknik analisis data, pada penelitian sebelumnya tidak menggunakan lembar observasi oleh *observer* maupun angket yang diisi siswa, tetapi menggunakan nilai *pretest* dan nilai *post test sebagai pembanding*.

Namun, walaupun ada perbedaan dalam analisis data, tujuan penggunaan media pembelajaran *explosion box* ini sama-sama berhasil. *Explosion Box* terbilang fleksibel dan praktis untuk dibawa dan digunakan kapanpun (Islamy & Suputra, 2022). Penggunaan media pembelajaran *explosion box* juga bisa diaplikasikan pada peajaran IPA untuk materi lainnya, karena pada dasarnya semua tergantung pada kreativitas guru dalam mengelola kelasnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari penelitian tentang penerapan media *explosion box* untuk Pelajaran IPA kelas VI SDN CR, yang dilakukan dengan observasi pada saat awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, yang dilakukan oleh *observer* yaitu guru kelas V SDN CR, didapatkan hasil yaitu 84%. Aspek-aspek yang telah diobservasi yaitu berani mengeluarkan pendapat, memperhatikan penjelasan dengan cermat, rasa ingin tahu selama pembelajaran, dan berani menjawab pertanyaan dari guru, mampu menyimpulkan materi, tidak mengejek saat teman tidak bisa menjawab, dan mampu menjawab evaluasi mandiri dari guru. Aspek lainnya yaitu dapat bekerja sama dengan baik, antusias saat mengikuti proses pembelajaran, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *explosion box* untuk pelajaran IPA kelas VI ternyata mampu meningkatkan minat anak dalam belajar di kelas. Diperkuat dengan hasil evaluasi mandiri siswa, didapatkan hasil yaitu sebanyak 22 siswa “Tuntas”, dan 5 siswa “Tidak Tuntas”. Perhitungan tersebut berpedoman pada KKM IPA SDN CR, yaitu dengan nilai KKM 75. Penghitungan dari angket minat siswa dalam pembelajaran yang dibagikan kepada 27 siswa pun mendapatkan hasil persentase rata-rata yaitu 80%.

Penerapan media pembelajaran dengan *explosion box* merupakan salah satu ide kreatif guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu agar minat siswa terhadap pembelajaran menjadi meningkat. Hasilnya, tercipta suasana menyenangkan dan tidak membosankan di kelas selama pembelajaran menggunakan media *Explosion Box*. Ternyata, dengan adanya media pembelajaran ini, membuat anak-anak lebih senang dan mampu untuk membantu berpikir kritis, lebih serius dan dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan,

lalu akhirnya akan mempermudah dalam memahami konsep materi. Tidak bisa dipungkiri ketika anak berminat dalam pembelajaran, fokus akan terbentuk dan hasilnya pun akan lebih baik.

Saran

Ki Hadjar Dewantara mengibaratkan anak-anak seperti padi. Pertumbuhan padi ditentukan oleh perlakuan petani yang menanam dan mengurus padi. Cara, usaha, inovasi untuk menumbuhkan padi merupakan tantangan yang besar bagi petani, dan petani yang dimaksud adalah guru. Guru harus memiliki kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, agar minat belajar yang tinggi melekat pada siswa sehingga para siswa akan merasa senang dan antusias dalam setiap pembelajaran. Minat inilah yang akan membawa anak mencapai tujuan pembelajaran. Anak harus tetap senang dan Bahagia selama pembelajaran sehingga materi dapat diterima baik. Penggunaan media pembelajaran yang beragam tentunya menjadi salah satu faktor pemantik minat anak dalam belajar dan menjadi faktor pendukung keberhasilan belajar. Media pembelajaran *explosion box* ini diharapkan dapat diimplementasikan ke pelajaran lain selain IPA, misalnya Tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvariani, N. P., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 6(2), 43–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1133>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya, P. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Darmadi. (2018). *Membaca Yuk “Strategi Menumbuhkan Minat baca pada anak sejak usia dini”* (1st ed.). Guepedia Publisher.
- Deviana, E. (2021). Pengaruh Media Explosion Box Dalam Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(4), 163–171. <https://doi.org/10.24815/jimps.v6i4.22271>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar* (1st ed.). Rineka Cipta.
- Efianai, N., Fuad, Z. Al, & Marlina, C. (2020). Penggunaan Media Explosion Box Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Kelas II SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa P*, 1(1), 1–15.
- Farhan, M., Irawan, & Hasanah, A. (2024). Sikap Ilmiah Sebagai Pembentuk Iman dan Takwa dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Alam Semesta di Pesantren. *Literasi*, 15(1), 1–13.
- Farma, Y., Akmaluddin, A., & Kasmini, L. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka

- dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Tapak Tuan Aceh Selatan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(4), 748–756. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i4.2120>
- Ghifari, M. Al, & Achadi, M. W. (2024). Analisis Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Fikih. *Raudhah*, 9(1), 137–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v9i1.619>
- Hasibuan, M. S., & Sapri, S. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 700–708. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/1202323151>
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal Of Islamic Education Studies*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Islamy, C., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p1-15>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran EDMODO Dalam Pembelajaran Sejarah. *Artefak*, 7(1), 13–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58–67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Khotijah, S., & Halili, H. R. (2023). Strategi Guru PAI Dalam Membentuk Akhlakul Karimah Siswa Dengan Pembiasaan Kegiatan Keagamaan di MI Nurul Fatah Wonomerto Probolinggo. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 2(1), 0–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.58355/lectures.v2i1.21>
- Lesmoyo, Y. A. S., Fajrie, N., Surachmi, S., & Legowo, Y. A. S. (2023). Pengaruh Peningkatan Keaktifan Siswa terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD dalam Pembelajaran dengan Media Audiovisual. *Journal On Teacher Education*, 4(3), 777–783. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.11323>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Mustafa, G. F. El, & Rakhman, A. (2023). Papan Flanel Berbentuk Explosion Box: Penerapan Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Konsep Bilangan Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(2), 162–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v6i2.12651>
- Nabilla, F., & Nora, D. (2022). Penerapan Media Explosion Box dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1 Pada Pelajaran Sosiologi di SMA N 6 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 305–314. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.51>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran

- Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
- Priyono, D. W., Priyadi, Nisa, A. F., & Yuniharto, B. S. (2023). Penerapan Ajaran Ki Hajar Dewantara “Merdeka Belajar” Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(1), 123–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i1.9240>
- Putri, R. H., Rini, C. P., & Perdiansyah, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia IPA Berbasis Pendekatan Contextual Teaching & Learning (CTL) Pada Materi Energi Dan Perubahannya Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 751–766. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2087>
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (R. Fauzian (ed.); 1st ed.). Farha Pustaka.
- Ravik, K. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Riyadi, I., & Suwartini, S. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Discovery Learning untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 14(1), 47–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7115>
- Rositalia, M., Frima, A., & Fisrduansyah, D. (2021). Pengembangan Media Explosion Box Pada Pembelajaran IPA Kelasa V SD Negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Of Elementary School Education*, 1(2), 8–15.
- Saputri, S. (2022). Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar. *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1), 47–59.
- Sevtiana, A., Saputra, G. T., & Wisata, D. (2019). Perancangan Video Animasi Edukatif Perubahan Energi Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Digit*, 9(2), 178–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.51920/jd.v9i2.118>
- Sipnaturi, E. R., & Farida. (2020). Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran Matematika. *Journal Of Science And Mathematics Education*, 3(1), 58–66. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/ijmsme.v3i1.5866>
- Wahidin. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Al-Rabwah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 13–26.
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Rini, N. I., Aprianni, S., & Rahmadani, A. (2022). Menerapkan Proses Keterampilan dalam Pembelajaran IPA di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2021–2027. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5009>
- Wati, P. R., Pandra, V., & Kusnanto, R. A. B. (2023). Penerapan Media Explosion Box dalam Pembelajaran Gaya dan Gerak untuk Mengukur Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Sitiharjo. *Linggau Journal Science Education*, 3(1), 30–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.55526/ljse.v3i1.477>
- Wijayanti, R., & Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 135–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5187>
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan* (1st ed.). PT Fajar Interpratama Mandiri.

