 ISSN 2829-047X

PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN EXPLOSION BOX DALAM MENINGKATKAN ATENSI BELAJAR

Ikrima Ifarda Sujatmiko, Ifa Nur Hayati, Ilma Fahmi Aziza
Universitas Islam Raden Rahmat
Ikrimaifarda14@gmail.com, ifanurhayati12@gmail.com

ABSTRAK

Sebagian sekolah di Bululawang dalam melakukan aktivitas pendidikan lebih banyak mengggunakan media pendidikan dengan powerpoint serta video daripada memakai media pendidikan yang lain. Media pendidikan powerpoint serta video dikira lebih efektif waktu. Pada pendidikan modul klasifikasi makhluk hidup belum sempat dibesarkan media pendidikan yang inovatif. Tujuan dari riset ini merupakan buat mengenali media pendidikan apa saja yang telah digunakan pada modul klasifikasi makhluk hidup, dan mengenali mutu serta kelayakan media yang dibesarkan.

Media pendidikan explosion box yang dibesarkan menciptakan perolehan kriteria" Sangat Baik". Perolehan rerata rekapitulasi hasil dengan jenis" Sangat Baik" membuktikan kalau produk media pendidikan yang dibesarkan mempunyai mutu yang sangat baik buat digunakan dalam pendidikan modul klasifikasi makhlukhidup kelas 5.

Kata kunci: *R&D, Media Pendidikan, Modul Klasifikasi Makhluk Hidup, Explosion Box*

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah suatu proses yang bertujuan buat mendidik manusia sehingga bisa memakai kemampuan yang dipunyai dalam dirinya. Bagi Sugihartono dkk, yang dicoba secara siuman dengan terencana buat mengganti tingkah laku manusia baik secara orang ataupun kelompok buat mendewasakan manusia lewat upaya pengajaran serta latihan.Bagi Mundilarto tujuan pembelajaran merupakan mempersiapkan seorang secara individu sanggup penuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnyasecara bertanggungjawab. Dengan demikian pembelajaran sains wajib bisa menolong partisipan didik dalam meningkatkan uraian serta kerutinan berfikir dalam penuhi kebutuhan hidupnya ataupun menanggulangi bermacam permasalahan yang dialami.

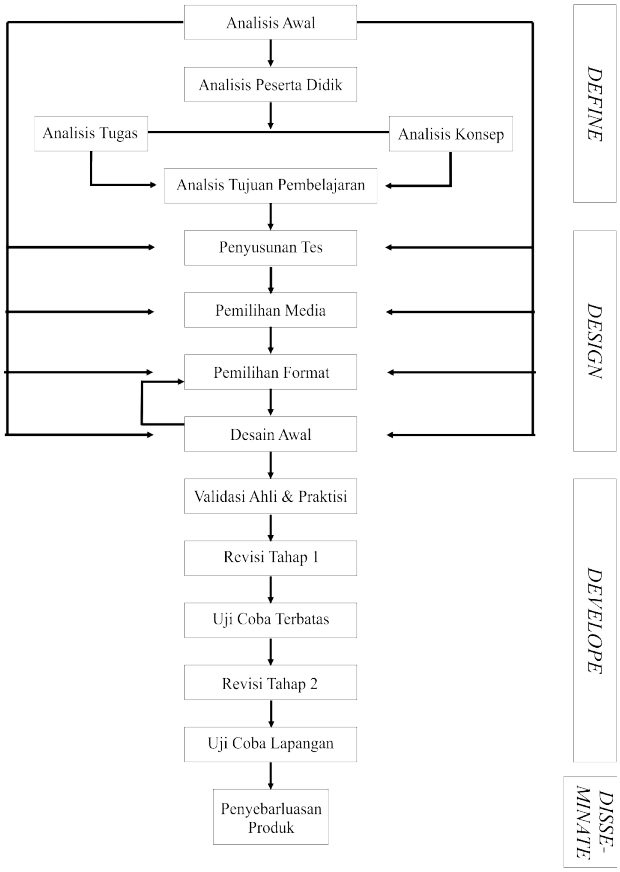
Bersumber pada pertimbangan tersebut, periset meningkatkan suatu media pendidikan dengan judulpenelitian" Pengembangan Media Pendidikan IPA Explotion Box buat Tingkatkan Atensi Belajar Kualifikasi Makhuk Hidup MI Kelas 5". Media pendidikan ini berupa box yang berisi modul IPA serta latihan soal di tiap layer ataupun sisinya. Desain foto serta warna yang menarik dan mempunyai wujud yang unik serta berbeda dari media- media pendidikan yang telah terdapat, semacam novel.

Oleh karenanya media ini bisa menarik atensi partisipan didik saat sebelum guru mengawali aktivitas pendidikan. Ada uraian modul, contoh Tipe hewan vertebrata dalam wujud foto, latihan soal serta demonstrasi praktikum simpel, dimana seluruh indra partisipan didik hendak bekerja dikala belajar memakai media explotion box ini. Tetapi buat menghasilkan media pendidikan ini, diperlukan kreativitas serta pula keuletan seseorang guru, sehingga diperlukan usaha yang lebih besar buat bisa membuat media pendidikan explotion box ini.

METODE PENELITIAN

Desain riset ini memakai model riset serta pengembangan ataupun Research and Development(R&D). Model riset serta pengembangan merupakan tata cara riset yang digunakan buat menciptakan sesuatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut, yang nantinya digunakan buat keperluan pembelajaran serta pendidikan. Pada riset ini dibesarkan produk berbentuk barang ataupun fitur keras(hardware), ialah explotion box selaku media pendidikan IPA. Pengembangan dicoba secara bertahap cocok model riset 4D. Pemakaian model riset tersebut bertujuan buat menciptakan produk media pendidikan yang layak.

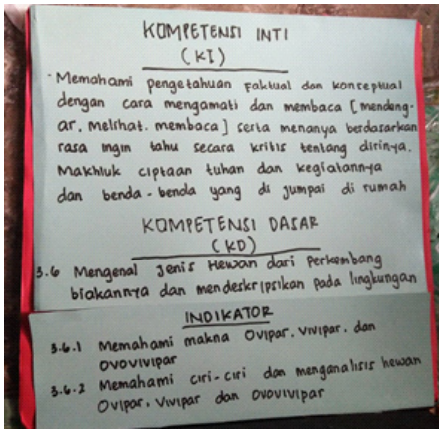
Berikut disajikan tahapan- tahapan 4D Models.



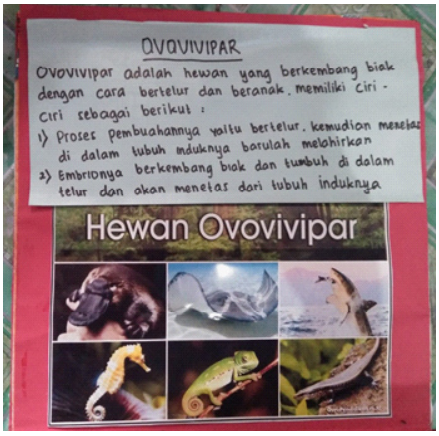
DESKRIPSI PRODUK

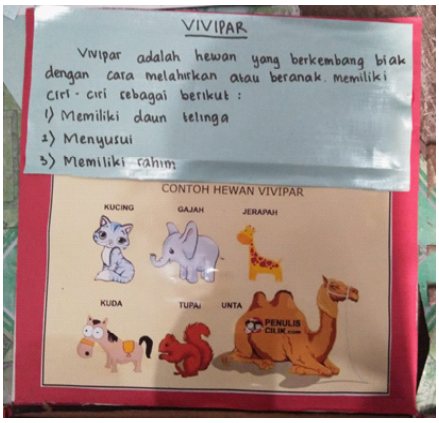
Setelah membuar beberapa gambaran bentuk media explosion box di kertas lalu mengukur agar potongan rapi lalu proses pembuataaannya. Adapun hasil desain media explosion box adalah sebagai berikut:

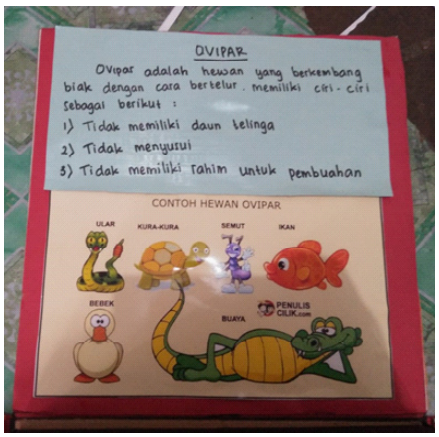
KD dan Indikator



MaterI

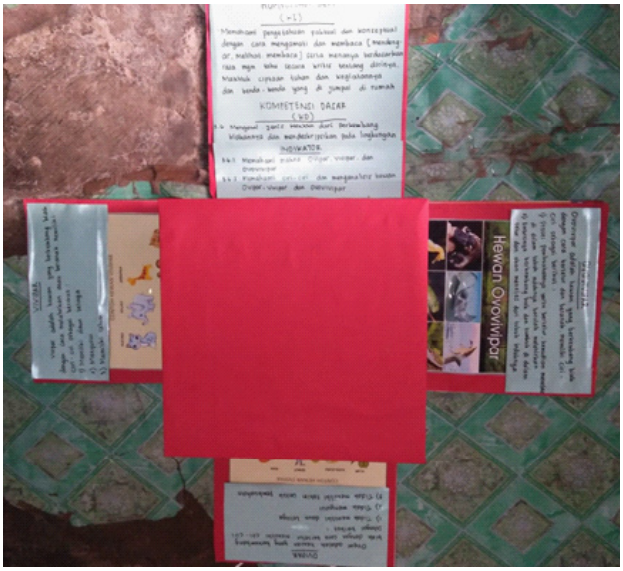






 ISSN 2829-047X

Hasil Box 1



BoxDepan

Permainan Box 2

HASIL PENELITIAN

a. Validasi Ahli Media

Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Navigasi	14	15	93%
2.	Teks	20	20	100%
3.	Bahasa	10	10	100%
4.	Tampilan	24	25	96%
5.	Penyajian Media	24	25	96%
Jumlah Skor		**92**	**95**	
Presentase Akhir			**97%**	
Kualifikasi			**Sangat Valid**	

Sumber: Data yang diolah Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari validasi ahli media dinyatakan sangat valid dengan presentase navigasi 93%, teks 100%, bahasa 100%, tampilan 96%, dan penyajian 96% dengan skor keseluruhan 92 dari skor maksimal 95. Adapun presentase akhir dari validasi kepada ahli media yaitu 97% dengan kualifikasi "Sangat Valid".Dalam bentuk diagram yakni sebagai berikut:

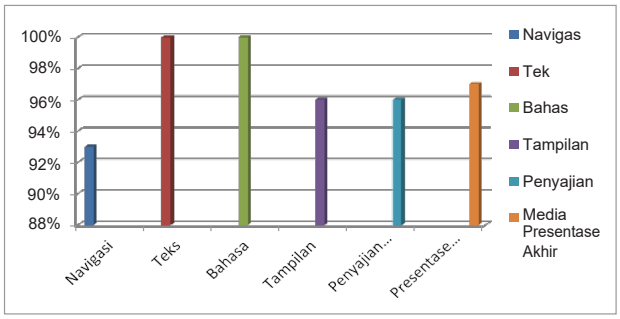


Diagram Hasil Validasi Ahli Media

b. Validasi Ahli Materi

Hasil Validasi Ahli Materi Validasi 1

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Isi	20	40	50%
2.	Penyajian	25	35	71%
3.	Kebaha-saan	30	40	75%
Jumlah Skor		**75**	**115**	
Presentase Akhir			**65%**	
Kualifikasi			**Cukup Valid**	

Sumber: Data yang diolah Peneliti

Berdasarkan tabel validasi tersebut, maka media media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh kelayakan isi 50%, penyajian 71%, dan kelayakan aspek kebahasaan sebesar 75%. Presentase akhir yang diperoleh yakni 65% dengan kualifikasi "Cukup Valid" dan perlu revisi dengan pemberian saran untuk melengkapi beberapa materi.

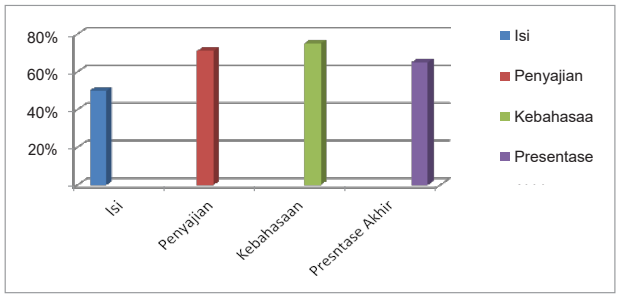


Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Validasi 1

Hasil Validasi Ahli Materi Validasi 2

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Isi	32	40	80%
2.	Penyajian	28	35	80%
3.	Kebaha-saan	32	40	80%
Jumlah Skor		**92**	**115**	
Presentase Akhir			**80%**	
Kualifikasi			**Valid**	

Sumber: Data yang diolah Peneliti

Berdasarkan tabel validasi ahli materi tersebut, maka media media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kelayakan isi 80%, penyajian 80%, dan kelayakan aspek kebahasaan sebesar 80%. Presentase akhir yang diperoleh yakni 80% dengan kualifikasi "Valid" tanpa perlu revisi dengan pemberian saran untuk memperbaiki warna dan ukuran gambar yang ada pada buku petunjuk penggunaan media. Adapun untuk lebih jelasnya mengenai hasil validasi dari ahli materi dapat dilikihat pada diagram berikut:

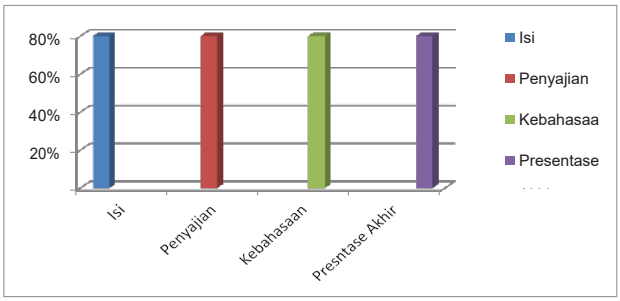


Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Validasi 2

Hasil dari uji coba produk media pembelajaran explosion box yakni sebagai berikut:

1. Respon Siswa

a. Kelompok Kecil

Respon siswa kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan dari media interaktif yang sedang dikembangkan berdasarkan tanggapan dan respon siswa dalam skala kecil, dalam hal ini media diujikan kepada 6 orang siswa kelas 5 MI. Hasil dari uji coba respon kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut dengan menggunakan skala penilaian skala likert dengan rentang nilai 1-5 :

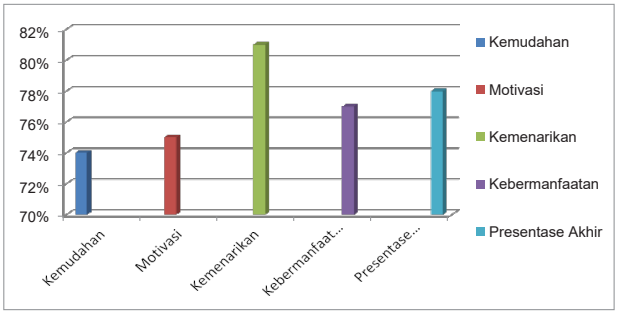
 ISSN 2829-047X

Hasil Angket Respon Siswa Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Kemudahan	112	150	74%
2.	Motivasi	45	60	75%
3.	Kemenarikan	126	150	81%
4.	Kebermanfaatan	69	90	77%
	Jumlah Skor	**352**	**450**	
Presentase Akhir			**78%**	
Kualifikasi			**Valid**	

Sumber: Data yang diolah Peneliti

Sesuai dengan tabel diatas, media pembelajaran explosion box mendapatkan hasil respon dari siswa pada kelompok kecil dengan presentase 74% dalam aspek kemudahan, 75% pada aspek motivasi, 81% pada aspek kemenarikan, dan 77% pada aspek kebermanfaatan. Skor keseluruhan yang diperoleh yakni 349 dari 450 dengan presentase akhir 78% dan mendapat kualifikasi "Valid" dengan kriteria kelayakan tidak perlu revisi.

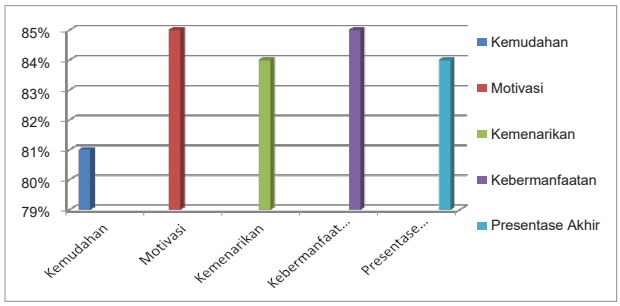


Hasil Angket respon Siswa Kelompok Besar

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Kemudahan	869	1075	81%
2.	Motivasi	366	430	85%
3.	Kemenarikan	907	1075	84%
4.	Kebermanfaatan	546	645	85%
Jumlah Skor		**2682**	**3225**	
Presentase Akhir			**83%**	
Kualifikasi			**Valid**	

Sumber: Data yang diolah Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut, media pembelajaran interaktif mendapatkan hasil respon dari siswa pada kelompok besar dengan presentase 81% dalam aspek kemudahan, 85% pada aspek motivasi, 84% pada aspek kemenarikan, dan 85% pada aspek kebermanfaatan. Skor keseluruhan yang diperoleh yakni 2682 dari skor 3225 dengan presentase akhir 83% dan mendapat kualifikasi "Valid" dengan kriteria layak digunakan.



A. Kelompok Kecil

Pengambilan data keterlaksanaan pembelajaran kelompok kecil dilakukan ketika uji coba kelompok kecil berlangsung. Pengambilan data dilakukan dengan mengobservasi kegiatan- kegiatan yang sedang berlangsung selama proses pembelajaran menggunakan media interaktif. Hasil dari pengambilan data dapat dilihat pada **Lampiran 27** dan pengukuran keterlaksaannya yakni sebagai berikut:

Skor maksimal aspek yaitu 12 poin

Skor aspek yang diterima atau terlaksana yaitu 10 poin

= 83 %

Berdasarkan perhitungan skor atau poin yang didapatkan pada tabulasi data keterlaksanaan pembelajaran, presentase keterlaksaan yang terjadi pada uji coba kelompok kecil yaitu 83%. Sesuai dengan tabel klasifikasi keterlaksanaan, maka keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif pada uji kelompok kecil dikatakan "Baik" dan media pembelajaran efektif digunakan untuk uji kelompok besar.

B. Kelompok Besar

Pengambilan data keterlaksanaan pembelajaran kelompok besar dilakukan ketika uji coba kelompok besar berlangsung. Pengambilan data dilakukan dengan mengobservasi kegiatan- kegiatan yang sedang berlangsung selama proses pembelajaran menggunakan media interaktif. Hasil dari pengambilan data dapat dilihat pada **Lampiran 28** dan pengukuran keterlaksaannya yakni sebagai berikut:

Skor maksimal aspek yaitu 12 poin
Skor aspek yang diterima atau terlaksana yaitu 10 poin
= 83 %

Berdasarkan perhitungan skor atau poin yang didapatkan pada tabulasi data keterlaksanaan pembelajaran uji kelompok besar, presentase keterlaksaan yang terjadi pada uji coba kelompok besar yaitu 83%. Sesuai dengan tabel klasifikasi keterlaksanaan, maka keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif pada uji kelompok besar dikatakan "Baik" dan media pembelajaran efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

KESIMPULAN

1. Media pendidikan explosion box yang dibesarkan sudah divalidasi kepada para pakar. Validasi dicoba kepada pakar media menemukan hasil 97% dengan kualifikasi" Sangat Valid" serta pakar modul menemukan hasil presentase akhir sebesar 80% dengan kualifikasi" Baik". Bersumber pada hasil tersebut, hingga media pendidikan explosion box dinyatakan valid serta layak digunakan dalam proses pendidikan.
2. Media pendidikan pula sudah diuji cobakan kepada siswa yang dicoba dengan 2 sesi, ialah uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar. Bersumber pada uji coba kelompok kecil, media pendidikan explosion box yang dibesarkan mendapatkan presentase reaksi dari siswa sebanyak 78% dengan kualifikasi" Baik" pada uji coba kelompok besar, reaksi yang didapatkan dari siswa menggapai angka 84% dengan kualifikasi" Baik". Kesimpulan dari informasi reaksi siswa yang sudah diperoleh menampilkan kalau media pendidikan explosion box valid serta layak digunakan pula ialah media yang lumayan menarik untuk siswa.
3. Media pendidikan explosion box yang dibesarkan pula digunakan buat mengukur kenaikan hasil belajar kognitif siswa kelas 5 MI pada modul klasifiasi makhluk hidup. Proses pengukuran dicoba dengan pemberian quiz saat sebelum(before) pendidikan serta soal opsi ganda(after) pendidikan yang setelah itu mengalami pada uji kelompok kecil hasil belajar kognitif siswa bertambah sebanyak 16% serta pada uji kelompok kecil bertambah sebanyak 13%. Tidak hanya itu pengukuran pula dicoba dengan mengukur ketuntasan belajar serta keterlaksaan pendidikan sepanjang proses pendidikan dengan media explosion box lagi berlangsung. Hasil dari ketuntasan belajar yang diperoleh pada uji kelompok kecil menggapai presentase 83% dengan kualifikasi" Baik" serta pada uji kelompok besar mendapatkan 81% dengan kualifikasi" Baik". Hasil pengukuran keterlaksanaan pendidikan dengan memakai media explosion box pada uji kelompok kecil serta uji kelompok besar ialah 83% dengan kualifikasi" Baik". Bersumber pada hasil pengukuran tersebut, hingga bisa disimpulkan kalau media pendidikan interaktif bisa tingkatkan hasil belajar siswa pula efisien serta layak buat digunakan dalam proses pendidikan.

 ISSN 2829-047X

DAFTAR PUSTAKA

Aldoobie, Nada. 2015. ADDIE Model. American International Journal of Contemporary (Online), (http://www.aijcrnet.com/ journals, diakses pada tanggal 28 Oktober 2017). Arief S. Sadiman, dkk. 2008.

Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Arsyad, Prof. Dr. Azhar. 2013.

Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo. Bluemel & Taylor. 2012. Pop Up Books: A Guide for Teachers and Librarians. USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication-Data Budiarti, Ariyani. 2017.

Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FKIP UMM.

Dyk, S. Van And Hewitt. 2011. Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn. National Museum of American History Washington, DC: The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery Eko Putro Widoyoko.

2010. Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Haryono, Ari Dwi. 2015.

Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Bluemel dan Taylor. 2012. *Pop Book : A Guide For Teacher And Libraroans. USA. Library Of Congress Cataloging In Publication Data.*

BSNP. 2017. Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas 8 Semester 1. BSNP. Jakarta.

Desstya, A. 2014. Kedudukan dan Aplikasi Sains Di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah. Vol 1:2.

Kustandi, C., Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran*. Unissula Press. Bogor.

Mahasiswa Unesa, 1(1). http://***jurnalmahasiswa***. unesa.ac.id

Nulis Teks Geguritan Siswa Kelas VII SMPN 26 Surabaya. Baradha Jurnal Putra, R. 2012. Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Yogyakarta. Diva

Samatowa, U. 2010. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta. Indeks Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.