



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX* PADA TEMA MENUJU MASYARAKAT SEJAHTERA KELAS VI SD

Afiliasi: Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan^{1,2}

Fima Ega Dita Br Tarigan ✉ (1), Dinda Yarshal(2)

Cp: finaegaditabrigan@gmail.com¹, dindayarshal@ummaw.ac.id²

First Received: (06 Desember 2022)

Final Proof Received: (13 Desember 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi bahwasannya masih ada beberapa kendala seperti, proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif, Pada waktu pembelajaran guru hanya menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga keterampilan berpikir siswa dalam proses pembelajaran di kelas VI belum terlihat, akibatnya kemampuan berpikir siswa masih kurang. Dengan adanya *Explosion Box* peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu penelitian *Research and Development* (R&D) yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu (1) Analisis (*Analysis*) Tahap analisis yang dilakukan mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik (2) Perancangan (*Design*) Acuan dalam penyusunan pembuatan media buku cerita bergambar adalah spesifikasi produk yang telah dibuat, (3) Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini pengembangan media akan dilakukan uji validitas Oleh Ahli media, Ahli materi dan guru. Berdasarkan hasil validasi respon guru yang terbagi ke dalam 4 aspek, penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 95%. Hasil validasi ahli media yang terbagi ke dalam 5 aspek, penilaian secara keseluruhan terhadap Validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 82%. Dan hasil validasi ahli materi yang terbagi ke dalam 5 aspek, penilaian secara keseluruhan terhadap Validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase keseluruhan dari ahli pembelajaran termasuk cukup layak sedangkan ahli media dan ahli materi termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas VI SD tema menuju masyarakat sejahtera.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Explosion Box, Menuju Masyarakat Sejahtera.*

ABSTRACK

The background of this research is that there are still several obstacles, such as, the learning process carried out by educators when viewed in terms of the media is still less varied, at the time of learning the teacher only explains and students only listen to explanations from the teacher, so that students' thinking skills in the learning process in class VI have not As a result, students' thinking skills are still lacking. With the Explosion Box, students are more interested and motivated in teaching and learning activities. The research conducted by the author, namely Research Hand Development (R&D) research which was carried out in several stages, namely (1) Analysis (Analysis) The analysis phase carried out included three things, namely needs analysis, curriculum analysis, and character analysis of students (2) Design (Design) References in the preparation of making picture story book media are product specifications that have been made, (3) Development (Development). At this stage the development of the media will be tested for validity by media experts, material experts and teachers. Based on the results of the validation of the teacher's response which is divided into 4 aspects, the overall assessment of the teacher's response to the media obtained a percentage of 95%. The results of the media expert's validation are divided into 5 aspects, the overall assessment of the media expert's review gets a percentage of 82%. And the results of material expert validation which are divided into 5 aspects, the overall assessment of the media expert's review gets a percentage of 92%. The overall percentage of learning experts is quite feasible, while media experts and material experts are eligible to be used as media in the learning activities of sixth grade elementary school students with the theme towards a prosperous society.

Keywords: *Interpersonal Communication, Santri, Character.*

Copyright © 2022 Fima Ega Dita Br Tarigan, Dinda Yarshal

Corresponding Author:

✉ Email Address: finaegaditabrigan@gmail.com (Medan, Sumatra Utara – Indonesia)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). *Development of the 2013 Curriculum is a further step towards Competency-Based Curriculum Development which was initiated in 2004 and KTSP 2006, which emphasizes the attainment of competency attitudes, knowledge, and skills in an integrated manner* (Sukmawarti & Hidayat, 2020)

Pendidik yang profesional perlu mengikuti perkembangan zaman serta mampu meningkatkan kualitas diri secara berkelanjutan. Agar dapat bersinergi dengan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya pengembangan juga harus sesuai dengan bidang profesinya. Seperti yang dikutip dalam jurnal *Research, Society and Development* berikut “*In this modern era, technology develops in various fields, such as education, including at the basic education level. The use of renewable technology in elementary schools, such as Augmented Reality, continues to be developed. Augmented Reality technology is a technology that can display virtual objects in 2D and 3D in real time*” (Hidayat et al., 2021).

Guru adalah seorang pendidik yang dituntut untuk mampu mengaplikasikan model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga peserta didik mampu memahami materi dan juga aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan model yang bervariasi akan jauh lebih membantu proses belajar mengajar berlangsung (Erica & Sukmawarti, 2021).

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, media cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis dan elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang ada. Penggunaan media pembelajaran yang tepat di dalam pembelajaran, diharapkan mampu membangkitkan minat siswa dalam kegiatan belajar (Fathani, 2018). Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar (Hidayat & Khayroiyah, 2018)

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Daryanto & Dwicahyono, 2014). Media pembelajaran yang menarik dan cukup unik untuk digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah *Explosion Box* yang saat ini masih sangat digemari oleh anak-anak dan dapat memecahkan masalah minat pada peserta didik karena kita dapat memvariasikan format tulisan dan teks, menyajikan gambar-gambar yang menarik, serta warna yang beraneka ragam sehingga dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar dan mempermudah pendidik dalam memberikan materi (Siregar et al., 2022). Dalam pengembangan bahan ajar perlu diperhatikan model pengembangannya guna memastikan kualitas bahan ajar dalam menunjang efektifitas pembelajaran, karena pengembangan bahan ajar pada dasarnya merupakan proses yang bersifat linier dengan proses pembelajaran (Cahyadi, 2019) Pemahaman konsep sangat penting bagi siswa karena akan memudahkan siswa dalam mempelajari pembelajaran (Alvariani & Sukmawarti, 2022)

Kenyataan yang terjadi pada saat peneliti magang III di SD Swasta Abdi Sukma JL. STM Medan, belum adanya media *Explosion Box* dan juga diketahui bahwasannya masih ada beberapa kendala seperti, proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif, Pada waktu pembelajaran guru hanya menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga keterampilan berpikir siswa dalam proses pembelajaran di kelas VI belum terlihat, akibatnya kemampuan berpikir siswa masih kurang. Hal ini dibuktikan pada saat guru menerangkan ada beberapa siswa yang ramai sendiri kemudian siswa tersebut diberi pertanyaan dan akhirnya tidak bisa menjawab pertanyaan yang guru berikan.

Pengembangan media *Explosion Box* yang berdasarkan pada materi mempunyai tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara bertahap. *Explosion Box* yaitu kotak ledakan. **Explosion box** adalah sebuah kotak berbentuk kado yang terbuat dari kertas karton. Biasanya, kertasnya ditumpuk menjadi beberapa layer agar kuat. Sebagai isinya, orang-orang berkreasi menyisipkan foto, surat, ucapan, atau desain-desain menarik lainnya (Livia, 2019). Dikatakan *Explosion Box* karena jika, kotak tersebut dibuka tutupnya maka akan meledak atau membuka menjadi empat bagian yang mana empat bagian tersebut ada beberapa gambar dan penjelasan serta pertanyaan-pertanyaan yang akan membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami materi yang dipelajari. *Explosion box* ini bisa dibuat berlapis-lapis. Ada yang membuatnya 3 lapis sampai 5 lapis, tapi ada pula yang membuatnya cukup 1 lapis kertas karton yang diberi hiasan cantik (Pras, 2020). dengan adanya media *Explosion Box* tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. *Explosion box* dapat membantu seorang guru untuk memberikan pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin diajarkan karena selain merupakan media yang menarik dan unik, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa juga akan menimbulkan pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas dan jelas.

METODE

Model pengembangan media pembelajaran berupa *Explosion Box* ini yang akan peneliti gunakan adalah menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah model penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap Validasi. Penulis menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu singkatan dari Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). (Sugiyono, 2017)

Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari lima langkah yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tetapi peneliti hanya membatasi penelitian ini dengan tiga langkah saja yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Development*), peneliti membatasi langkah dalam penelitian ini dikarenakan keterbatasan waktu dan siswa/i SD sudah libur. Berikut langkah-langkah tahap pengembangan media *Explosion Box* dengan menggunakan model ADDIE yang akan peneliti lakukan :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yaitu tahap dimana peneliti melakukan analisis terhadap perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan produk pengembangan tersebut. Tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.

2. Perancangan (*Design*),

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Acuan dalam penyusunan kerangka pembuatan media *Explosion Box* adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Tahap desain media pembelajaran *Explosion Box* pada pembelajaran Tema Menuju Masyarakat Sejahtera di sekolah dasar dirancang semenarik mungkin agar siswa merasa tertarik dan menyukai media *Explosion Box* yang dikembangkan.

3. Pengembangan (*Development*),

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media dilakukan sesuai dengan tahap perancangan. Setelah itu, media tersebut akan diuji validitas nya

Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh data Validasi ahli materi, ahli media dan data kepraktisan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon guru terhadap kepraktisan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera. Melalui penggunaan

anket, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan dikumpulkan. Kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media mengenai Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi yang ditujukan kepada Dosen Ahli Materi dapat di lihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	No. Butir Instrument
Pengembangan Media Pembelajaran	Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1,2,3
Explosion Box Pada Tema Menuju	Keakuratan Materi	4,5
Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD	Kemutakhiran Materi	6,7
	Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa	8,9,10
Jumlah butir penilaian		10

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media yang ditujukan kepada Dosen Ahli Media dapat di lihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	No. Butir Instrument
Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD	Aspek Konten/Isi	1,2
	Aspek Soal	3
	Aspek Bahasa	4,5,6
	Aspek Penyajian	7,8,9
	Aspek Tampilan	10
Jumlah butir penilaian		10

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran yang ditujukan kepada Guru kelas VI dapat di lihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran (Guru)

Variabel	Indikator	No. Butir Instrument
Pengembangan Media Pembelajaran	Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1,2,3
Explosion Box Pada Tema Menuju	Keakuratan Materi	4,5
Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD	Kemutakhiran Materi	6,7
	Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa	8,9,10
Jumlah butir penilaian		10

Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam kuisisioner, mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif, Dinyatakan dalam bentuk Kelayakan Validasi.

Pada penelitian ini, persentase Kelayakan Validasi diisi oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan respon guru yang akan memberikan saran dan kritik sehingga media buku cerita bergambar yang akan dikembangkan layak atau tidak layak digunakan. Adapun kriteria lembar validasi yang terdapat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Kriteria Lembar Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	76-100%	Layak
2	56 - 75 %	Cukup layak
3	40 - 55 %	Kurang layak
4	0-39%	Tidak Layak

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel 4 dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan guru. Setelah seluruh

persentase Validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid media buku cerita bergambar tersebut digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validator ahli media adalah Bapak Juliandi Siregar, M.Si. Beliau adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi oleh ahli media dilihat dari lima aspek yaitu fisik media, penggunaan media pembelajaran *explosion box*, penggunaan teks, komponen penunjang media dan kualitas media pembelajaran *explosionbox*. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran *explosionbox* untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada dosen ahli media. Lembar validasi terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi ke dalam 5 aspek. Hasil validasi disajikan pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Pernyataan	1	2	3	4
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dalam Media Pembelajaran <i>Explosion Box</i> dengan KI/KD			√	
	Kesesuaian materi Media <i>Explosion Box</i> Pembelajaran dalam perkembangan ilmu pengetahuan			√	
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Explosion Box</i> mudah dipahami oleh siswa				√
	Pemberian pengalaman langsung dalam Media <i>Explosion Box</i> Pembelajaran			√	
Kelayakan Kegiatan Pengamat Siswa	Dengan menggunakan media <i>Explosion Box</i> siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan			√	
	Media <i>Explosion Box</i> membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran				√
Kelayakan Tampilan	Daya tarik isi (warna, bentuk, ukuran) Media <i>Explosion Box</i> Pembelajaran				√
	Kesesuaian huruf yang digunakan dalam Media <i>Explosion Box</i> Pembelajaran			√	
Kelayakan Pelaksanaan dan Pengukuran	Kesesuaian ilustrasi pada media edukasi <i>Explosion Box</i>			√	
	Pengukuran ketercapaian/indikator keberhasilan siswa			√	

Dari hasil validasi ahli media pada tabel 5 di peroleh skor 33 dari skor maksimum 40, maka di dapatkan hasil persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$$

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 5 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 82.5%. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas VI SD tema Menuju Masyarakat Sejahtera. Validator ahli materi adalah ibu Nila Lestari, S.Pd.,M.Pd. Beliau adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi materi oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan *print out* RPP yang disajikan dalam media buku cerita bergambar berupa kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk dilihat dan dinilai apakah media sesuai dengan materi yang terdapat pada RPP. Lembar validasi untuk ahli materi terdiri dari 10 pernyataan terkait dengan materi dan penyajiannya dalam media buku cerita bergambar. Hasil validasi disajikan pada tabel 6.

Dari hasil validasi ahli materi pada tabel 6 di peroleh skor 37 dari skor maksimum 40, maka di dapatkan hasil persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 4 aspek pada tabel 6, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 92%.

Persentase ini termasuk kriteria cukup layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas VI SD tema Menuju Masyarakat Sejahtera.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).				√
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditemakan				√
	Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.			√	
	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tuntutan kurikulum				√
Keakuratan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.			√	
	Media mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh			√	
Kemutakhiran Materi	Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik				√
	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik				√
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Materi pembelajaran pada media tidak mengandung unsur kebencian				√
	Dengan Melihat Media <i>Explosion Box</i> siswa lebih mudah memahami Materi yang disampaikan				√

Validator respon guru adalah Ibu Ingan Malem Br Purba Beliau adalah guru kelas VI SD Negeri 040491 Batu Karang. Validasi pembelajaran oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli pembelajaran dilihat dari empat aspek yaitu sumber belajar, media pembelajaran, materi pembelajaran dan media pembelajaran *explosionbox*. Lembar validasi terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi ke dalam 4 aspek. Hasil validasi disajikan pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran (Guru)

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Ketepatan media yang dikembangkan				√
2	Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik peserta didik			√	
3	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami peserta didik				√
4	Kualitas penyampaian pada materi sesuai dengan intelektual peserta didik				√
5	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				√
6	Materi yang disajikan dapat mendorong peserta didik untuk mencari tahu				√
7	Kemudahan dalam menggunakan media sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik			√	
8	Materi yang disajikan dalam Pembelajaran menarik perhatian peserta didik untuk belajar				√
9	Menumbuhkan semangat, inovatif dan kreativitas peserta didik				√
10	Kejelasan makna tulisan dalam media yang dikembangkan sesuai dengan pemahaman peserta didik				√

Dari hasil validasi ahli pembelajaran pada tabel 7 di peroleh skor 38 dari skor maksimum 40, maka di dapatkan hasil persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 10 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 95%. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas VI SD tema Menuju Masyarakat Sejahtera.

Berdasarkan penilaian hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, maka dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa media *explosion box* pembelajaran tema Menuju Masyarakat Sejahtera yang terdapat pada gambar 1 dan gambar 2 berikut.



Gambar 1. Tampilan Media *explosion box*



Gambar 2. Tampilan Media *explosion box* saat dibuka

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi. Menurut mudlofir (2016) “Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah menghasilkan suatu produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD. Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Dari data hasil validasi tersebut, maka Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD yang di kembangkan peneliti dinyatakan **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

REFERENSI

- Alvariani, N. P., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 43–51. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i1.336>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Daryanto, D., & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan perangkat pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Erica, & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>.
- Fathani, A. H. (2018). *Matematika: Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hidayat, & Khayroiyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktid pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15–19.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1–6. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Livia, K. (2019). 8 Ide Explosion Box, Bikin Hadiah Makin Unik & Tak Terlupakan. Diambil

dari <https://www.idntimes.com/life/diy/klara-livia-1/8-ide-explosion-box-bikin-hadiah-makin-unik-tak-terlupakan>.

- Pras, I. (2020). "Explosion Box", Kado Tepat untuk Malam Natal dan Tahun Baru. Diambil dari https://www.kompasiana.com/irfanpras/5fe437bf8ede480a396dab52/explosion-box-kado-tepat-untuk-malam-natal-dan-tahun-baru?page=2&page_images=1.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 565–572.
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V Sd. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15. Diambil dari <http://siakad.univamedan.ac.id/ojs/index.php/pedagogi/article/view/238>.
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31–38.
- Sukmawarti, & Hidayat. (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 536, 288–292. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>.