

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**OLEH**

**ARIFAH DWI SASTRI**

**NIM. 2020AIH085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
EXPLOSION BOX TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, 2023

**Dosen Pembimbing I**



**Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si**  
NIDN. 0821078501

**Dosen Pembimbing II**



**Sukron Fujiaturrahman, M.Pd**  
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
KETUA PROGRAM STUDI**



**Haifaturrahman, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

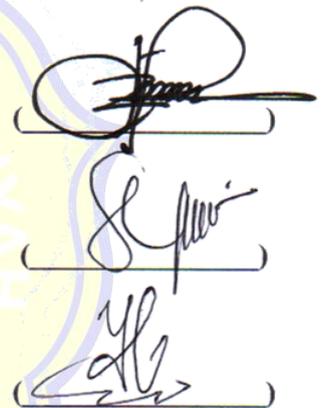
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION*  
*BOX* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Skripsi atas Nama Arifah Dwi Sastri telah dipertahankan di depan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 2023

**Dosen Penguji:**

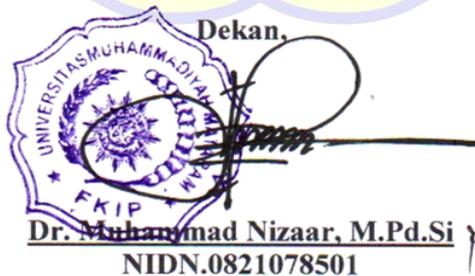
1. **Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si** (Ketua Penguji)  
NIDN.0821078501
2. **Sintayana Muhardini, M.Pd** (Anggota Penguji I)  
NIDN. 0810018901
3. **Yuni Mariyati, M.Pd** (Anggota Penguji II)  
NIDN. 0806068802



**Mengesahkan:**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**Dekan,**



**Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si**  
NIDN.0821078501

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, menyatakan bahwa :

Nama : Arifah Dwi Sastri

Nim : 2020A1H085

Alamat : Pagesangan

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion Box* Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya dan pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 10 Desember 2023

Yang Memuat Pernyataan



Arifah Dwi Sastri  
2020A1H085



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ARIFAH DWI SASTRI  
NIM : 2020A1H085  
Tempat/Tgl Lahir : Jereweh, 31 Agustus 2001  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 085-338-021-079  
Email : arifah.dwi.sastri@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EXPLOSION BOX  
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS Y SEKOLAH DASAR

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 27 Desember 2023

Penulis



ARIFAH DWI SASTRI  
NIM. 2020A1H085

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PEPRUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:upt.perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ARIFAH DWI SASTRI  
NIM : 2020A1H085  
Tempat/Tgl Lahir : Jereweh, 31 Agustus 2001  
Program Studi : PSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085-338-021-079 / arifahdwisastri@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EXPLOSION BOX  
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.  
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 27 Desember 2023  
Penulis

Mengetahui,  
Kepala UPT, Perpustakaan UMMAT



ARIFAH DWI SASTRI  
NIM. 2020A1H085

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Proses yang ditempuh sangat lama, berkelana kesana dan kemari.  
Namun satu “Percaya”. Kamu akan lalui itu hingga selesai dan tepat waktu.

(ADS)

### **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim...

Skripsi ini akan aku persembahkan untuk semua yang telah berjasa dalam perjuangan dan perjalanan hidup ku :

1. Terima kasih banyak kepada Allah SWT berkat kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti perjuangan hidup.
2. Terima kasih untuk kedua orang tuaku Bpk Abdul Hapis dan Ibu Khaerani atas do'a, kasih sayang dan pengorbanan nya selama ini dalam menuntun langkah ku, sehingga aku dapat menjadi seperti ini.
3. Ter-untuk kakak, bibi dan adik-adik ku terima kasih selalu memberikan dukungan penuh selama ini dan untuk keponakan ku yang tercantik “Dinala” terima kasih karena telah menjadi penyemangat sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Terima kasih banyak untuk pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing ku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Terima kasih untuk sahabatku dan teman-temanku.
6. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, dan tidak lupa pula penulis hanturkan sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang menderang, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion Box* terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Srata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Abdul Wahab sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah sekaligus sebagai pembimbing I.
3. Haifaturrahmah, M.Pd sebagai ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
5. Kedua orang tua penulis yang telah banyak memberikan dukungan, arahan serta kasih sayang pada saat penulis sedang kesusahan, dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah memberi kontribusi penuh dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempunaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan dan semua pihak.

Mataram, 2023  
Penulis,

Arifah Dwi Sastri  
NIM 2020A1H085

## ABSTRAK

Arifah Dwi Sastri. 2020A1H085. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion Box* terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

**Pembimbing I** : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

**Pembimbing II** : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, pengamatan dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif untuk mengetahui kevalidan lembar keterlaksanaan pembelajaran, lembar pengamatan keaktifan siswa dari data *pre-test* dan *pos-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penelitian penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V Sekolah Dasar dengan bantuan *Software SPSS 29.0 for windows* untuk menghitung *Independent Sample T-test* pada taraf signifikan 5% diperoleh hasil pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai sig.  $0,63 > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima, artinya ada kenaikan nilai rata-rata dari 60,15 dengan rata-rata nilai 80,89 sebesar 20,74 atau dapat disimpulkan terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Explosion Box*, Keaktifan Siswa.

Arifah Dwi Sastri. 2020A1H085. **"The Influence of Using Explosion Box Learning Media on the Students' Activeness at the Fifth Grade Elementary School"**. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

**First Supervisor** : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si  
**Second Supervisor** : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

### ABSTRACT

This study aims to determine the influence of using Explosion Box learning media on the activeness of fifth-grade elementary school students. This research used a quantitative method. The type of research is Quasi-Experimental Design. Data collection techniques in this study used observation, observation, and documentation techniques. Data analysis in this study used descriptive analysis techniques to determine the validity of learning implementation sheets, student activity observation sheets from pre-test and post-test data of experimental and control classes, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The results of this study indicate that in the research on the use of Explosion Box learning media on the activeness of fifth-grade elementary school students with the help of SPSS 29.0 software for Windows to calculate Independent Sample T-test at a significant level of 5%, the results of hypothesis testing conducted by researchers show sig. values. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$  and sig. value of  $0.63 > 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning there is an increase in the average value from 60.15 with an average value of 80.89 by 20.74 or it can be concluded that there is an influence of using Explosion Box learning media on the activeness of fifth-grade elementary school students.

**Keywords:** Learning Media, Explosion Box, Student Activeness.

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
UPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Batasan Operasional .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	7

2.2 Kajian Pustaka .....	10
2.2.1 Media Pembelajaran .....	10
2.2.2 Media <i>Explosion Box</i> .....	14
2.2.3 Keaktifan Belajar Siswa .....	18
2.2.4 Mata Pelajaran IPA .....	24
2.3 Kerangka Berpikir .....	27
2.4 Hipotesis Penelitian .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	30
3.1.1 Jenis Penelitian .....	30
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
3.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	31
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
3.4.1 Populasi Penelitian .....	32
3.4.2 Sampel Penelitian .....	32
3.5 Variabel Penelitian .....	33
3.5.1 Variabel Bebas ( <i>Independent</i> ) .....	33
3.5.2 Variabel Terikat ( <i>Dependen</i> ) .....	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.6.1 Teknik Observasi .....	33
3.6.2 Teknik Pengamatan .....	34
3.6.3 Teknik Dokumentasi .....	34
3.7 Instrumen Penelitian .....	34

3.7.1 Lembar Observasi .....	35
3.7.2 Lembar Pengamatan .....	40
3.8 Teknik Analisis Data .....	48
3.8.1 Uji Prasyarat .....	43
3.8.2 Uji Hipotesis .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Dekripsi .....	46
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian .....	46
4.1.2 Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran .....	47
4.1.3 Analisis Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa .....	48
4.1.4 Deskripsi Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa .....	49
4.1.5 Uji Prasyarat .....	52
4.1.6 Uji Hipotesis .....	54
4.2 Pembahasan .....	55
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 Simpulan .....	59
5.2 Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	28
--	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian .....	30
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas V SDN 7 Cakranegara .....	32
Tabel 3.3 Sampel Penelitian .....	32
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	35
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa .....	40
Tabel 3.7 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran .....	43
Tabel 4.1 Hasil keterlaksanaan pembelajaran .....	47
Tabel 4.2 Lembar Validasi Pengamatan Keaktifan Siswa .....	48
Tabel 4.3 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	50
Tabel 4.4 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen .....	51
Tabel 4.5 Deskripsi Hasil Uji Normalitas Data .....	52
Tabel 4.6 Deskripsi Data Hasil Uji Homogenitas .....	53
Tabel 4.7 Hasil Uji Independent Sample T-test.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP .....	64
Lampiran 2 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	78
Lampiran 3 Lembar Validasi Pengamatan Keaktifan Siswa .....	84
Lampiran 4 Hasil Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa .....	92
Lampiran 5 LKPD.....	108
Lampiran 6 Tabulasi .....	114
Lampiran 7 Uji Normalitas .....	118
Lampiran 8 Uji Homogenitas .....	125
Lampiran 9 Uji Uji Hipotesa .....	128
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian .....	129
Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian SDN 7 Cakranegara.....	130
Lampiran 12 Dokumentasi .....	131

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar siswa, karena dengan adanya media dapat membantu dalam suksesnya pencapaian belajar. Penggunaan media yang menarik dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa lebih bersemangat, antusias dan berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu media yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa bahan ajar dan memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Menurut (Djamarah dkk, 2020) mengemukakan, “Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapainya tujuan pembelajaran’. Menurut (Arsyad, 2011) mengemukakan, Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, dan media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran menurut peneliti adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar dapat lebih mudah dipahami, sehingga dapat membantu siswa ikut secara aktif dalam melakukan proses pembelajaran dikelas.

Seperti yang dikemukakan oleh (Nizaar et al., 2021), dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki dan mengasah keterampilan dalam

menciptakan bahan ajar, terutama yang sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD) agar dapat memfasilitasi pembelajaran. Mengajar yang baik tentunya membutuhkan strategi yang baik pula. (Muhdar & Mus, 2020). Penggunaan media harus disesuaikan sehingga mampu menjadikan media tersebut sebagai sarana yang efektif untuk menjadi media pembantu dalam proses pembelajaran (Mariyati et al., 2021).

Anak-anak memiliki atribut fisik dan mental yang berbeda, sehingga memerlukan penggunaan strategi pengajaran yang selaras dengan karakteristik individu mereka. Salah satu strategi tersebut melibatkan penggabungan permainan atau pemanfaatan media sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran. (Fujiaturrahman & Haifaturrahmah, 2019). Oleh karena itu, guru harus menciptakan media yang menarik agar dapat membantu siswa ikut serta terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru di SDN 7 Cakranegara, peneliti mendapatkan beberapa informasi bahwa proses pembelajaran siswa dikelas belum mendorong siswa untuk aktif khususnya dikelas V pada mata pelajaran IPA yang dimana dilihat dari rata-rata nilai (KKM) yaitu 65%. Proses pembelajaran dikelas umumnya belum menggunakan media dan hanya berfokus dengan buku tema, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan saat proses belajar mengajar dan menyebabkan siswa kurang aktif bertanya, siswa kurang aktif menjawab, siswa kurang aktif berdiskusi, serta siswa kurang ikut

berpartisipasi pada saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti akan mendesain media yang dapat membantu guru untuk menginovasi kegiatan belajar mengajar dikelas. Siswa dapat belajar aktif ketika guru mampu memberikan sesuatu yang diminati siswa yaitu memberikan media untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan menumbuhkan kreativitasnya, sehingga memungkinkan mereka mengkomunikasikan pengetahuannya secara efektif. Akibatnya, siswa lebih cenderung terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena motivasinya meningkat. Jika kurangnya penggunaan media dalam proses menyampaikan pesan atau materi terhadap siswa maka hal ini perlu diselesaikan dengan membuat serta menggunakan media yang sangat menarik dengan menyesuaikan karakteristik siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan penggunaan media *Explosion Box*.

Media *Explosion Box* adalah media grafis berjenis visual yang terbuat dari kertas karton atau tripleks, berbentuk kubus atau kotak, ketika kotak tersebut dibuka keempat sisi atau layer dari kotak tersebut akan memunculkan gambar-gambar menarik dan tulisan yang telah disesuaikan dengan materi atau tema yang diinginkan. *Explosion box* dapat membantu pendidik untuk memberikan pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin diajarkan, karena selain menjadi media yang unik dan menarik juga dapat meningkatkan

keaktifan siswa, dan menambah pengetahuan serta pemahaman siswa semakin lebih luas dan jelas, (Fuad dkk, 2020 ). Oleh karena itu, peneliti merasa tepat menggunakan media ini karena dapat mengatasi permasalahan siswa, dimana dengan media ini siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan karena dapat melihat dan mencoba media tersebut secara langsung. Media ini juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena disetiap membuka *box* tersebut terdapat materi yang dapat dipahami dan dibaca serta terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa setelah memahami isi materi didalam *box* tersebut.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion Box* Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Tahun Pembelajaran 2023.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, yang menjadi pokok permasalahannya adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V di SDN 7 Cakranegara?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V di SDN 7 Cakranegara.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dan pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran sehingga meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPA dan meningkatkan keaktifan siswa serta ketelibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan agar guru dapat menggunakan media pembelajaran ini dan juga dapat meningkatkan kemampuan untuk menentukan, merencanakan dan pembuatan media pembelajaran.

#### c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memperoleh wawasan bagi peneliti dalam mengajarkan suatu materi dengan menggunakan media pembelajaran.

## 1.5 Batasan Operasional

### 1. Media *Explosion Box*

Media *explosion box* memiliki arti dalam Bahasa Indonesia yakni kotak ledakan. Media *explosion box* adalah media yang terbuat dari kertas atau tripleks berbentuk kubus yang dimana ketika kita membuka box tersebut

maka keempat sisi kotak tersebut akan membentuk jaring-jaring kotak dan muncul gambar menarik serta materi pembelajaran sesuai tema pembelajaran. Media *explosion box* ini bertujuan untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik agar tidak merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan kegiatan proses belajar mengajar yang bersifat fisik maupun non fisik yang dilakukan secara optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

## 3. Mata Pelajaran IPA

Materi yang dibahas pada penelitian ini terdapat pada kelas V semester 1 Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1 dengan KD 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan dan KD. 3.4 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion Box* terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini :

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Meiken Puspitasari (2021) dengan judul “Pengaruh *Model Make A Match* Berbantuan Media *Explosion Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil uji linearitas menunjukkan nilai tingkat signifikansi sebesar 0,681 lebih besar dari ambang batas yang telah ditentukan yaitu 0,05. Data yang diperoleh dari skor pretest dan skor posttest menunjukkan hubungan linier atau saling mempengaruhi. Pada saat pretest, nilai rata-rata 46 berada di bawah KKM. Namun setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media *Explosion Box*, nilai siswa meningkat menjadi rata-rata 72 pada posttest. Ada peningkatan 26 poin antara pengukuran awal dan akhir.

Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian Meiken Puspitasari terletak pada penggunaan variabel *dependen* yang digunakan, penelitian ini menggunakan hasil belajar dan menggunakan penelitian eksperimen jenis *one group pretest-posttest design*. Persamaan penelitian peneliti

dengan penelitian diatas terletak pada penggunaan variabel *independen* sama-sama menggunakan media *Explosion Box*.

2. Peneliatan jurnal yang dilakukan oleh Nani Efiani, Zaki Al Fuad dan Cut Marlini (2020) dengan Judul “Pengaruh Media *Explosion Box* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa dari analisis data diketahui bahwa signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal ini semakin diperkuat dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 35,07, melebihi nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 17,24. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media kotak ledakan menyebabkan peningkatan keterampilan membaca nyaring.

Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian Nani Efiani, Zaki Al Fuad dan Cut Marlini terletak pada penggunaan variabel *dependen* yaitu keterampilan membaca nyaring. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian diatas terletak pada penggunaan variabel *independen* yaitu penggunaan media *explosion box* dan terdapat kesamaan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, desain yang digunakan yaitu eksperimen dan kontrol, kemudian terdapat kesamaan untuk pengumpulan data menggunakan observasi.

3. Penelitian skripsi yang digunakan oleh Faizatud Daroini (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Explosion Box* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTSN 7 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari IBM SPSS Statistics 26 sebesar 0,000, kurang dari ambang batas yang telah ditentukan yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap variabel dependen. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,770 menunjukkan bahwa sekitar 77% variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 77% dari variabel independen (Explosion Box) terhadap variabel dependen (Minat Belajar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Explosion Box memberikan dampak terhadap minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTsN 7 Jember pada tahun ajaran 2022/2023.

Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian Faizatud Daroini terletak pada penggunaan variabel dependen yaitu minat belajar peserta didik. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian diatas terletak pada penggunaan variabel *independen* sama-sama menggunakan media *Explosion Box* dan jenis penelitian yang digunakan yakni eksperimen dengan *Quasi Eksperimental Desain*.

4. Penelitian artikel yang digunakan oleh Friska dkk (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Subtema Energi Alternatif untuk Melatih Keterampilan Berpikir Siswa Kelas III SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Explosion Box

memperoleh skor penilaian kesesuaian materi sebesar 89%. Evaluasi aspek kesesuaian media menghasilkan skor 90%. Efikasi media pembelajaran sebesar 79,8%. Tingkat respons guru sebesar 92,8%, sedangkan tingkat respons siswa sebesar 96%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Explosion Box* layak diterapkan pada pendidikan sekolah dasar.

Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian Friska dkk (2020) terletak pada metode penelitian yang digunakan yakni peneliti menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Friska menggunakan metode penelitian pengembangan. Perbedaan lainnya terdapat pada kelas yang digunakan yaitu peneliti menggunakan kelas V sedangkan penelitian Friska dkk menggunakan kelas III. Adapun persamaannya yakni penelitian Friska dkk dan peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran *Explosion Box*.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut (Arsyad, 2014), kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran menurut (Sukiman, 2012) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses

belajar dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keberhasilan proses pembelajaran erat kaitannya dengan tersedianya fasilitas pendukung, seperti pemanfaatan media pembelajaran (Muhardini et al., 2019). Ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dapat mempengaruhi perhatian, pemahaman, dan retensi pengalaman belajar dalam ingatan siswa. (Gani, 2018).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, merangsang pikiran dan rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong perolehan informasi baru (Haryono, 2015). Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar dengan meningkatkan pemahaman pesan yang dimaksud, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sangatlah penting karena dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Penyampaian pesan yang efektif dan efisien memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai (Rahman et al., 2020). Penggunaan media akan mempermudah siswa untuk memahami pelajaran (Dwi Hastuti & Sutarto, 2018).

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam memfasilitasi keberhasilan pembelajaran di sekolah karena membantu transmisi informasi yang efektif antara guru dan siswa (Andrianingsih et al., 2022). Guru harus hati-hati memilih media untuk memastikan penggunaannya tepat dan dimaksudkan. (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber oleh pendidik kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, dengan adanya media pembelajaran juga peserta didik dapat dengan mudah memahami pesan yang disampaikan, mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, dan *feedback* sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Agustina, 2021), media berfungsi sebagai alat pengajaran yang mempengaruhi motivasi, minat, dan fokus siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat membantu siswa memvisualisasikan informasi abstrak yang diajarkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, membuat pesan dan informasi lebih jelas, dan memanipulasi atau menyajikan objek yang berada di luar jangkauan siswa. Akibatnya, media dapat memainkan peran penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Menurut (Haryono, 2015), fungsi media pembelajaran yaitu: (1) mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh siswa, (2) mendapatkan gambaran secara jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung, (3) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya, (4) menanamkan konsep dasar yang benar dan

realistis, (5) membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, (6) membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, (7) siswa diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang konkret sampai abstrak, (8) memudahkan siswa dalam membandingkan, mengamati, dan mendeskripsikan benda.

Menurut (Sanjaya, 2017), Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membantu guru dalam penyampaian konten pendidikan. Guru dapat menggunakan media untuk memotivasi siswa dengan menyajikan konten dengan cara yang menarik dan menyampaikan makna secara efektif. Pemanfaatan media pembelajaran memudahkan penyebaran pengetahuan dan mendorong pemahaman bersama di antara peserta didik (Kemp & Dayton dalam Arsyad, 2013) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Menurut (Rosyid dkk, 2019) Secara umum media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Media dapat meningkatkan penyampaian pesan dengan mengurangi ketergantungan pada komunikasi verbal.
- b. Media mempunyai kemampuan untuk melampaui batasan ruang fisik, keterbatasan waktu, dan kemampuan sensorik.
- c. Dengan memanfaatkan alat media yang sesuai dan inovatif, siswa dapat mengatasi keengganan mereka secara efektif. Alat media

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memfasilitasi interaksi langsung dengan teman sebaya, lingkungan, dan pengalaman dunia nyata. Selain itu, alat-alat ini memungkinkan siswa untuk mengejar pembelajaran mandiri berdasarkan minat dan kemampuan masing-masing.

- d. Dengan memasukkan unsur-unsur unik di kalangan siswa, guru dapat memanfaatkan media untuk menyampaikan rangsangan yang konsisten, mendorong pengalaman yang setara, dan menumbuhkan persepsi yang setara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah untuk membangkitkan motivasi peserta didik, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga metode bahan ajar yang digunakan dengan media pembelajaran tidak membuat siswa jenuh dan bosan. Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan mudah dalam memahami serta menerima materi pembelajaran yang dikalaborasi menggunakan media.

### **2.2.2 Media *Explosion Box***

#### **1. Pengertian *Explosion Box***

*Explosion* jika diartikan dalam Bahasa Indonesia memiliki arti ledakan. Sedangkan *box* dalam Bahasa Indonesia memiliki arti kotak. Jika keduanya digabungkan maka *Explosion Box* memiliki arti kotak

ledakan. Menurut (Nasriya, 2018) *Explosion Box* merupakan salah satu jenis media yang disajikan dalam bentuk kotak. Saat kotak dibuka, keempat sisi kotak akan tersusun menjadi kotak-kotak kecil, yang kemudian akan menampilkan konten tulisan atau gambar yang selaras dengan tema yang ditentukan.

Menurut (Arsyad dalam Rahwmawati 2021) menyebutkan bahwa media *Explosion Box* itu merupakan kotak misterius atau magic, yang mana media ini berbentuk kotak, ketika kotak tersebut dibuka tutupnya keempat sisi kotak tersebut akan muncul beberapa sisi seperti jaring-jaring kotak dan menampilkan materi/tulisan ataupun gambar sesuai dengan materi. Di dalam kotak tersebut kan mekar tersusun sehingga terlihat sangat indah dan menarik perhatian apalagi dihiasi dengan komponen berupa gambar, tulisan, hiasan, dan kotak kecil.

Menurut (Dewi dkk, 2020), Media pembelajaran *Explosion Box* berupa kotak berbentuk kubus yang berisi penjelasan, gambar, dan pertanyaan. Ketika dibuka, mendorong siswa untuk terlibat aktif dan berpikir kritis saat berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Yang dimaksud dengan "Kotak Ledakan" adalah sebuah kotak yang ketika dibuka akan terbagi menjadi empat bagian yang berisi gambar, penjelasan, dan pertanyaan. Alat pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. (RA, Endah 2017) Selain itu, ditemukan bahwa saat

membuka kotak tersebut, orang akan melihat susunan komponen-komponennya yang menarik secara visual, yang tampak mekar berlapis-lapis. Kualitas estetika ini semakin ditingkatkan bila dihiasi dengan berbagai elemen dekoratif seperti gambar, tulisan, dan hiasan tambahan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *Explosion Box* merupakan media yang terbuat dari kertas tebal, kemudian di bentuk kotak. Didalam kotak tersebut berisikan hiasan serta materi sesuai yang terdapat pada tema atau sumber informasi yang akan ditunjukkan kepada siswa. Media *Explosion Box* ini bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media *Explosion Box* ini juga dapat membantu siswa secara aktif dalam belajar, dan dapat menerima dan memahami materi yang terdapat pada media tersebut.

## 2. Karakteristik Media *Explosion Box*

Proses pembuatan media dengan tangan menjadikan box ini unik karena dapat berbeda dari *box* yang lain. *Explosion box* dapat berbeda dengan satu sama lain tergantung dengan kreativitas dan konsep yang akan disajikan.

Karakteristik media *Explosion Box* yakni terbuat dari kertas tebal atau kayu tipis seperti *vineer* berbentuk kotak dan memiliki empat sisi. *Explosion Box* adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa karena didalam kotak tersebut terdapat ledakan yang

berisikan materi pembelajaran yang divariasikan dengan gambar. (RA, 2016) menjelaskan bahwa alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *Box* ini terdiri dari karton warna, karton *hard board*, karton dupleks, kertas kado, lem kayu, *cutter*, gunting dan lain-lain. (RA, 2016) menambahkan bahwa terdapat pola berbentuk segi empat, pola berbentuk segi enam, dan pola berbentuk segi delapan. Namun, dalam proses pembuatan media ini peneliti menggunakan pola berbentuk segi empat agar dapat memudahkan peneliti dalam membuat dan mengelola dengan baik.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan *Explosion Box*

Menurut (Purwanti, 2019) media pembelajaran *Explosion Box* memiliki kelebihan diantaranya :

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan mengisi konten kotak tersebut, pada saat siswa membuka kotak tersebut ada perasaan terkejut dan diharapkan siswa mampu mengimajinasi yang akan dilakukan dalam permainan media ini.
- b. Terdapat gambar dan tulisan materi pembelajaran yang menarik didalam kotak tersebut sehingga ketika dibuka dan ditarik dapat memberi ketertarikan siswa terhadap media tersebut.
- c. Diisi benda dengan berbentuk gambar atau tulisan sesuai kebutuhan. Adanya bentuk gambar dan tulisan maka diharapkan siswa lebih memahami materi pembelajaran yang terdapat didalam media tersebut.

Menurut (Nasriya, 2018) media pembelajaran *Explosion Box* memiliki beberapa kelemahan diantaranya :

- 1) Pada proses pembuatannya, media memiliki kerumitan tersendiri pada proses pembuaannya karena membutuhkan pemikiran, perhitungan dan kreatifitas untuk dapat membuat sebuah kotak yang dapat dibuka dan ditarik,
- 2) Media relatif mahal, tergantung bahan yang digunakan.
- 3) Mudah rusak dan pecah, karena terbuat dari kertas ( kardus).

### **2.2.3 Keaktifan Belajar Siswa**

#### **1. Pengertian Keaktifan Belajar**

Aktivitas belajar siswa merupakan komponen yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ulun (2013) mendefinisikan pembelajaran aktif sebagai pendekatan pedagogi yang melibatkan pelibatan siswa dalam berbagai aktivitas baik di dalam maupun di luar kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi akademiknya.

Aktivitas belajar siswa merupakan komponen yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Sinar (2018) mengartikan keaktifan sebagai perlunya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mencari metode untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pengajaran. Helmiati (2016) mendefinisikan pembelajaran aktif sebagai suatu bentuk

pendidikan yang berfokus pada pengembangan potensi individu siswa dan memungkinkan mereka belajar sesuai dengan preferensi mereka.

Pembelajaran aktif mengacu pada keterlibatan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pendidikan, baik di dalam maupun di luar sekolah, dengan tujuan akhir mencapai hasil pembelajaran yang sukses (Ghasya et al., 2022). Keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam mengukur motivasi belajar siswa selama proses belajar mengajar. Partisipasi aktif siswa meningkatkan pengalaman belajar, yang mengarah pada peningkatan keterlibatan dan kesenangan, serta peningkatan pencapaian tujuan dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran dan perilaku siswa dalam ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang dan mengembangkan bakat atau potensi yang ada pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut (Sudjana, 2016) Indikator keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal :

- a. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa terlibat dalam pelaksanaan tugas belajarnya.
- b. Siswa menginginkan partisipasi aktif dalam pemecahan masalah selama pengalaman belajar mereka.

- c. Siswa mencari bantuan dari teman atau guru ketika mereka menemui kesulitan atau kesulitan dalam memahami materi.
- d. Siswa menunjukkan sikap proaktif dalam mencari informasi yang diperlukan untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi.
- e. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok seperti yang diarahkan oleh guru.
- f. Siswa dapat mengevaluasi kemampuannya berdasarkan hasil yang dicapainya.
- g. Siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
- h. Siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya untuk memecahkan tugas atau masalah yang dihadapinya.

Menurut (Rusman dkk, 2012) guru dapat mengukur keaktifan siswa melalui indikator-indikator yaitu : 1) Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran, 2) Siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, 3) Siswa berani mempresentasikan hasil belajarnya didepan kelas.

Menurut (Hamzah, 2017) indikator dari proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa yaitu:

- 1) Siswa terlibat dalam pencarian informasi, mempertanyakan, dan menarik kesimpulan.
- 2) Siswa terlibat dalam kegiatan terstruktur dan interaktif.
- 3) Siswa mempunyai kesempatan untuk mengevaluasi pekerjaannya sendiri.
- 4) Pemanfaatan sumber belajar tercapai secara optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari siswa mampu bertanya, siswa mampu berdiskusi secara kelompok, siswa mampu memecahkan masalah, dan siswa mampu menyimpulkan hasil yang diperoleh serta mampu mempresentasikannya.

### 3. Jenis-Jenis Aktivitas Pembelajaran

Menurut (Sardiman, 2011) jenis-jenis aktivitas dalam proses pembelajaran yang terdapat pada siswa adalah:

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.

- g. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Berdasarkan jenis aktivitas pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran adalah kegiatan atau tingkah laku siswa yang terjadi selama proses belajar mengajar.

#### 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. (Martinis, 2013) menyebutkan faktor-faktor yang bisa menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar pada siswa).
- c. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada siswa.
- d. Memberikan stimulasi (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (feedback).
- h. Melakukan tes singkat diakhir pembelajaran
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pelajaran.

Syah (2012) mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (berhubungan dengan siswa), faktor eksternal (berhubungan dengan

lingkungan), dan faktor pendekatan pembelajaran (berhubungan dengan pendekatan pembelajaran). Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi:

a. Aspek Fisiologis, yaitu Kondisi fisik dan kekencangan otot secara keseluruhan yang mencerminkan tingkat kebugaran organ tubuh dan persendian dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b. Aspek Psikologis, Belajar pada dasarnya adalah proses kognitif. Semua keadaan dan fungsi psikologis mempunyai dampak yang pasti terhadap pembelajaran individu. Ada sembilan faktor psikologis yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut: Tingkat kecerdasan atau IQ siswa sangat berperan dalam menentukan tingkat keaktifan dan keberhasilan akademiknya. Hal ini menyiratkan adanya korelasi positif antara kecerdasan dan kesuksesan, yang menunjukkan bahwa individu dengan tingkat kecerdasan lebih tinggi lebih mungkin mencapai kesuksesan, sedangkan mereka yang memiliki tingkat kecerdasan lebih rendah cenderung tidak mencapai kesuksesan. Sikap mengacu pada gejala internal yang ditandai dengan kecenderungan yang konsisten untuk bereaksi atau merespons terhadap objek, orang, barang, dan lain-lain, baik secara positif maupun negatif. Bakat adalah potensi yang

melekat atau keterampilan bawaan yang dimiliki individu sejak lahir, yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai prestasi sesuai kapasitasnya masing-masing. Minat mengacu pada kecenderungan atau antusiasme yang kuat terhadap sesuatu, sedangkan motivasi adalah keadaan psikologis yang mendorong individu untuk mengambil tindakan. Motivasi belajar merupakan keadaan psikologis yang menumbuhkan kecenderungan individu untuk terlibat dalam proses belajar.

- 2) Faktor Eksternal Siswa, Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa adalah kondisi lingkungan disekitarnya. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial yang meliputi guru, tenaga administrasi, dan teman sekelas, serta lingkungan nonsosial yang meliputi gedung sekolah dan letaknya, tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat pembelajaran, kondisi cuaca, dan waktu belajar dimanfaatkan oleh siswa.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar, Berbagai metode dan strategi yang dilakukan siswa bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran pada materi tertentu.

#### **2.2.4 Mata pelajaran IPA**

##### **1. Pengertian IPA**

Menurut Rahmadani (2019), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang studi yang menitikberatkan pada pemahaman fenomena alam melalui pengujian fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang telah melalui proses validasi yang ketat. Siswa dalam setiap disiplin ilmu mengedepankan nilai-

nilai penting. Sikap ilmiah mencakup nilai-nilai tersebut dalam konteks pendidikan sains. (Haifaturrahmah et al., 2018) melakukan penelitian. Sains, sebagaimana didefinisikan oleh Susanto (2013), adalah bidang studi yang berupaya memahami alam semesta dengan melakukan pengamatan yang akurat, menggunakan metodologi yang sistematis, dan memberikan penjelasan logis untuk sampai pada temuan yang konklusif.

Agustina (2014) mengidentifikasi empat komponen penting dalam proses pembelajaran sains: sikap, proses, produk, dan penerapan. Komponen-komponen ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang komprehensif, memahami fenomena alam melalui aktivitas pemecahan masalah dan metode ilmiah, dan meniru ilmuwan dalam mengejar pengetahuan. Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya bidang IPA (Ilmu Fisika dan Terapan Terpadu), merupakan disiplin akademik yang berfokus pada eksplorasi ilmiah dan analisis lingkungan alam. Disiplin ini mencakup berbagai penerapan yang memiliki relevansi dan dampak langsung dalam kehidupan kita sehari-hari (Sari & Mariyati, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari semua benda yang ada di alam semesta serta mengetahui semua peristiwa-pristiwa yang terjadi di dalamnya. Pembelajaran IPA juga dapat memberi kesempatan belajar langsung kepada siswa untuk mendorong perkembangan sikap dan keterampilan berpikir terhadap diri sendiri dan lingkungannya.

## 2. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran IPA

Fungsi pembelajaran IPA menurut (Sulthon, 2016) adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan informasi tentang berbagai jenis dan karakteristik lingkungan alam dan buatan dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan proses itu penting. Keterampilan yang dimaksud mengacu pada kemampuan fisik dan mental yang diperlukan untuk memperoleh dan memajukan pengetahuan ilmiah.
- c. Mengembangkan wawasan, sikap, dan nilai-nilai yang meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari secara keseluruhan bermanfaat bagi siswa.
- d. Mengembangkan kesadaran akan keterhubungan antara ilmu pengetahuan, teknologi, lingkungan hidup, dan penerapan praktisnya dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Mengembangkan kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi, dan keterampilan praktis dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus menempuh pendidikan lanjutan pada tingkat lanjutan.

Menurut (Chasanah, 2019) IPA bermanfaat untuk memahami lingkungan hidup dan segala aspeknya secara utuh. Selain itu, ada keuntungan tambahan yaitu :

- 1) Menumbuhkan minat terhadap keadaan alam.

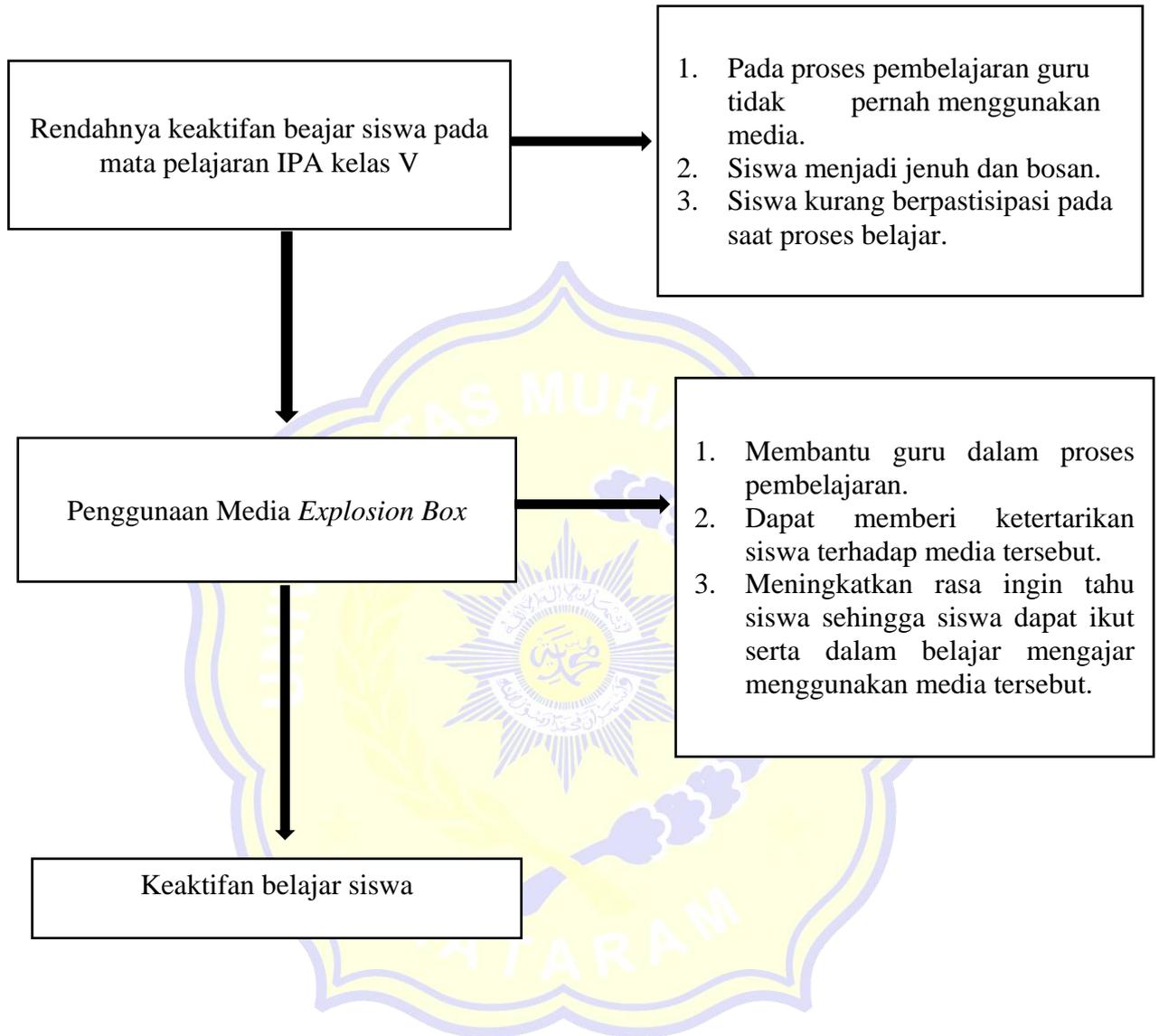
- 2) Memberikan wawasan tentang prinsip dasar alam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Ikut serta dalam melestarikan, mengelola, dan merawat alam.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat pembelajaran IPA adalah dapat memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan, wawasan, kesadaran dan kemampuan untuk memperoleh pengetahuan sains.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Menjadi seorang pendidik harus mempunyai tanggung jawab yang penuh terhadap keberhasilan siswa, oleh karena itu pendidik diharapkan untuk dapat terampil dan kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 7 Cakranegara pada saat proses pembelajaran dikelas belum mendorong siswa untuk aktif. Salah satu penyebabnya adalah pada proses pembelajaran guru tidak pernah menggunakan media, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan serta siswa kurang berpartisipasi pada saat proses belajar mengajar dikelas. Dengan demikian peneliti mencoba menerapkan media untuk menyelesaikan masalah tersebut, media yang digunakan peneliti adalah media *Explosion Box* dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**



## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang diungkapkan dalam kalimat tanya oleh Sugiyono. (2012:107).

Hipotesis penelitian : Diduga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V sekolah dasar.

Hipotesis statistik :

H<sub>0</sub> = tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V SDN 7 Cakranegara.

H<sub>a</sub> = terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V SDN 7 Cakranegara.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

##### 3.1.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2016), Penelitian eksperimental adalah metode yang digunakan untuk menguji dampak intervensi tertentu terhadap intervensi lain dalam lingkungan terkendali. Penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimental. Hadi dkk. (2015) mendefinisikan eksperimen sebagai metode penelitian yang melibatkan manipulasi perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dalam kondisi terkendali.

Penelitian ini menggunakan *tipe non equivalent control group design*. Desain yang terdiri dari dua variabel (X dan Y) dengan variabel X adalah penggunaan media *Explosion Box* dan variabel Y adalah keaktifan belajar siswa. Dimana dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Berikut ini merupakan desain penelitiannya :

**Tabel 3.1. Rancangan Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pre-test</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Post-test</i></b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

(Sugiyono, 2016)

**Keterangan :**

*O<sub>1</sub>* : Pemberian *Pre-test* awal pada kelas eksperimen

*O<sub>2</sub>* : Pemberian *Post-test* akhir pada kelas eksperimen

*O<sub>3</sub>* : Pemberian *Pre-test* awal pada kelas kontrol

*O<sub>4</sub>* : Pemberian *Post-test* akhir pada kelas kontrol

*X* : Pemberian perlakuan pada kelas Eksperimen

- : Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol

**3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 7 Cakranegara Jl. Diponegoro No.12 Sayang Sayang, Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil 2023/2024.

**3.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah hubungan antara pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 7 Cakranegara. Data yang digunakan adalah keaktifan belajar siswa SD Negeri 7 Cakranegara. Dengan Variabel bebasnya penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* sedangkan variabel terikatnya adalah keaktifan belajar siswa.

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.4.1 Populasi Penelitian

Sugiyono (2019) mengartikan populasi sebagai suatu wilayah tertentu yang meliputi obyek dan subyek yang mempunyai sifat dan sifat tertentu, yang ditentukan oleh peneliti untuk keperluan kajian dan penarikan kesimpulan.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 7 Cakranegara kelas VA dan VB tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 54 siswa.

**Tabel 3.2**  
**Data Siswa Kelas V SDN 7 Cakranegara**

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
VA	15	12	27
VB	11	16	27
Jumlah	26	28	54

#### 3.4.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2019) menyatakan sampel mewakili sebagian karakteristik populasi. Menurut Sugiyono (2014), sampel mewakili sebagian dari keseluruhan populasi yang diteliti.

Sampel dikumpulkan dari kelas V SD Negeri 7 Cakranegara oleh peneliti. Terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kontrol masing-masing berjumlah 27 siswa. Jumlah siswa gabungan pada kedua sampel adalah 54.

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian**

No	Perlakuan	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen (X)	VB	27
2	Kontrol (Y)	VA	27
	Jumlah		54

### **3.5 Variabel Penelitian**

#### **3.5.1 Variabel Bebas (*Independen*)**

Menurut (Sugiyono, 2016) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menyebabkan, atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Explosion Box*.

#### **3.5.2 Variabel Terikat (*Dependen*)**

Variabel terikat dipengaruhi atau merupakan akibat dari variabel bebas. Penelitian ini berfokus pada aktivitas siswa sebagai variabel *dependen*.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

#### **3.6.1 Teknik Observasi**

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap suatu keadaan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pengumpulan data observasi digunakan dalam penelitian ketika responden yang diamati terbatas dan penelitian berfokus pada perilaku manusia, proses kerja, atau fenomena alam (Sugiyono, 2016). Tujuan utama dalam observasi dinyatakan (Arifin, 2012), adalah sebagai berikut :

1. Mencari tahu tentang hal-hal yang terjadi atau dilakukan dalam situasi nyata atau palsu.
2. Mengukur perilaku kelas, termasuk perilaku guru dan siswa, interaksi antara guru dan siswa, dan faktor lain yang dapat diamati, khususnya keterampilan sosial.

### **3.6.3 Teknik Pengamatan**

Observasi adalah komponen yang disengaja dari studi sistematis. Objektif. Dalam penelitian atau karya ilmiah, tujuan ditetapkan secara sistematis, terencana, dan tepat. Tujuan tersebut dicapai melalui pengamatan dan pencatatan segala peristiwa dan fenomena, dengan tetap berpegang pada syarat dan kaidah proses penelitian (Heru, 1996).

### **3.6.3 Teknik Dokumentasi**

Dokumentasi perolehan data melibatkan pengambilan foto siswa dan guru yang terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran sepanjang proses pembelajaran. Selanjutnya dikumpulkan data mengenai profil sekolah, nama siswa, jumlah siswa yang terdaftar, dan keberadaan siswa aktif. Tujuan dokumentasi adalah untuk meningkatkan kredibilitas dan ketergantungan bahan penelitian.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang memudahkan pengukuran suatu konsep dengan menghubungkan subjek atau objek dan menilai sejauh mana data yang dikumpulkan secara akurat mewakili konsep tersebut. Instrumen dikembangkan berdasarkan penjelasan konsep dan identifikasi indikator yang relevan untuk pengumpulan data (Suharsaputra, 2014). Menurut peneliti, instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

### 3.7.1 Lembar Observasi

Usaha guru dalam pembelajaran dikelas eksperimen maupun kontrol diamati dalam penelitian ini. Tujuan pemantauan usaha guru dalam pembelajaran ini adalah untuk memastikan apakah proses pembelajaran yang mulai dari perancangan hingga pelaksanaan evaluasi telah memadai. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan data observasi keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Explosion Box*.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen**

<b>Penggunaan Media Pembelajaran <i>Explosion Box</i></b>	<b>Langkah-Langkah Pembelajaran</b>	<b>Aspek yang diamati</b>
Pembelajaran yang dilakukan dikelas eksperimen yaitu menggunakan media pembelajaran <i>Explosion Box</i>	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengawali pembelajaran dengan menyambut siswa dan menunjuk salah satu dari mereka untuk memimpin doa dari depan.</li><li>2. Guru mencatat kehadiran.</li><li>3. Guru menawarkan motivasi pra-pembelajaran kepada siswa.</li><li>4. Siswa mendapat petunjuk dari guru mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li></ol>

	<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi tentang gangguan sistem pencernaan manusia. Melalui media pembelajaran <i>Explosion Box</i>.</li> <li>6. Siswa bergantian mencoba menggunakan media pembelajaran <i>Explosion Box</i> untuk dapat memahami materi tentang gangguan organ pencernaan pada manusia.</li> <li>7. Siswa aktif bertanya kepada guru terkait materi pembelajaran yang belum dimengerti pada media <i>Explosion Box</i>.</li> <li>8. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kemudian perwakilan kelompok mengambil undian terkait materi yang akan di diskusikan oleh masing-masing kelompok.</li> <li>9. Siswa berdiskusi tentang macam-macam gangguan organ pencernaan kemudian membuat poster terkait materi yang diberikan guru.</li> <li>10. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-</li> </ol>
--	----------------------	--

		<p>masing di depan kelas secara bergantian.</p> <p>11. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru/teman kelas.</p> <p>12. Siswa memberi tanggapan atas jawaban yang diberikan guru/teman kelas.</p> <p>13. Kemudian kelompok lain menuliskan kesimpulan dari hasil kerja kelompok-kelompok lain.</p>
	<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>14. Guru memberikan games kepada siswa dengan menjawab pertanyaan yang terdapat didalam <i>Explosion Box</i>.</p> <p>15. Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali kegiatan pembelajaran hari ini.</p> <p>16. Siswa menyimak penguatan materi yang disampaikan guru.</p> <p>17. Bersama siswa, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</p> <p>18. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p>

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**  
**Kelas Kontrol**

Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Impian	Langkah-Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati
<p>Pembelajaran yang dilakukan dikelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran <i>Explosion Box</i>.</p>	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawali pembelajaran dengan meminta salah satu siswa memimpin doa.</li> <li>2. Guru mencatat kehadiran.</li> <li>3. Guru memotivasi siswa sebelum memulai proses pembelajaran.</li> <li>4. Siswa mendapat petunjuk dari guru mengenai tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi tentang gangguan pada sistem pencernaan manusia . Melalui media pembelajaran pohon impian.</li> <li>6. Siswa bergantian mencoba menggunakan media pohon impian untuk dapat memahami materi tentang gangguan organ pencernaan pada manusia.</li> <li>7. Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman terkait materi pembelajaran yang belum dimengerti pada media pohon impian.</li> <li>8. Guru membagi siswa ke</li> </ol>

		<p>dalam beberapa kelompok kemudian perwakilan kelompok mengambil undian terkait materi yang akan di diskusikan oleh masing-masing kelompok.</p> <p>9. Siswa berdiskusi tentang macam-macam gangguan organ pencernaan, kemudian membuat poster terkait materi yang diberikan guru.</p> <p>10. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing di depan kelas secara bergantian.</p> <p>11. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru/teman kelas.</p> <p>12. Siswa memberi tanggapan atas jawaban yang diberikan guru/teman kelas.</p> <p>13. Kemudian kelompok lain menuliskan kesimpulan dari hasil kerja kelompok-kelompok lain.</p>
	<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>14. Guru memberikan games kepada siswa dengan menjawab pertanyaan yang terdapat didalam media pembelajaran pohon impian.</p> <p>15. Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali kegiatan</p>

		<p>pembelajaran hari ini.</p> <p>16. Siswa menyimak penguatan materi yang disampaikan guru.</p> <p>17. Bersama siswa, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</p> <p>18. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p>
--	--	--

### 3.7.2 Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan ini berisi pernyataan-pernyataan yang dievaluasi oleh observer mengenai sejauh mana dia terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dikelas. Berikut ini adalah aspek dan kriteria penilaian hasil observasi aktivitas belajar siswa:

**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa**

	Indikator	Kriteria Penilaian	No. Pernyataan
	Memecahkan Masalah	Siswa memecahkan masalah yang diberikan guru menggunakan media pembelajaran <i>Explosion Box</i> .	1
		Siswa mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan persoalan yang dihadapinya.	2
	Berdiskusi Kelompok	Siswa berdiskusi antar teman kelompok terkait tugas yang diberikan guru.	3
		Siswa mampu memberikan pendapat pada saat diskusi kelompok.	4

	Bertanya dan Menyampaikan Pendapat	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi kurang jelas pada media pembelajaran <i>Explosion Box</i> .	5
		Siswa mengonfirmasi kepada temannya terkait materi apabila kurang jelas.	6
		Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru setelah menggunakan media pembelajaran <i>Explosion Box</i> .	7
	Mempresentasikan dan Mencatat serta Menyimpulkan	Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	8
		Siswa dapat menyimpulkan hasil presentasinya.	9
		Menacatat dan merangkum hasil pembelajaran yang telah dipelajari.	10
	Pemanfaatan Sumber Belajar	Siswa membaca aktif materi pokok pada <i>Explosion Box</i> .	11
		Siswa menjawab quiz yang tersedia pada <i>Explosion Box</i> .	12

### 3.8 Teknik Analisis Data

Keabsahan data mengenai keterlaksanaan kelas menggunakan media pembelajaran *explosion box* yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai tes dianalisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Homogenitas menggunakan uji-t dan *SPSS 21.0 for Windows* untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan di lapangan homogen atau tidak.

## 1. Analisis Kevalidan Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa

Untuk mengetahui keabsahan lembar observasi sesuai dengan indikator ketercapaian materi pembelajaran, perlu dilakukan analisis terhadap lembar observasi dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

$xi$  = skor validator

$x$  = jumlah skor validator

$y$  = skor maksimum

## 2. Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Rumus berikut digunakan untuk menganalisis penilaian aspek keterlaksanaan pembelajaran kelas menggunakan media pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$$Kp = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

$Kp$  = Persentase skor lembar keterlaksanaan pembelajaran

$x$  = Skor yang diperoleh

$y$  = Skor maksimal

Selain itu, adapun ketentuan berikut ini digunakan untuk mengklasifikasikan nilai-nilai yang diperoleh dari poin-poin tabel lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran:

**Tabel 3.7**  
**Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran**

Interval Skor	Kriteria
$80\% \leq kp \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% \leq kp < 80\%$	Baik
$40\% \leq kp < 60\%$	Cukup Baik
$0\% \leq kp < 40\%$	Kurang Baik

### 3.8.1 Uji prasyarat

Penelitian ini menggunakan teknik statistik, khususnya uji-t, untuk analisis data. Sebelum melakukan uji-t dilakukan dua uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji prasyarat selesai, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Normalitas data dipriksa melalui metode: *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 21.0*, uji *Chi Square*, uji *Liliefors*, rumus *Kolmogorov-Smirnov*, dan *Shapiro-Wilk*. *SPSS 21.0 for windows* digunakan dalam penelitian ini untuk menguji normalitas data.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji varian dan digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Tes ini biasanya dilakukan sebagai prasyarat untuk menganalisis uji-t sampel independen. Peneliti menggunakan uji homogenitas *SPSS 21.0 for windows*. Jika nilai signifikansi  $>0,005$ , maka varian pernyataan atau beberapa kelompok populasi data dikatakan sama atau *homogen*, dan jika signifikannya  $< 0,005$

maka dikatakan varian data beberapa kelompok populasi data tidak sama atau *inhomogen*.

### 3.8.2 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:13), karena perumusan hipotesis merupakan masalah dan kerangka, maka pengujian hipotesis merupakan tanggapan awal terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Independent Sample-Test* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2016)

#### Keterangan :

$\bar{X}_1$  : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  : Rata-rata nilai kelompok kontrol

$s_1^2$  : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

$s_2^2$  : Standar deviasi nilai kelompok kontrol

$n_1$  : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

$n_2$  : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

Pengujian hipotesis menggunakan istilah uji analisis. Artinya , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif  $H_a$  diterima, tetapi jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_o$  ditolak pada taraf signifikansi  $5\% = 0,05$ .

H<sub>0</sub> = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V SDN 07 Cakranegara.

H<sub>a</sub> = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* terhadap keaktifan siswa kelas V SDN 07 Cakranegara.

