

PENGEMBANGAN MEDIA *EXPLODING BOX UP* BERBASIS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* KELAS 5 TEMA 7 SEUBTEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN

Khofifah Alwiyah Siregar¹, Laurensia Masri Perangin-angin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: khofifahsiregar0@gmail.com

Abstract: The purpose of this research is to produce Exploding Box Pop Up media based on the Team Games Tournament model that is feasible, practical, and effective. The method in this study uses the research and development method or (R&D) with the 4D development model. Data collection techniques in this study used observation techniques, questionnaires, and tests. The results of this study obtained a material eligibility score percentage of 94.6% included in the very feasible category, and obtained a media feasibility score percentage of 91% included in the very feasible category. Furthermore, the practicality score percentage in this study obtained a score of 93% included in the very practical category, and obtained a media effectiveness score percentage of 84% included in the effective category.

Keyword: Learning Media, Exploding Box Pop Up, Learning Model, Team Games Tournament

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model *Team Games Tournament* yang layak, praktis, dan efektif. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau (R&D) dengan model pengembangan 4D. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian ini memperoleh persentase skor kelayakan materi 94,6% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan memperoleh persentase skor kelayakan media 91% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya persentase skor kepraktisan dalam penelitian ini memperoleh skor 93% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, serta memperoleh persentase skor keefektifan media 84% termasuk dalam kategori “efektif”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Exploding Box Pop Up, Model Pembelajaran, Team Games Tournament

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat pelaksanaan belajar dan mengajar, serta wadah bagi siswa untuk memperoleh pelajaran dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik untuk memberikan bantuan agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Kurikulum yang diterapkan di masa sekarang ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diterapkan dengan menggunakan

pendekatan tematik sebagai pendekatan dalam pembelajaran. Keterpaduan antara beberapa mata pelajaran tentunya menjadi tantangan yang akan menuntut guru untuk meningkatkan kompetensi sesuai kebutuhan pembelajaran. Sebagai seorang pendidik guru harusnya memiliki kemampuan untuk membuat dan memenuhi kebutuhan belajar siswa. Guru perlu menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, seperti memilih media yang tepat, model yang cocok, serta strategi pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Maryono (2017) guru juga dituntut sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Diterima pada : 13 Juni 2023; **Disetujui pada :** 21 November 2023; **Dipublikasi pada :** 10 Desember 2023

Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran masih belum tercapai sepenuhnya, karena kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran hanya memanfaatkan fasilitas seadanya dari sekolah. Guru masih terbiasa dengan cara mengajar menggunakan metode ceramah, dengan hanya memanfaatkan buku sekolah sebagai sumber belajar yang terbatas. Permasalahan ini juga diungkapkan oleh Hesti Sulastri, Konsultan Relawan Sekolah Literasi Indonesia. Hesti (Trisnaningrum, 2020, h.2) mengatakan: “Di tahun 2017 dari 3,9 juta guru yang ada saat ini sebanyak 25% masih belum memenuhi syarat kualifikasi akademik dan 52% guru belum memiliki sertifikat profesi. Sementara, dalam menjalankan tugasnya seorang guru harus memiliki empat kompetensi, yakni kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Beliau juga banyak menemukan kasus dimana guru merasa telah cukup dengan ilmu pengetahuan yang kini mereka miliki. Guru-guru tersebut juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan selalu mengajar dengan metode ceramah saja atau penugasan saja”.

Berdasarkan wawancara oleh peneliti terhadap guru SD Negeri 101500 Batugana diperoleh hasil bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih mengajar dengan metode ceramah, dan penugasan saja serta hanya menggunakan buku dari sekolah sebagai sumber materi. Guru belum membuat atau menggunakan media dalam proses pembelajaran karena keterbatasan waktu, serta kemampuan guru untuk membuat sebuah media. Padahal kurikulum 2013 menuntut guru sebagai fasilitator untuk memfasilitasi

adanya pemanfaatan perangkat pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran, serta model pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Akibatnya guru, serta siswa mengalami kendala saat belajar. Siswa merasa jenuh karena suasana dan cara belajar yang monoton, sehingga membuat sebagian siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Ketika guru membuat sesi tanya jawab antara guru dan siswa, mereka juga kurang tertarik untuk bertanya sehingga hanya sebagaimana siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran seharusnya digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa merasa senang, nyaman, sehingga terdorong motivasinya untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pendukung keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hamid, dkk (2020) media pembelajaran merupakan bahan integral dari suatu proses pendidikan, dan menjadi salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan tugasnya serta untuk mencapai fungsi profesionalnya. Selanjutnya Briggs (Mashuri, 2018) mengatakan media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan agar merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan materi dan perangkat pembelajaran lainnya, seperti model pembelajaran.

Model pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran sebagai pembangkit suasana pembelajaran agar siswa tertarik sehingga dapat berperan lebih aktif

dalam proses pembelajaran. Nasrun (2018) model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dijadikan sebagai pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran yang digunakan untuk menentukan perangkat pembelajaran. Menurut Trianto (Julaeha dan Mohammad, 2021) model pembelajaran adalah perencanaan program pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran. Salah satu media dan model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media *exploding box pop-up* berbasis model *team games tournament*.

Adapun penelitian lain yang merujuk pada pengembangan media *exploding box pop up* adalah penelitian oleh Lova (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Exploding Box Pop Up* Terintegrasi *QR Code Technology* Pada Pembelajaran Tematik di SD Kelas V SDN 067250 Medan Deli. Hasil penelitian tersebut memperoleh skor kepraktisan 87,5% kategori “Sangat Praktis”, dan memperoleh skor keefektifan 91,67% dengan kategori “Sangat Efektif”. Pada penelitian tersebut media *exploding box pop up* hanya berisi materi pembelajaran. Peneliti akan melakukan pengembangan media *exploding box pop up* dengan menambahkan *box mystery* berbasis model *team games tournament*. Menurut Dyk (Sari, 2019, h.17) penggunaan media pembelajaran *exploding box pop up* akan menambah rasa ingin tahu dan keinginan pembaca maupun non-pembaca untuk ikut serta dalam belajar dan meningkatkan kemampuan dengan menikmati tampilan visualisasi pembelajaran yang baik dan menarik. Penggunaan media *exploding box pop up* juga dapat memudahkan siswa dalam

pembelajaran tematik karena dapat menampilkan cakupan materi dari beberapa mata pelajaran tematik dalam satu media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *Exploding Box Pop Up* Berbasis Model *Team Games Tournament* Kelas 5 Tema 7 Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses pengembangan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* tema 7 subtema 1, 2) Bagaimana kelayakan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* tema 7 subtema 1, 3) Bagaimana kepraktisan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* tema 7 subtema1, 4) Bagaimana keefektifan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* tema 7 subtema 1.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui proses pengembangan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* tema 7 subtema 1, 2) Mengetahui kelayakan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* tema 7 subtema 1, 3) Mengetahui kepraktisan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* tema 7 subtema 1, 4) Mengetahui keefektifan media *Exploding Box Pop Up* berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* tema 7 subtema 1.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (Tambunan, dkk, 2021, h.145) metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan menghasilkan dan menguji keefektifan sebuah produk.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model ini menjadi acuan dalam desain pengembangan media pembelajaran karena metodenya yang sederhana mulai dari tahap *define, design, development*, dan *disseminate* sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk menghasilkan produk. Menurut Jatmiko dan Feny (Daulay, 2022, h.24) model pengembangan 4D dipakai dalam pengembangan media pembelajaran karena model tersebut terperinci dan sistematis sehingga memudahkan dalam melakukan proses pengembangan perangkat dan instrumen.

Subjek penelitian menurut Arikunto (2007, h.152) merupakan seseorang yang sangat penting kedudukannya dalam suatu penelitian dan dijadikan sebagai dasar dan sumber untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut maka pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas 5 yang berjumlah 20 orang dan guru kelas 5 SD Negeri 101500 Batugana.

Objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi pusat atau inti dari suatu penelitian atau sasaran utama dalam

sebuah penelitian. Maka pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah media pembelajaran *exploding box pop up* berbasis model pembelajaran *team games tournament* tema 7 subtema 1 kelas 5.

Sugiyono (2018) menyatakan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur, dan mengobservasi dalam sebuah penelitian untuk memperoleh hasil data sesuai dengan apa yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *exploding box pop up* berbasis model pembelajaran *team games tournament* adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini adalah kuesioner berupa lembar validasi terkait materi yang disajikan pada media pembelajaran apakah sesuai dengan tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dari pendapat/penilaian ahli materi. Berikut ini kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran untuk ahli materi:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator
Aspek Muatan Materi	
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD.
2	Kesesuaian indikator pelajaran dengan KI dan KD.
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
4	Kesesuaian materi dengan materi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.
Aspek Penyajian Materi	
5	Cakupan materi (keluasan dan kedalaman materi).
6	Keruntutan penyajian materi.
7	Kesesuaian penyajian contoh-contoh dengan materi.
8	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa.
9	Ketepatan penyajian materi dengan model <i>team games tournament</i> .
10	Kesesuaian kuis model <i>team games tournament</i> dengan materi.
11	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami siswa.
12	Materi yang disajikan meningkatkan semangat belajar siswa.
Aspek Bahasa	
13	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa.
14	Ketepatan penggunaan tanda baca.
15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EBI (Ejaan Bahasa Indonesia).

Diterima pada : 13 Juni 2023; Disetujui pada : 21 November 2023; Dipublikasi pada : 10 Desember 2023

2. Instrumen Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini adalah kuesioner berupa lembar validasi terkait kelayakan media pembelajaran dari pendapat/penilaian ahli media. Berikut ini kisi-kisi instrumen penilaian media *exploding box pop up* berbasis model pembelajaran *team games tournament* untuk ahli media:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator
Aspek Konten atau Isi	
1	Media memuat kompetensi inti materi.
2	Media memuat kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.
3	Media memuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4	Media memuat materi, gambar, dan teks yang mendukung pembelajaran.
5	Media memuat gambar yang mendukung materi.
Aspek Desain atau Tampilan	
6	Kemenarikan tampilan desain media.
7	Ketepatan model pembelajaran <i>team games tournament</i> dalam desain media.
8	Kesesuaian ukuran pada teks dan gambar.
9	Kerapian tata letak teks dan gambar pada media.
10	Kemenarikan pemilihan warna <i>background</i> .
11	Keselarasan warna <i>background</i> dengan teks materi dan gambar pada media.
Aspek Penggunaan dan Penyajian Media	
11	Kemudahan dalam penggunaan media.
12	Penyajian media dapat dikatakan praktis dan tidak membutuhkan alat bantu lain.
13	Penggunaan model <i>team games tournament</i> mendukung penyajian media.
14	Dalam penyajian media dapat menarik minat dan rasa ingin tahu siswa.
Aspek Bahasa	
15	Bahasa yang digunakan dalam media bersifat komunikatif dan mudah dimengerti.
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EBI (Ejaan Bahasa Indonesia).

3. Instrumen Ahli Praktisi Pendidikan

Validasi guru pada penelitian ini adalah kuesioner berupa lembar validasi terkait kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran dari pendapat/penilaian guru kelas 5 SDN 101500 Batugana. Berikut ini kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran untuk guru:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Praktisi Pendidikan

No	Indikator
Aspek Materi	
1	Kesesuaian materi dengan KD yang digunakan.
2	Kesesuaian indikator pelajaran dengan KD yang digunakan.
3	Media memuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
5	Materi memiliki cakupan yang luas.
Aspek Media	
6	Ketepatan penyajian materi dalam media sesuai dengan model <i>team games tournament</i> .
7	Penggunaan model <i>team games tournament</i> mendukung penyajian media.
8	Media memiliki tampilan yang menarik.
9	Kemudahan dalam menggunakan media.
10	Kejelasan penyajian teks dan gambar dalam media.
11	Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara berkelompok.
12	Menambah motivasi belajar bagi siswa.
Aspek Bahasa	
13	Bahasa yang digunakan dalam media bersifat komunikatif.
14	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.
15	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EBI (Ejaan Bahasa Indonesia).

4. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan KI dan KD pembelajaran kelas 5 tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data adalah teknik yang dilakukan untuk menghitung dan menganalisis data yang diperoleh. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini berupa observasi dan wawancara yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah serta angket yang berisi data tentang deskripsi pendapat, saran serta tanggapan dari ahli validasi berdasarkan lembar kritik dan saran yang diperoleh dari ahli validasi terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif pada penelitian ini berupa data hasil penelitian yang menggunakan skala penskoran. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil penghitungan skor validasi ahli materi, ahli media, guru kelas 5 SDN 101500 Batugana, serta hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Berikut ini adalah

tabel interpretasi validasi ahli materi, media, dan praktisi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* pada tema 7 subtema 1. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan prosedur dalam penelitian pengembangan model 4-D. Sesuai dengan model pengembangan 4-D, langkah pengembangan media pembelajaran *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* ini terdiri dari 4 langkah atau tahapan yaitu: *Define, Design, Development, Dessiminate*. Adapun hasil yang diperoleh dari setiap tahapan pengembangan media pembelajaran *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* diuraikan sebagai berikut.

Tahap *Define*

Tahap *define* ini merupakan tahap atau langkah awal pada penelitian ini. Tahap *define* ini terdiri dari tahap *Front-end Analysis* (Analisis Awal-Akhir), Analisis Peserta Didik, Analisis Kebutuhan, *Concept Analysis* (Analisis Konsep), dan Perumusan Tujuan Pembelajaran.

1) Tahap *Front-end Analysis* (Analisis Awal-Akhir)

Pada tahap ini dilakukan analisis mengenai fakta permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa kelas 5 SD Negeri 101500 Batugana dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara

terhadap guru kelas 5 SD Negeri 101500 Batugana. Sehingga diperoleh hasil bahwa guru belum menggunakan media dan model pembelajaran. Guru hanya mengajar menggunakan buku paket dari sekolah sehingga sumber belajar menjadi terbatas. Kemudian dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan.

2) Tahap Analisis Peserta Didik

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan menjadi dasar untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran agar dapat menjawab atau memenuhi kebutuhan siswa. Berdasarkan analisis pada tahapan ini diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung siswa merasa bosan dengan suasana pembelajaran dan cara belajar yang monoton sehingga ketika guru menjelaskan sebagian siswa kurang memperhatikan. Siswa juga menjadi susah mengerti atau memahami pembelajaran karena kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan sehingga hanya sebagian siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran.

3) Tahap Analisis Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa dan guru. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahapan ini diperoleh hasil bahwa pembelajaran belum menggunakan media dan model pembelajaran sehingga dibutuhkan media dan model pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament*.

4) Tahap Analisis Konsep

Diterima pada : 13 Juni 2023; Disetujui pada : 21 November 2023; Dipublikasi pada : 10 Desember 2023

Pada tahap analisis konsep ini dilakukan dengan merancang atau membuat konsep bagaimana media pembelajaran akan dibuat agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dan guru. Selain itu analisis bagaimana konsep atau cara penyajian materi dilakukan pada tahap ini. Sehingga diperoleh hasil bahwa media *exploding box pop up* akan dikembangkan serta materi pembelajaran akan disajikan dalam media menggunakan model *team games tournament*.

5) Tahap Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis tujuan pembelajaran agar materi yang disajikan pada media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* sesuai dengan tujuan pembelajaran kelas 5 tema 7 subtema 1.

Tahap Design

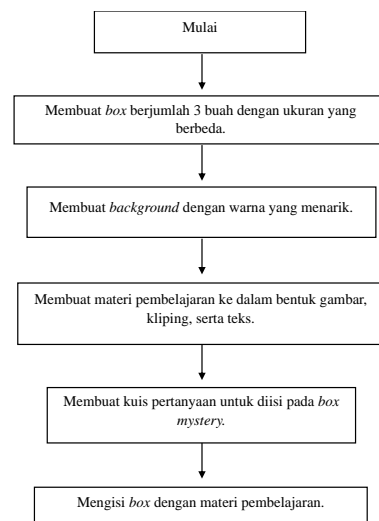
Setelah tahap define selesai dilakukan, maka selanjutnya peneliti melakukan tahap *design* atau tahapan merancang media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament*. Adapun langkah penyusunan dan pengembangan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* adalah sebagai berikut:

1) Tahap perancangan tes.

Pada tahapan ini dilakukan perancangan tes agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini dirancang soal *pre-test* dan *post-test* serta kunci jawaban soal. Tes dirancang sesuai dengan kompetensi inti dan indikator pembelajaran tema 7 subtema 1.

2) Tahap Perancangan Media Pembelajaran.

Perancangan media pembelajaran merupakan tahapan perencanaan tentang bagaimana langkah-langkah yang akan dilakukan untuk membuat sebuah media. Selain itu dalam tahap perancangan ini juga dilakukan perencanaan tentang alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat media tersebut. Dalam penelitian ini perancangan pembuatan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* disajikan dalam *flowchart* (bagan alur) sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Pembuatan Produk

Tahap Development

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk serta menguji apakah media pembelajaran *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* yang sudah dibuat valid. Tahap validasi media pembelajaran *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* dilakukan oleh validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi guru. Tahap validasi ini

menjadi syarat apakah media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* layak dan praktis menjadi sebuah produk untuk digunakan dalam pembelajaran.

1) Tahap pembuatan produk.

Setelah semua bagian-bagian produk media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* yaitu 3 *box*, teks, gambar, dan klipng materi, serta kuis *games* selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah pembuatan keseluruhan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament*. Pembuatan produk dimulai dengan menempelkan gambar, teks, serta klipng materi ke sisi *box* pertama dan *box* kedua, lalu mengisi *box* ketiga atau *box mystery* dengan soal kuis. Tahap selanjutnya adalah menggabungkan ketiga *box* yaitu dengan memasukkan *box* ketiga ke dalam *box* kedua, lalu memasukkan *box* kedua yang berisi *box* ketiga ke dalam *box* pertama. Media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* yang terdiri dari 3 *box* ini terdiri dari *box* pertama yang berisi materi Bahasa Indonesia tentang “Teks Narasi Sejarah” dan materi Ilmu Pengetahuan Sosial tentang “Peristiwa Kedatang Bangsa Barat”, *box* kedua berisi materi Ilmu Pengetahuan Alam tentang “Perubahan Wujud Benda”, serta *box* ketiga berisi soal kuis *games*.

2) Tahap Validasi

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi materi pertama diperoleh hasil nilai dengan persentase 70% yang termasuk ke dalam kategori “Layak”, namun materi pada media *exploding box pop up* berbasis model *team*

games tournament masih perlu direvisi sesuai dengan saran, komentar, dan masukan yang diberikan oleh ahli materi agar produk media menjadi lebih baik. Setelah produk direvisi kemudian dilakukan validasi materi kedua diperoleh hasil 94,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

b. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi pertama media diperoleh hasil dengan persentase nilai 75% yang termasuk dalam kategori “Layak”, namun masih terdapat beberapa saran dan komentar sehingga perlu dilakukan revisi. Setelah produk direvisi sesuai saran dari ahli materi maka selanjutnya dilakukan tahap validasi media kedua diperoleh hasil dengan persentase nilai 91% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

c. Validasi Praktisi Pendidikan

Berdasarkan hasil validasi kepraktisan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* dengan nilai persentase 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sehingga media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* tema 7 subtema 1 ini dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan guru dalam mengajar. Media ini dapat digunakan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan bantuan alat lain seperti laptop, dan proyektor sehingga mudah untuk digunakan.

Tahap Dessiminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran ini dilakukan dengan menguji coba produk yang

dikembangkan. Tahap penyebaran merupakan tahap pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* tema 7 subtema 1 pada siswa kelas 5 SD Negeri 101500 Batugana. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* pada proses pembelajaran. Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti terlebih dahulu melakukan uji *pre-test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum belajar menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament*, kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament*. Setelah pembelajaran menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* selanjutnya siswa diberikan soal *post-test* untuk melihat kenaikan kemampuan siswa setelah belajar menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament*. Pada hasil *pre-test* sebelum pembelajaran menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* diperoleh nilai rata-rata 52,5, dan setelah pembelajaran menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* diperoleh rata-rata nilai 84, sehingga mengalami peningkatan sebesar 31,5.

Pembahasan

1) Kelayakan Media *Exploding Box Pop Up* Berbasis Model *Team Games Tournament*

Hasil penilaian validator terhadap kelayakan media *exploding box*

pop up berbasis model *team games tournament* menunjukkan bahwa media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Hal ini dapat dilihat dari skor hasil validasi ahli materi memperoleh persentase nilai 94,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil skor validasi ahli media diperoleh persentase nilai 91% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase kelayakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* setelah direvisi adalah 92,8% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan penilain dari ahli materi dan ahli media terhadap media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* tema 7 subtema 1 dapat diperoleh kesimpulan bahwa media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

2) Kepraktisan Media *Exploding Box Pop Up* Berbasis Model *Team Games Tournament*

Hasil penilaian oleh praktisi Pendidikan pada penelitian ini memperoleh hasil persentase nilai 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* memiliki daya tarik dan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran karena tidak memerlukan bantuan alat lain seperti laptop dan proyektor, disertai dengan gambar, pemilihan warna *box* dan *background* yang cerah, dan terdapat *box mystery*.

3) Keefektifan Media *Exploding Box Pop Up* Berbasis Model *Team Games Tournament*

Rata-rata nilai *pre-test* siswa diperoleh 52,5, sedangkan rata-rata nilai *post-test* diperoleh 84. Berdasarkan hasil persentase ke efektifitas media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* memperoleh nilai 84%, maka media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* termasuk dalam kategori efektif. Selain itu terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test*, diperoleh kesimpulan bahwa media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* termasuk dalam kategori “Efektif”. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Nenshy Silvita Harianja (2021) memperoleh nilai rata-rata *post-test* 85 yang menunjukkan bahwa media *exploding box pop up* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini diperoleh rata-rata nilai *pre-test* 52,5 dan rata-rata nilai *post-test* 84 yang mengalami peningkatan sebesar 31,5. Peningkatan nilai hasil dari *pre-test* ke *post-test* merupakan bukti bahwa media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* yang dikembangkan peneliti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* berdasarkan hasil uji validasi dari ahli materi dan ahli

media termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari ahli materi terkait aspek muatan materi, aspek penyajian materi, dan aspek bahasa memperoleh persentase nilai sebesar 94,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari ahli media terkait aspek konten atau isi media, aspek penyajian atau tampilan media, dan aspek bahasa memperoleh persentase nilai 91% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

2. Hasil uji kepraktisan oleh guru kelas 5 SD Negeri 101500 Batugana terhadap media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* terkait aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa memperoleh persentase nilai 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.
3. Berdasarkan rata-rata nilai hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat peningkatan nilai hasil belajar siswa sesudah belajar menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament*. Hasil *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 52,5, dan nilai rata-rata *post-test* 84. Berdasarkan nilai tersebut terjadi peningkatan sebesar 31,5%. Peningkatan nilai hasil belajar siswa diperoleh setelah belajar menggunakan media *exploding box pop up* berbasis model *team games tournament*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang

telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ketua Jurusan PGSD Universitas Negeri Medan, Ibu Dosen Pembimbing, Kepala Sekolah SDN 101500 Batugana, orang tua, serta teman yang senantiasa membantu dan memberikan motivasi dan arahan sehingga penelitian ini selesai dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Daulay, Febriani. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis Video Kode QR Peristiwa Alam di Sumatera Utara Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Bolak Tenggara. *Undergraduate thesis*. Universitas Negeri Medan.
- Hamid, Mustofa Abi., Rahmi, R., Masrul, J., Meilani, S., Muhammad, M. J., Janner, S. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, Anisa Hilmi. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Di Kelas IV SDN 101774 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan. *Undergraduate thesis*. Universitas Negeri Medan.
- Harianja, Nenshy Silvianita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop UP Terintegrasi QR CODE TECHNOLOGY Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar T.A 2020/2021. *Undergraduate thesis*. Universitas Negeri Medan.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 403-414. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v3i3.449>
- Lova, S. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up Terintegrasi QR Code Technology pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(4), 362-371. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i4.33332>
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Maryono, M. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 72-89. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6819>
- Nasrun, N., Faisal, F., & Feriyansyah, F. (2018). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Kecamatan Medan Selayang Kota Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 671-676. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10359>

Sari, Eva Kurnia. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Explotion Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penugasan Materi Peserta Didik SMA. *S1 Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. (2017). *Metode-Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Tambunan, H. P., Sitohang, R., & Nasution, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook pada Mata Pelajaran IPS Kelas Rendah. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(1), 143-148. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i1.32423>

Trisnaningrum, Aprilista Restu. (2020). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Perencanaan Karir, dan Prestasi Belajar Terhadap Minat Untuk Program PPG Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Semarang. *Under Graduates thesis*. Universitas Negeri Semarang.