

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPI (KOTAK PINTAR)
BERBASIS *EXPLOSION BOX* PADA MATERI IPA SIKLUS HIDUP
HEWAN KELAS IV SDN BLIMBING 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh:

Bagus Fajar Bayu Pratama

NPM 2014060025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi Oleh:

BAGUS FAJAR BAYU PRATAMA

NPM 2014060025

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPI (KOTAK PINTAR)
BERBASIS *EXPLOSION BOX* PADA MATERI IPA SIKLUS HIDUP
HEWAN KELAS IV SDN BLIMBING 2**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

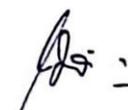
Tanggal: 10 Juli 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Dhiyah Dwi Nur Wenda, M.Pd
NIDN/0701058701

Dosen Pembimbing 2



Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0719048206

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

BAGUS FAJAR BAYU PRATAMA

NPM: 2014060025

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPI (KOTAK PINTAR)
BERBASIS *EXPLOSION BOX* PADA MATERI IPA SIKLUS HIDUP
HEWAN KELAS IV SDN BLIMBING 2**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

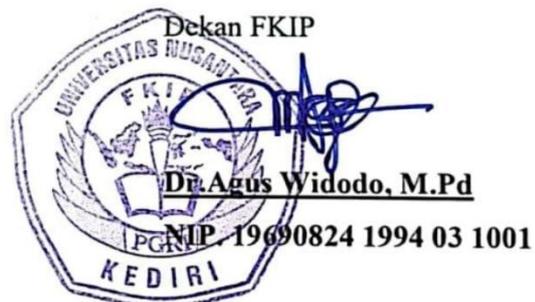
Panitia Penguji

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, S.Pd.,M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Bagus Fajar Bayu Pratama
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 14 Maret 1998
NPM : 2014060025
Fak./Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 08 Juli 2024

Yang Menyatakan



Bagus Fajar Bayu Pratama
NPM. 2014060025

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Sukses adalah akibat dari rangkaian sebab yang secara sadar anda lakukan secara terus menerus”

(Syafii Efendi)

"Diwajibkan atas kamu berperang. Padahal berperang adalah sesuatu yang kamu benci. Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui."

(QS Al-Baqarah 216)

PERSEMBAHAN :

Tidak ada kalimat yang indah dalam skripsi ini kecuali kalimat pada lembar persembahan. Bismillahirrahmanirrah, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan pertolongan, kemudahan dan kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
2. Kemudian aku persembahkan karya ini untuk Almh. Ibuku Yuni Lestari yang tanpa adanya pesan terakhir beliau aku tidak akan pernah sampai ke titik ini. Kedua aku persembahkan untuk bapakku Adi Pramono yang sudah menjadi pahlawanku di kehidupan nyata yang sudah bekerja keras untuk memberikan yang terbaik kepada ku serta menghanturkan lantunan doa-doanya untuk kesuksesanku hingga di lancarkan segala urusanku dalam penulisan skripsi ini ini.
3. Seluruh keluarga besar bapakku yang selalu memberikan semangat dan dukungan dikala situasi dan kondisi membuatku berpikir untuk menyerah dalam penulisan ini.
4. Teman-teman seperjuangan sedari masuk kuliah hingga saat ini yang membantu dalam segala hal.
5. Terakhir kepada diriku sendiri yang mampu untuk bertempur malawah waktu, rasa lelah, dan letih dalam menyelesaikan karya ini hingga selesai.

ABSTRAK

Bagus Fajar Bayu Pratama Pengembangan Media Pembelajaran KOPI (Kotak Pintar) Berbasis *Explosion Box* Pada Materi IPA Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Blimbing 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2024.

Kata kunci : Pengembangan, Kotak Pintar, *Explosion Box*, Siklus Hidup Hewan.

Penelitian ini di latar belakang karena adanya permasalahan yang di peroleh melalui observasi, angket dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV SDN Blimbing 2 materi siklus hidup hewan. Diketahui guru bahwa guru dalam mengajar IPA belum menggunakan media yang menarik untuk siswa. Guru hanya menggunakan media gambar yang di tempel di papan tulis dan hanya memanfaatkan gambar yang terdapat pada buku ajar saja. Selain itu, metode yang digunakan dalam mengajar bersifat ceramah yang mengakibatkan pembelajaran berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan siswa hanya menyimak buku ajar dan merasa cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran KOPI (kotak pintar) berbasis *explosion box* pada materi IPA Siklus Hidup hewan kelas IV SDN Blimbing 2 (2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran KOPI (kotak pintar) berbasis *explosion box* pada materi IPA Siklus Hidup hewan kelas IV SDN Blimbing 2 (3) Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran KOPI (kotak pintar) berbasis *explosion box* pada materi IPA Siklus Hidup hewan kelas IV SDN Blimbing 2.

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yaitu 1) Tahap Analisi, 2) tahap Desain, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Implementasi, 5) Tahap Evaluasi. Subjek atau sumber data pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Blimbing 2. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, angket dan wawancara guna menemukan permasalahan yang ada di Lokasi penelitian. Instrumen tersebut akan di berikan kepada guru kelas dan juga siswa untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan peneliti. Dari instrumen tersebut memperoleh bahwa di SDN Blimbing 2 Dsn. Beji, Ds. Blimbing, kec. Mojo, kab. Kediri belum menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta masih menggunakan metode ceramah. Dari data yang di dapatkan, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran KOPI (Kotak Pintar) berbasis *Explosion Box* guna menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat siswa tidak mudah bosan khususnya pada materi silus hidup hewan.

Hasil penelitian ini berupa media KOPI (Kotak Pintar) Berbasis *Explosion Box* pada materi IPA siklus hidup hewan. Media tersebut akan di uji Tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya. Adapun hasil sebagai berikut: 1) Kevalidan media mendapatkan hasil dari ahli media dan ahli materi dengan skor 89% sehingga dapat dikatakan sangat valid. 2) kepraktisan media mendapat hasil dari angket respon guru dan siswa pada uji terbatas dan luas mendapatkan skor 93,25% sehingga dapat di katakana sangat praktis. 3) keefektifan media mendapat hasil dari hasil belajar siswa yang mendapatkan skor 87,85% yang telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan dapat dikatakan efektif. Simpulan dari penelitian ini yaitu bahwa media KOPI (kotak pintar) berbasis *explosion box* pada materi IPA siklus hidup hewan dapat dikatakan sangat valid, praktis dan efektif untuk di gunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT., karna hanya atas perkenan-Nya penyusunan ini dapat di selesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPI (KOTAK PINTAR) BERBASIS *EXPLOSION BOX* PADA MATERI IPA SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SDN BLIMBING 2”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

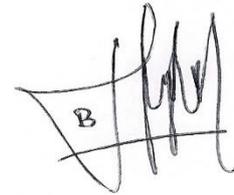
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan arahan, solusi, motivasi, dan saran kepada penulis;
5. Frans Aditia Wiguna, S.Pd.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan arahan, solusi, motivasi, dan saran kepada penulis;
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pelajaran dan membimbing mahasiswa
7. Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku validator ahli media pembelajaran
8. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku validator ahli materi dan perangkat pembelajaran.
9. Ari Puspitorini, S.Pd.SD., selaku kepala sekolah SD Negeri Blimbing 2 Kabupaten Kediri.
10. Muhammad Nurman Fauzi, S.Pd., selaku wali kelas IV SD Negeri Blimbing 2 Kabupaten Kediri.

11. Siswa dan siswi kelas IV SDN Blimbing 2

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 06 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters and a large flourish on the left side.

Bagus Fajar Bayu Pratama
NPM. 2014060025

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1	1
Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Oprasional	10
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
A. Pembelajaran IPA.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Pengertian IPA SD	Error! Bookmark not defined.
3. Pengertian Pembelajaran IPA SD.....	Error! Bookmark not defined.
B. Karakteristik Siswa SD	Error! Bookmark not defined.
C. Media pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian media pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
3. Fungsi media pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
4. Kelebihan media pemebelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
D. <i>Explosion Box</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian <i>Explosion Box</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Explision Box.	Error! Bookmark not defined.
E. Media Pembelajaran <i>Explosion Box</i>	Error! Bookmark not defined.

F. Siklus Hidup Hewan.	Error! Bookmark not defined.
G. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
H. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1. <i>Analysis</i> (analisis).....	Error! Bookmark not defined.
2. <i>Design</i> (<i>desain/perancangan</i>)	Error! Bookmark not defined.
3. <i>Development</i> (<i>pengembangan</i>).....	Error! Bookmark not defined.
4. <i>Implementation</i> (<i>penerapan</i>)	Error! Bookmark not defined.
5. <i>Evaluation</i> (<i>evaluasi</i>)	Error! Bookmark not defined.
C. Lokasi dan subjek penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2. Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Uji Coba Produk.....	Error! Bookmark not defined.
1. Desain Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
2. Subjek Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
E. Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan Intrumen	Error! Bookmark not defined.
2. Instrumen Tes	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Study Lapangan.	Error! Bookmark not defined.
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.	Error! Bookmark not defined.
3. Desain Awal Media Kotak Pintar Berbasis Explosion Box.	Error! Bookmark not defined.

B. Pengujian Model Terbatas.....	Error! Bookmark not defined.
1. Uji Validitas Ahli dan Praktisi	Error! Bookmark not defined.
2. Uji Coba Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Uji Coba Skala Luas.....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Uji Coba Skala Luas.....	Error! Bookmark not defined.
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji coba Skala Luas.	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
D. Validasi Model	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.	Error! Bookmark not defined.
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	Error! Bookmark not defined.
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	Error! Bookmark not defined.
defined.	
4. Dedain Akhir Media.	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan Hasil penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Teori Pembahasan KOPI (Kotak Pintar) berbasis <i>Explosion Box</i> ...	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
2. Spesifikasi Model	Error! Bookmark not defined.
3. Prinsip-prinsip, kelebihan, kekurangan dan Inovasi Kotak Pintar Berbasis <i>Explosion box</i>	Error! Bookmark not defined.
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. KESIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
C. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar	25
2.2 Kerangka Berpikir	33
3.1 Lembar Observasi	40
3.2 Lembar Wawancara	41
3.3 Angket Validasi Ahli Materi	42
3.4 Angket Validasi Ahli Media	43
3.5 Angket Respon Guru	44
3.6 Angket Respon Siswa	44
3.7 Soal Pretes	45
3.8 Soal Posttes	45
3.9 Skor Penilaian Kevalidan	46
3.10 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	47
3.11 Skor Penilaian Kepraktisan	48
3.12 Kriteria Kepraktisan	49
4.1 Angket Validasi Ahli Media	56
4.2 Kriteria Validasi Ahli Media	57
4.3 Angket Validasi Ahli Materi	58
4.4 Kriteria Validasi Ahli Materi	59
4.5 Angket Respon Guru Skala Terbatas	60
4.6 Angket Respon Siswa Skala Terbatas	61
4.7 Hasil Pretes dan Posttes Uji Coba Skala Terbatas	62
4.8 Angket Respon Guru Skala Luas	65
4.9 Angket Respon Siswa Skala Luas	66
4.10 Hasil Pretes dan Posttes Uji Coba Skala Luas	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Siklus Metamorfosis Sempurna	27
2.2 Siklus Metamorfosis	28
3.1 Gambar Model ADDIE.....	35
4.1 Menentukan Material	53
4.2 Menentukan Ukuran Kotak.....	54
4.3 Membuat Jaring-Jaring Kotak.....	54
4.4 Pemilihan Font	54
4.5 Pemilihan Gambar	55
4.6 Desain Akhir Media.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1: Surat Keterangan Bebas Plagiasi	85
2: Lembar Pengajuan Judul Skripsi	87
3: Berita Acara Bimbingan Skripsi	90
4: Surat Izin Penelitian.....	93
5: Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	95
6: Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	97
7: Surat Permohonan Validasi Materi dan Validasi Media.....	100
8: Perangkat Pembelajaran.....	103
9: Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	127
10: Angket Respon Guru dan Siswa Skala Terbatas.....	134
11: Angket Respon Guru dan Siswa Skala Luas.....	138
12: Hasil Uji Coba Skala Terbatas.....	142
13: Hasil Uji Coba Skala Luas.....	145
14: Dokumentasi Uji Coba Skala Terbatas	148
15: Dokumentasi Uji Coba Skala.....	150

BAB 1

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pada masa kini pendidikan sudah jauh berkembang dari tahun ke tahun. Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sesuatu hal yang diperlukan bagi semua manusia untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan dalam meningkatkan martabat dan kehidupan bangsa. Menurut Rusilowati (2017) penyelenggaraan pendidikan adalah membina dan mendidik generasi muda secara lebih baik, agar generasi ini dapat berperan aktif dalam kemajuan bangsa dan masa depan negara.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang berlangsung di dalam kelas dan di luar kelas. Salah satu contoh mata pelajaran yaitu pembelajaran IPA yang merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak hanya mengandalkan sebuah teori saja, akan tetapi harus diimbangi dengan praktikum untuk menunjang pengetahuan peserta didik. Misalkan pada Materi IPA kelas 4 tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 tentang siklus hidup hewan. Oleh karena itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep yang mempelajari tentang alam yang memiliki suatu ikatan yang luas dengan kehidupan manusia. Menurut Khoiriyah & Sari (2018) Ilmu Pengetahuan Alam sebagai ilmu teoritis yang di kumpulkan dan disintesis dengan cara khusus, termasuk dalam melakukan pengamatan empiris, membuat kesimpulan, menyiapkan dokumen, percobaan pengamatan dan lain-lain.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara teori dengan praktikum. Dengan demikian siswa akan lebih paham tentang pembelajaran yang di sampaikan. Pembelajaran IPA yang ada di Sekolah Dasar merupakan proses pembelajaran yang menekankan pembelajaran atau pemahaman dari pengalaman langsung sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengeksplor dan memahami alam sekitar secara alami. Oleh karena itu, siswa akan mengembangkan daya berpikir kritis dalam melakukan pengamatan di lingkungan sekitar. Di SDN Blimbing 2 yang saya tempati sebagai lokasi penelitian tidak semua materi yang termuat dalam pembelajaran IPA dilakukan dengan praktikum. Kegiatan praktikum bisa di ganti dengan melakukan kegiatan mengamati di lingkungan belajar. Menurut Annisa & Simbolon, (2018) Bahwa suatu pembelajan merupakan proses interaktif antara peserta didik dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Dalam sebuah pembelajaran, siswa dituntut agar aktif dalam belajar untuk mencari informasis dan mengeksplor secara individu maupun secara kelompok. Peranan guru dalam mengajar hanya sebagai fasilitator atau penyedia dan membina untuk mengoptimalkan perolehan ilmu dalam pembelajaran. Dengan demikian siswa diharapkan dapat serta mampu untuk memberikan pendapat tentang materi yang mereka pahami dan dapat melakukan proses interaksi secara aktif dengan sesama peserta didik dan juga berinteraksi dengan guru apabila menemukan suatu permasalahan. Dalam membentuk suasana kelas yang menyenangkan, kreatifitas dan antusiasme

pada siswa merupakan salah satu bentuk tugas guru dan merupakan tanggung jawab bagi seorang guru. Menurut Nurbaya (2018) Dalam pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator adalah membimbing siswa dengan menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran.

Salah satu upaya dalam mengembangkan keterampilan siswa adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang akan menarik fokus siswa dalam belajar. Siswa cenderung akan tertarik dalam belajar jika melakukannya dengan cara bermain dan mengaitkan materi dengan sebuah alat bantu yang di gunakan dalam belajar. Pembelajaran yang efektif dalam melakukan pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran yang di gunakan. Pada saat kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran dapat menjalin komunikasi yang baik antar siswa dengan guru dalam bertanya jawab dan akan membuat siswa lebih aktif dalam bertanya. Menurut Rizal dkk (2022) Media pembelajaran merupakan sarana untuk menghubungkan koneksi antara guru dan juga siswa.

Fungsi dari media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sebagai media pendukung untuk mencapai sebuah tujuan dalam pendidikan. Selain sebagai pendukung, media pembelajaran juga penunjang kegiatan belajar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi serta untuk menciptakan suasana baru agar siswa tidak bosan dalam belajar. Guru sebagai fasilitator dapat menciptakan sebuah media yang menarik untuk kegiatan belajar dan dapat memecah kebosanan siswa. Menurut Rizal dkk (2022) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penghubungan antara

guru dengan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran adalah media yang di gunakan untuk membantu guru dalam mengajar yang berisi materi-materi yang berkaitan dengan pelajaran itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN Blimbing 2 diketahui siswa kelas IV berjumlah 27 siswa. Dari angket yang di berikan peneliti kepada siswa dan dari hasil wawancara kepada guru kelas memberikan hasil bahwa 70% siswa kesulitan dalam memahami materi ketika melakukan kegiatan belajar mengajar pembelajaran IPA khususnya materi siklus hidup hewan yang hanya menggunakan sebuah gambar yang di tempel di papan tulis. Hal tersebut sangat berdampak pada hasil belajar siswa sehingga nilai siswa masih kurang optimal dan masih dibawah nilai KKM yaitu 75. Berasarkan hasil analisis masalah dan kebutuhan siswa menunjukan hasil 85% siswa membutuhkan media visual dalam kegiatan pembelajaran, 81% siswa suka dengan media bergambar, 78% siswa suka dengan media yang dikemas dengan menarik, dan 67% siswa suka dengan materi pembelajaran yang di kemas di dalam media pembelajan dengan font berwarna dan menarik.

Selain permasalahan tersebut, metode yang di gunakan masih menggunakan metode ceramah. Tidak hanya itu, sumber belajar yang di gunanakan menjadi sebuah permasalahan juga. Sumber belajar yang digunakan masih terpaku kepada buku ajar atau hanya menggunakan buku ajar saja ketika memberikan materi. Hal tersebut kurang menarik minat dan motivasi pada siswa dalam belajar. Dengan hasil tersebut, diperlukannya media pembelajaran yang dapat mendukung sebuah proses pembelajaran sehingga

siswa akan jauh lebih tertarik dan akan menarik keterampilan siswa untuk berpikir secara kritis tentang materi yang diajarkan. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berkaitan dengan gambar yang di kemas dalam kotak sehingga dapat membantu dan memenuhi kebutuhan siswa ketika melakukan kegiatan belajar mengajar. Sipnaturi & Farida (2020) Menggunakan kotak pintar berbasis *explosion box* yang dapat menarik minat siswa, memotifasi dan mudah dipahami siswa sehingga tidak membuat bosan ketika melakukan pembelajaran.

Kotak pintar berbasis *explosion box* adalah kotak yang memberikan visual dan berbentuk 3 Dimensi yang dapat di buka seperti jaring-jaring kubus. Di setiap sisi terdapat gambar dan juga kartu yang berisi materi untuk pembelajaran siswa. Dengan media ini akan menarik motivasi belajar siswa dan akan menjalin komunikasi antara siswa dan guru dalam pembelajaran. *Explosion box* dirancang untuk membangkitkan minat siswa dan mengaktifkan suasana kelas. Media *explosion box* akan mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, dengan demikian media ini sangat sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran IPA khususnya pada pembelajaran siklus hidup hewan. Penggunaan media ini dapat merangsang daya imajinasi siswa karena dirangsang oleh gambar dan tulisan yang terdapat pada media tersebut. Menurut Sari dkk (2020) Media *explosion box* berbentuk kotak yang apabila dibuka dari atas maka keempat sisinya akan membentuk seperti jaring-jaring kubus dan menampilkan teks dan gambar di setiap sisinya.

Menurut Larasati, (2021) Penggunaan media *Explosion Box* sebagai media pembelajaran memiliki keuntungan sebagai berikut: (1) Media *Explosion Box* dapat menggugah dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar, dan (2) *Media Explosion* dapat memudahkan siswa dalam menyerap materi karena penyajian materinya sederhana dan bermakna, namun unik dan menarik. Media ini juga mempengaruhi semangat belajar siswa untuk merangsang belajar. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti memiliki suatu pemikiran untuk mengembangkan media pembelajaran KOPI (Kotak Pintar) berbasis *explosion box*. Dengan merumuskan pernyataan di atas pada penelitian, peneliti mengambil sebuah judul “Pengembangan Media Pembelajaran KOPI (Kotak Pintar) Berbasis *Explosion Box* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Untuk Kelas IV SDN Blimbing 2”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dapat diidentifikasi ada beberapa permasalahan yang ada di SDN Blimbing 2 yaitu:

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa mengalami kondisi di mana mereka masih kurang paham dengan materi yang di sampaikan oleh guru. Hal ini karena guru masih menggunakan gambar seadanya saja tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa ketika belajar, sehingga banyak siswa yang merasa cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi yaitu

“Apakah dengan media gambar seadanya tanpa menggunakan media yang menarik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar?”

Pada proses pembelajaran, metode yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa agar tidak bosan dalam belajar. selain itu, metode pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuan menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa di kelas agar dapat dengan mudah materi dipahami oleh siswa. Penggunaan metode pembelajaran dapat memudahkan guru dalam berinteraksi dan menyampaikan materi kepada siswa sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi yaitu

“Apakah metode ceramah yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar?”

Media pembelajaran kotak pintar berbasis *explosion box* belum digunakan di SDN Blimbing 2. Tetapi di SDN Blimbing 2 sudah menggunakan gambar pada buku sebagai bahan ajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran kotak pintar yang dapat menunjang dan berguna untuk mengembangkan bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

“Apakah sumber belajar yang terdapat dalam buku ajar dapat mengembangkan pemahaman siswa lebih luas?”

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media konkrit. Media konkrit ini akan

dikembangkan hanya menyangkut pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup hewan kelas IV.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran KOPI (Kotak Pintar) berbasis *Explosion Box* pada materi Siklus Hidup Hewan untuk kelas IV SDN Blimbing 2?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran KOPI (Kotak Pintar) berbasis *Explosion Box* pada materi Siklus Hidup Hewan untuk kelas IV SDN Blimbing 2?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran KOPI (Kotak Pintar) berbasis *Explosion Box* pada materi Siklus Hidup Hewan untuk kelas IV SDN Blimbing 2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran KOPI (kotak pintar) berbasis *explosion box* pada materi IPA Siklus Hidup hewan kelas IV SDN Blimbing 2.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran KOPI (kotak pintar) berbasis *explosion box* pada materi IPA Siklus Hidup hewan kelas IV SDN Blimbing 2.

3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran KOPI (kotak pintar) berbasis *explosion box* pada materi IPA Siklus Hidup hewan kelas IV SDN Blimbing 2.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis.

Dari penelitian tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi siklus hidup hewan dan dapat meningkatkan minat serta memotivasi siswa dalam belajar menggunakan media kotak pintar berbasis *eksposion box* serta diharapkan menjadi bahan kajian atau memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Praktis.

- a) Bagi siswa.

Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi khususnya pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan.

- b) Bagi guru.

Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi kepada guru untuk membimbing dan membina peserta didik agar memiliki daya minat yang tinggi dan dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat memberikan pilihan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

c) Bagi sekolah.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus hidup hewan sebagai acuan untuk perkembangan pembelajaran dimasa yang akan datang

G. Definisi Oprasional

Awal mula Explosion Box adalah sebuah bingkisan ataupun kado yang di gunakan dalam acara ulang tahun seseorang. Akan tetapi akibat kreatifitas seseorang yang tak terbatas maka kotak kado tersebut di jadikan sebuah media ajar yang memiliki berbagai jenis dan model akibat sentuhan kreatifitas seseorang. Explosion Box atau sering dikenal dengan istilah kotak ledakan merupakan media konkrit yang membantu proses pembelajaran berlangsung (Sipnaturi & Farida, 2020).

1. Media pembelajaran KOPI berbasis *Explosion Box* dikatakan valid apabila validasi materi dan validasi media mendapatkan nilai 61% - 80% (Valid) atau 81% - 100% (Sangat valid).
2. Media pembelajaran KOPI berbasis *Explosion Box* dikatakan praktis apabila mendapatkan skor dari angket respon guru dan angket respon siswa dengan presentase 61% - 80% (praktis) atau 81% - 100% (sangat praktis).
3. Media pembelajaran KOPI berbasis *Explosion Box* dapat dikatakan efektif apabila nilai posttest lebih baik dari nilai pretes dengan nilai rata-rata 80% siswa di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Y. P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu., Islam, U., (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA MARFISAN (MEDIA METAMORFOSIS PADA HEWAN) BERBASIS DIGITAL SISWA SD KELAS 3.*
- Al-Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 117–126. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>
- Anglada, D. 2007. "An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model". Tersedia pada <http://www.pace.edu/ctl/newsletter> (diakses tanggal 17 September 2007).
- Ansori, Y. Z. (2020). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 177–186. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.308>
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217–229. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.10199>
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Soerjono, S., & Budi, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar.*
- Cahyani, D., Simbolon, N., Sitohang, R., Simanungkalit, E., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 98–113.

<https://doi.org/XX..XXXXX/JPPI>

Ellistya, H. U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd/Mi. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.

<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>

Halyza. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran (Papan Putaran Pintar) Dengan Surprise Box Berbasis Android Pada Pelajaran IPA. *הארץ*, 33(8.5.2017), 2003–2005.

Handayani, T. W. (2018). IMPROVING THE UNDERSTANDING OF THE SCIENCE CONCEPT USING THE INCREDIBLE INQUIRY LEARNING MODEL IN SD Tut Wuri Handayani SD Negeri 3 Pangkalpinang. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 6(2), 131–153.

Islamy, C., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 1–15.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p1-15>

Islam, U., Sumaterautara, N., Lubis, R., Islam, U., Sumaterautara, N., Yusnaldi, E., Islam, U., & Sumaterautara, N. (2024). *Pengaruh Media Explosion Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Box On Students ' Critical Thinking Abilities IN The Subject OF Social Sciences CLASS V*. 2(3), 984–995.

Isti, L. A., Agustiningih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28.
<https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>

- Jamilah, M., & Widiyanto, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Zoom Terhadap Hasil Belajar PPkn Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 43 Jakarta Utara. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20886>
- Cahyani, D., Simbolon, N., Sitohang, R., Simanungkalit, E., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 98–113. <https://doi.org/XX..XXXXX/JPPI>
- Islam, U., Sumaterautara, N., Lubis, R., Islam, U., Sumaterautara, N., Yusnaldi, E., Islam, U., & Sumaterautara, N. (2024). *PENGARUH MEDIA EXPLOSION BOX TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN 5 LABUHANBATU BOX ON STUDENTS ' CRITICAL THINKING ABILITIES IN THE SUBJECT OF Social Sciences CLASS V*. 2(3), 984–995.
- Jeneva, Y., Shanty, I. L., & Elfitra, L. (2023). *Validity of Learning Media Shoot Arrow in Learning to Read Biography Text Students of Class X High School Kevalidan Media Pembelajaran Tembak Panah pada Pembelajaran*. 1(3), 24–31.
- Larasati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media “Rumah Eksis” di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Masruroh, I. K., Adhani, D. N., & Mayangsari, D. (2019). Pengaruh Permainan Angka terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(2), 84-90.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>

- Mulyatiningsih, E. (2016). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Definition Stage in the Four-D Model in Research & Development (R&D) Educational Teaching Aids Snakes and Ladders to Improve Science and Mathematics Knowledge of Children aged 5-6 Years. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- Mutia. (2022). Karakteristik Anak Usia Pendidikan Menengah. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 14–28. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v11i1.229>
- Nurbaya, E. (2018). Pengembangan Media Lift the Flap Book Berbasis Grafis Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Program SI PGSD Universitas Jambi*, 1–20.
- Noor, I. (2018). Ilmu Pengetahuan Alam SD / MI. 4-15
- Putra, P. (2017). Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA SD / MI. *Primary Education Journal (PEJ)*, 1(1), 17–23.
- Rasyid, A. N., Alifah, I. N., & Fajar, D. M. (n.d.). *Optimalisasi Pendidikan Karakter*. 173–190.
- Rizal, N. A., Patiung, D., Taufiq, A. U., & Hasanah, U. (2022). *Al-Ahya : Jurnal Pendidikan Biologi Pengembangan Media Pembelajaran Surprise Box Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas IX SMPN Satap Katumbangan*. 4(1), 28–38.
- Rositalia, M., Frima, A., Firdiansyah, D., Guru, P., Dasar, S., & Pgri Lubuklinggau, S. (2021). Pengembangan Media Expollosion Box Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 69 Lubuklinggau. *Ljese*, 1(2), 10
- Rusilowati, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Pancasakti Science Education Journal PSEJ* (Vol. 2, Issue 2). <http://e-journal.ups.ac.id/index.php/psej>
- Sari, E. N. I., Chaidaroh, U., & Sirojudin, D. (2020). Efektivitas Media Explosion

Magic Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fikih Di MA AL- IHSAN KALIKEJAMBON. *Journal of Education and Management Studies (JoESM)*, 3(6), 31–38.

Sipnaturi, E. R., & Farida, F. (2020). Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Edutainment pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 57–65.
<https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5866>

Sujatmiko, I. I., Hayati, I. N., & Aziza, I. F. (2021). Pengembangan Media Pendidikan Explosion Box dalam Meningkatkan Atensi Belajar. *International Seminar On Islamic Education & Peace*, 1, 171–177.
<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/isi ep/article/view/1324>

Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 160–171.
<https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266>

Susanti, Afrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 5–6.

Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5994–6004.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2953>

Wati, P. R., Pandra, V., & Kusnanto, R. A. B. (2023). Penerapan Media Explosion Box dalam Pembelajaran Gaya Dan Gerak Untuk Mengukur Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Sitiharjo. *Linggau Journal Science Education PRINTED*, 3(1), 30–41.
<https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse/article/view/477>

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100.
<https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140.<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>