



PENGEMBANGAN MEDIA 3GNT EXBOX (GOLD, GOSPEL, GLORY, & TECHNOLOGY EXPLOSION BOX) UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Vrischa Irendra Fara Discha^{1*}, Ganes Gunansyah²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 6 September 2025
Revisi 16 September 2025
Diterima 25 September 2025

Abstract

This study aims to develop the 3GnT ExBox (Gold, Gospel, Glory & Technology Explosion Box) as a valid, effective, and practical learning media for Social Studies in Grade V elementary school, specifically on the topic of factors driving Western nations to come to Indonesia. The background of the study is based on the low learning motivation and focus of students, as well as the limited use of engaging media in history learning. This research employs a Research and Development (RnD) method using the ADDIE development model. Media expert validation yielded a score of 81.33%, and material expert validation scored 92%, both categorized as highly valid. Media practicality was assessed through student response questionnaires, scoring 92%, which falls into the very practical category. The effectiveness of the media was evaluated using the N-Gain test, resulting in a score of 0.54, categorized as moderate, indicating an improvement in student learning outcomes after using the media. It can be concluded that the 3GnT ExBox is a valid, practical, and moderately effective learning media that enhances student motivation, focus, and learning outcomes in Social Studies. This media is recommended for use in elementary schools and can be further developed for other topics.

ata kunci:

Media pembelajaran,
3GnT ExBox, Explosion
Box, ADDIE

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran 3GnT ExBox (Gold, Gospel, Glory & Technology Explosion Box) yang layak, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi faktor pendorong kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia kelas V SD. Latar belakang penelitian ini berdasar rendahnya motivasi dan fokus belajar peserta didik serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi oleh ahli media sebesar 81,33% dan validasi oleh ahli materi sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan media diperoleh dari angket respon peserta didik dengan skor 92% yang tergolong sangat praktis. Sementara keefektifan media berdasarkan hasil uji N-Gain sebesar 0,54 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media ini. Disimpulkan bahwa media 3GnT ExBox layak digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, cukup efektif, dan praktis untuk

meningkatkan motivasi, fokus, serta hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS kelas V SD. Media ini direkomendasikan untuk digunakan di sekolah dasar dan dapat dikembangkan pada materi lain.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Vrischa Irendra Fara Discha
* vrischa.18117@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya motivasi dan fokus belajar peserta didik. Kondisi ini semakin terasa pascapandemi COVID-19, di mana peserta didik terbiasa dengan model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang cenderung pasif, sehingga ketika pembelajaran tatap muka dimulai kembali, antusiasme belajar tetap rendah. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Candi Sidoarjo, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS materi sejarah, 65% peserta didik cenderung tidak fokus, tampak mengantuk, melamun, dan sering mengobrol. Hal ini diduga akibat penyampaian materi sejarah yang masih konvensional, didominasi oleh teks bacaan, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Maka dari itu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran khususnya dalam materi sejarah.

Fakta empiris diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas dan peserta didik yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang tersedia terbatas dan guru mengalami kendala dalam menyiapkan media yang bervariasi karena beban administrasi. Padahal, media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi yang kompleks secara menarik dan mudah dipahami, serta dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Sutikno (2021) menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang efektif harus mencakup pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Hasan et al., (2021) menambahkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dengan menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. Nurfadhillah (2021) juga mendukung bahwa media dapat mengurangi kesan monoton dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu *explosion box*. Menurut Efiani et al., (2020) media pembelajaran *explosion box* merupakan media visual yang dibuat dari bahan kertas karton, dengan bentuk kubus atau kotak, yang ketika dibuka keempat sisi dari kotak tersebut akan menampilkan gambar serta tulisan yang dirancang dengan materi atau tema sesuai dengan yang dibutuhkan. Media ini bersifat interaktif, memungkinkan kerja kelompok, serta memfasilitasi pendekatan tutor sebaya yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan komunikasi antar peserta didik.

Pada beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan keefektifan dalam penggunaan media *explosion box*, akan tetapi masih terdapat keterbatasan. Seperti penelitian oleh Efiani et al., (2020) tentang Penggunaan Media *Explosion Box* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh, kemudian Pratiwi (2019) tentang Pengembangan Media *Doodle PopUp Explosion Box* untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar, dan Tarigan & Yarshal (2022) tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD. Hasil dari penelitian mereka menunjukkan bahwa media *explosion box* efektif meningkatkan keterampilan peserta didik. Namun masih terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya terdapat penelitian yang media *explosion box*-nya hanya mencantumkan gambar-gambar saja tanpa adanya penjelasan pada gambar tersebut, desain dari media *explosion box* terlalu sederhana, dan tidak adanya penjelasan mengenai penggunaan media yang ditujukan untuk individu atau kelompok. Berdasar pada celah tersebut, penelitian ini mengembangkan media yang lebih komprehensif, yakni *3GnTExBox (Gold, Gospel, Glory & Technology Explosion Box)*, yang tidak hanya menyajikan materi secara visual dan interaktif, tetapi juga dirancang dengan hiasan dan fitur menarik yang sesuai karakteristik anak usia SD, lengkap dengan materi ringkas, ilustrasi, dan panduan penggunaan yang jelas. Media ini juga memungkinkan pendekatan kolaboratif dan pembelajaran aktif.

Analisis kesenjangan penelitian menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang mengembangkan media *explosion box* yang secara khusus memuat integrasi konsep *Gold, Gospel, Glory*, dan Teknologi dalam konteks pembelajaran sejarah IPS di sekolah dasar. Selain pada materi kebaruan penelitian ini juga terletak pada (1) Aspek desain media, penelitian sebelumnya cenderung menghasilkan media yang sederhana dan kurang

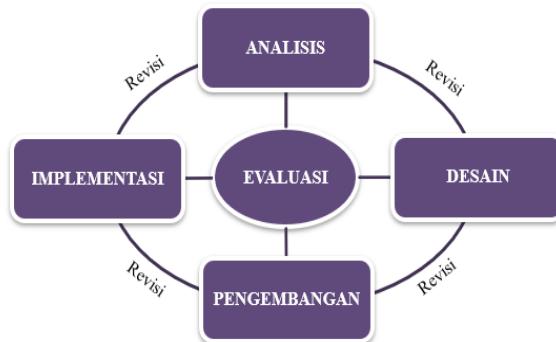
interaktif, dengan dominasi tampilan gambar tanpa narasi atau aktivitas pendukung yang bermakna. (2) Penelitian ini memperkenalkan integrasi nilai-nilai nasionalisme ke dalam media pembelajaran, melalui konsep Gold, Gospel, Glory, dan Teknologi (3GnT). Ini merupakan pendekatan baru yang belum ditemukan pada penelitian sebelumnya, di mana media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan penanaman nilai. (3) Dari penerapannya, media ini dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran kelompok dan pendekatan tutor sebaya, sehingga tidak hanya menekankan pemahaman materi, tetapi juga membangun kemampuan kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. (4) Dari segi metodologis, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang sistematis, dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Keseluruhan aspek inilah yang menjadi pembeda sekaligus pembaruan dari penelitian ini dibandingkan dengan studi-studi terdahulu. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirumuskan permasalahan yang didapat yaitu: (1) Bagaimana kevalidan media 3GnT ExBox. (2) Bagaimana kepraktisan media 3GnT. (3) Bagaimana keefektifan penggunaan media 3GnT ExBox. Sedangkan tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah: (1) Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran 3GnT ExBox. (2) Mendeskripsikan kepraktisan media ini dalam proses pembelajaran IPS kelas V. (3) Menilai keefektifan media 3GnT ExBox terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam inovasi media pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami, dan mendorong hasil belajar yang lebih baik di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penggunaan prosedur pengembangan pada penelitian ini memakai acuan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Metode (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu serta melakukan pengujian efektifitas produk tersebut (Sugiyono, 2019). Sedangkan model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan ini memiliki lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dipilih karena dinilai fleksibel dan sistematis dalam mendukung pengembangan media pembelajaran

yang efektif dan juga efisien (Agustiyani, 2025).

Berikut ini adalah gambar dari tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran “3GnT ExBox”.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap pertama, yaitu tahap analisis terdapat analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi permasalahan yang terdapat di sekolah berkenaan dengan media pembelajaran yang digunakan selama ini. Setelah mengetahui permasalahan tersebut, peneliti menentukan solusi yang dapat memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik agar pembelajaran lebih efektif. Tahap kedua yaitu desain, tahap ini dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang berfokus pada aspek materi dan desain, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan media pembelajaran “3GnT ExBox”. Desain materi dibuat dengan menyesuaikan karakter peserta didik. Tahap ketiga ialah pengembangan, pada tahap ini mulai merealisasikan desain yang telah dirancang dan dibuat dalam tahap sebelumnya. Adapun beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu: (1) melakukan pembuatan media pembelajaran “3GnT ExBox”. (2) *mereview* media dengan memvalidasi media oleh ahli media dan ahli materi. (3) melakukan evaluasi berupa perbaikan terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Selanjutnya tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran “3GnT ExBox” secara langsung kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran setelah media dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap terakhir ditutup dengan tahap evaluasi, dimana tahap ini dimaksudkan untuk memperkuat hasil dari seluruh proses tahapan yang telah dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi media, lembar validasi

materi, angket peserta didik, serta soal *pretest* dan *posttest*, yang dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase dan uji N-Gain secara manual berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media, serta secara kualitatif melalui deskripsi tanggapan dari validator.

Untuk menghitung kevalidan media, digunakan instrumen penelitian berupa lembar validasi media dan lembar validasi materi. Skala pengukuran yang digunakan dalam lembar validasi adalah skala Likert dengan rentang skor 1–5. Analisis kevalidan dilakukan dengan menghitung persentase skor pada setiap item berdasarkan jawaban dari setiap pertanyaan, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Kemudian untuk menguji keefektifan media pembelajaran dilakukan dengan melihat hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Peserta didik dapat dikatakan tuntas pabila hasil belajarnya ≥ 70 dari nilai maksimal 100. Berikut rumus untuk menghitung ketuntasan belajar pada nilai KKM peserta didik:

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas}}{\sum \text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Selanjutnya teknik yang digunakan untuk menghitung data *pre-test* dan *post-test* ialah uji *Normalize Gain* atau *N – Gain*, dirumuskan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}}$$

Setelah dilakukan perhitungan hasil analisis data Uji *N-Gain*, nilai yang telah di dapat dikategorikan seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria *N-Gain*

Gain	Kategori
$N-Gain > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N-Gain \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < N-Gain < 0,30$	Rendah

(Suryani et al., 2023)

Dan yang terakhir untuk menguji kepraktisan media pembelajaran, digunakan lembar angket atau respon peserta didik. Dimana lembar angket tersebut juga menggunakan skala likert 1-5 pada penilaiannya. Hasil dari data yang diperoleh akan diolah dalam bentuk persentase dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL

Pengembangan dari penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *3GnT ExBox (Gold, Gospel, Glory & Technology Explosion Box)* pada mata pelajaran IPS materi faktor pendorong kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia untuk kelas V sekolah dasar. Berikut masing-masing tahapan dalam model pengembangan ADDIE sebagaimana diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran “*3GnT EXBOX*”:

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis dilakukan dengan mengamati kondisi yang terjadi di kelas untuk mengetahui permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan analisis, peneliti telah memiliki ide atau gagasan mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan melalui pengamatan langsung serta wawancara secara tidak langsung dengan beberapa peserta didik. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS pada materi sejarah membosankan dan sulit untuk dipahami karena banyak berisi teks bacaan serta tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran materi sejarah.

Setelah melakukan analisis, selanjutnya melakukan evaluasi terhadap analisis dan permasalahan yang telah ditemukan. Berdasarkan kajian dari beberapa penelitian terdahulu serta adanya permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Candi, peneliti ingin menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS materi faktor pendorong kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia menyenangkan dan mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *3GnT ExBox (Gold, Gospel, Glory & Technology Explosion Box)*. Dengan adanya media tersebut,

diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran berbasis *explosion box* dengan menentukan poin-poin apa saja yang akan dimuat dalam media tersebut. Perencanaan pertama diawali dengan penyusunan materi, materi yang digunakan yaitu “Faktor Pendorong Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia” yang akan disusun dalam bentuk ringkasan yang komunikatif dan menarik, disertai gambar pendukung dan soal evaluasi berupa LKPD Kelompok sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami isi materi.

Dalam perancangan materi dan desain, peneliti juga menyusun instrumen penelitian seperti validasi media, validasi materi, angket peserta didik, serta lembar *pretest* yang akan dikerjakan oleh peserta didik sebelum menggunakan media dan *posttest* yang akan dikerjakan peserta didik setelah menggunakan media *3GnT ExBox* untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Setelah menyelesaikan tahap desain dan perancangan, langkah yang dilakukan peneliti selanjutnya adalah proses evaluasi yang dilakukan oleh dosen ahli selaku validator ahli media. Dalam proses ini peneliti akan diberikan saran, masukan, serta revisi dari validator ahli yang akan digunakan sebagai acuan perbaikan pada media pembelajaran oleh peneliti. Desain dari media ini tidak hanya berfokus pada aspek visual yang menarik, tetapi juga mempertimbangkan interaktivitas serta kemudahan dalam penggunaan media bagi guru maupun bagi peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan desain yang telah dirancang dan dibuat dalam tahap sebelumnya. Dimulai dengan pemilihan bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media. Bahan-bahan serta alat yang digunakan yaitu: kardus tebal, kertas karton, kertas bufalo, kertas stiker, kertas kado, gunting, lem, cutter, pensil, penggaris, solasi, double tape, dan lain sebagainya.

Berikut adalah bentuk dari media pembelajaran *3GnT ExBox (Gold, Gospel, Glory & Technology Explosion Box)*.



Gambar 2. Media 3GnT ExBox

Setelah media pembelajaran ini direalisasikan, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian media dengan cara validasi media oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi yang akan menentukan valid tidaknya penggunaan media untuk kegiatan pembelajaran. Aspek yang menjadi acuan penilaian pada lembar validasi ialah tampilan media, kelayakan isi, kesesuaian materi, tata bahasa, dan lain sebagainya. Dari aspek yang disebutkan tersebut akan dikembangkan lagi menjadi 15 indikator pertanyaan untuk validasi media serta 10 indikator pertanyaan untuk validasi materi. Berikut adalah hasil dari validasi ahli media dan validasi dari ahli materi:

Tabel 2. Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Butir pertanyaan	Skor
1	Tampilan Media	1,2,3,4,5,6,	27
2	Isi Media	7,8,9,10	17
3	Penggunaan Media	11,12,13,14,15	17

Jumlah	61
Rata-rata	4,07

Hasil dari validasi media *3GnT ExBox* diubah kedalam bentuk persentase dan diperoleh nilai sebesar 81,33%.

Tabel 3. Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Butir pertanyaan	Skor
1	Kesesuaian	1,2,3,10	19
2	Kelayakan Isi	4,5,6	15
3	Bahasa	7,8,9	12
Jumlah			46
Rata-rata			4,6

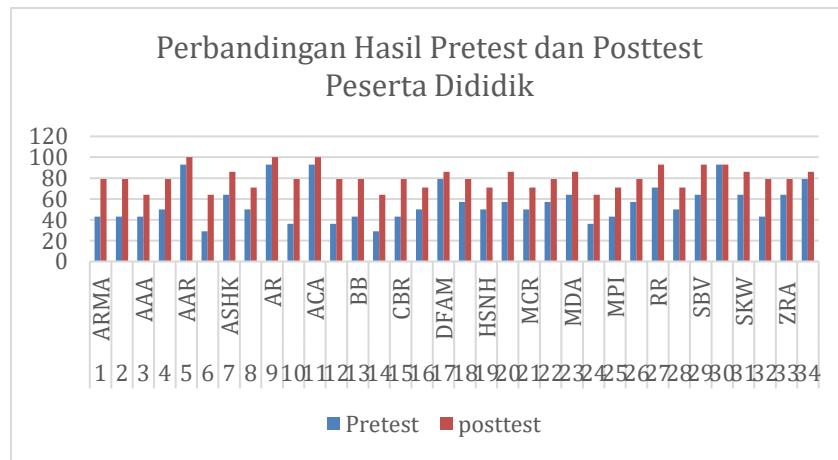
Hasil dari validasi materi pada media *3GnT ExBox* diubah ke dalam persentase dan diperoleh nilai sebesar 92%

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba terhadap media yang telah dikembangkan yaitu media *3GnT ExBox* kepada siswa kelas V SD Negeri Candi pada tanggal 28 Mei 2025. Uji coba ini dilakukan secara tatap muka pada satu kelas yaitu kelas VA dengan jumlah 34 peserta didik. Pelaksanaan dalam implementasi media *3GnT ExBox* ini terbagi menjadi beberapa tahapan yang dilakukan oleh peserta didik yaitu yang pertama peserta didik mengerjakan lembar *pretest*, penggunaan media *3GnT ExBox*, pengerjaan LKPD dengan masing-masing kelompok, mengerjakan lembar *posttest*, mengisi lembar angket.

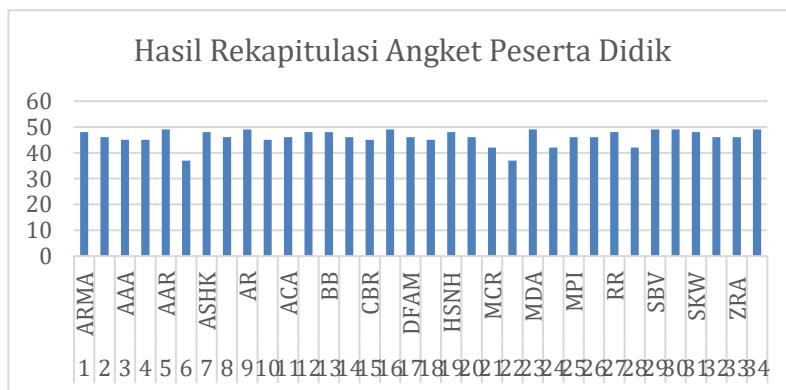
Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 34 peserta didik, diperoleh jumlah nilai *pretest* secara keseluruhan adalah 1.916, dengan rata-rata sebesar 56,35. Sedangkan jumlah nilai *posttest* secara keseluruhan mencapai 2.725, dengan rata-rata nilai sebesar 80,15. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 23,79 poin. Kemudian untuk menilai tingkat keefektifan media *3GnT ExBox* maka digunakanlah perhitungan Uji *N-Gain* yang telah didapatkan sebesar 0,54 pada hasil analisis *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *3GnT ExBox* dalam proses kegiatan pembelajaran dinyatakan tingkat keefektifannya berada di kategori sedang, yang menandakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan

media ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik dalam bentuk diagram:



Gambar 3. Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data dari hasil angket respon peserta didik ini diukur dengan menggunakan skala likert. Dari hasil pengolahan data hasil angket peserta didik ini mendapatkan jumlah nilai 1.564 dari jumlah maksimal sebanyak 1.700 dan rata-rata yang diperoleh yaitu 46, dengan persentase perolehan skor 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *3GnT ExBox* dinyatakan kedalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Rekapitulasi Angket Peserta Didik

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media *3GnT ExBox (Gold, Gospel, Glory & Technology Explosion Box)* dalam pembelajaran IPS untuk kelas V SD sejaui ini telah menunjukkan hasil yang positif yang dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan hasil uji

validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi, diketahui bahwa media ini memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pembahasan pada bab ini mengacu pada hasil validasi, uji kepraktisan, serta uji keefektifan media yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

1. Kevalidan

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media dan materi, diperoleh persentase penilaian sebesar 81,33% untuk aspek media dan 92% untuk aspek materi, yang masuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan isi, keterbacaan, visualisasi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta penyajian materi yang komunikatif.

Menurut Sadiman dkk (2011), media pembelajaran yang baik harus memenuhi prinsip representasi materi, interaktivitas, dan daya tarik visual agar mampu menyampaikan pesan secara efektif. Media 3GnT ExBox terbukti telah memenuhi kriteria tersebut dengan adanya unsur pop-up, warna menarik, serta keseimbangan antara gambar dan teks yang disajikan memungkinkan peserta didik untuk secara aktif dan mandiri dalam eksplorasi materi.

2. Keefektifan

keefektifan media pembelajaran diukur melalui hasil uji coba pretest dan posttest pada peserta didik. Uji keefektifan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media 3GnT ExBox dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tes ini dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media. Soal pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik berjumlah 8 soal dengan 6 soal pilihan ganda dan 2 soal esai dengan materi faktor kedatangan bangsa Barat ke Indonesia.

Perhitungan yang digunakan dalam mengolah data hasil pretest dan posttest peserta didik yaitu Uji N-Gain. Dari hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata 56,35 menjadi 80,15, dengan nilai N-Gain sebesar 0,54 yang masuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Efiani et al. (2020), media explosion box efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi lebih menarik dan mudah dicerna oleh peserta didik. Selain itu, media ini juga meningkatkan fokus dan daya ingat karena melibatkan berbagai indera

3. Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan media oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan didapatkan dari hasil lembar angket yang dibagikan kepada peserta didik setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui angket yang diberikan kepada peserta didik dengan hasil rata-rata sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Serta dengan melihat antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa media mudah digunakan, dipahami, serta dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, penelitian dari Tarigan & Yarshal (2022) yang mengembangkan media explosion box serupa menyatakan bahwa media jenis ini sangat membantu dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena aspek keterbukaan dan visualisasi yang kuat dalam menyampaikan materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui lima tahap pengembangan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, diperoleh bahwa media pembelajaran 3GnT ExBox (Gold, Gospel, Glory & Technology Explosion Box) layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar pada materi faktor pendorong kedatangan bangsa Barat ke Indonesia. Media ini dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dengan skor 81,33% dan oleh ahli materi sebesar 92%. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan isi, penyajian, dan tampilan visual yang menarik.

Kepraktisan media juga tergolong sangat tinggi, ditunjukkan oleh hasil angket respon peserta didik yang mencapai 92%. Peserta didik merasa media ini mudah digunakan, menyenangkan, dan memudahkan mereka memahami materi sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif melalui fitur-fitur seperti pop-up, ilustrasi menarik, serta aktivitas kelompok.

Dari aspek keefektifan, hasil uji N-Gain menunjukkan skor sebesar 0,54 yang termasuk dalam kategori sedang, yang berarti media ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan dalam kategori

ketuntasan hasil belajar siswa, dari 26,5% menjadi 85,3% setelah menggunakan media, menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKM (≥ 70). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media 3GnT ExBox tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga mendorong ketercapaian pembelajaran secara klasikal.

Dengan demikian, media 3GnT ExBox terbukti valid, sangat praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan motivasi, fokus, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini memberikan kontribusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis karakter dan teknologi, serta dapat dijadikan sebagai alternatif media yang menyenangkan dan edukatif di tingkat sekolah dasar.

REFERENSI

- Agustiyani, E. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book*. 9(1).
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Reinika Cipta.
- Efiani, N., & Al Fuad dan Cut Marlini Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Bina Bangsa Getsemepena Banda Aceh, Z. (2020). Penggunaan Media Explosion Box Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1).
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, & Made Indra. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Irene, Khristiyono, & R, N. (2022). *IPAS untuk SD/MI Kelas V Volume 2*. Erlangga.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Samudra Biru.

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Pratiwi, C. Y. (2019). Pengembangan Media Doodle Pop Up Explosion Box. *JPGSD*, *Volume 07 Nomor 05*.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sutikno, M. S. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Adab.
- Tarigan, F. E. D. B., & Yarshal, D. (2022). IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD. *IRJE*, *Volume 3 No 1*. <https://irje.org/index.php/irje>
- Wijaya, S., Hanpia, U., & Amalia Adriana, C. (2024). Hubungan Motivasi Belajar dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS di SDIT Bina Bangsa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *06*(1). <https://jurnalpedia.com/1/index.php/jip/index>