PENGEMBANGAN MEDIA EXPLOSION HISTORY BOX PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA KELAS XI IPS

Dhita Windy Utami[1], Bunari[2], Asril[3], Isjoni[4], Zariul Antosa[5]
Universitas Riau[123]

***ABSTRACT**: Media explosion history box adalah media yang berbentuk kubus atau kotak dengan penjelasan materi sejarah di setiap sisinya dan dilengkapi dengan elemen dekoratif seperti foto, kartu, stiker, dan lain sebagainya. Media explosion history box yang peneliti kembangkan memiliki fungsi khusus tersendiri yaitu ditata secara tiga dimensi sedemikian rupa sehingga memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan. Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif, serta warna dan gambar yang disajikan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Tujuan penelitian ini adalah : 1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran explosion history box 2) mendeskripsikan hasil belajar siswa yang dilihat dari ketuntasan klasikal setelah penggunaan media pembelajaran explosion history box pada mata pelajaran sejarah 3) mendeskripsikan kelayakan media explosion history box yang dilihat dari respon siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN Bernas Binsus. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi untuk mendapatkan kevalidan yang terdiri dari validator ahli media dan ahli materi. Untuk mendapatkan data hasil belajar melalui tes evaluasi dan untuk mendapatkan data kelayakan melalui respon siswa. Penelitian ini sampai pada simpulan bahwa : 1) media explosion history box dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. 2) media explosion history box yang dikembangkan pada mata pelajaran sejarah telah dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dengan perolehan skor persentase dari ahli media 91,6% "sangat layak" dan ahli materi 86,6% "sangat layak". Hasil belajar siswa dihitung dengan ketuntasan klasikal memperoleh hasil 81,4% "sangat baik". Dan hasil kelayakan dari respon siswa memperoleh skor rata-rata 90,6% "sangat layak"*

***Keywords**: Pengembangan, Media Explosion History Box, Mata Pelajaran Sejarah*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu program kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga askpek yaitu individu, masyarakat atau komunitas nasionalnya, dan seluruh isi realitas material dan spiritual yang menentukan sifat, nasib, dalam bentuk manusia dan masyarakat . Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat fisik yang dirancang khusus untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Perangkat fisik yang dimaksud tidak hanya mencakup objek asli, tetapi juga benda cetak, visual, audio, audiovisual, multimedia, dan web .

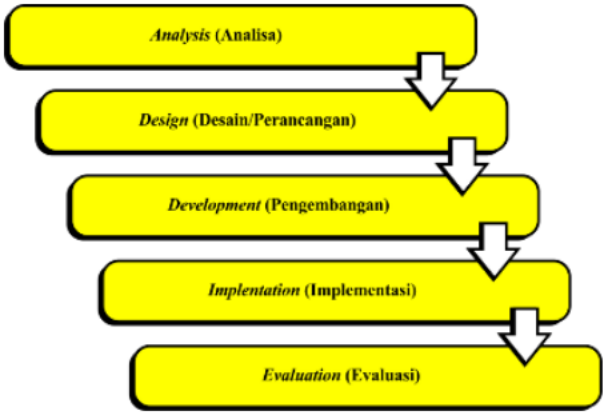
Pembelajaran sejarah merupakan suatu bidang ilmu yang mempelajari asal usul, perkembangan, dan peranan masyarakat masa lalu, serta memuat nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih akal dalam membentuk sikap dan budi pekerti peserta didik . Media explosion history box adalah media yang berbentuk kubus atau kotak dengan penjelasan materi sejarah di setiap sisinya dan dilengkapi dengan elemen dekoratif seperti foto, kartu, stiker, dan lain sebagainya . Media explosion history box yang peneliti kembangkan memiliki fungsi khusus tersendiri yaitu ditata secara tiga dimensi sedemikian rupa sehingga memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan. Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif, serta warna dan gambar yang disajikan dapat membantu siswa dalam memahami materi.

Pengembangan media pembelajaran explosion history box pada materi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia pada Kelas XI IPS SMAN Bernas Binsus Pangkalan Kerinci dilatar belakangi oleh beberapa faktor. Pertama, kurikulum yang ada saat ini menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan menyediakan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kedua, materi sejarah yang meliputi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia merupakan materi yang penting untuk diketahui oleh siswa. Ini adalah bagian penting dari sejarah nasional Indonesia yang perlu dikenal oleh generasi muda. Ketiga, adanya keterbatasan sumber belajar yang tersedia bagi siswa. Banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi sejarah karena keterbatasan sumber belajar seperti buku teks atau film dokumenter. Keempat, keterbatasannya sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut[1]. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian pengembangan model ADDIE adalah kepanjangan dari *Analysis Design Development Implementation*[2].

[1] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2019). Hal 297
[2] Lee. W & Diana. *Multimedia Based Instructional Design* (California : Pfeiffer, 2004)



Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAN Bernas Binsus. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2023. Metode pengumpulan data yang dipakai untuk mengambil data yaitu dengan wawancara, tes, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini didapat dari instrumen penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif.

III. KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Sejarah

Secara filosofis, sejarah adalah kumpulan peristiwa yang terus berlanjut. Oleh karena itu, dalam hal bercerita sangat erat kaitannya dengan sikap, pendekatan atau kecenderungan dalam kehidupan seseorang. Karena fakta sejarah seperti potongan *puzzle* tersebar dimana-mana. Sejarawan dengan tepat dan benar menyatukan kembali bagian-bagian ini [3]. Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dalam semua aspek kegiatan manusia di masa lalu. Seperti politik, hukum, militer, sosial, agama kreativitas (terkait dengan seni, music, arsitektur islam), secara ilmiah dan intelektual[4].

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar menyajikan teori-teori yang berkesan kering tentang fakta-fakta sejarah, tetapi juga menenkankan di sini suatu pemahaman yang tujuannya adalah membentuk karakter siswa atau mengembangkan pengajaran dari nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dan dapat dikaitkan dengan kehidupan saat ini. Oleh karena itu, proses pembelajaran sejarah harus dilakukan dengan baik, karena pembelajaran sejarah yang baik akan membangun pemahaman sejarah yang baik pula.

[3] Rahman Fatchor. *Menimbang Sejarah sebagai Landasan Kajian Ilmiah; Sebuah Wacana Pemikiran dalam Metone Ilmiah.* El-Banat: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam. Vol 7 No.1. 2017

[4] Zahro, dkk. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Historica. Vol 1 No.1. 2017

B. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan belajar mengajar tercapai secara efektif dan efisien[5]. Pengembangan media pembelajaran adalah proses, metode, tindakan mengembangkan media pembelajaran yang ada untuk diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan berjalannya waktu dan berkembangnya zaman yang semakin modern, kebutuhan belajar juga mengikuti dengan berjalannya waktu[6].

C. Explosion History Box

Explosion box atau yang biasa disebut dengan kotak kejutan adalah media grafika berjenis visual. *Explosion box* adalah kotak kado kertas berbentuk persegi yang didesain secara visual sedemikian rupa sehingga ketika dibuka tutupnya, bagian dalam kotak tersebut akan terisi dengan berbagai konstruksi yang menarik. Sampai saat ini sudah banyak jenis kotak ledakan yang dibuat berdasarkan kreatifitas masing-masing orang. Kebebasan berkreasi ini memunculkan ide untuk menggunakan *explosion box* sebagai alat bantu mengajar[7].

Explosion History Box merupakan bentuk dari media pembelajaran pop up *explosion box*. Hanya saja yang membedakan adalah materi yang digunakan dalam media *explosion history box* khusus menyangkut materi tentang sejarah.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion History Box*

Media pembelajaran *explosion histoy box* ini dikembangkan dengan penelitian *Research & Development* (R&D). Tahapan pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Berdasarkan tahapan model ADDIE yang digunakan maka tahap pertama yakni, tahap analisis. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah di SMAN Bernas khususnya di kelas XI IPS. Untuk mengetahui permasalahan tersebut peneliti melakukan wawancara dan juga observasi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tesebut, peneliti kemudian berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran *explosion history box* yang dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran sejarah.

Tahap kedua, yaitu tahap perencanaan atau *design*, tahap ini yang pertama dilakukan peneliti yaitu mencari dan mengumpulkan bahan materi serta gambar yang akan dimuat pada media pembelajaran *explosion history box,* selanjutnya pembuatan

---

[5] Nurrita, T. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol 3 No.1. 2018

[6] Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005). Hal 24

[7] Islami,C dan Suputra. *Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Vol 10 N0.1. 2022

format, kemudian membuat instrument angket validasi untuk ahli media, ahli materi, dan angtes siswa, dan yang terakhir merancang soal tes evaluasi pilihan ganda.

Tahap ketiga, merupakan tahap pengembangan atau *development.* Produk yang sudah dirancang akan dilakukan pembuatan media pembelajaran *explosion history box* yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Coreldraw* 2019. Tahapan ini dilakukan mulai dari pembuatan isi materi, pengunpulan bahan, dan penyelesaian pembuatan produk yang kemudian melakukan percetakan cover dan isi materi. Kemudian peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli validator yaitu ahli maedia dan materi untuk menilai kualitas dan kelayakan produk sebelum dilakukan tahapan uji coba. Berdasarkan hasil validasi explosion history box yang dikembangkan tergolong sangat baik dan layak untuk diuji coba dengan hasil skor validasi media yaitu 91,6% dan hasil skor validasi materi yaitu 86,6% dengan kriteria sangat baik.

Tahap keempat, yaitu tahap uji coba atau *implementation*. Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran *explosion history box* untuk pembelajaran sejarah melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar di kelas XI IPS 5 SMAN Bernas. Uji coba kelompok kecil dan besar dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pengenalan dan penggunaan produk *explosion history box* dalam pembelajaran, kemudian memberikan soal tes evaluasi kepada siswa dan terakhir pemberian angket respon siswa. Soal tes evaluasi merupakan soal dari aspek pengetahuan. Berdasarkan persentase hasil uji coba diketahui hasil ketuntasan klasikal keseluruhan siswa yaitu 81,4% sudah melewati dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 77%.

Tahap kelima, yaitu tahap evaluasi atau *evaluation*. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap penilaian produk. Penilaian produk meliputi hasil validasi dan respon siswa terhadap *explosion history box* yang dikembangkan. Didapatkan skor 55 dengan persentase 91,6% untuk validasi ahli media yang dinyatakan sangat baik dan sangat layak untuk digunakan atau di uji coba, kemudian skor 52 dengan persentase 86,6% untuk validasi ahli materi yang dinyatakan sangat baik dan sangat layak untuk di uji coba. Kemudian, pada penilaian siswa didapatkan skor 1206 dengan persentase 88,4% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
1.	Penilaian Ahli Media	55	91,6%	Sangat Layak
2.	Penilaian Ahli Materi	52	86,6%	Sangat Layak
3.	Penilaian Kelompok Kecil	250	89,2%	Sangat Layak
4.	Penilaian Kelompok Besar	979	90,6%	Sangat Layak

2. Hasil Belajar Yang Dilihat Dari Ketuntasan Klasikal Setelah Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion History Box* Pada Mata Pelajaran Sejarah

Untuk mengetahui hasil belajar media *explosion history box* dapat dilihat pada ketuntasan klasikal siswa. Apabila persentase hasil ketuntasan klasikal seluruh siswa mencapai tingkat ketuntasan klasikal yaitu 77% dari seluruh siswa yang mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka media *explosion histoy box* dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia. Berikut data hasil belajar siswa kelas XI IPS 5 SMAN Bernas Binsus.

Tabel 4. Data Siswa Tuntas dan Tidak Tuntas KKM

Jumlah Siswa Tuntas KKM	Jumlah Siswa Tidak Tuntas KKM	Jumlah Keseluruhan Siswa
22 Siswa	5 Siswa	27 Siswa

Hasil Belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *explosion history box* dilihat dari soal tes evaluasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Siswa diberi tes evaluasi sebanyak 15 soal kemudian, dilakukan penilaian untuk mengetahui nilai dari hasil belajar siswa. Untuk hasil belajar siswa jika dapat memenuhi ketuntasan klasikal yakni 77%. Ketuntasan klasikal diketahui dengan membagi jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan jumlah siswa. Dimana terdapat 22 siswa yang tuntas dan 5 siswa yang tidak tuntas. Hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 81,4% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga produk dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kelayakan Dilihat Dari Respon Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran *Explosion History Box* Pada Mata Pelajaran Sejarah

Respon siswa terhadap media *explosion history box* dapat dilihat dari hasil angket respon siswa yang telah diberikan. Berikut data hasil respon dari gabungan kelompok kecil dan kelompok besar.

Tabel 4. 1 Data Hasil Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor
1.	Media *Explosion History Box* (EHB) mudah untuk digunakan	117
2.	Media EHB membantu saya untuk lebih memahami dan menarik minat saya untuk mempelajari materi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia	121
3.	Saya merasa EHB memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif	126

4.	Media EHB membantu saya untuk lebih mudah mengingat tentang kerajaan-kerajaan islam yang ada di Indonesia	117
5.	Bahasa yang digunakan di dalam media EHB mudah untuk saya pahami	124
6.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah tepat sehingga mudah dimengerti	125
7.	Tata letak materi pada media EHB menarik untuk dibaca	130
8.	Media EHB membantu saya menjawab pertanyaan dan soal yang diberikan guru dengan baik	119
Jumlah		**979**
Persentase		**90,6%**
Kategori		**Sangat Praktis**

Maka dapat dihitung persentase angket respon siswa terhadap media explosion history box sebagai berikut.

$$\rho = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{979}{1080} \times 100\%$$

= 90,6%

Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa hasil angket respon siswa sebesar 90,6% setelah dikonversikan dengan tabel 3.7, persentase angket respon siswa berada pada tingkat kualifikasi sangat layak untuk digunakan sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *explosion history box* dikembangkan menggunakan model *ADDIE*, dengan tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, uji coba dan evaluasi. Media ini dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran sejarah di SMAN Bernas kelas XI IPS. Tahap pengembangan mencakup perancangan konten, pembuatan format, instrument angket validasi, dan rancangan soal tes evaluasi. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan siswa menunjukkan bahwa produk ini sangat baik dan layak digunakan.
2. Hasil belajar siswa ini dinilai melalaui hasil tes evaluasi siswa setelah penggunaan produk dalam proses pembelajaran. Media *explosion history box* yang dikembangkan

dapat dikatakan layak jika hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal yakni 77%. Ketuntasan klasikal diketahui dengan membagi jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan jumlah siswa. Hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 81,4% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga produk dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Respon siswa siswa media dinilai berdasarkan penilaian siswa terhadap kemudahan penggunaan produk. Media *explosion history box* yang telah dikembangkan dapat dikatakan praktis jika memperoleh respon positif dari siswa. Hasil respon siswa diketahui dengan mengisi angket respon yang telah diberikan oleh penliti. Skor hasil angket respon media yakni 90,6% dengan kualifikasi sangat praktis. Persentase skor diketahui dengan membagi total seluruh skor jawaban yang diberikan dengan jumlah skor maksimal yang didapat.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. (2005). Perencanaan Pembelajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya

Islamy, C., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1)

Lee, Wiliiam W., & Diana . (2004). Multimedia Based Instructional Design. California: Pfeiffer

Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal* Kependidikan. Vol 1 No.1

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. Vol 3 No.1

Rahman, F. (2017). Menimbang Sejarah sebagai Landasan Kajian Ilmiah; Sebuah Wacana Pemikiran dalam Metode Ilmiah. *El-Banat: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*. Vol.7 No.1

Sapriya. (2009). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya

Sari, dkk. (2020). Efektivitas Media Explosion Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fikih Di MA Al-Ihsan Kalikejambon. *Journal of Education and Management Studies*. Vol 3 No.6

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yaumi Muhammad. (2018). Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*. Vol 1 No.1