



Pengaruh Media *Smart Explosion Box* pada Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar

Eka Kartika Victorya^{1,a*}, Arsil Arsil^{2,b}, Destrinelli Destrinelli^{3,c}

^{1,2,3}Universitas Jambi, Indonesia

E-Mail: ekakartika05081@gmail.com^a, arsilfik@yahoo.com^b, destrinelli@unja.ac.id^c

Abstract:

This study aims to explore the effect of using Smart Explosion Box media on student learning outcomes in Pancasila Education subjects in grade IV Elementary School. This study adopted a quantitative approach. The quantitative approach involves data collection, data analysis, and numerical presentation of results. The research was conducted at SDN 182/I Hutan Lindung with the hope of making a positive contribution to the learning outcomes of Pancasila Education in grade IV elementary schools. Based on data analysis by testing the normality and homogeneity of distribution, the average Post-test result in the experimental class reached 75.26, followed by a t test which showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is smaller than 0.05. This finding confirms that the use of smart explosion box media significantly affects student learning outcomes in Pancasila education subjects in grade IV elementary schools.

Keywords: *Media Explosion Box, Pancasila Education, Learning Outcomes*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media Smart Explosion Box terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif melibatkan pengumpulan data, analisis data, dan presentasi hasil secara numerik. Penelitian dilakukan di SDN 182/I Hutan Lindung dengan harapan memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan analisis data dengan menguji normalitas dan homogenitas distribusi, serta hasil rata-rata Post-test di kelas eksperimen mencapai 75.26, dilanjutkan dengan uji t yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media smart explosion box secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Explosion Box, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar*

Cara mensitasi artikel ini:

Victorya, E. K., Arsil, A., & Destrinelli, D. (2024). Pengaruh media smart explosion box pada hasil belajar pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(2), 178-188. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1842>.

Informasi Artikel

***Corresponding author:**

ekakartika05081@gmail.com

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1842>

Histori Artikel:

Diterima : 17 / 05 / 2024

Direvisi : 19 / 05 / 2024

Diterbitkan : 31 / 07 / 2024

PENDAHULUAN

Kehidupan memiliki komponen yang sangat penting, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan juga memiliki potensi untuk mengubah cara seseorang berpikir dan mendorong mereka untuk berkembang dan inovatif di setiap aspek



kehidupan mereka ke arah yang lebih baik (Rambung, et al., 2023). Pendidikan dapat diberikan kepada siapa saja dan kapan saja. Pendidikan sendiri memainkan peran yang sangat penting dalam perubahan, perkembangan, dan kemajuan menuju era ilmu dan teknologi (Aslamiyah, 2022). Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran (Masgumelar & Mustafa, 2021). Untuk mewujudkannya memerlukan pendidik yang memiliki kreativitas dan inovasi, serta pengembangan soft skill dan kemampuan interpersonal. Ini berarti merencanakan pembelajaran dengan cermat, mengadaptasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mencapai pencapaian akademik yang tinggi. Salah satu penanda keberhasilan tersebut dilihat dari peningkatan kemampuan siswa untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan

Secara garis besar, hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku dan keterampilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencerminkan pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar yang ideal adalah ketika siswa mampu memahami setiap tahap pembelajaran dengan cara yang memengaruhi perubahan pengetahuan dan perilaku dalam tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Iskandar, 2021). Selain itu, hasil belajar sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat menghambat atau meningkatkan pencapaian siswa. Salah satu alasan utama adalah perbedaan individual dalam kemampuan kognitif, gaya belajar, dan motivasi. Siswa dengan kemampuan kognitif yang lebih tinggi cenderung lebih mudah memahami materi, sedangkan yang memiliki gaya belajar yang sesuai dengan metode pengajaran akan lebih cepat menyerap informasi (Adawiyah et al., 2020). Motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, juga memainkan peran penting; siswa yang termotivasi biasanya menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, faktor eksternal seperti kualitas pengajaran, ketersediaan sumber daya, dukungan dari keluarga, serta lingkungan belajar yang kondusif atau tidak juga sangat berpengaruh. Permasalahan yang sering muncul termasuk kurangnya dukungan dari lingkungan rumah, metode pengajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, dan kurangnya sumber daya pendidikan yang memadai. Situasi ini dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami materi, rendahnya minat belajar, dan pada akhirnya berujung pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dibuat oleh guru dalam menentukan hasil belajar siswa.

Menurut Pagarra (2022), media pembelajaran merujuk pada semua alat atau perangkat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tepat dan efektif. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami

konsep yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret, serta untuk merangsang minat belajar siswa sehingga dapat memengaruhi hasil belajarnya (Isnaeni & Hildayah, 2020). Namun, dalam beberapa kasus pembelajaran, terdapat kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran yang berdampak negatif pada prestasi akademik siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagai mata pelajaran yang menjadi dasar bagi penyelesaian masalah sehari-hari, Pendidikan Pancasila memiliki kepentingan yang besar untuk dipelajari dalam hal makna dan relevansinya (Bani & Dewi, 2021). Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan dalam mata pelajaran ini, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangatlah penting.

Menurut penelitian (Sipnatori & Farida, 2020) Explosion Box yang biasa disebut juga dengan kotak meledak adalah media grafika dalam jenis visual (Sipnatori & Farida, 2020). Media pembelajaran explosion box sebagai sebuah perangkat pembelajaran yang berbentuk kotak karton (Tarigan & Yarshal, 2023). Bentuknya dapat di contohkan seperti kubus yang dapat dibuka dan berisi berbagai materi, gambar, dan pertanyaan yang dapat merangsang keterlibatan siswa, membantu berpikir selama diskusi, dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam kotak. Saat kotak tersebut dibuka, ia akan mekar dan menampilkan berbagai dekorasi yang menarik, seperti gambar, tulisan, hiasan, dan sebagainya. Media ini dapat disiapkan dengan setiap kotak mengandung materi yang berbeda untuk diajarkan kepada siswa. Penggunaan media ini akan mendukung siswa dalam proses belajar dengan cara mengamati, menceritakan, dan menjelaskan makna materi pembelajaran secara visual, terutama dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Zega, 2022).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat juga berjalan tanpa adanya media pembelajaran. Namun tingkat keberhasilan belajar peserta didik mungkin tidak setinggi ketika menggunakan media pembelajaran (Fajriwasti et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media Explosion Box dapat dianggap sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan menggunakan Explosion Box sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah kemampuannya untuk meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik dalam belajar, serta kemampuannya untuk menyajikan materi Negaraku Indonesia secara sederhana namun unik dan menarik, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut (Islamy & Suputra, 2022).

Dalam situasi tersebut, guru perlu mengembangkan strategi untuk meningkatkan prestasi akademis siswa, di antaranya dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan unik agar dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan uraian ini, peneliti berencana untuk menguji

penggunaan smart explosion box sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media Smart Explosion Box terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan memperhatikan konteks dan tantangan yang dihadapi, penelitian ini diharapkan dengan adanya media *explosion box* dapat menolong siswa yang mengalami ketidakmampuan belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif melibatkan pengumpulan data, analisis data, dan presentasi hasil secara numerik (Mayasari et al., 2022). Metode yang digunakan adalah pre-experiment dengan desain pre-test post-test one group, di mana kelompok eksperimen dikenai perlakuan menggunakan media explosion box (Ardiansyah et al., 2021). Variabel independen atau bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media explosion box (X), sementara variabel dependen atau terikatnya adalah hasil belajar siswa (Y).

Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, di mana keseluruhan anggota populasi menjadi sampel. Sampel terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian dilakukan di SDN 182/I Hutan Lindung, yang berlokasi di Jl. Pendidikan Hutan Lindung, Rengas Condong, Kec. Muara Bulian, Kab. Batang Hari, Provinsi Jambi. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama tahun ajaran 2023/2024.

Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui tes, pengamatan, dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya (Sufajar & Qosyim, 2022). Dokumen penelitian ini berupa arsip dokumen hasil belajar siswa (Rizkita & Saputra, 2020). Dokumen ini berupa hasil ujian tengah semester serta mendokumentasikan aktivitas siswa selama pembelajaran. Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan setelah perlakuan, dengan menggunakan kisi-kisi untuk mengukur peningkatan pemahaman materi Negaraku Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi dampak penerapan media pembelajaran explosion box terhadap pencapaian belajar materi Negaraku Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di SD Negeri 182/I Hutan Lindung. Berikut adalah nilai hasil belajar sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran explosion box:

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test nilai hasil belajar sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran explosion box

No	Pre-Test	Post-Test
1	48	85
2	76	92
3	24	38
4	48	69
5	36	54
6	52	23
7	24	46
8	48	92
9	48	100
10	36	69
11	64	100
12	60	100
13	32	77
14	48	100
15	44	85
16	52	85
17	68	92
18	56	69
19	40	54

Tabel 2. Analisis nilai mean Pre-test dan Post-test

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	19	24	76	47.58	13.850
Posttest	19	23	100	75.26	23.062
Valid N (listwise)	19				

Sumber: *Software SPSS versi 25.0 for windows*

Menurut informasi dalam Tabel 2, nilai rata-rata pada pre-test untuk kelompok eksperimen adalah 47.58, sementara pada post-test, nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen adalah 76.89.

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memverifikasi apakah distribusi data berada dalam keadaan normal atau tidak. Karena jumlah sampel penelitian dalam pengujian ini kurang dari 50, maka metode Shapiro-Wilk digunakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.0 untuk Windows. Berikut adalah hasil data yang diperoleh:

Tabel 3. Perhitungan Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.144	19	.200*	.971	19	.802
Posttest	.190	19	.070	.901	19	.051

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Software SPSS versi 25.0 for windows*

Dari Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa semua data tersebut menunjukkan distribusi yang normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk. Hal ini dapat disimpulkan karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Setelah memverifikasi bahwa prasyarat analisis terpenuhi, yaitu distribusi data normal dan homogenitas varian terpenuhi, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran explosion box terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji t. Langkah-langkah yang diikuti adalah sebagai berikut:

Membuat Hipotesis

Ho: tidak terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran explosion box terhadap hasil belajar siswa materi negaraku Indonesia pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 182/I Hutan Lindung.

Ha: terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran explosion box terhadap hasil belajar siswa materi negaraku Indonesia pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SD Negeri 182/I Hutan Lindung.

Dasar Pengambilan Keputusan

Jika nilai signifikansi < sig 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima

Jika nilai signifikansi > sig 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak

Uji t dilakukan untuk mengevaluasi keberadaan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Proses uji t menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0 untuk Windows. Berikut adalah hasil uji t untuk pre-test dan post-test kelompok eksperimen:

Tabel 4. Pre-Test dan Post-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig.(2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Pos test	-27.684	18.877	4.331	-36.783	-18.586	-6.393	18	.000

Sumber: *Software SPSS versi 25.0 for windows*

Berdasarkan output uji sampel berpasangan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000, yang kurang dari 0.05. Oleh karena itu, Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media smart explosion box terhadap pencapaian belajar siswa dalam

mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV di SD Negeri 182/I Hutan Lindung.

Tabel 5. Hasil Uji ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3165.797	1	3165.797	8.399	.010 ^b
	Residual	6407.887	17	376.935		
	Total	9573.684	18			

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	29.703	16.340		1.818	.087
	Explosion Box	.958	.330	.575	2.898	.010

Sumber: *Software SPSS versi 25.0 for windows*

Dari hasil output tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai thitung untuk kelompok eksperimen adalah 2.898, yang lebih besar dari nilai ttabel, yaitu 2.101. Hal ini dilihat dari tabel distribusi t dengan derajat kebebasan 18 pada taraf signifikansi 5%. Perbandingan antara nilai thitung dan ttabel berguna untuk menilai hubungan antara variabel bebas dan terikat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media smart explosion box terhadap pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV di SD Negeri 182/I Hutan Lindung.

Penelitian ini mengeksplorasi efek penggunaan media smart explosion box terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti memilih kelas IV sebagai kelompok eksperimen yang menerima intervensi menggunakan media explosion box. Penelitian ini dimulai dengan memberikan tes Pre-test untuk menilai kemampuan awal siswa sebelum mereka dikenai intervensi atau menggunakan media explosion box, dan Post-test untuk mengevaluasi kemampuan siswa setelah intervensi tersebut diberikan. Studi ini mengadakan 6 sesi pertemuan, di mana 4 kali pertemuan menggunakan media explosion box yang membahas materi tentang Indonesia. Hasil analisis prasyarat menunjukkan peningkatan belajar siswa setelah penggunaan media tersebut, seperti yang terlihat dari nilai rata-rata post-tes kelas eksperimen yang mencapai 75.26. Melalui uji hipotesis menggunakan independent sampel t-tes setelah Pre-test dan Post-test (Dywan & Airlanda, 2020). Disimpulkan bahwa penggunaan media smart explosion box memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Efiani, Al Fuad, & Marlina (2020) diketahui bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran

explosion box dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal (Efiani, Al Fuad, & Marlina, 2020).

Berdasarkan analisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0 for windows, nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0.000, lebih kecil dari 0.05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media smart explosion box memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis tersebut sesuai dengan konsep yang telah diuraikan sebelumnya dalam teori, yang menekankan bahwa media pembelajaran yang unik dan menarik seperti explosion box mampu meningkatkan semangat dan antusiasme belajar siswa. Peserta didik tentunya dapat mengikuti pembelajaran tanpa mengalami hambatan yang signifikan (Nurdin, 2022). Sejalan dengan penelitian Wijayanti, dkk (2023) bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi saat proses pembelajaran (Wijayanti et al., 2023).

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Deviana (2021) yang berjudul “Penerapan Media Explosion Box untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS di SMA Negeri 12 Banda Aceh”. Hasil temuan menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 82%, diklasifikasikan sebagai kategori yang sangat baik. Terkait minat siswa terhadap penggunaan media explosion box, 23,4% siswa menyatakan sangat setuju, 36,2% setuju, 34% tidak setuju, dan 6,2% sangat tidak setuju, mencapai kategori yang memuaskan (Deviana, 2021). Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Mutmainnah, Bahri & Rahayu (2023) dengan menggunakan media tersebut dalam proses kegiatan belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mutmainnah, Bahri, & Rahayu, 2023).

Berdasarkan pembahasan ini menegaskan bahwa penerapan media explosion box pada kelas eksperimen secara signifikan lebih berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media explosion box adalah metode yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, asalkan dipilih dengan cermat sesuai dengan materi, struktur, dan prinsip-prinsip pembelajaran yang berlaku.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dengan menguji normalitas dan homogenitas distribusi, serta hasil rata-rata Post-test di kelas eksperimen mencapai 75.26, dilanjutkan dengan uji t yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media smart explosion box secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV sekolah dasar. Kesimpulan dari analisis

adalah bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima, sementara hipotesis nol (Ho) ditolak. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media smart explosion box berhasil memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Sebagai hasilnya, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan untuk mengadopsi media explosion box dalam proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan pencapaian belajar siswa. Peningkatan atau pencapaian siswa yang mencapai atau melampaui KKM menandakan keberhasilan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Adawiyah, T. A., Harso, A., & Nassar, A. (2020). Hasil belajar IPA berdasarkan gaya belajar siswa. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 1-8. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1636>
- Ardiansyah, H., Riswanda, J., & Armanda, F. (2021). Pengaruh model PBL dengan pendekatan stem terhadap kompetensi kognitif peserta didik pada materi sistem pencernaan kelas XI di SMA/MA. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 46-51. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v7i1.9507>
- Aslamiyah, N., & Abun, R. (2022). Profesionalisme Guru Sebuah Tuntutan Dalam Era Perubahan Sebagai Wujud Penguatan Manajemen Pendidikan Islam. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 6(2), 148-160. <http://dx.doi.org/10.24127/att.v6i2.2378>
- Bani, E. A. S., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Juga Penerapan dan Relevansi dalam Kehidupan Di Era Teknologi Generasi Milenial. *Syntax Idea*, 3(4), 749-762. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i4.1167>
- Deviana, E. (2021). Pengaruh Media Explosion Box Dalam Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(4), 163-171. <https://doi.org/10.24815/jimps.v6i4.22271>
- Dywan, AA, & Airlanda, GS (2020). Efektivitas model pembelajaran project based learning berbasis STEM dan tidak berbasis STEM terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Basicedu*, 4 (2), 344-354. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.353>
- Efiani, N., Al Fuad, Z., & Marlina, C. (2020). Penggunaan Media Explosion Box Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/75>
- Fajriwasti, Y., Lestari, S. I., Alfarisi, S., & Sunarti, S. (2022). Pengelolaan Media Pembelajaran di tingkat MI/SD. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 8(1), 21–28. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v8i1.424>
- Iskandar, D. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi report text

- melalui pembelajaran berdiferensiasi di kelas IX. A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 123-140. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.48>
- Islamy, C., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik:(Studi pada Siswa Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 1-15. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p1-15>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156. <https://doi.org/10.46799/jurnalsyntaxtransformation.v1i5.69>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Mutmainna, M., Bahri, A., & Rahayu, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Bercerita melalui Media Pembelajaran Exploding Box Siswa Kelas 2 SDN No. 146 Inpres Bontokanang Kabupaten Takalar. *Journal on Education*, 6(1), 4820-4837. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3640>
- Nurdin, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Mendongeng di Masa Pandemi Covid 19. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 43-52. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.75>
- Pagarra, H. S. (2022). *Media Pembelajaran*. Bdan Penerbit UNM.
- Rambung, O. S., Sion, S., Bungamawelona, B., Puang, Y. B., & Salenda, S. (2023). Transformasi Kebijakan Pendidikan Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 598-612. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/63>
- Rizkita, K., & Saputra, B. R. (2020). Bentuk penguatan pendidikan karakter pada peserta didik dengan penerapan reward dan punishment. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 69-73. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1991599>
- Sipnatori, 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/ijsme.v3i1.5866>
- Sufajar, D., & Qosyim, A. (2022). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa

- Smp Pada Pembelajaran Ipa Di Masa Pandemi Covid-19. *PENSA: e-jurnal pendidikan sains*, 10(2), 253-259.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/45054>
- Tarigan, F. E. D. B., & Yarshal, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Kelas VI SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(1), 523-530.
<https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.326>
- Wijayanti, F. D., Utomo, H. B., WIRANATA, I. D., & Lestaringrum, A. (2023). Explosion Box: Media interaktif guna meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. *ABATA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 29-38.
- Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1), 70-92.
<https://doi.org/10.52849/apokalupsis.v13i1.41>