

Penerapan Media Explosion Box dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1 Pada Pelajaran Sosiologi di SMA N 6 Padang

Farah Nabilla¹, Desri Nora AN^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: desrinora1512@gmail.com.

Abstract

This research is motivated by the low activity of students in learning sociology at SMAN 6 Padang, especially in class XI IPS 1. The right effort to increase student activity in learning sociology in class XI IPS 1 is to apply explosion box media. The purpose of this study was to analyze how the application of the explosion box in increasing the activity of class XI IPS 1 student. This research method used classroom action research with a research sample of 39 students. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation with research instruments, namely observation sheets and interview guidelines with quantitative descriptive analysis techniques. The theory used by researchers in this study is the behavioristic theory according to Thorndike. The results of this study prove that the application of explosion boxes can increase the activity of class XI IPS 1 SMA N 6 Padang students in the 2021/2022 academic year with the percentage before using the explosion box is 28.2% then after using the explosion box media it increases in cycle 1 50.6%, then in the second cycle increased to 74.0%. Learning using explosion box media can increase student activity because it involves students as a whole and makes students creative and active in receiving learning. So it can be concluded that the explosion box media is suitable for increasing the activity of class XI IPS 1 SMAN 6 Padang students.

Keywords: Explosion Box; Student activity; Sociology Learning.

How to Cite: Nabilla, F. & Nora, D. (2022). Penerapan Media Explosion Box dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1 Pada Pelajaran Sosiologi di SMA N 6 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 1(3), 189-197.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

Pendahuluan

Pendidikan pada kenyataannya merupakan usaha sadar tentang pembentukan individu yang berkualitas. Pendidikan mempunyai fungsi nyata sebagai media yang mendorong perkembangan dan pertumbuhan potensi manusia yang sebesar-besarnya. Menurut Rosnaeni, pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran berbasis teknologi dengan cepat serta pembelajaran yang memadukan intelektual, keterampilan dan sikap dengan penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi (Rosnaeni, 2021). Kemajuan teknologi memiliki dampak yang besar dalam semua bidang kehidupan manusia sebab, pendidikan sebagai komponen tidak terlepas dari proses pendewasaan manusia, tentunya di satu sisi memiliki kontribusi yang besar di satu sisi untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan di sisi lain untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga diperlukan untuk mencapai mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Pembelajaran abad 21 mengharuskan guru untuk lebih kreatif dan inovatif serta memiliki *soft skill* dan keterampilan dalam dunia pendidikan. Menurut Askabul Kirom, Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan dan tata cara mengorganisasikan serta menciptakan suatu sistem belajar mengajar dengan berbagai metode, guna untuk mendapatkan hasil yang optimal (Kirom, 2017). Guru memiliki peran sebagai fasilitator dan motivator dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar. Namun kenyataannya banyak kompetensi yang ingin dicapai oleh guru maupun peserta didik tidak tercapai, karena pelaksanaan pembelajaran yang kurang bermakna. Kegiatan pembelajaran akan bermakna jika

peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Octaviani, 2017).

Sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menginspirasi siswa dalam mengamati, mengajukan pertanyaan dan mengungkapkan dengan minat yang lebih besar apa yang telah mereka dapatkan atau ketahui setelah memperoleh materi pembelajaran. Hal yang paling mendasar dari lahirnya kurikulum 2013 adalah penekanan terhadap proses pembelajaran yang diterapkan guru sebagai upaya peningkatan kualitas produk pendidikan sebab pembelajaran dilakukan untuk mengajak peserta didik agar bersedia melakukan proses belajar tanpa adanya tekanan dan paksaan dari luar dirinya (Desri Nora, 2014). Menurut Yusuf, kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum sebelumnya lebih menekankan pada ketiga aspek, yaitu membentuk siswa berakhlak mulia (afektif), berketerampilan (psikomotorik), dan berpengetahuan (kognitif) yang berkesinambungan (Yusuf, 2018). Oleh karena itu untuk mencapai tujuan dari kurikulum 2013 di era 4.0 maka pendidikan harus mengalami perubahan ke arah yang lebih baik untuk mengimbangi perkembangan teknologi.

Adapun hasil temuan pada saat proses pembelajaran sosiologi terlihat siswa kelas XI IPS 1 masih banyak yang tidak aktif selama proses pembelajaran, hal ini dilihat dari sedikitnya siswa dalam mengajukan pertanyaan, merespon guru. Tak hanya itu, pembelajaran yg berlangsung masih berjalan satu arah saja. Hal ini disebabkan karna kurang menariknya media yg digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Biasanya media yg digunakan oleh guru pada saat pembelajaran sosiologi selama ini hanya berupa PPT. Oleh karena itu peneliti menawarkan media *explosion box* yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan oleh data presentase keaktifan siswa yang ditemui peneliti saat melakukan observasi di SMAN 6 Padang yaitu:

Tabel 1. Presentase Keaktifan Siswa Pada Materi Kelompok Sosial Kelas XI IPS 1,2 dan 3

No.	Aspek	Persentase (%)		
		IPS1 N=39	IPS2 N=35	IPS3 N=34
1.	Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajar	25,6%	57,1%	41,1%
2.	Berpartisipasi dalam pemecahan masalah	17,9%	40,0%	32,3%
3.	Bertanya kepada guru atau siswa lain	15,3%	37,1%	35,2%
4.	Mencari informasi dalam pemecahan masalah	28,4%	51,4%	55,8%
5.	Ikut serta dalam diskusi kelompok	35,8%	62,9%	58,8%
6.	Menilai kemampuan diri	20,5%	45,7%	38,2%
7.	Berlatih memecahkan masalah	25,6%	37,1%	35,5%
8.	Menyimpulkan materi	56,4%	74,3%	76,4%

Sumber: Buku rekapitulasi penilaian siswa

Kelas XI IPS 2 memiliki presentase keaktifan siswa tertinggi yaitu dengan rata-rata 50,7%. Lalu pada urutan kedua kelas XI IPS 3 mendapatkan rata rata presentase keaktifan siswa sebesar 46,6%. Adapun XI IPS 1 memiliki persentase terendah dalam keaktifan siswa pada saat kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan rata-rata 28,1%. Pada tabel presentase ini dapat dilihat bahwa permasalahan keaktifan di kelas XI IPS 1 cukup rendah, hal ini dapat dilihat bahwa hanya indikator menyimpulkan materi yang hanya terpenuhi 50% dari indikator lainnya. Siswa hanya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dikelas pada saat mencatat atau menyimpulkan pembelajaran saja. Untuk itu peneliti menilai adanya permasalahan keaktifan siswa pada kelas maka dari itu langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan diatas ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.

Hal ini disebabkan karena belum efektifnya penerapan media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran sosiologi, oleh sebab itu pada strategi pembelajaran mesti menerapkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa agar dapat meningkatkan penilaian harian siswa. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan belajar yang telah disepakati (Ravik Karsidi, 2018). Salah satu ciri media pembelajaran yaitu bahwa media membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa

oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi yang terpenting adalah media itu di siapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2019). Oleh sebab itu, media pembelajaran yang ingin dipakai dalam penelitian ini ialah *media explosion box*.

Media *explosion box* ini merupakan media pembelajaran grafis berjenis visual. Media pembelajaran *Explosion box* merupakan media pembelajaran yang berupa kotak meledak berbentuk kubus yang jika dibuka didalamnya terdapat beberapa penjelasan dan gambar serta soal yang bisa menjadikan siswa aktif, serta dapat berpikir sambil berdiskusi dalam menjawab butir soal yang ada di dalam kotak tersebut (Friska Dhamayanti, 2020). Sedangkan (Hayai, 2020) mengungkapkan bahwa media *Explosion box* adalah media yang berbentuk kotak dan ketika kotak dibuka, keempat sisi kotak tersebut membentuk jaring-jaring kotak serta akan muncul teks atau gambar menurut materi pembelajaran yang akan diterapkan. Adapun menurut (R A Endah, 2017) mengungkapkan ketika kita membuka media *explosion box* tersebut maka akan tampak rangkaian dari komponen-komponen box yang mekar, bertingkat secara sistematis sehingga terlihat sangat menarik apalagi saat dihiasi komponen berupa gambar, tulisan, dekorasi, box kecil, dan lainnya. Oleh sebab itu dalam penerapan *media explosion box* siswa diminta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun keunggulan dari media *explosion box* ini yaitu (1) meningkatkan rasa ingin tahu dengan cara mengisi *layer* kotak tersebut dengan perasaan terkejut ketika membukanya, (2) adanya gambar dan tulisan menarik yang dapat dibuka dan ditarik serta dapat memberi ketertarikan dalam kotak tersebut, (3) dapat diisi dengan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan sesuai kebutuhan, (4) mengembangkan kreatifitas pendidik dan peserta didik (5) membuat pembelajaran menjadi lebih rinci dan mudah dipahami.

Penelitian ini menggunakan teori behavioristik menurut Thorndike. Teori belajar behavioristik lebih menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak dan nyata sehingga orang yang belajar menjadi kreatif dan produktif, dapat berkomunikasi dan berfikir secara *linear* dan *konvergen* (Nurdyansyah, 2019). Menurutnya, belajar merupakan peristiwa terbentuknya stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respons tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati hanyalah perubahan yang ditampilkan dalam bentuk tindakanya asosiasi (koneksi) antara peristiwa yang disebut dengan *Stimulus* dan *Respon* (Hermansyah, 2020).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka media pembelajaran *explosion box* dapat memberikan suatu solusi bagi guru untuk menstimulasi siswa sehingga mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab akan pembelajarannya secara mandiri dan kelompok sebab proses menganalisis informasi akan menjadi lebih efektif. Peneliti melihat tingkat keaktifan siswa pada mata pelajaran sosiologi rendah sehingga mempengaruhi penilaian harian siswa. Oleh karena itu permasalahan ini harus diteliti lebih lanjut agar ditemukan solusi yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran *explosion box*. Oleh karena itu pada artikel ini peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian mengenai penerapan media *explosion box* dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS 1 pada pelajaran sosiologi di SMA N 6 Padang tahun ajaran 2021/2022 yang telah dibuktikan dengan keabsahan data yang telah di dapat oleh peneliti.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model spiral kemmis dan Mc taggart. Pada desain penelitian ini menggunakan 4 tahapan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu, *planning* (pelaksanaan), *action* (tindakan), pengamatan dan *refleksi* yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas kegiatan pembelajaran dikelas. Penelitian ini berfokus pada proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Mei hingga bulan Juni pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 yang dilaksanakan di SMAN 6 Padang. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 6 Padang dengan jumlah siswa dalam kelas yaitu 39 siswa yang terdiri dari 21 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Dalam penelitian ini tindakan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media *explosion box* untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang relevan dengan penelitian yang sedang berlangsung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilihat dari syarat dalam memenuhi kategori sebagai berikut: siswa yang mendapat rentang keaktifan ≥ 61 atau setara dengan 61% (Arikunto, 2006). maka pembelajaran dinyatakan tuntas dalam artian penerapan media pembelajaran *explosion box* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS1 pada mata pelajaran sosiologi SMAN 6 Padang tahun ajaran 2021/2022.

Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan penelitian ini peneliti melakukan penelitian sebanyak dua siklus, siklus 1 terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Adapun hasil penelitian ini peneliti kaitkan dengan teori behavioristik, sebab penerapan media *explosion box* dalam meningkatkan keaktifan siswa ialah membutuhkan stimulus dan respon. Adapun dalam pengaplikasiannya dalam penerapan media *explosion box* yaitu pada kegiatan pembelajaran siswa diminta untuk berfikir kreatif dan aktif dalam mengisi setiap *layer* media tersebut. Maka dari itu untuk mewujudkan tujuan tersebut peneliti memberikan sebuah stimulus berupa arahan untuk cara mengaplikasikan media *explosion box* ini dan mengharapkan respon siswa berupa tanggapan siswa dalam mengaplikasikan media *explosion box* ini dengan cara memberi *reward* agar siswa lebih terpacu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun hasil yang dipaparkan oleh peneliti pada pembahasan kali ini yaitu hasil lembar observasi yang dilaksanakan di kelas XI IPS 1 SMAN 6 Padang.

Pra Tindakan

Pada tahap ini peneliti sebelum melakukan penelitian mengenai penerapan media *explosion box* dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS 1 pada mata pelajaran sosiologi di SMA N 6 Padang yang pada awalnya guru menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan pada saat kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa pada kelas XI IPS 1. Observasi dilakukan pada hari Sabtu, 14 Mei 2022 di kelas XI IPS 1 pada jam pembelajaran pertama dan kedua. Berdasarkan observasi awal dengan menggunakan lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Lembar Observasi Keaktifan Siswa Pra Tindakan di Kelas XI IPS I SMA N 6 Padang

No.	Indikator Keaktifan Siswa	Skor
1.	Ikut serta dalam pelaksanaan tugas belajar	43,5%
2.	Ikut berpartisipasi dalam pemecahan masalah	28,2%
3.	Bertanya	15,4%
4.	Menemukan berbagai informasi	20,5%
5.	Diskusi kelompok	38,4%
6.	Mengevaluasi kemampuan dan hasil yang diperolehnya	25,6%
7.	Melatih diri dalam memecahkan soal	17,9%
8.	Mencatat dan menyimpulkan materi	35,8%
	Rata-rata	28,2%

Sumber: diolah dari data lembar observasi keaktifan siswa kelas XI IPS 1 SMA N 6 Padang

Berdasarkan data di atas menunjukkan skor keaktifan belajar siswa XI IPS 1 SMA N 6 Padang masih rendah yang diukur dari 8 indikator keaktifan siswa yang telah ditentukan. Adapun nilai rata-rata dari indikator keaktifan siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 6 Padang yaitu 28,2% dengan skor terendah pada indikator bertanya kepada siswa atau guru lain jika belum memahami permasalahan yang dihadapi yaitu 15,4% dan skor tertinggi pada indikator Ikut serta dalam pelaksanaan tugas belajar yaitu 43,5%. Dari hasil pengamatan peneliti pada saat pra tindakan mengenai keaktifan siswa yang cukup rendah, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penerapan media *explosion box* pada pertemuan selanjutnya guna untuk meningkatkan keaktifan siswa yang akan dilihat dari hasil observasi menurut delapan indikator keaktifan.

Siklus 1

Pada siklus 1 dilaksanakan 2 kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 16 Mei 2021 pada jam pertama sampai jam kedua. Pada siklus satu materi pembelajaran yaitu hakikat integrasi sosial. Adapun Pada Pertemuan kedua kedua dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x 45 menit) pada hari Sabtu tanggal 21 Mei 2022 di kelas XI IPS 1 SMAN 6 Padang pada jam ke pertama dan kedua dengan indikator pengertian integrasi sosial menurut para ahli.

Tabel 3. Data Hasil Observasi peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Siklus I pertemuan pertama dan dua

No.	Indikator Keaktifan Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Peningkatan	Rata-rata
		Jlh	%	Jlh	%		
1.	Ikut serta dalam belajar	22	56,4%	25	64,1%	7,7%	60,2%
2.	Ikut berpartisipasi	20	51,3%	23	59,0%	7,7%	55,1%
3.	Bertanya	17	43,6%	19	48,7%	5,1%	46,1%
4.	menemukan berbagai informasi	16	41,0%	18	46,1%	5,1%	43,5%
5.	diskusi kelompok	27	69,2%	30	76,9%	7,7%	73,0%
6.	Mengevaluasi hasil yang diperolehnya	14	35,9%	17	43,6%	7,7%	39,7%
7.	Melatih diri dalam memecahkan soal	13	33,3%	18	46,1%	12,8%	39,7%
8.	menyimpulkan materi	17	43,6%	20	51,3%	7,7%	47,4%
Rata-rata		46,7%		54,5%			50,6%

Sumber: Hasil perhitungan pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

Berdasarkan perbandingan pertemuan pertama dan kedua pada tabel diatas terlihat bahwa adanya peningkatan pada keaktifan siswa meskipun tidak terlalu signifikan. Pada pelaksanaan penerapan media *explosion box* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada kelas XI IPS I ini peneliti melihat masih ada beberapa siswa yang masih pasif dalam menerima pembelajaran menggunakan media *explosion box*, sebab beberapa siswa masih bingung dan belum paham dalam pengaplikasian media ini. Adapun dalam penerapannya kelas menjadi ribut yang mengakibatkan fokus atau konsentrasi beberapa siswa menjadi buyar. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori behavioristik yang menekankan pada stimulus dan respon. Pada siklus I ini stimulus dan respon siswa dalam menerima pembelajaran sudah cukup baik dari sebelumnya namun masih ada beberapa siswa yang masih pasif dalam pembelajaran. hal inilah yang akan peneliti perbaiki untuk siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Selain ini peningkatan pada setiap pertemuan dapat dilihat dari pertemuan pertama pada tanggal 16 Mei 2022 memperoleh rata-rata sebanyak 46,7% dari 8 indikator yang telah ditentukan, lalu meningkat pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2022 dengan rata-rata 54,5%. Adapun peningkatan disetiap indikatornya dapat dilihat sebagai berikut: indikator (ikut serta dalam pelaksanaan tugas belajar) yaitu 7,7%, (ikut berpartisipasi dalam pemecahan masalah)7,7%, bertanya kepada siswa atau guru lain jika belum memahami permasalahan yang dihadapinya 5,1%, mencoba menemukan berbagai informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah 5,1 %, melaksanakan diskusi kelompok sesuai arahan guru 7,7%, mengevaluasi kemampuan dan hasil yang diperolehnya 7,7%, melatih diri dalam memecahkan soal 12,8%, mencatat dan menyimpulkan materi 7,7%. berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa peningkatan paling tinggi yaitu pada indikator melatih diri dalam memecahkan soal 12,8%. Adapun rata-rata pada siklus I diperoleh skor 50,6%.

Berdasarkan pengamatan pada siklus I pertemuan pertama dan kedua peneliti dan guru sosiologi melihat bahwa adanya perubahan pada keaktifan siswa, namun perubahan tersebut masih terlihat banyaknya siswa yang masih belum mencapai target keaktifan dimana pada penelitian ini kriteria ketuntasan yang ingin peneliti capai yaitu 61%, hal ini terlihat pada perbandingan selama pembelajaran siklus 1 pertemuan satu dan dua. Dari hasil wawancara dengan siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa: (a) Siswa mengungkapkan bahwa saat menjawab pertanyaan masih ada beberapa teman kelompoknya yang belum aktif dan ikut berpartisipasi didalam kelompok yang telah dibagi oleh guru dan hanya mengandalkan ketua kelompok untuk menjawab pertanyaan , (b) Masih ada beberapa orang siswa yang pasif dalam artian belum mampu untuk menilai kemampuan diri atau mengemukakan pendapatnya, (c) Beberapa siswa mengungkapkan pembelajaran dengan media *Explosion box* membuat siswa menjadi antusias, senang dan aktif namun kelas menjadi ribut.

Berdasarkan hal diatas peneliti dan guru bidang studi mencari solusi untuk memecahkan permasalahan sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran lebih meningkat lagi. Peneliti dan guru memutuskan untuk melanjutkan proses pembelajaran pada siklus II dengan media *Explosion box*, akan tetapi peneliti dan guru membuat perubahan pada: (a) Setiap siswa dipersilahkan untuk mengambil nomor lot yang telah disediakan oleh peneliti dan guru, (b) Setiap siswa diberi kesempatan untuk memilih gambar yang akan dianalisis pada layer ke-3 didalam *Explosion box*, (c) Setelah siswa menganalisis gambar yang telah dipilih,

siswa dipilih random untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai analisis gambar yang telah di kerjakan, (d) Guru dan peneliti memberikan pujian dan reward berupa hadiah yang telah dipersiapkan kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media *Explosion box*. (e) Siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari selama menggunakan media *Explosion box* dikelas XI IPS 1 SMA N 6 Padang.

Siklus II

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus 1 peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi memutuskan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi pembelajaran sosiologi dilakukan dengan menggunakan media *explosion box*. Pada siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x 45 menit) pada hari senin tanggal 23 Mei 2022 dikelas XI IPS 1 SMAN 6 Padang pada jam ke pertama dan kedua dengan indikator faktor-faktor integrasi sosial dan Pada siklus II pertemuan keempat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x 45 menit) pada hari senin tanggal 23 Mei 2022 dikelas XI IPS 1 SMAN 6 Padang pada jam ke pertama dan kedua dengan indikator bentuk-bentuk integrasi sosial.

Tabel 4. Data Hasil Observasi peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Siklus II pertemuan ketiga dan keempat

No	Indikator Keaktifan Siswa	Pertemuan 3		Pertemuan 4		Peningkatan %	Rata-rata
		Jlh	%	Jlh	%		
1.	Ikut serta dalam belajar	31	79,5%	36	92,3%	12,8%	85,9%
2.	Ikut berpartisipasi	29	74,3%	33	84,6%	10,3%	79,4%
3.	Bertanya	20	51,2%	26	66,7%	15,5%	58,9%
4.	Mencoba menemukan berbagai informasi	23	59,0%	32	82,0%	23,0%	70,5%
5.	diskusi kelompok	35	89,7%	37	94,9%	5,2%	92,3%
6.	Mengevaluasi hasil yang diperolehnya	19	48,7%	28	71,8%	23,1%	60,2%
7.	Melatih diri dalam memecahkan soal	24	61,5%	30	76,9%	15,4%	69,2%
8.	menyimpulkan materi	26	66,7%	33	84,6%	17,9%	75,6%
Rata-rata		65,7%		81,7%			74,0%

Sumber: Hasil perhitungan pertemuan ketiga dan pertemuan keempat

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa perbandingan pada siklus II pertemuan ketiga dan keempat mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada indikator Ikut serta dalam pelaksanaan tugas belajar terdapat presentase 12,8%, Ikut berpartisipasi dalam pemecahan masalah 10,3%, Bertanya kepada siswa atau guru lain jika belum memahami permasalahan yang dihadapinya 15,5%, Mencoba menemukan berbagai informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah 23,0%, Melaksanakan diskusi kelompok sesuai arahan guru 5,2%, Mengevaluasi kemampuan dan hasil yang diperolehnya 23,1%, Melatih diri dalam memecahkan soal 15,4% dan indikator Mencatat dan menyimpulkan materi 17,9%. Adapun rata-rata pada pertemuan ketiga yaitu 65,7% dan meningkat pada pertemuan keempat menjadi 81,7%. Adapun rata-rata pada siklus II ini yaitu 74,0%.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan skor indikator keaktifan siswa pada mata pelajaran sosiologi. Rencana perbaikan yang direncanakan pada siklus I dapat dilaksanakan dengan baik pada siklus II. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus II dimana ada 8 indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran sosiologi yang telah mencapai kriteria minimal yang telah ditentukan yaitu sebesar 74,0%. Pembelajaran sosiologi dengan media *explosion box* baik pada siklus I maupun siklus II, menunjukkan adanya aktivitas-aktivitas yang membuktikan peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sosiologi, hal ini tesusun kedalam tabel perbandingan siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 5. Data Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Observasi Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 6 Padang

No.	Indikator Keaktifan Siswa	Deskripsi	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Ikut serta dalam belajar	Mengikuti kegiatan pembelajaran sosiologi dan mengerjakan tugas yang diberikan	60,2%	85,9%	25,7%
2.	Ikut berpartisipasi	Ikut serta dan aktif jika ada pertanyaan/soal yang harus di selesaikan pembahasannya	55,1%	79,4%	24,3%
3.	Bertanya	Berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar jika tidak mengerti akan materi pembelajaran	46,1%	58,9%	12,8%
4.	Mencoba menemukan berbagai informasi	Mencari atau menemukan berbagai materi dari beberapa sumber belajar yang ada	43,5%	70,5%	27,0%
5.	Diskusi kelompok	Ikut serta dalam pelaksanaan kegiatan kelompok	73,0%	92,3%	19,3%
6.	Mengevaluasi hasil yang di peroleh	Melakukan penilaian kepada diri sendiri seperti berani mengemukakan pendapat dikelas	39,7%	60,2%	20,5%
7.	memecahkan soal	Mencoba belajar menyelesaikan suatu soal-soal atau identifikasi masalah dalam pembelajaran yang diminta guru	39,7%	69,2%	29,5%
8.	menyimpulkan materi	Menyimpulkan dan mencatat hasil pembelajaran yang telah dipelajari	47,4%	75,6%	28,2%
Rata-rata			50,6%	74,0%	23,4%

Sumber: Pengamatan siklus I dan siklus II

Berikut ini penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan indikator keaktifan siswa yang meliputi:

Pertama, indikator ikut serta dalam pelaksanaan tugas belajar. Menurut sudjana dalam (Winarti, 2013) menyatakan bahwa maksud dari indikator ikut serta dalam pelaksanaan tugas belajar ialah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya. Adapun pada kenyataannya dikelas XI IPS 1 yaitu faktor yang mempengaruhi indikator ini ialah peserta didik diminta untuk ikut serta pada saat pelaksanaan tugas belajar yang diberikan oleh guru sosiologi dalam artian siswa hadir dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Selain itu siswa diminta untuk aktif dalam menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama. Realita tentang indikator ini sejalan dengan pendapat Endahwuri dalam (Intan Firdawati dan Wahyu Hidayat, 2018) yang menyatakan bahwa aktivitas siswa yang diperlukan adalah kegiatan yang meliputi keaktifan, kegiatan, dan kesibukan. Adapun dalam menerapkan *Media explosion box* indikator ikut serta dalam pelaksanaan tugas belajar ini mengalami peningkatan mulai dari siklus I dari 60,2% menjadi 85,9% pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I dan siklus II sebanyak 25,7%.

Kedua, indikator ikut berpartisipasi dalam pemecahan masalah. Pada kegiatan yang telah dijalankan dengan menggunakan media *explosion box* ini ialah siswa diminta untuk menganalisis contoh gambar tentang faktor-faktor dan bentuk-bentuk integrasi sosial yang berada dalam layer media *explosion box* yang telah disediakan serta siswa diminta untuk berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah pada gambar tersebut. Hal ini sependapat dengan (Wibowo, 2016) yang menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, sosial dan keterlibatan siswa dalam belajar, membuatnya aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pada indikator ini terdapat peningkatan persentase keaktifan siswa siklus I sebesar 55,1% lalu meningkat menjadi 79,4% pada siklus II. Hal ini membuktikan peningkatan pada kedua siklus ini sebesar 24,3%.

Ketiga, indikator bertanya kepada siswa lain atau guru jika belum memahami permasalahan yang dihadapi. Pada indikator bertanya kepada siswa lain atau guru jika belum memahami permasalahan yang dihadapi oleh siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I dan siklus II dengan menggunakan media *explosion box*, karena media ini memberikan ruang bagi siswa yang belum memahami materi pembelajaran yang telah di sampaikan dan didiskusikan oleh siswa lain dengan cara mengemukakan pendapat jika belum

memahami isi materi dalam setiap sisi box yang sudah di presentasikan oleh siswa lainnya. Kenyataan ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Winarti tentang indikator bertanya kepada siswa lain atau guru yaitu apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya yaitu jika tidak memahami materi/ penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada guru/siswa lain (Winarti, 2013). Adapun persentase pada indikator ini yaitu 46,1% pada siklus I dan 58,9% pada siklus II yang mengalami peningkatan. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwa pada kedua siklus ini mengalami peningkatan sebesar 12,8%.

Keempat, indikator mencoba menemukan berbagai informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah. Dengan menggunakan media *explosion box* dalam kegiatan pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS I SMA N 6 Padang dapat meningkatkan kemandirian siswa untuk menemukan informasi dari sumber bacaan atau referensi yang didapatkan baik itu buku cetak sosiologi kelas XI maupun dari internet yang terkait dengan materi integrasi sosial kemudian di aplikasikan kepada *layer* yang ada di dalam *explosion box*. Kenyataan yang dilaksanakan pada indikator ini sependapat dengan Winarti yang mengungkapkan bahwa indikator berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah maksud indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi /cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah/soal, yaitu siswa mencari informasi dari buku atau sumber lainnya (Winarti, 2013). Adapun persentase pada indikator ini juga mengalami peningkatan pada siklus satu sebesar 43,5% lalu meningkat pada siklus II menjadi 70,5%. Oleh karena itu peningkatan dari kedua siklus ini sebesar 27,0%.

Kelima, indikator melaksanakan diskusi kelompok sesuai arahan guru. Dengan menggunakan media *explosion box* dalam kegiatan pembelajaran sosiologi maka dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar yang mana pada penerapannya siswa ikut serta dalam diskusi kelompok baik itu menanggapi, memberi saran maupun memberikan Realita ini sejalan dengan pendapat Nurhayati, yang menyatakan bahwa Bentuk bentuk keaktifan siswa dalam pebelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti diskusi kelompok ,mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas dan mampu mempresentasikan hasil laporan (Nurhayati, 2020). Peningkatan pada indikator ini terdapat pada persentase 73,0% di siklus I lalu mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92,3%. Dapat dilihat peningkatan kedua siklus ini sebesar 19,3%.

Keenam, indikator mengevaluasi kemampuan dan hasil yang diperolehnya. Dengan menggunakan media *explosion box* dalam kegiatan pembelajaran sosiologi pada indikator ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Dalam pelaksanaan yang dilakukan pada kedua siklus menemukan fakta bahwa siswa berani mengemukakan pendapat didalam kelas jika merasa jawaban dari hasil yang di dapatkan benar serta siswa mencoba melatih dirinya seperti mengerjakan soal setelah dijelaskan oleh guru. Adapun pendapat yang sejalan menurut Riry ialah keterlibatan siswa secara langsung diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam aktivitas belajarnya dan hasil belajar yang diperolehnya sehingga mencapai standar kompetensi yang ditetapkan (Mardiyani, n.d.). Hal ini ditunjukkan dalam persentase siklus I sebesar 39,7% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 60,2%. Dari kedua siklus tersebut mengalami peningkatan sebesar 20,5%.

Ketujuh, indikator melatih diri dalam memecahkan soal. Dengan menggunakan media *explosion box* dalam pembelajaran sosiologi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mencoba melati diri untuk memecahkan masalah-masalah soal, dimana dengan menganalisis masalah peserta didik di minta untuk mencoba belajar menyelesaikan soal-soal atau identifikasi masalah dalam pembelajaran terkait dengan materi integrasi sosial yang diminta guru dari berbagai sumber pembelajaran yang relevan dan kemudian di aplikasikan kedalam *layer* media *explosion box*. Pendapat yang sejalan dengan kegiatan penelitian ini ialah menurut (Raehang, 2014), ia menyatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan aktif apabila siswa merespon atau menanggapi pertanyaan-pertanyaan guru dalam pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru serta konsentrasi mengikuti pelajaran dari awal. Pada indikator ini terlihat persentase keaktifan dalam melatih diri dalam memecahkan masalah-masalah soal yaitu sebesar 39,7% dan mengalami peningkatan sebesar 69,2%. Dapat dilihat pada kedua siklus tersebut mengalami peningkatan sebesar 29,5%.

Kedelapan, indikator menyimpulkan materi/informasi yang telah diperoleh guna untuk menyelesaikan tugas belajar selanjutnya. Dengan menerapkan media *explosion box* dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS I SMA N 6 Padang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Adapun pendapat menurut Ismail bahwa menyimpulkan atau meringkas hasil belajar secara rinci merupakan suatu strategi pengorganisasian, pengajaran dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas (Ismail, 2011). Adapun persentase pada indikator ini sebesar 47,4% siklus I dan meningkat menjadi 75,6% pada siklus II. Peningkatan pada kedua siklus ini sebesar 28,2%.

Dari data hasil lembar observasi keaktifan siswa diatas terlihat jelas bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran sosiologi yang ditunjukkan dengan rata rata peningkatan siklus I dan siklus II yaitu 23,4%, yang pada awalnya siklus I mendapatkan skor sebesar 50,6% sedangkan pada siklus II

terjadi peningkatan menjadi 74,0%. Pada siklus I ini pembelajaran sosiologi dikelas XI IPS I sudah mengalami peningkatan dari sebelumnya karena media *explosion box* ini memberikan ruang untuk siswa dalam mengembangkan kreatifitas dan antusiasnya dalam mengisi setiap bagian layer media *explosion box* ini dan siswa dapat berdiskusi serta belajar mengemukakan argument dari sumber bacaan yang didapat, namun adanya kendala pada siklus I ini ialah kelas menjadi ramai dan ribut karena perdebatan pendapat serta masih ada beberapa siswa yang masih pasif atau belum berani untuk mengemukakan pendapatnya. Adapun hasil persentase pada siklus I ini sebesar 50,6%. Selanjutnya untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I peneliti dan guru sosiologi melakukan Refleksi atas penemuan yang belum sesuai target.

Berikut ini bentuk perbaikan pada proses pembelajaran sosiologi dikelas XI IPS I adalah a). setiap siswa dipersilahkan untuk mengambil nomor lot yang telah disediakan oleh peneliti dan guru, b). setiap siswa diberi kesempatan untuk memilih gambar yang akan dianalisis pada layer ke-3 didalam *explosion box*, c). setelah siswa menganalisis gambar yang telah dipilih, siswa dipilih random untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai analisis gambar yang telah di kerjakan, d). guru dan peneliti memberikan applus dan *reward* berupa hadiah yang telah dipersiapkan kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media *explosion box*, e). siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari selama menggunakan media *explosion box* dikelas XI IPS 1SMA N 6 Padang. Dari hasil refleksi tersebut maka peningkatan persentase keaktifan siswa pada siklus II meningkat menjadi 74,0%. Dari penjabaran kegiatan pembelajaran pada kedua siklus II diatas maka terbukti bahwa media *explosion box* mampu untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas XI IPS I pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 6 Padang.

Dalam penelitian ini peneliti memakai teori behavioristik oleh Thondrike tentang perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman yang berfokus pada peran dari belajar dalam meningkatkan tingkah laku individu melalui stimulus dan respon. Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran sosiologi disini terlihat setelah siklus kedua atau setelah siswa memahami dan ikut serta dalam penerapan media *explosion box* yang telah di ajarkan juga pada siklus I. Keaktifan siswa juga terlihat dari perubahan tingkah lakunya disetiap pertemuan baik dari pertemuan pertama, kedua, ketiga hingga pertemuan keempat. Hal ini sangat jelas dirasakan oleh peneliti dalam melihat peningkatan yang dialami oleh siswa.

Berdasarkan asumsi-asumsi yang dikemukakan oleh thordike menurut hukum kesiapan (*law of readiness*), pada saat melakukan penelitian peneliti menyiapkan siswa untuk memulai pembelajaran dengan berdo'a dan mengecek kebersihan kelas agar pembelajaran terasa lebih nyaman serta sebelum memulai pembelajaran dengan media *explosion box* peneliti memberikan pengarahan kepada siswa terlebih dahulu mengenai cara pengaplikasian media tersebut agar siswa tidak keliru pada saat pembelajaran nantinya. Hukum latihan (*law of exercise*), pada saat penerapan media *explosion box*, siswa diminta untuk membuat soal dan jawaban yang akan digunakan untuk diskusi kelas guna melatih siswa agar berani untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh hukum ini bahwa hubungan antara stimulus dan respon akan menjadi lebih kuat karena adanya latihan dan sebaliknya. Selanjutnya, hukum efek (*law of effect*), dilihat dari penerapan media *explosion box* yang diterapkan pada kelas XI IPS I yang memberikan efek atau pengaruh kepada siswa untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar yang di lihat dari 8 indikator keaktifan yang sudah di teliti oleh peneliti. Peneliti melihat pada saat penerapan media *explosion box* siswa mampu untuk mencari informasi terhadap pemecahan masalah/soal yang diberikan oleh guru atau teman sebaya, hal itulah yang menjadikan siswa lebih menguasai pembelajaran sosiologi dikelas. Adapun pada hukum efek ini menyatakan bahwa kuat atau lemahnya hubungan antara stimulus dan respon tergantung pada akibat yang ditimbulkannya. Dalam hukum sikap (*law of attitude*), pada penerapan media *explosion box* ini peneliti mengamati siswa dalam hal presentasi ataupun mengemukakan pendapat, siswa yang lain mendengarkan dan memberikan saran ataupun masukan kepada siswa yang tampil tanpa harus menjatuhkan lawan bicaranya meskipun masih ada siswa yang tidak sabar untuk menjawab pertanyaan yang mengakibatkan kelas menjadi ribut. Selain itu siswa yang dapat menjawab pertanyaan dan memberikan kritikan dan saran akan mendapatkan bingkisan dan nilai tambahan dari guru.

Oleh karena itu media *explosion box* dapat meningkatkan keaktifan siswa sebab media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif dan antusias siswa dalam menerima pembelajaran yang dilihat dari bagaimana siswa tersebut mencari informasi, melaksanakan diskusi kelompok serta pemecahan masalah secara individu yang dituangkan kedalam setiap layer media *Explosion box*. Hal lain yang membuat media *Explosion box* ini cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu siswa dapat bertukar pendapat, belajar cara mengkritik dan memberikan saran serta penambahan materi yang belum lengkap yang di presentasikan oleh temannya.

Kesimpulan

Pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 1 SMAN 6 Padang dengan menggunakan media pembelajaran *explosion box* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini terbukti dari meningkatnya keaktifan siswa yang dilihat dari indikator tertinggi keaktifan siswa dalam penerapan media *explosion box* dikelas XI IPS 1 yaitu indikator melaksanakan diskusi kelompok antusias siswa dalam menerima pembelajaran serta bagaimana siswa tersebut mencari informasi, dan indikator ikut serta dalam pelaksanaan tugas serta partisipasi dalam pemecahan masalah secara individu yang dituangkan kedalam setiap layer media *explosion box*. Hal lain yang membuat media *explosion box* ini cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu siswa dapat bertukar pendapat, belajar cara mengkritik dan memberikan saran serta penambahan materi yang belum lengkap yang di presentasikan oleh temannya. Adapun saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu diharapkan untuk proses belajar guru bidang studi menggunakan media seperti media *explosion box* dalam belajar yaitu menyikapi kelas untuk tidak terlalu ribut sebab media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif dan antusias siswa dalam menerima pembelajaran yang menyebabkan kelas menjadi sedikit ribut. Adapun hal lain yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya dalam menggunakan media yang sama diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu pemberian *reward* kepada siswa karena hal tersebut dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan membuat siswa semangat dalam belajar.

Daftar Pustaka

- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nora, D. (2014). *Implementasi Pembelajaran Tematik-Integratif di Sekolah Dasar Dalam Kurikulum 2013*. Padang: UNP.
- Friska, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion box Sub TEMA Energi Alternatif Untuk Melatih Keterampilan Berfikir Siswa Kelas III SD.
- Hayati, M. E. (2020). Pengaruh Media Roda Putar dan *Explosion Box* Terhadap Pengetahuan, Sikap Dalam Konsumsi Sayur Buah di MIN 10 Asahan Tahun 2020.
- Hermansyah, H. (2020). Analisis teori behavioristik (Edward Thorndike) dan implementasinya dalam pembelajaran SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*, 7(1), 15–25.
- Intan, F. & Wahyu, H. (2018). Hubungan Antara Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMK. *Jurnal Visipena*, 9(1).
- Ismail, M. U. H. I. (2011). Pemberian Rangkuman Sebagai. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1), 48–57.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Mardiyan, R. (2010). Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan Metode Bermain Peran (Role Playing).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurdyansyah, D. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 93.
- Rachang, R. (2014). Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Al-Ta'dib*, 7(1), 149–167.
- Ravik, K. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosda Karya Offsat.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Winarti. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, III, 123–132.
- Yusuf, W. F. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (SD). *Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (Sd)*, 20, 263–278