

Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar

Citra Islamy

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang

Email: citra.islamy.1804126@students.um.ac.id

I Nyoman Suputra

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang

Email: nyoman.suputra.fe@um.ac.id

Abstract

This research, which is a type of development research, collects data through interviews, observations, and questionnaires. The data collection instrument used was a questionnaire with the acquisition of the types of data, namely quantitative data and qualitative data. With the two types of data obtained, the researchers used two types of analytical techniques, namely quantitative data analysis and qualitative data analysis. By applying the Sugiyono model, this research succeeded in making an Explosion Box with a quality that was declared valid and very feasible so that it was allowed to be applied to Correspondence learning at SMKN 2 Blitar. The validation results in the very good category are the scores obtained from the material validators and media validators. Other validation evidence is provided by users or students with scores that fall into the very good category as well. In addition, the average post-test the experimental class was higher than the control class, which means that the Explosion Box was proven to be successful in increasing student learning outcomes. It is recommended to further researchers to be able to make new innovations in developing Explosion Box so that the increase in student learning outcomes can be seen more significantly.

Keywords: *Learning Media; Explosion Box; Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Upaya sadar dalam mematangkan peserta didik lewat macam-macam aktivitas berupa pembelajaran, binaan, dan/atau edukasi untuk kegunaannya di masa depan adalah definisi pendidikan yang dinyatakan oleh UUR.I. No. 2 Tahun 1989 Bab I Pasal 1. Selain itu, Nurkholis (2013) mengatakan bahwa pendidikan adalah tahapan perjalanan yang diperlukan agar mendapatkan sebuah kesempurnaan serta kesetaraan untuk kepentingan individu ataupun masyarakat dalam berkembang. Maka pada umumnya pendidikan dinamakan sebuah proses yang memberikan ilmu sehingga bagi siapapun yang menjalaninya menjadi terampil. Dengan adanya proses itulah, pendidikan dikatakan mampu untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri. Pendidikan dapat dilakukan dan diperoleh di mana saja, namun pada formal nya pendidikan biasa dilakukan di sekolah atau yang disebut dengan pendidikan terstruktur.

Pada pendidikan terstruktur atau sekolah formal terdapat suatu komponen dalam pengajaran yang merupakan bagian penting untuk menggapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang dinamakan dengan RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 yang membahas perihal Standar Proses menyebutkan bahwa RPP adalah desain kegiatan pembelajaran sebagai bentuk dalam menyiapkan kelancaran kegiatan belajar untuk satu atau beberapa kali pertemuan. Salah satu hal penting yang dipersiapkan dalam RPP adalah media ajar yang akan dipakai nantinya. Sebab dalam kegiatan belajar, elemen krusial yang harus dipikirkan adalah penggunaan media ajar. Disebutkan oleh Yaumi (2017), media pembelajaran merupakan perangkat apapun (lunak atau keras) yang dimanfaatkan guna mentransfer materi pelajaran agar minat dan pemikiran peserta didik dapat terasah dan terlatih.

Fokus penelitian ini bertempat di SMKN 2 Blitar yang ada di alamat Jalan Tanjung 111 Kota Blitar. Dari kegiatan dialog dalam wawancara dan observasi lingkungan sekolah, peneliti mendapati masalah yang terdeteksi dalam proses pembelajaran. Yaitu antusias peserta didik terlihat minim saat pembelajaran Korespondensi terkhusus pada kelas X jurusan OTKP. Permasalahan ini diperkuat dengan bukti data nilai yang diperoleh siswa saat evaluasi pembelajaran, banyak yang masih di bawah KKM atau tidak mencapai standar nilai yang ditentukan sekolah. Penyebab problematika ini ialah tidak maksimalnya pemanfaatan media ajar yang membuat suasana belajar menjadi monoton sehingga peserta didik tidak tertarik untuk menyimak materi pembelajaran yang seringnya hanya disampaikan melalui *powerpoint* atau video dengan metode satu arah (ceramah oleh guru). Inspirasi penelitian ini datang dari beberapa penelitian sebelumnya yang juga mengembangkan *Explosion Box* sebagai media ajar antara lain yaitu penelitian oleh Risnawati (2020), Nasriya (2018), Febriana (2018), Tirtoni et al. (2019), Sipnatori & Farida (2020), Waladiyah (2018), Pramesti (2019), dst. Yang salah satunya menyebutkan bahwa *Explosion Box* ialah kotak kubus yang punya empat bagian (*layout*) di dalamnya saat penutup nya dibuka (Sholikah, 2019). Perbedaan konsep penelitian ini dengan sebelumnya ialah, *Explosion Box* nantinya akan didesain dengan memuat *games* edukasi, studi kasus yang dikemas dalam LKPD, kuis ringan, dan materi yang akan disajikan dengan unik juga komunikatif sehingga memberikan kesan belajar yang asik dan menyenangkan.

Sebelumnya, tidak pernah ada diterapkan pembelajaran dengan memakai *Explosion Box* di SMKN 2 Blitar. Sebab itulah, semakin besar ketertarikan peneliti untuk membuat dan mengembangkan *Explosion Box* untuk digunakan sebagai media ajar Korespondensi di sekolah tersebut. Dari permasalahan yang telah dijabarkan tadi, maka diputuskan sebuah penelitian bertajuk “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)”. Dengan adanya penelitian pengembangan ini, peneliti memiliki tujuan yaitu menghasilkan media ajar berupa *Explosion Box* berkualitas valid dan layak untuk diaplikasikan dalam pelajaran Korespondensi sehingga dapat memberi peningkatan pada hasil belajar terutama peserta didik di SMKN 2 Blitar kelas X OTKP dengan mewujudkan atmosfer belajar yang aktif.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Pengembangan

Abdul Majid (2005) berpendapat bahwa pengembangan ialah suatu sistem dalam merumuskan rencana belajar yang terstruktur dan masuk akal dengan maksud menentukan dan memastikan segala sesuatu dalam pelaksanaan aktivitas belajar mengajar bersamaan dengan mencermati dan mengamati kemampuan juga kompetensi peserta didik. Selain itu, hakikat pengembangan adalah ikhtiar perbaikan pada pendidikan dalam segi formal ataupun nonformal yang pelaksanaannya dijalankan dengan sadar, niat, terstruktur, tersistem, dan dapat dipertanggungjawabkan dengan maksud mengintroduksi, memajukan, memandu, dan mengelaborasi suatu karakter yang stabil, lengkap menyeluruh, dan setimpal guna memajukan ilmu pengetahuan, bakat, minat, serta kompetensi-kompetensi lain guna bekal atas inisiatif diri untuk memperbanyak, memajukan, melebarkan diri ke sisi yang mencapai martabat, kualitas, dan kompetensi manusiawi dengan sempurna juga pribadi yang mandiri (Wiryokusumo, 2011). Dari pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan ialah sebuah usaha dengan apapun bentuknya guna menambah mutu dalam segi jasmani dan rohani.

Media Pembelajaran

Media ajar menurut Arsyad (2011) adalah suatu alat pendukung yang digunakan saat berlangsungnya aktivitas pembelajaran baik saat di dalam ataupun di luar kelas. Penjelasan lainnya yaitu media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar juga instrumen visual berisikan materi instruksional yang sengaja dirancang oleh pendidik untuk diterapkan di lingkungan peserta didik agar bisa memacu niat dan keinginan belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah segala apapun yang sekiranya dapat dimanfaatkan sebagai alat yang dapat memantapkan informasi yang dimaksud

oleh pengirim kepada yang menerima pesan (Arief Sadiman, 2008:7). Sedangkan Syaiful B.D. dan Aswan Zain (2020:121) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat penunjang dengan bentuk apapun yang bisa dipakai untuk perantara atau penyambung pesan agar dapat meraih capaian pembelajaran. Dari ketiga analogi tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah media pembelajaran merupakan sesuatu dengan bentuk dan jenis apapun yang dipakai oleh pendidik pada rangkaian pembelajaran guna memperlancar transfer informasi kepada peserta didik yang dimaksudkan agar materi dapat diserap secara efektif.

Media Pembelajaran *Explosion Box*

Explosion Box atau yang biasa disebut kotak kejutan adalah media grafika berjenis visual (Sipnaturi & Farida, 2020). Selain itu, *Explosion Box* merupakan sebuah kotak persegi berbentuk kado yang dibuat dengan bahan kertas yang visualnya dikreasikan untuk membuat bagian dalam box dipenuhi berbagai konstruksi menarik saat penutupnya dibuka. Selama ini ada beberapa macam *Explosion Box* yang telah diciptakan berdasarkan kreatifitas masing-masing orang. Luasnya kreatifitas inilah yang menjadi asal mula munculnya ide untuk menggunakan *Explosion Box* sebagai media ajar.

Karakter dan ciri-ciri khusus *Explosion Box* dalam pemanfaatannya sebagai media ajar adalah tampak visual yang tidak biasa dari media ajar lainnya, penggabungan antara kotak dan buku lipat, konstruksi yang bisa dilipat, ditarik, dan dibuka tutup, lalu pemuatan materi yang padat sebab punya banyak sisi yang dapat dimanfaatkan dan masih dalam bentuk yang efisien, dengan begitu *Explosion Box* terbilang fleksibel dan praktis untuk dibawa dan digunakan kapanpun.

Peneliti merancang *Explosion Box* dengan panjang lebar sebesar 20cm x 20cm. Terbuat dengan bahan dasar kertas yaitu *Scrappaper* berwarna pastel cerah yaitu kombinasi dan gabungan warna gold dan biru pastel. Produk ini berbentuk kotak kubus yang dilengkapi dengan penutup sebagai penyangga badan “box” agar saat penutup box diangkat atau dilepas maka box otomatis terbuka/melebar sehingga menjadi empat bagian yang disebut *layout*. *Layout* tersebut masing-masing memiliki tiga lapisan atau *layer* yang berbeda-beda tema bahasannya di setiap *layout*. Menyesuaikan pada keperluan belajar, maka *Explosion Box* dirancang agar muatannya adalah materi pelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik, *quiz*, dan games edukasi. Dengan begitu maka akan ada *layout* materi, *layout games*, *layout quiz*, dan *layout* LKPD.

Media *Explosion Box* ini berisikan materi Surat Pribadi yang merupakan KD 3.6, lalu beberapa studi kasus yang dibuat dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), *quiz* singkat, dan permainan edukasi yang akan dijawab dengan sistem kelompok. Sifat media yang berorientasi kepada peserta didik tersebut dapat memaksa peserta didik untuk turut mengamati, melakukan, dan mempresentasikan materi, yang mana dengan adanya *Explosion Box* yang berperan sebagai alat bantu pembelajaran ini peserta didik bisa lebih jelas dalam memaknai suatu materi karena ditampilkan dalam bentuk visual yang unik (Bluemel & Taylor, 2012).

Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Explosion Box*

Pada dasarnya tiap media ajar ada kelebihan dan kekurangan. Kelebihan apabila menggunakan media *Explosion Box* sebagai media bantu dalam pelajaran Korespondensi yaitu (1) Media *Explosion Box* mampu membuat peserta didik menjadi semangat dan antusias untuk belajar Korespondensi, dan (2) Media *Explosion Box* dapat memudahkan peserta didik menangkap materi Korespondensi sebab penyuguhan materi yang sederhana dan padat makna tapi unik dan menarik. Media yang bersifat interaktif juga mempengaruhi antusias belajar peserta didik sehingga menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Adapun kelemahan menggunakan media *Explosion Box* yaitu (1) Menurut Melkis & Charisma (2017), proses pembuatan *Explosion Box* membutuhkan waktu yang cukup lama, dan rumit karena perlu adanya pemikiran, perhitungan, pematangan konsep, dan kreatifitas tinggi dalam memvisualisasikan desain yang telah dibuat sehingga dapat ditarik, dilipat, digerakkan, dibuka, dan ditutup, (2) Pembuatan yang rumit mengakibatkan kesulitan apabila harus memproduksi massal, dan

(3) Bahan yang terbuat dari kertas membuat media mudah rusak sehingga pengguna dihimbau untuk hati-hati.

Kompetensi Dasar Menerapkan Tata Cara Pembuatan Surat Pribadi

KD 3.6 adalah salah satu kompetensi dasar di mata pelajaran Korespondensi dengan materi pokok yang berjudul “Surat Pribadi”. Adapun cakupan materi terkait materi pokok “Surat Pribadi” tersebut antara lain: (1) Pengertian, (2) Jenis-jenis, (3) Bagian-bagian, (4) Prosedur, dan (5) Membuat Surat Pribadi.

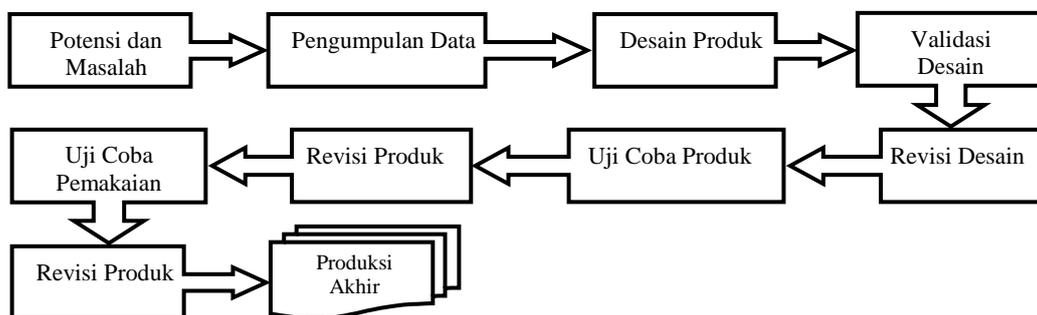
Hasil Belajar

Gagne yang dikutip dalam Purwanto (2008) mengartikan hasil belajar sebagai konsep yang telah terbentuk, yaitu dengan pemberian kategori terhadap stimulus di sekitar lingkungan, yang mana terdapat suatu skema sistematis saat stimulus-stimulus baru mendapat asimilasi agar kategori-kategori tersebut akhirnya mendapat penentuan hubungan berupa di dalam atau di antara kategori yang ada. Selain itu, Winkel yang dikutip dalam Purwanto (2008) menjelaskan tentang hasil belajar yang mana menurutnya adalah suatu perubahan yang mengakibatkan adanya perbedaan tingkah laku juga sikap yang terjadi kepada manusia. Dari pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar ialah perilaku seseorang yang didapat melalui suatu proses dalam belajar dan menghasilkan hasil, juga keahlian dan kemampuan peserta didik yang didapatkannya selepas mengalami rangkaian belajar. Ranah keahlian dan kemampuan tersebut adalah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan konteks judul penelitian, maka jelas penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Penelitian pengembangan diadakan tidak semata hanya untuk menciptakan, membuat, atau melahirkan produk baru, namun dapat pula berupa kegiatan mengembangkan, memajukan, menumbuhkan, ataupun meningkatkan kualitas produk yang sebelumnya telah ada dengan memberikan pembaharuan. Penelitian ini menerapkan penggunaan model hasil ringkasan tahapan oleh Sugiyono yang berjumlah sebanyak sepuluh tahapan. Walau begitu, tahapan yang dipakai pada penelitian ini tetap mempertimbangkan kondisi juga kebutuhan lapangan untuk disesuaikan dengan kepentingan penelitian ini sendiri.

Berikut adalah rangkaian alur penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono untuk diterapkan dan menjadi acuan dalam menjalani tiap tahapan penelitian ini:



Bagan 1 Tahapan Metode Penelitian Pengembangan (Sugiyono, 2015)

Terlihat pada bagan di atas, ada sepuluh tahapan yang perlu dijalani untuk mengembangkan produk. Namun penelitian pengembangan ini cukup dengan hanya melalui delapan tahapan saja, yang disebabkan adanya kendala pada waktu serta mencocokkan dengan kebutuhan di lapangan. Adapun delapan tahapan yang dipakai adalah sesuai dengan yang tertera pada bagan namun tahap Revisi hanya dilakukan satu kali.

Maka tahap-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan *Explosion Box* ini adalah: pertama, peneliti mencari dan mengamati potensi masalah yang ada pada lokasi penelitian. Yaitu dengan mengamati keadaan di lapangan untuk menemukan permasalahan yang perlu dipecahkan. Dengan masuk ke dalam kelas, maka akan terlihat suatu potensi yang dapat dikembangkan serta permasalahan yang perlu dicarikan solusi. Kedua pengumpulan data dan informasi, yaitu mencari data-data terkait pengembangan *Explosion Box* yang akan digunakan sebagai bahan acuan dalam merancang produk. Ketiga adalah desain produk, setelah mendapatkan bahan acuan maka pada tahap ini adalah saat untuk memvisualisasikan produk. Sesuai dengan data dan informasi yang dikumpulkan sebelumnya, produk dirancang untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada. Rancangan media juga disesuaikan untuk memuat materi Korespondensi KD 3.6.

Tahap keempat adalah validasi desain, tahap ini berupa proses menguji dan menilai kelayakan produk yang dinilai oleh validator materi dan validator media sebelum diujicobakan terhadap peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait keefektifan *Explosion Box* sebagai media belajar saat digunakan pada kegiatan pembelajaran. Tahap kelima revisi desain, yaitu tahap perbaikan yang dilakukan apabila desain produk telah divalidasi oleh validator dengan pemberian saran dan masukan. Perolehan masukan dan saran dari para validator itulah akan diketahui kelebihan dan kekurangan dari desain produk tersebut. Sehingga peneliti dapat merevisi atau memperbaiki produk sesuai dengan pemberian masukan yang telah didapat pada tahap validasi oleh para validator. Dengan begitu akan terwujud sebuah produk *Explosion Box* yang lebih baik dan sesuai kebutuhan lapangan dibanding saat sebelum produk diperbaiki.

Kemudian langkah yang keenam adalah ujicoba terhadap produk kepada kelompok kecil sebanyak sembilan peserta didik dari kelas X OTKP 2 dengan cara belajar menggunakan media *Explosion Box*. Tahap ini dilaksanakan guna mengetahui kelayakan juga keefektifan dari media belajar tersebut saat diterapkan pada aktivitas pembelajaran skala kecil. Langkah tujuh yaitu uji coba pemakaian kepada kelompok skala besar yang juga berperan sebagai kelas eksperimen sejumlah 34 peserta didik (X OTKP 3). Uji coba pada tahap ini berguna agar dapat diketahui layak atau tidak media *Explosion Box* dijadikan sebagai media ajar dengan tujuan menarik atensi dan antusias peserta didik yang mana dilakukan kepada kelompok skala besar serta mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar untuk dibandingkan dengan kelas kontrol. Tahap kedelapan adalah produk akhir, yaitu setelah melewati semua langkah penelitian maka lahirlah sebuah media ajar berupa *Explosion Box* yang dinyatakan layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran Korespondensi di SMKN 2 Blitar.

Penelitian berlokasi di sebuah Sekolah yang ada di Kota Blitar Jawa Timur yang berada di Jalan Tanjung No.111 Kelurahan Pakunden Kecamatan Sukorejo tepatnya adalah SMKN 2 Blitar. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian adalah dikarenakan kurikulum pada sekolah tersebut terbilang memiliki standar cukup baik serta ter-akreditasi unggul.

Pengujicobaan produk *Explosion Box* dapat dilakukan setelah produk selesai dinilai lalu dinyatakan valid dan benar oleh validator. Yang mana terdapat dua tahapan pengujicobaan produk kepada para peserta didik yaitu tahap pertama adalah mengujicoba produk kepada kelompok skala kecil, dan yang kedua adalah menguji pemakaian produk kepada kelompok skala besar. Gambaran ujicoba dilakukan dengan menerapkan penggunaan media *Explosion Box* ketika mempelajari materi KD 3.6 yang ada di pelajaran Korespondensi kepada peserta didik SMKN 2 Blitar yang berada di kelas X OTKP yang merupakan sasaran penelitian. Sejatinya penelitian ini menggunakan beberapa subjek dalam keperluan uji coba yaitu kepada dua orang guru sebagai validator materi, kemudian dua orang guru sebagai validator media. Validator materi dan media merupakan guru SMKN 2 Blitar terkhusus jurusan OTKP yang dipilih sesuai dengan pengalaman yang telah dijalani selama menjadi tenaga pengajar. Subjek selanjutnya adalah kelompok skala kecil yang berjumlah sembilan orang peserta didik yang dipilih secara acak dari kelas X OTKP 2, dan yang terakhir adalah kelompok skala besar. Dalam hal ini, kelompok besar yang digunakan ada dua kelas yang sama jumlah siswanya yaitu 34 siswa. Kelompok besar yang pertama adalah kelas yang belajar dengan metode biasa atau tanpa bantuan

media *Explosion Box* (kelas kontrol/X OTKP 1), dan kelas dengan bantuan media *Explosion Box* dalam kegiatan belajarnya (kelas eksperimen/X OTKP 3).

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan angket sebagai instrumen menghimpun data yang terbagi menjadi tiga jenis angket. Angket pertama adalah angket yang diisi oleh validator materi, kedua adalah angket yang dinilai oleh validator media, dan yang ketiga adalah angket yang diisi oleh pengguna produk atau peserta didik yang juga merupakan sasaran dalam penelitian ini. Validator materi bertugas untuk memvalidasi materi yang ada pada produk bertujuan untuk mengetahui dan menilai kebenaran materi yang dimuat dalam *Explosion Box*. Selain itu, memvalidasi media juga dilakukan oleh validator media dengan tujuan untuk menilai apakah *Explosion Box* sudah layak dan pantas secara penglihatan (visual). Angket validasi materi dan media memiliki isi yang sama yaitu berisikan aspek Konten/Isi, aspek Bahasa, aspek Kegrafikkan, dan aspek Keefektifan media. Sedangkan, angket jenis ketiga yaitu angket pengguna berisikan penilaian-penilaian pada aspek Penyajian media, Bahasa yang digunakan pada media, dan aspek Kegrafikan pada media yang akan dinilai oleh peserta didik selaku pengguna produk *Explosion Box*.

Analisis data model kualitatif dilakukan dengan mengolah data yang berasal dari masukan, dan saran yang didapat dari para validator baik validator materi dan validator media dan pula komentar peserta didik yang tertera di lembar angket untuk menilai produk sebagai pengguna dari media yang dikembangkan. Dari tanggapan yang diperoleh tersebut, peneliti melakukan analisis data dari para validator untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan media *Explosion Box*, sedangkan tanggapan dari peserta didik dianalisis untuk mengetahui tingkat keantusiasan terhadap media *Explosion Box* pada mata pelajaran Korespondensi. Setelah mendapatkan hasil dari proses menganalisis data, peneliti akan merevisi produk sesuai dengan masukan, dan saran yang telah diberi oleh validator produk.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengolah data numerik yaitu perolehan skor pada instrumen validasi yang telah dinilai oleh validator baik validator materi dan validator media, ataupun skor perolehan perihal antusias serta ketertarikan terhadap belajar menggunakan *Explosion Box* yang diisi oleh peserta didik. Data kuantitatif dianalisis agar data mentah yang telah dikumpulkan melalui angket dapat disajikan dalam bentuk numerik yang berasal dari perhitungan nilai rata-rata total perolehan skor lalu dapat dikonversikan ke tabel skala likert untuk mengetahui kesimpulan penelitian.

Di bawah ini adalah rumus menghitung nilai rata-rata perolehan skor untuk mengolah data mentah yang sebelumnya telah didapatkan dari hasil kegiatan validasi oleh validator terhadap produk *Explosion Box*:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang di dapat}}{\text{Jumlah seluruh item}}$$

Setelah mendapatkan nilai rerata perolehan skor dari masing-masing validator, maka nilai tersebut sudah dapat dikonversikan ke dalam tabel skala likert untuk memperoleh kesimpulan data kuantitatif. Tabel skala likert dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1
Skala Likert

Kategori	Interval Skala
Sangat Baik	3,26 – 4
Baik	2,6 – 3,25
Cukup Baik	1,76 – 2,5
Kurang Baik	1 – 1,75

Guna mendapat data perihal beda hasil belajar diantara kelas kontrol (X OTKP 1) dan kelas eksperimen (X OTKP 3), maka peneliti melakukan olah data terhadap nilai hasil belajar peserta didik yaitu *post test* yang diberikan kepada kedua kelas tersebut saat akhir pembelajaran.

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Apabila sudah didapatkan nilai rata-rata hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka informasi perihal adakah selisih atau perbedaan hasil belajar diantara keduanya dapat diketahui untuk kemudian dibandingkan. Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar ini dimaksudkan untuk analisis yang akan digunakan sebagai bukti dalam penarikan kesimpulan di akhir penelitian. Kesimpulan yang dimaksud adalah jika nilai rerata hasil belajar peserta didik di kelas kontrol lebih tinggi, maka artinya media *Explosion Box* tidak mampu membuat eskalasi pada hasil belajar peserta didik, begitupun sebaliknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti memanfaatkan delapan tahapan yang diambil dari rangkaian tahapan metode penelitian jenis pengembangan atau disebut juga *Research and Development (R & D)* rumusan dari Sugiyono. Penjabaran tiap-tiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Di tahap awal ini, peneliti melakukan penggalan informasi yang ada pada lokasi penelitian. Informasi digali dengan cara mengamati (observasi) dan melakukan dialog (wawancara) dengan guru yang mengampu pelajaran Korespondensi di kelas X OTKP SMKN 2 Blitar. Di tanggal 4 Oktober 2021 telah dilaksanakan sebuah dialog wawancara terhadap guru tersebut seputar media pembelajaran yang digunakan di SMKN 2 Blitar. Kegiatan wawancara tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media belajar yang biasa digunakan saat pelajaran Korespondensi adalah berupa video atau *powerpoint* yang mana media tersebut berfokus pada metode ajar satu arah (ceramah oleh guru). Media ajar yang monoton ini membuat antusias belajar peserta didik menjadi rendah sehingga tidak dapat maksimal dalam perolehan hasil belajar nya. Bukti kurangnya pemahaman materi oleh peserta didik ini terlihat saat peneliti melakukan observasi lapangan serta data nilai tugas dan nilai evaluasi formatif yang masih banyak dibawah KKM.

2. Pengumpulan Data dan Informasi

Di tahap kedua ini, peneliti melakukan pemburuan informasi perihal *Explosion Box* yang dikembangkan sebagai media belajar. Setelah terkumpul informasi dari berbagai sumber, maka peneliti menelaah dan mengelola informasi tersebut guna dijadikan suatu bahan pertimbangan serta acuan dalam perencanaan produk yang akan divisualisasikan nantinya. Tentu saja dengan harapan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran Korespondensi di SMKN 2 Blitar. Temuan peneliti berdasarkan hasil mengumpulkan data dan informasi menunjukkan bahwa faktor tertinggi yang menyebabkan peserta didik memiliki motivasi yang rendah saat belajar Korespondensi adalah penggunaan media ajar yang *mainstream* atau sudah biasa. Belum lagi dengan adanya jam pelajaran yang relatif panjang membuat peserta didik mudah jenuh dan bosan untuk menyimak materi yang diajarkan.

3. Desain Produk

Terdapat dua bagian pada media ajar berupa *Explosion Box* ini yaitu: (1) bagian luar, dan (2) dalam produk yang dijelaskan secara detail pada tabel di bawah ini:

Tabel 2
Desain Produk

Luar Produk	Gambar	Keterangan
		<p>Memiliki ukuran sebesar 23x23cm yang didesain dengan kegunaan untuk melindungi <i>Explosion Box</i> yang ada di dalamnya. Atau dapat dikatakan bagian ini merupakan lapisan terluar produk untuk mencegah dan mengurangi adanya kerusakan pada <i>Explosion Box</i>.</p>
<p>Penutup Box</p>		<p>Penutup box ini adalah bagian yang merupakan pengunci <i>Explosion Box</i> sebelum akhirnya dibuka dan terlihat muatan materi di dalamnya. Agar dapat tertutup dengan rapi, maka ukuran penutup box dibuat menyesuaikan pada ukuran “badan” box yang sebesar 20x20cm dengan warna biru pastel yang juga <i>match</i> antara penutup dan badan box guna kesenadaan visual. Pada penutup box ini terdapat informasi mengenai muatan materi di dalamnya yang bertemakan “Surat Pribadi” serta informasi berupa nama dan afiliasi peneliti. Selain memuat informasi, kegunaan penutup ini adalah sebagai penahan/pengunci keempat <i>layout</i> yang ada pada <i>Explosion Box</i> sebelum akhirnya penutup tersebut diangkat, lalu <i>Explosion Box</i> otomatis terbuka dan terbentuk menjadi empat bagian (<i>layout</i> materi, LKPD, <i>fun game</i>, dan kuis).</p>
<p>Bagian Dalam Produk</p>		<p>Saat <i>Explosion Box</i> terbuka dan menjadi empat bagian, maka di setiap <i>layout</i> tersebut memiliki masing-masing tiga <i>layer</i> yang memuat konten sesuai dengan jenis <i>layout</i>-nya.</p>

4. Validasi Desain

Validasi produk dilakukan oleh empat orang validator dengan tujuan mendapatkan penilaian, komentar, dan saran membangun demi menghasilkan sebuah produk belajar yang benar dan pantas untuk dapat diterapkan di SMKN 2 Blitar. Validator pada penelitian pengembangan ini terdapat ahli materi sebanyak dua orang dan ahli media yang juga berjumlah dua orang. Penentuan validator ini dilakukan berdasarkan pengalamannya dalam mengajar dan membuat media pembelajaran. Pada tahap keempat ini, pemberian saran dan komentar juga didapatkan dari pihak validator perihal media *Explosion Box*, dan akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam perbaikan apabila ada saran perbaikan. Peneliti memilih validator materi yang merupakan guru OTKP di SMKN 2 Blitar sebagai validator yang melakukan penilaian terhadap *Explosion Box* dalam segi muatan materi pembelajaran (ahli materi). Perolehan data rata-rata yang berasal dari dua orang ahli materi tersebut menunjukkan bahwa tingkat layak Konten/Isi adalah 3,81, Bahasa mendapat skor sebesar 3,83, skor Kegrafikan sebesar 3,78, dan skor Keefektifan sebesar 3,85. Setelah dijumlah dan dihitung skor rata-rata dari keempat aspek tersebut mendapatkan nilai skor sejumlah 3,81 yang mana bila dikonversikan ke dalam tabel skala likert maka termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Maka hal ini menyatakan bahwa materi yang dimuat dalam media *Explosion Box* adalah benar dan layak untuk dijadikan alat bantu ajar pada mata pelajaran Korespondensi. Berikut adalah tabel rekapitulasi data validasi oleh ahli materi:

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Perolehan Skor			Jumlah Item	Rata-Rata Nilai Skala Likert	Keterangan
	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Rata-Rata			
Konten / Isi	32	29	30,5	8	3,81	Sangat Baik
Bahasa	22	24	23	6	3,83	Sangat Baik
Kegrafikan	53	53	53	14	3,78	Sangat Baik
Keefektifan	28	26	27	7	3,85	Sangat Baik
Total Skor Seluruh Aspek	135	132	133,5	-	-	-
Jumlah Seluruh Item	35	35	35	-	-	-
Rata-Rata Nilai Skala Likert	3,85	3,77	3,81	-	-	-
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	-	-	-

Asal didapatkannya data kualitatif adalah dari komunikasi antara peneliti dengan validator pada saat kegiatan penilaian produk secara lisan maupun tertulis yang merupakan bagian dari pemberian kritik dan saran membangun oleh validator demi kualitas produk yang dihasilkan oleh peneliti. Berikut adalah data yang didapatkan dan direkap dari saran serta masukan pihak validator ahli materi yang disampaikan validator saat berlangsungnya penilaian produk *Explosion Box*:

Tabel 4
Masukan Ahli Materi

No	Nama Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Materi I	Produk <i>Explosion Box</i> ini terlihat sangat unik dan kreatif. Saya tidak perlu lagi memberikan masukan sebab media ini sudah mencakup materi dengan lengkap.
2	Ahli Materi II	Penggunaan media seperti ini sungguh jarang diterapkan. Sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu para siswa yang akan membuat suasana belajar di kelas menjadi antusias dan menyenangkan.

Dari informasi di atas, intisarinya adalah bahwa materi yang terdapat di dalam produk *Explosion Box* telah dinyatakan benar dan valid oleh kedua validator ahli materi sehingga dianggap layak guna dalam pembelajaran Korespondensi.

Kemudian adalah tahap validasi oleh ahli media. Tahap ini berguna untuk menguji kelayakan *Explosion Box* secara penglihatan seperti tampilan luar, tampilan dalam, pemilihan warna, kekreatifan fitur, dan sebagainya. Penyajian media harus valid dan layak, oleh sebab itu peneliti menyerahkan hak penilaian kepada guru jurusan OTKP di SMKN 2 Blitar yang dianggap memiliki banyak pengalaman perihal mengembangkan media belajar. Peneliti memutuskan untuk memilih dua orang guru yang berpengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran untuk diberikan wewenang dalam memvalidasi produk *Explosion Box* yaitu sebagai ahli media.

Berdasarkan data hasil validasi dari yang diberikan oleh kedua ahli media yang telah direkap, diketahui angka kelayakan pada aspek Konten/Isi adalah 3,87, aspek Bahasa adalah 4, Kegrafikan adalah 3,57, dan aspek Keefektifan sebesar 3,92. Kemudian jumlah skor keempat aspek tersebut dijumlah dan dihitung skor rata-ratanya sehingga menghasilkan nilai sebesar 3,78 yang saat dikonversikan ke dalam tabel skala likert menunjukkan kategori "Sangat Baik". Berikut rekapitulasi datanya:

Tabel 5
Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Perolehan Skor			Jumlah Item	Rata-Rata Nilai Skala Likert	Keterangan
	Ahli Media I	Ahli Media II	Rata-Rata			
Konten / Isi	31	31	31	8	3,87	Sangat Baik
Bahasa	24	24	24	6	4	Sangat Baik
Kegrafikan	50	50	50	14	3,57	Sangat Baik
Keefektifan	28	27	27,5	7	3,92	Sangat Baik
Total Skor Seluruh Aspek	133	132	132,5	-	-	-
Jumlah Seluruh Item	35	35	35	-	-	-
Rata-Rata Nilai Skala Likert	3,8	3,77	3,78	-	-	-
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	-	-	-

Berikut adalah data kualitatif yang didapatkan dan direkap dari saran serta masukan pihak validator ahli media yang disampaikan secara tulis dan lisan saat berlangsungnya penilaian produk *Explosion Box*:

Tabel 6
Masukan Ahli Media

No	Nama Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Media I	Media pembelajaran sangat menarik meskipun secara manual dapat mendorong serta memotivasi peserta didik dalam memahami materi.
2	Ahli Media II	Media yang dibuat baik dan menarik namun membutuhkan biaya yang tidak sedikit sehingga terkesan mahal. Media dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan.

Kesimpulan yang diambil yakni, media *Explosion Box* sangat valid dan layak dipakai pada aktivitas pembelajaran Korespondensi.

5. Revisi Desain

Di tahap kelima ini, peneliti melakukan perbaikan produk atau revisi yang sebelumnya telah diuji dan dikomentari para validator (ahli materi dan ahli media) baik secara lisan maupun tertulis di angket pada saat kegiatan validasi. Perbaikan produk dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari para validator yang diberikan secara lisan maupun tertulis di angket. Merujuk pada data hasil validasi dari ahli materi, dinyatakan bahwa media belajar *Explosion Box* sudah menyajikan materi dengan baik dan layak sehingga tidak diperlukan revisi atau perbaikan produk. Maka media pembelajaran *Explosion Box* diizinkan untuk diujicobakan kepada peserta didik dalam pembelajaran Korespondensi. Selain itu, hasil rekap data validasi dari ahli media baik secara lisan maupun tertulis, juga dinyatakan bahwa media *Explosion Box* sudah layak secara visual sehingga tidak membutuhkan revisi atau perbaikan produk. Dengan ini maka ahli media menyetujui agar *Explosion Box* dapat diujicobakan kepada peserta didik pada mata pelajaran Korespondensi.

6. Uji Coba Produk

Pengujicobaan produk dilaksanakan kepada kelompok yang relatif kecil dengan memilih sembilan peserta didik kelas X OTKP 2 secara acak dengan tujuan memperoleh pengetahuan tentang kelayakan media. Tahap ini berbeda dengan tahap validasi sebelumnya, sebab dilaksanakannya uji coba produk ini berguna untuk mengetahui tanggapan, respon, serta masukan dari segi pandangan peserta didik.

Hanya saja tahap ini adalah dalam skala kecil dahulu, sebelum akhirnya benar-benar diterapkan ke dalam kelas. Berikut rekapitulasi datanya:

Tabel 7
Data Hasil Uji Coba Produk

No	Indikator	Nilai				Jumlah Skor	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Ket
		1	2	3	4				
A. Kelayakan Penyajian									
1	Penyajian media menarik			1	8	35	9	3,88	Sangat Baik
2	Media mendorong peserta didik untuk berimajinasi			1	8	35	9	3,88	Sangat Baik
3	Media memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri			5	4	31	9	3,44	Sangat Baik
4	Media mendorong peserta didik untuk menemukan ide baru			3	6	33	9	3,66	Sangat Baik
5	Media mendorong peserta didik untuk berdiskusi			2	7	34	9	3,77	Sangat Baik
B. Kelayakan Bahasa									
6	Media disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik				9	36	9	4	Sangat Baik
7	Media menggunakan bahasa yang komunikatif				9	36	9	4	Sangat Baik
C. Kelayakan Keagrafikan									
8	Desain isi dan sampul media menarik				9	36	9	4	Sangat Baik
9	Penggunaan jenis dan ukuran font menarik			3	6	33	9	3,66	Sangat Baik
10	Gambar dan ilustrasi meningkatkan pemahaman peserta didik			1	8	35	9	3,88	Sangat Baik
Jumlah						344	90	3,82	Sangat Baik

Didasarkan oleh tabel diatas, didapatkan nilai rata-rata 3,82 yang berarti media *Explosion Box* masuk dalam kategori “Sangat Baik” atau dikatakan sangat layak. Penilaian tersebut artinya merupakan pandangan yang diberikan peserta didik terhadap produk media belajar *Explosion Box* yang mana dapat dikatakan bahwa peserta didik skala kelompok kecil tersebut tertarik dengan penggunaan media *Explosion Box* dalam pembelajaran Korespondensi.

7. Uji Coba Pemakaian

Tahap uji coba pemakaian dilaksanakan kepada kelompok besar atau kelas eksperimen yaitu kelas X OTKP 3. Tujuan dari pelaksanaan tahap ini adalah untuk mendapatkan nilai kelayakan produk *Explosion Box* sebagai media belajar Korespondensi dengan skala yang lebih besar dari sebelumnya. Selain untuk mendapatkan nilai kelayakan produk dalam skala besar, tujuan lainnya adalah untuk mendapatkan perbandingan hasil belajar antara kelas X OTKP 3 yang berperan sebagai kelas yang belajar dengan bantuan *Explosion Box* atau yang disebut sebagai kelas eksperimen dengan kelas X OTKP 1 yang berperan sebagai kelas yang belajar tanpa media *Explosion Box* atau kelas kontrol. Berikut rekapitulasi data uji coba pemakaian:

Tabel 8
Data Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Indikator	Nilai				Jumlah Skor	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Ket
		1	2	3	4				
A. Kelayakan Penyajian									
1	Penyajian media menarik			9	25	127	34	3,73	Sangat Baik

2	Media mendorong peserta didik untuk berimajinasi	7	27	129	34	3,79	Sangat Baik	
3	Media memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri	9	25	127	34	3,73	Sangat Baik	
4	Media mendorong peserta didik untuk menemukan ide baru	9	25	127	34	3,73	Sangat Baik	
5	Media mendorong peserta didik untuk berdiskusi	9	25	127	34	3,73	Sangat Baik	
B. Kelayakan Bahasa								
6	Media disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	1	7	26	127	34	3,73	Sangat Baik
7	Media menggunakan bahasa yang komunikatif	1	7	26	127	34	3,73	Sangat Baik
C. Kelayakan Kegrafikan								
8	Desain isi dan sampul media menarik	6	28	130	34	3,82	Sangat Baik	
9	Penggunaan jenis dan ukuran font menarik	11	23	125	34	3,67	Sangat Baik	
10	Gambar dan ilustrasi meningkatkan pemahaman peserta didik	8	26	128	34	3,76	Sangat Baik	
Jumlah				1274	340	3,74	Sangat Baik	

Didasarkan oleh tabel diatas, didapatkan nilai rata-rata 3,74 yang berarti media *Explosion Box* masuk dalam kategori “Sangat Baik” atau dikatakan sangat layak. Penilaian tersebut artinya merupakan pandangan yang diberikan peserta didik terhadap produk media belajar *Explosion Box* yang mana dapat dikatakan bahwa peserta didik skala kelompok besar tersebut tertarik dengan penggunaan media *Explosion Box* dalam pembelajaran Korespondensi.

8. Produk Akhir

Setelah melalui beberapa tahapan dalam penelitian dan pengembangan, hasil data membuktikan bahwa media ajar *Explosion Box* telah dinyatakan valid dan sangat layak dan sudah dapat digunakan di proses pembelajaran. Dengan begitu, guru boleh menggunakan *Explosion Box* ini sebagai media bantu dalam menerangkan materi pembelajaran Korespondensi kepada peserta didik di kelas. Penelitian ini mencetak produk akhir berupa *Explosion Box* dengan format teks cetak yang dikemas dalam bentuk box.

Analisis Hasil Validasi

Tabel berikut adalah rekapitulasi data validasi dari keempat tahap validasi yang sudah dilalui oleh produk *Explosion Box* dalam mata pelajaran Korespondensi:

Tabel 9
Analisis Data Validasi

No	Validator	Skala Likert	Keterangan
1	Ahli Materi	3,81	Sangat Baik
2	Ahli Media	3,78	Sangat Baik
3	Uji Coba Produk (Kelompok Kecil)	3,82	Sangat Baik
4	Uji Coba Pemakaian (Kelas Eksperimen)	3,74	Sangat Baik
Rata-Rata		3,79	Sangat Baik

Penilaian yang didapat dari validasi ahli materi adalah sejumlah 3,81 yang artinya sangat baik, sedangkan nilai skor validasi dari ahli media mendapatkan nilai sejumlah 3,78 yang artinya sangat baik. Selanjutnya, validasi oleh kelompok kecil diperoleh nilai 3,82 atau sangat baik, dan hasil validasi kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar 3,74 yang berarti sangat baik. Rata-rata dari

keempat data validasi tersebut adalah sebesar 3,79 atau sangat baik berarti layak serta valid untuk digunakan pembelajaran.

Analisis Hasil Pembelajaran

Selanjutnya, untuk mengukur perbedaan hasil belajar maka diadakan *post test* dalam ranah kognitif pada akhir pembelajaran guna mendapatkan perbandingan hasil belajar antara kelas kontrol sebagai kelas yang peserta didiknya belajar tanpa memakai media *Explosion Box* dengan kelas eksperimen yang menggunakan bantuan media *Explosion Box* dalam pembelajarannya. Berikut adalah tabel rekapitulasi nilai rata-rata *post test* ranah kognitif.

Tabel 10
Rata-rata *Post Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-Rata	76,47	88,11

Dari informasi tersebut memperlihatkan bukti bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol atau kelas yang belajar tanpa memakai media *Explosion Box*.

Berdasarkan hasil di atas, peneliti dapat mengatakan bahwa media *Explosion Box* ini berhasil menjadi inovasi baru dalam menambah variasi belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berbanding lurus dengan hasil penelitian terdahulu yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* oleh Sholikah (2019) yang juga menunjukkan hasil bahwa menggunakan media *Explosion Box* terbukti dapat memberikan eskalasi hasil belajar pada siswa di mata pelajaran Korespondensi.

Selain memiliki visual yang menarik, keuntungan menggunakan *Explosion Box* sebagai media ajar adalah karena sifat media yang berorientasi kepada peserta didik yang membuat kegiatan belajar lebih hidup sebab peserta didik dipaksa untuk mengamati, melakukan, dan menjelaskan sendiri materi yang ada pada *Explosion Box* sehingga makna dari materi pembelajaran dapat terserap secara optimal oleh peserta didik (Bluemel & Taylor, 2012).

Revisi Produk

Media ini dikatakan sangat layak dan valid dengan berdasarkan pada hasil skor validasi oleh para ahli. Penarikan kesimpulan ini juga didapat dari komentar serta respon positif yang diberikan pihak validator serta pengguna yang menyatakan bahwa tidak diperlukan adanya revisi atau perbaikan terhadap media *Explosion Box* tersebut. Berikut produk akhir dari media *Explosion Box*.

Tabel 11
Revisi Produk

	Bagian Luar	Bagian Dalam	Keterangan
Produk Awal			Tidak ada perubahan desain
Produk Akhir			

Pembahasan

Yang dihasilkan dari penelitian ini ialah sebuah produk pembelajaran yang berwujud media *Explosion Box* pada mata pelajaran Korespondensi materi Surat Pribadi. Tahapan penelitian dan pengembangan media *Explosion Box* di lakukan berdasarkan rumusan tahapan dari Sugiyono (2015) yang telah dimodifikasi menjadi delapan tahapan. Sebelumnya penelitian serupa dilakukan oleh Sholikah (2019) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata Pelajaran Korespondensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, yang mana pengembangan media *Explosion Box* tersebut ditujukan kepada peserta didik Kelas X Program Studi Administrasi Perkantoran di SMK Ma'arif NU Mantup Lamongan untuk mempelajari materi KD 3.1 Memahami Komunikasi Kantor yang ada pada mata pelajaran Korespondensi dengan rancangan media yang berbeda dengan keinginan peneliti. Adapun subjek penelitian yang dipilih adalah peserta didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar pada mata pelajaran Korespondensi. Selain itu, fitur yang tersedia pada media *Explosion Box* adalah *layout* materi, *layout* LKPD, *layout* fun games, dan *layout* kuis.

Telah dilakukan empat tahap validasi terhadap media *Explosion Box* yaitu validasi oleh ahli materi, ahli media, kelompok kecil, dan validasi kelas eksperimen. Nilai 3,79 atau Sangat Baik merupakan nilai rata-rata dari hasil analisis data validasi oleh para validator. Hasil tersebut membuktikan bahwa media *Explosion Box* yang dikembangkan pada mata pelajaran Korespondensi ini sangat layak dan valid dipakai sebagai media sekaligus bahan ajar pada kegiatan belajar mengajar di SMKN 2 Blitar.

Perbandingan hasil belajar pada penelitian ini di lakukan menggunakan *post test* diakhir kegiatan belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mencari tahu adakah selisih hasil belajar pada kelas kontrol yaitu kelas X OTKP 1 yang melaksanakan proses pembelajaran Korespondensi tanpa media *Explosion Box* dan kelas eksperimen yaitu kelas X OTKP 3 yang melaksanakan pembelajaran Korespondensi memakai media *Explosion Box*. Hasil nilai rata-rata *post test* kelas kontrol sebesar 76,47 sedangkan kelas eksperimen sebesar 88,11 yang berarti berada diatas rata-rata nilai pada kelas kontrol. Hal ini telah membuktikan bahwa media *Explosion Box* mampu memberi peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

KESIMPULAN

Peneliti menyimpulkan media *Explosion Box* yang dihasilkan menggunakan delapan tahapan telah dinyatakan sangat layak guna pembelajaran Korespondensi pada materi KD 3.6 Menerapkan Tata Cara Pembuatan Surat Pribadi kelas X OTKP SMKN 2 Blitar. Ini ditunjukkan melalui adanya pemerolehan hasil validasi oleh ahli materi, dan ahli media dengan nilai masing-masing sejumlah 3,81 dan 3,78 berkategori "Sangat Baik". Kemudian, perolehan skor dari data validasi kelompok kecil dan kelompok besar ialah sebesar 3,82 dan 3,74 atau "Sangat Baik". Selain itu, media *Explosion Box* juga dinyatakan dapat memberi eskalasi hasil belajar yang diwujudkan dalam bentuk selisih nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing sebesar 88,11 dan 76,47. Terlihat bahwa nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen telah berhasil memenuhi KKM dan berada di atas nilai rata-rata *post test* pada kelas kontrol atau kelas yang tidak memakai media *Explosion Box*. Dengan begitu, maka dapat dikatakan bahwa peneliti berhasil menghasilkan sebuah media belajar berupa *Explosion Box* yang layak dan valid dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa media *Explosion Box* terbukti dapat menjadi variatif media ajar yang inovatif dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat pula menjadi solusi dalam mengatasi kegiatan belajar yang monoton. Namun dalam penelitian pengembangan ini, media *Explosion Box* hanya diperuntukkan pada pembelajaran Korespondensi KD 3.6 Menerapkan Tata Cara Pembuatan Surat Pribadi. Serta hanya diujicobakan pada kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar, dan divalidasi oleh 4 validator yang merupakan guru di SMKN 2 Blitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abady, R. (2016). *8 Pengertian Penelitian dan Pengembangan Menurut Para Ahli*. <https://satujam.com/penelitian-dan-pengembangan/>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Bluemel, & Taylor. (2012). *Pop Book: A Guide For Teacher And Librarians*. Library Of Congress Cataloging In Publication Data.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar* (Edisi Baru). Rineka Cipta.
- Febriana, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Explosion History Box Pada Materi Masuknya Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas X SMK Negeri 7 Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Melkis, A., & Charisma, A. (2017). *Perencanaan Pendirian Usaha Suvenir Explosion Box*.
- Nasriya, T. Z. (2018). *The Development OF Explosion Box As Learning Media For Teaching Components Of Ecosystem At 5th Grade MI Perwanida Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan, 1 No. 1*, 24–44.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013*. (n.d.).
- Pramessti, N. D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Kelas VIII SMP Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*. Universitas Sanata Dharma.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pustaka Pelajar.
- Risnawati. (2020). *Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Sainstific Approach Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 34 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sadiman, A. S., & dkk. (2008). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sholikah, T. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran Korespondensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Universitas Negeri Malang.
- Sipnaturi, E. R., & Farida, F. (2020). Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education, 3 No. 1*, 58–66.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Tirtoni, F., Su'udiyah, F., & Susilo, J. (2019). Pengembangan Media Smart Exploding Box Berbasis Deep Dialogue Critical Thinking Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5 No. 1*.
- UU.RI. No. 2 Tahun 1989, Bab I, P. 1. (n.d.). *UURI No.2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1*).
- Waladiyah, N. (2018). Pengembangan Medhia Explosion Box Tumrap Kawasan Nulis Teks Geguritan Siswa Kelas VII SMPN 26 Surabaya Tahun 2017-2018. *Jurnal Online Baradha, 1 No. 1*.
- Wiryokusumo, I. (2011). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Rineka Cipta.
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran*.