



PENGARUH MEDIA *EXPLOSION BOX* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN 5 LABUHANBATU

Nurhayani

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Ramadhan Lubis

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Eka Yusrnaldi

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Korespondensi penulis: nurhayanimur045@gmail.com

Abstract. *The research that has been carried out is entitled "THE INFLUENCE OF MEDIA EXPLOSION BOX ON STUDENTS' CRITICAL THINKING ABILITIES IN THE SUBJECT OF Social Sciences CLASS V MIN 5 LABUHANBATU" which is motivated by the fact that students' critical thinking abilities in Social Sciences subjects are quite worrying because students are less interested and consider science lessons Social Knowledge is a boring and unpleasant subject, and activities that take place in face-to-face classes are limited to listening and lecturing only. In fact, the curriculum demands that the skills to be achieved are high-level thinking such as conducting analysis. Explosion box is a learning media in the form of a cube shaped surprise box, which contains games, games and learning materials which are arranged in each layout to attract student attention in learning and improve students critical thinking skills in social studies subject. The research methodology uses a quasi-experimental design approach with a control class and an experimental class. The research population is MIN 5 LABUHANBATU students with a sample size of 33 control group students and 33 experimental group students. The research aims to determine the effect of students' critical thinking abilities who are taught using Explosion Box media with students who are not taught using Explosion Box media. Based on research conducted in class V MIN 5 LABUHANBATU, it shows that there is a significant influence from the application of Explosion Box media on students' critical thinking abilities in social studies subjects. This can be seen based on the average of students' critical thinking abilities using Explosion Box media, namely 87.27. Meanwhile, the average critical thinking ability of students without using Explosion Box media is 72.64. Based on the results of the t test which was obtained in $2017 > 1692$.*

Keywords: *Critical Thinking Ability, Social Sciences, and Media Explosion Box.*

Abstrak. Penelitian yang telah dilakukan berjudul “PENGARUH MEDIA *EXPLOSION BOX* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN 5 LABUHANBATU” dan didasari oleh fenomena bahwa kemampuan berpikir kritis argumentasi siswa pada mata pelajaran IPS relatif memprihatinkan peserta didik kurang berminat terhadap pelajaran IPS dan menganggap ilmu pengetahuan sosial menjadi mata pelajaran yang membosankan, tak menyenangkan, dan kegiatan tatap muka pada kelas hanya sebatas mendengarkan ceramah serta membaca. Faktanya, kurikulum mensyaratkan bahwa keterampilan yang diperoleh melibatkan pemikiran tingkat tinggi, mirip analisis. *Explosion Box* merupakan alat pembelajaran kotak kejutan kubus yang dilengkapi dengan permainan, permainan dan materi pembelajaran di setiap desainnya buat melibatkan siswa pada pembelajaran dan menaikkan keterampilan berpikir kritis pada siswa pada mata Pelajaran IPS. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan desain quasi eksperimental design dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. populasi penelitian adalah peserta didik MIN 5 LABUHANBATU dengan jumlah sampel 33 peserta didik kelompok kontrol dan 33 peserta didik kelompok eksperimen. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hasil siswa yang mendapat pelatihan *Explosion Box* terhadap berpikir kritis siswa dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *Explosion Box*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V MIN 5 LABUHANBATU, penggunaan Media *Explosion Box* ternyata menyampaikan hasil yang signifikan terhadap berpikir kritis peserta didik di mata pelajaran IPS. Hal ini terlihat melalui rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan

media *Explosion Box* yaitu sebesar 87,27. Sedangkan menurut hasil uji t yang diperoleh di tahun 2017 > 1692, rata-rata berpikir kritis peserta didik yang tidak menggunakan media *Explosion Box* adalah 72,64..

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kritis, IPS, dan Media *Explosion Box*

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah upaya sadar buat membentuk kepribadian yang berkualitas. Pendidikan memegang peranan penting membuat setiap individu untuk mencapai potensi maksimalnya. Pendidikan pada abad ini menuntut pengajar buat lebih kreatif serta inovatif. Selain keterampilan dan kemampuan berkomunikasi pada global pendidikan (Febrianingsih, 2022:4). Hal ini dimulai menggunakan perencanaan aktivitas pembelajaran yang matang. Perhatikan metode yang sesuai dengan sifat siswa. Mempromosikan lingkungan belajar yang aktif serta menyenangkan selama proses pembelajaran.

Salah satu kunci aktifnya pembelajaran adalah pemikiran kritis yang bertenaga dalam diri peserta didik. Berpikir kritis merupakan suatu proses intelektual dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari akibat observasi, pengalaman, serta refleksi kegiatan sehari-hari dalam proses pembelajaran.

Berpikir kritis merupakan kemampuan menalar secara sistematis serta mengevaluasi kualitas penalaran. Berpikir kritis pula adalah akal budi logis serta sistematis. Tujuannya adalah buat tahu korelasi antara konsep atau berita yang ada. Berpikir kritis juga dapat diartikan menjadi proses berpikir buat menemukan kebenaran atau memecahkan masalah asal info yang diterima.

Hasil yang terjadi pada penelitian pertama yang dilakukan peneliti MIN 5 Labuhanbatu menunjukkan bahwa kepandaian kritis peserta didik tidak tercapai secara umum, besar kemungkinan siswa yang kesulitan pada memahami soal-soal mata pelajaran yang dipelajarinya dan membutuhkan ketika untuk menjawab soal-soal yang diajukan, ada yang bisa menjawab pertanyaan, tetapi jawabannya selalu sangat sederhana. Selain itu, peserta didik pula kurang pada proses pembelajaran IPS, hal ini menunjukkan siswa kurang mendengarkan waktu guru memberikan materi. Beberapa siswa juga terlihat kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tersebut ketika guru mengajukan pertanyaan, sehingga membentuk peserta didik yang lain sulit memperhatikan IPS dan pembelajaran peserta didik penekanan serta tidak dimanfaatkan secara sepenuhnya dengan menggunakan media pembelajaran.

Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan berakibat kepada peserta didik. Waktu pembelajaran berlangsung pada dalam kelas, seringkali kali guru menyampaikan bahan bacaan yang membosankan serta tak menarik, yang akhirnya membuat peserta didik bosan dan kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran, baik itu diskusi maupun kegiatan pembelajaran lainnya. Selain itu, guru jarang menggunakan media, teknik serta metode yang berbeda sehingga mengakibatkan buruknya pembinaan akal budi kritis siswa.

Peneliti mempertinggi kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan media explosion box di mata pelajaran IPS. Penggunaan explosion box merangsang minat belajar siswa serta menaikkan rasa ingin tahunya terhadap materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, explosion box tersebut diharapkan bisa menaikkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melihat keadaan tersebut, peneliti menjadi tertarik buat mengkaji topik **“Pengaruh Penggunaan Media *Explosion Box* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V MIN 5 Labuhanbatu”**.

KAJIAN TEORITIS

Kata “media” ini dari asal bahasa Latin jamak “medium”, yang secara harfiah berarti “antara” atau “memperkenalkan”. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat diolah, dipandang, didengar, dibaca, atau didiskusikan, serta alat yang digunakan buat kegiatan pembelajaran dalam hal ini untuk menyalurkan isu/informasi antar sumber yang dapat dipergunakan menjadi bahan pembelajaran dan rekomendasi pedagogi yang baik terkait dengan minat dan kebutuhan guru serta siswa. Media juga berasal kata latin, media yang secara harafiah berarti tengah, atau pengenalan. Dalam bahasa Arab medium adalah mediator atau orang yang melakukan komunikasi berasal pengirim ke penerima pesan.

Media dianggap menjadi sebuah faktor yang dapat menaikkan proses pembelajaran, karena memiliki peranan-peranan strategis yang secara pribadi juga secara langsung ataupun tidak dapat berpengaruh terhadap motivasi, minat dan niat belajar serta kemampuan visualisasi abstrak peserta didik, bahan pembelajaran buat menunjang pemahaman (Rambe et al., 2021:3) dalam proses pembelajaran, media berperan menjadi penyampai info dari asal (guru) ke penerima (peserta didik). Metode artinya metode yang membantu siswa mengumpulkan dan mengolah informasi buat mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini membantu peserta didik tahu holistik teks materi dengan lebih cepat serta membentuk mereka tetap tertarik untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan menjadi alat buat menyajikan info yang relevan. Media pembelajaran pula dapat berupa segala bentuk indera pendukung yang bisa digunakan menjadi mediator atau penyampai pesan buat mencapai hasil pembelajaran.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran buat memperlancar kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan tujuan serta manfaat dari belajar. Media pembelajaran adalah media yang dipergunakan oleh guru pada kelas buat memudahkan penyampaian berita/informasi kepada peserta didik dan memungkinkan mereka menyerap isinya. Ini berlaku buat apapun yang diciptakan pada bentuk apapun agar lebih diserap secara efektif. Tujuan utamanya ialah mencapai hasil belajar yang diinginkan. Media artinya bagian integral atau integral dalam proses pembelajaran dan berfungsi menjadi media interaksi antara pengajar dan peserta didik selama pembelajaran.

Explosion Box atau biasa dianggap kotak kejutan merupakan salah satu jenis media grafis. Selain itu, "*Explosion Box*" adalah kotak kado berbentuk persegi yang berbahan dasar kardus, dan ketika tutupnya dibuka, bagian dalamnya akan diisi menggunakan berbagai struktur menarik sehingga menyampaikan tampilan asli. Hingga waktu ini, banyak sekali jenis kotak kejutan telah diciptakan dengan mempertimbangkan kecerdikan setiap individu yang berasal berbagai kreativitas siswa.

Explosion box merupakan media kreatif yang dipergunakan menjadi media pedagogik serta ciri khusus. Kotak kejutan merupakan alat yang efektif pada melaksanakan proses pembelajaran menggunakan cara pandang yang tidak biasa berupa kotak serta susunan kitab lipat, struktur yang dapat dilipat, ditarik, dibuka serta ditutup, lalu dimuati bahan yang kuat, sebab banyak isi yang bermanfaat. karena bentuknya yang efektif, kotak kejutan dievaluasi serbaguna serta simpel untuk dibawa dan dipergunakan kapan saja.

Kemampuan adalah kesanggupan tahu ketepatan perkataan, yang dapat diukur dalam bahasa lisan serta goresan pena. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "kemampuan" dari istilah "keterampilan" yang berarti kekuatan, maksudnya kesanggupan buat melakukan sesuatu, dan kesanggupan ialah keterampilan, kekuasaan dan kekayaan. Berpikir kritis ialah suatu proses berpikir intelektual yang dimana dalam proses berpikir kritis ini ada aktivitas yang bertujuan buat meniru serta mengubah informasi yang diterima sehingga tercipta proses refleksi. Selain itu, berpikir kritis juga bisa merangsang aktivitas dalam proses pemecahan duduk perkara. (Fithriyah et al., 2016:8) Berpikir kritis menaikkan keterampilan kognitif atau teknik penetapan tujuan.

Berpikir kritis adalah proses membuat konklusi perihal keyakinan serta keyakinan tentang apa yang kita lakukan. Ini bukan hanya wacana mendapatkan jawaban dan skor, namun perihal menerima jawaban atas pertanyaan, liputan, atau pengetahuan yang ada. Bila guru dan peserta didik memahami pentingnya hal ini, maka lapisan krusial pemikiran tingkat tinggi akan terbentuk dengan baik.

Keterampilan/kemampuan berpikir taraf tinggi mencakup beberapa komponen, salah satunya ialah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis cara menemukan kemampuan kognitif yang dikenal dalam konsep berpikir kritis merupakan interpretasi, analisis, penafsiran, penilaian, pengorganisasian diri serta upaya mengumpulkan, menafsirkan, menganalisis serta menarik kesimpulan tertentu.

Salah satu langkah buat menyebarkan berpikir kritis merupakan penelitian. Penelitian dapat memungkinkan siswa buat tahu, mengeksplorasi serta menemukan solusi terhadap persoalan yang dihadapinya. Pengajar membekali siswanya menggunakan kondisi yang optimal pada upaya penelitiannya sehingga mereka bisa menyadari pentingnya pembelajaran pada konstruksi pengetahuan. Dasar aktivitas penelitian artinya pembangkitan hasil. Kami membekali siswa menggunakan syarat yang optimal serta mengembangkan keterampilan pribadi mereka, mendorong sikap bahwa kesalahan artinya pelajaran buat melakukan hal yang sah, serta mendorong mereka buat mempunyai keberanian buat mengatakan apa yang telah mereka pelajari. Sangat penting untuk memastikan keakuratan penjelasan, solusi, dan kesimpulan peserta didik. Hal ini

buat mencegah siswa menyelidiki kesimpulan yang keliru dan menggunakannya buat memecahkan permasalahan terkait lainnya. Oleh sebab itu, guru selalu mengungkapkan alasannya adalah sebelum siswa menggunakannya supaya tidak berdampak negatif terhadap pembelajaran siswa.

Berpikir kritis mendorong siswa buat proaktif serta bertindak menggunakan percaya diri. Hal ini memberikan bahwa berpikir kritis memberikan keterampilan buat memperbaiki pola berpikir. Berpikir kritis adalah tujuan mencapai keputusan rasional. Keterampilan berpikir mempengaruhi pemahaman konsep siswa. Oleh sebab itu, berpikir kritis ialah cara yang efektif buat meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. karena, kemampuan tersebut ditunjang dengan kemampuan menafsirkan, menganalisis, menilai, serta menyajikan data secara logis serta konsisten.

Ada banyak langkah yang dapat dilakukan buat menyebarkan kemampuan berpikir kritis siswa pada tingkat SD. **Pertama-tama**, perlu ditanamkan pada kita seluruh, khususnya orang tua dan guru (guru), bahwa setiap anak, mereka memiliki kemampuan buat berkata sesuatu pada dirinya sendiri, mereka “mampu” atau “bisa” dan percayalah, setiap kemampuan membutuhkan sesuatu yang dianggap dengan proses. Tentu kita seluruh putusan bulat menggunakan hal itu. Mereka tidak tertarik pada anak sekolah atau remaja. Bahkan orang dewasa pun masih dan selalu membutuhkan sesuatu yang dianggap operasi. Lebih khusus lagi, proses belajar atau melakukan sesuatu, sebagai hasilnya tidak simpel untuk memberikan pada anak-anak, khususnya anak-anak usia SD, gagasan bahwa aku bisa. Hal ini disebabkan asal usul mereka yang berbeda, guru wajib peka serta penuh perhatian. Kita tidak bisa menggeneralisasi kemampuan seluruh anak.

Langkah-langkah yang bisa kita lakukan buat menumbuhkan dan mendorong berpikir kritis di anak merupakan menggunakan menumbuhkan rasa percaya diri yang **kedua** menggunakan memakai keterampilan yang dimiliki setiap anak. Oleh sebab itu, guru yang benar-benar menghargai keunikan setiap anak dan mampu memaksimalkan kemampuan setiap anak melalui keunikan (potensi) yang dimilikinya ialah kuncinya. Sebaiknya orang tua bersikap mirip guru juga. Perbedaan periode juga memperkuat dan mempengaruhi diri anak. Oleh karena itu, memahami perbedaan, termasuk perbedaan minat serta kemampuan, antara orang tua serta anak artinya sebuah pesan tersirat.

Langkah **ketiga** yaitu membekali peserta didik menggunakan banyak sekali alat yang merangsang berpikir kritisnya. Hal ini dapat dilakukan oleh pengajar menggunakan menyampaikan pertanyaan-pertanyaan sejarah pada siswanya yang memiliki beberapa jawaban rinci sebagai hasilnya memerlukan anak (peserta didik) buat menyelidikinya menggunakan sabar, berulang-ulang dan konsisten. Langkah ketiga ini Bila kita terapkan di kehidupan kita, maka akan sangat bermanfaat, misalnya saat kita berada di negara baru atau di negara asing (luar negeri). Jika tidak dilatih serta berusaha membaca, tahu dan mengikuti rambu (petunjuk) pada kawasan ini buat menemukan tujuan yang diinginkan, cenderung bertanya kepada orang lain yang belum tentu mengerti apa yang kita sampaikan untuk mendapatkan Pelajaran yaitu dengan membekali anak menggunakan kemampuan membaca serta menulis yang baik atau mendidik anak menjadi anak yang berdikari sejak dini dalam menyikapi permasalahan yang ada disekitarnya.

Langkah **keempat** ialah mengajukan banyak pertanyaan kepada anak : “MENGAPA” dan “BAGAIMANA”. Menanyakan alasannya adalah, menanyakan atau membaca banyak sekali serta menanyakan bagaimana hal ini mampu terjadi mau tidak mau akan membawa di penelaahan terhadap aneka macam insiden masa lalu yang mempengaruhi atau sedang berhadapan menggunakan insiden saat ini. dua kata tanya diatas atas akan mendorong anak buat menggunakan ilmu yang anak peroleh serta insiden terkini yang anak alami, yang akan bermanfaat dalam merumuskan solusi atas permasalahan yang anak hadapi. Walaupun solusi tersebut belum tentu cocok buat kita, setidaknya mereka tahu bagaimana memilih jalan atau cara yang baik buat menuntaskan duduk perkara tersebut.

Ilmu Pengetahuan Sosial artinya mata pelajaran yang pembahasannya mencakup penyederhanaan kajian geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, serta lain-lain (Febrianti, 2020:7). Di jenjang pendidikan dasar, pembelajaran ilmu-ilmu sosial terbagi pada 5 mata pelajaran tematik. ketika ini masih beberapa peserta didik yang belum tahu sepenuhnya bagaimana memahami materi yang diajarkan pada kelas IPS(Widiya & Radia, 2023:5).

Hal ini terlihat dari hasil penelitian Hakikat, tujuan dan karakteristik dari pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat penting untuk dibahas saat ini (Yusnaldi et al., 2023:2) karena sifat, tujuan, dan kekhususannya, maka pedagogi ilmu-ilmu sosial juga ditujukan pada orang dewasa. Metode monoton selalu dipergunakan dalam memberikan penjelasan di kelas. Pembelajaran yang bermakna sangat mendukung serta menaikkan pemahaman siswa.

Tidak hanya bagi siswa, semua guru juga harus memahami hakikat, tujuan, dan karakteristik pembelajaran bermakna dalam IPS. Tujuannya buat memperluas pengetahuan guru serta membuat kreativitasnya pada mengajar mata pelajaran IPS. Belajar ialah persiapan yang sangat penting bagi anak-anak masa depan; pada hal ini, orang tua sendiri yang menetapkan kehidupan masa depan anak..

Oleh karena itu, sekolah mempersiapkan mereka buat hidup dan bersosialisasi dalam rakyat dimasa depan. Pembelajaran artinya proses penyampaian ilmu pengetahuan yang terjadi melalui transmisi ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Auliah Sumitro et al., 2017:3) Berdasarkan dengan (Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Bab I mengenai pendidikan nasional berbunyi : “Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berkomitmen buat menyebarkan kemampuan dan membentuk tabiat dan budaya bangsa yang mulia, mencerdaskan kehidupan bangsa serta membuatkan potensi siswa menjadi masyarakat negara yang berakhlak mulia, sehat, kompeten, berbakat, kreatif, berdikari dan demokratis serta bertanggung jawab. Mereka yang beriman dan mengabdikan pada ilahi Yang Maha Esa.”

Berasal sudut pandang di atas ringkasnya, pembelajaran ialah proses serta serangkaian upaya atau aktivitas yang dilakukan oleh pengajar buat memastikan peserta didik belajar melalui komunikasi yang baik. Berkolaborasi menggunakan teman atau orang di sekitar anak, serta mengajarkan siswa buat berpikir kritis – mengeksplorasi pemecahan duduk perkara dan membantu peserta didik belajar berinovasi, serta

keaktivitas. Peserta didik juga wajib memberikan perilaku keimanan dan rasa syukur pada Allah SWT.

Pendidikan IPS bertujuan buat membantu siswa tahu beberapa konsep berbagi serta melatih sikap, nilai, etika serta keterampilan sesuai konsep yang telah dimilikinya. Konsep-konsep dalam ilmu-ilmu sosial meliputi hubungan, saling ketergantungan, transedental serta perubahan, keberagaman atau persamaan atau disparitas, permasalahan dan kesepakatan, pola, kedudukan, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan serta kesetaraan, kelangkaan, keunikan serta nasionalisme bagi peserta didik (Trianto, 2012:87-88) permasalahan yang muncul artinya beberapa pengajar sekolah yang hanya mampu mengungkapkan secara lisan. Piaget beropini bahwa pembelajaran yang dipelajari hanya pada bentuk bahasa verbal tak menyebarkan pengetahuan serta tidak menyampaikan akibat yang signifikan terhadap pengetahuan IPS yang diharapkan anak. Secara tradisional, pengajaran IPS disebut membosankan sebab sering menyampaikan sejarah, sebagai akibatnya mudah menimbulkan kebosanan pada kalangan peserta didik. Oleh sebab itu, guru wajib pintar serta kreatif buat membangun suasana yang baik di kelas. Awal pembelajaran aktif serta menyenangkan bagi siswa. Lebih lanjut, ilmu sosial tidak hanya sekedar menyajikan pengetahuan tentang masyarakat dirangkum juga kajian tentang pemahaman sosial dan kesadaran sosial menjadi kiprah sosial dalam menciptakan masyarakat yang baik.

Oleh sebab itu, buat mengatasi konflik tadi dibutuhkan kerjasama pengajar, peserta didik, orang tua, masyarakat dan rakyat. Guru harus membuat kreativitas serta inovasi dalam mengembangkan ilmu sosial yang menarik dan interaktif serta pendekatan praktik yang berpusat pada peserta didik. Siswa juga harus aktif dalam pembelajarannya serta menerapkan nilai-nilai yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari. Orang tua serta masyarakat juga bisa membantu menggunakan mendukung pedagogi IPS di sekolah serta menanamkan sikap baik di masyarakat. Sesuai uraian ilmu-ilmu IPS dan penggunaan media kotak kejutan, peneliti akan membentuk informasi yang relevan wacana aktivitas perekonomian dan usaha pada Indonesia menggunakan memakai alat kotak kejutan buat menghilangkan keyakinan bahwa artikel-artikel IPS membosankan. Mereka merupakan kelas sosial. Pelajari pelajaran yang menyenangkan

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian artinya kawasan peneliti melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan di Min 5 Labuhanbatu yang terletak di Jalan Pasar Batu, Dusun Rimba Terjun, Desa Teluk Sentosa, Kecamatan Panai Hulu, Kabupaten Labuhanbatu. Peneliti memutuskan buat melakukan penelitian di tempat ini karena ingin mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung di tempat ini karena MIN 5 Labuhanbatu Panai Hulu ialah satu-satunya sekolah setingkat Sekolah Negeri Ibtadaiyah dan memiliki jumlah siswa yang cukup banyak, sehingga terdapat beberapa gap yang bisa dijadikan sasaran penelitian. Apalagi lokasinya yang jauh dari perkotaan membentuk sekolah ini sangat terkenal pada kalangan orang tua siswa pada daerah tersebut.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di MIN 5 Labuhanbatu. Program survei disesuaikan menggunakan jadwal yang ditetapkan oleh koordinator MIN 5 Labuhanbatu. Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan menggunakan *explosion box* sebagai media pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah siswa MIN 5 Labuhanbatu yang berjumlah 33 siswa V A yang terdiri asal 18 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki, dan 33 siswa pada V B yang terdiri asal 16 siswa perempuan serta 17 peserta didik laki-laki sebagai hasil totalnya adalah 66 siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi keakuratan hasil tes, termasuk jumlah populasi. Berurusan dengan populasi yang lebih besar mungkin memerlukan lebih banyak sumber daya. Teknik pengambilan sampel dibutuhkan buat menjaga keakuratan akibat tes pada populasi besar. Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri serupa (Sugiyono, 2018:101). Teknik total sampling dipergunakan pada penelitian ini dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Arikunto (2012:104) menjelaskan bila populasi kurang berasal 100 orang maka seluruh populasi dapat diambil sebagai sampel, sedangkan bila populasi lebih dari 100 umumnya 10-15% atau 20-25%. populasi. sebab basis populasi penelitian kurang berasal 100 responden, maka semua siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu dijadikan sampel dalam penelitian ini, yang berjumlah 66 peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan mulai 15 Januari 2024 menjadi prasyarat pra monitoring dan persetujuan penelitian di MIN 5 Labuhanbatu. Sebelum melakukan penelitian, dosen dan siswa menguji soal tes buat memilih soal mana yang bisa dipergunakan menjadi alat penelitian.

Penelitian berlangsung selama 4 kali pertemuan dari tanggal 4 Februari 2024 sampai tanggal 8 Februari 2024 menggunakan rincian 3 kali eksperimen pada kelas eksperimen dan tiga kali pada kelas kontrol. Eksperimen berlangsung selama 2 x 35 menit (2 jam pelajaran) serta meliputi materi perihal jenis-jenis usaha serta kegiatan ekonomi di Indonesia, diakhiri menggunakan tes masuk. Pertemuan ke 2 berlangsung selama 2 x 35 (mnt) dan mencakup pembelajaran eksperimen dan bahan ajar wacana jenis-jenis kegiatan dan aktivitas ekonomi, menggunakan pembahasan di pembelajaran kontrol. Pertemuan ketiga berlangsung 2 x 35 (mnt) serta meliputi post-test buat kelas eksperimen dan kontrol.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan memakai *Uji Product moment* dengan kelompok kontrol, tetapi tidak bisa sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel asing yang mungkin mempengaruhi aplikasi eksperimen. Analisis data menggunakan SPSS dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, daya pembeda soal, uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis. Studi percontohan untuk penelitian ini dilakukan menggunakan 2 kelompok siswa dari dua kelas. Kedua kelas tadi diperlakukan tidak selaras, namun diberikan materi pendidikan yang sama. Kelompok eksperimen mendapat media *explosion box* berbentuk kotak buat penyampaian materi, sedangkan kelompok kontrol permanen belajar seperti biasa. Selain itu, tes akhir (posttest) digunakan buat mengukur antara kedua kelompok/kelas. Instrumen ialah alat buat mengukur suatu kenyataan alam atau sosial yang dipelajari melalui pengukuran.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini berbentuk tertulis. Pada penelitian ini teknik pengujian dilakukan dua kali yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sehabis perlakuan (posttest). Hal yang sama diupayakan sebelum dan setelah tes buat menghindari disparitas kualitas instrumen yang membarui pengetahuan dan pemahaman siswa sesudah perlakuan. Tujuan dari tes ini adalah buat mengetahui berpikir kritis peserta didik dalam kaitannya menggunakan kelompok eksperimen yang diberikan *explosion box*. untuk memperoleh data-data yang diharapkan dalam penelitian, ini bertujuan buat menelaah kepandaian berpikir kritis siswa secara detail menggunakan memakai media *explosion box*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validasi menggunakan rumus product moment diperoleh data 15 soal yang didapatkan, menyisakan 12 soal valid serta 3 soal tidak valid. Peneliti hanya mengambil 10 soal yang akan diujikan pada kelas V-A dan V-B. Dari hasil uji reliabilitas semua soal yang diberikan kepada siswa dinyatakan reliable dengan cronbach's Alpha $0,622 > 0,60$. Hasil klasifikasi uji kesukaran menunjukkan bahwa dari seluruh soal yang diuji, sebagian besar tergolong dalam kategori "Mudah" dengan jumlah 8 soal, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10. Selanjutnya, terdapat 3 soal yang masuk dalam kategori "Sedang," yaitu nomor 6, 12, dan 13. Sementara itu, hanya 2 soal yang dikategorikan sebagai "Sukar," yaitu nomor 9 dan 11. Perhitungan daya pembeda soal menunjukkan bahwa dari total 13 soal, terdapat 4 soal dengan daya pembeda yang tergolong "Baik," yaitu soal nomor 4, 6, 13, dan 8. Selanjutnya, ada 6 soal yang memiliki daya pembeda "Sedang," yaitu soal nomor 1, 5, 7, 9, dan 11. Sementara itu, 3 soal dikategorikan memiliki daya pembeda "Jelek," yaitu soal nomor 2, 3, dan 10. Evaluasi ini berguna untuk menilai seberapa baik setiap soal dapat membedakan antara peserta dengan kemampuan tinggi dan rendah, serta untuk meningkatkan kualitas soal dalam pengujian berikutnya. Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan data berdistribusi normal. Tabel *Homogeneity of Variance* menunjukkan bahwa probabilitas dari hasil post-test dan pre-test kedua sampel adalah 0,62, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menyimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki tingkat varians yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelas V MIN 5 Labuhanbatu menggunakan partisipasi 2 kelas yaitu kelas eksperimen kelas V-B dan kelas kontrol kelas V-A, maka dilakukan penelitian untuk menguji kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut sebelum mendapatkan buat memilih metode pembelajaran yang dilakukan. Rerata kelas eksperimen serta kontrol ialah 59,11 dan 65,45. Sesuai hasil homogenitas, kedua kelas mempunyai varian yang sama.

Setelah kemampuan awal kedua kelas dievaluasi, peserta didik menerima pembelajaran yang berbeda di materi yang sama yaitu kegiatan ekonomi di Indonesia, peserta didik pada kelas eksperimen diajar menggunakan media pembelajaran *Explosion Box* dan peserta didik di kelas kontrol diajar memakai media pembelajaran tradisional. Setelah penyampaian materi, siswa diberikan post-test buat mengetahui yang akan terjadi belajarnya setelah kelas eksperimen serta kontrol menerima perlakuan berbeda pada akhir

pertemuan. Nilai rata-rata pos-test kelas eksperimen sebanyak 87,27 dan kelas kontrol sebesar 72,64. Sesuai pengujian yang dilakukan menjadi bagian dari pengujian lanjutan, diperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya, diperoleh H_0 ditolak berdasarkan tabel distribusi t serta diperoleh $T_{\text{tabel}} = 1692$. Selain itu, Bila kita membandingkan T_{hitung} dan T_{tabel} , diperoleh $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$, yaitu $h. 2017 > 1692$ sehingga dapat disimpulkan H_a diterima serta H_0 ditolak. Hal ini mengacu di rata-rata berpikir kritis peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Explosion Box*. Lebih tinggi dibandingkan rata-rata berpikir kritis peserta didik yang tidak memakai media pembelajaran pada MIN 5 LABUHANBATU. Oleh sebab itu hipotesis alternatifnya (H_a) yang menyatakan berpikir kritis siswa IPS yang menggunakan media *Explosion Box* lebih tinggi dibandingkan rata-rata berpikir kritis peserta didik yang tidak menggunakan media *Explosion Box* pada taraf signifikan 0,05.

Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan pengajar karena tidak menggunakan media *Explosion Box*. Mereka juga kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan berpikir peserta didik masih tergolong rendah karena guru kurang melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Namun, setelah diperkenalkannya penggunaan media kotak peledak dalam pembelajaran eksperimen, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan semangat belajar siswa meningkat karena guru melibatkan peserta didik secara berkelanjutan. (Wahyuni,2009:79)

Penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* mendapatkan banyak manfaat menjadi berikut: (1) siswa terlibat pribadi dalam menjawab pertanyaan *Explosion Box*, (2) kreativitas akademik siswa terpacu, (3) kebosanan bisa dicegah selama peserta didik mengikuti pembelajaran, (4) bertanya dan menjawab kuis berkembang secara alami, sebagai akibatnya siswa bisa mengembangkan berpikir aktif, dan (5) penggunaan lingkungan belajar yang baru berakibat pembelajaran lebih menyenangkan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Explosion Box* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MIN 5 Labuhanbatu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tidak terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di kelas kontrol yaitu kelas V-A MIN 5 LABUHANBATU yang tanpa menggunakan media pembelajaran *explosion box* yang memperoleh rata rata akhir (post-test) sebesar 72,64 dan standart deviasi 11,62.

Terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di kelas eksperimen yaitu kelas V-B MIN 5 LABUHANBATU yang menggunakan pembelajaran dengan media *explosion box* memperoleh rata rata akhir (post-test) sebesar 87,27 dan standart deviasi 10,39. Dengan itu pembelajaran menggunakan media *Explosion Box* hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uji t statistic pada data post-test bahwa media pembelajaran *explosion box* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MIN 5 LABUHANBATU. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2017 > 1692$, dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak.

Saran

Bekerja lebih kolaboratif buat membangun sinergi guna terus menyebarkan media serta gaya pembelajaran yang lebih baik bagi sekolah. Supaya siswa berminat belajar dan tertarik di setiap pembelajaran, pengajar harus lebih tahu karakteristik siswa serta mampu menerapkan lingkungan dan gaya belajar yang sesuai menggunakan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Bagi peneliti lain, peneliti bisa membentuk bahan lain yang dapat digunakan menjadi bahan studi banding untuk meningkatkan sifat serta kualitas penelitian.

DAFTAR REFERENSI

- Azhar, A. (2007). Pengertian Media Pendidikan. *Media Pendidikan*.
https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/29282/mod_resource/content/8/PENGERTIAN MEDIA PENDIDIKAN.pdf
- Daryanto, & Suryanto, B. (2022). *Pembelajaran Abad 21* (Turiyanto (ed.); Revisi).
- Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119–130.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>
- Febrianti, F. A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Journal Civics & Social Studies*, 3(2). <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v3i2.696>
- Fithriyah, I., Sa'dijah, C., & Sisworo. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya, 2006*.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1). <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Karima, M.K. (2019). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Medan Perdana Publishing
- Lismaya, L. (2019). Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning). In *Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendikia* (Vol. 5, Issue 2).
- Majid, Abdul (2017), *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Membangun, D., Yang, M., Ahmed, D., & Makdisi, G. (n.d.). *PERAN PENDIDIKAN ISLAM DAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DALAM MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BAIK* Abu Bakar Adanan Siregar 1 , Toni Nasution 2 Torkis Dalimunthe 3 Parida Harahap 4.
- Multazam, M. I., & Hanif, M. (2022). Spiritualitas Sebagai Basic Modal dalam Pembentukan Karakter Al-Qur'an Surah Ali Imran ayat 190-191. *Edunity: Kajian Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(03). <https://doi.org/10.57096/edunity.v1i03.21>

- Nandar, A., Enoch, & Fitroh Hayati. (2022). Implikasi Pendidikan dari Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 43-44 tentang Tugas Rasul sebagai "Ahlu Dzikri" terhadap Peran Guru sebagai Sumber Pengetahuan. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 2(1). <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i1.2416>
- Ni Kadek Ayu Suatini SDN, O. (2019). Langkah-langkah Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 2(1).
- Nurfadillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In *CV Jejak*.
- Putri, I. A., & Bandarsyah, D. (2022). *Pembelajaran Ips Dengan Pendekatan Problem Based Learning Pada Kelas Iv Sdn Lenteng Agung 03*. 10(3), 639–642.
- Puspitasari, Nimas (2022). Pengembangan Pembelajaran IPS SD. Jakarta: Grapedia
- Rambe, A. H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). Diktat Edukatif Andina Halimsyah Rambe.docx. *Journal Article*, 1–10.
- Rapson, J. E. (1968). Research and Development. *Aircraft Engineering and Aerospace Technology*, 40(5), 15–20. <https://doi.org/10.1108/eb034372>
- Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan*, Medan: Prenada Media Grup.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Pranada Media Grup.
- Setyautami, C. (2020). Fungsi Berpikir Komputasional, Kritis Dan Matematis Dalam Pembelajaran Abad 21. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FKIP UMP, April*.
- Sumitro, Aulia dkk. (2017). Kualitas Pembelajaran IPS dalam Penerapan Model Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Humaniora*.
- Supardan, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Trismayanti, S. (2020). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2). <https://doi.org/10.35905/alishlah.v17i2.1045>
- Utomo, I. S., & Hardini, A. T. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9978–9985. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2495>
- Wahyuni, (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Widiya, A. W., & Radia, E. H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2).
- Wijayanti, F. D., Lestarinigrum, A., & Sari, A. T. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Anak Usia 5-6 Tahun Guna Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(1). <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i1.714>
- Yusnaldi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*, Medan: Perdana Publishing.
- Yusnaldi, E., Aulia, D., Panjaitan, F., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Adelia, R. W. (2023). *Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 7, 32175–32181.
- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.