

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* DIGITAL BERBANTU
CANVA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN**

Gladisya Audita Azzahra¹, Destri Astrianingsih², Vivit Nurhikmah Havita³
Universitas Bina Bangsa Kota Serang¹, Universitas Bina Bangsa Kota Serang²,
Universitas Bina Bangsa Kota Serang³,
Alamat e-mail : Gladisyaaudita16@gmail.com¹, destriastria@gmail.com²,
Vivithavita@upi.edu³

ABSTRACT

This research is motivated by the low critical thinking skills of students so that it has an impact on the learning outcomes obtained. This study aims to determine the effect of digital pop-up book learning media assisted by Canva on the critical thinking skills of fourth grade students on the material of plant body parts. This research is a quantitative pre-experimental study with a one group pretest posttest design. Data collection techniques use a critical thinking skills test in the form of a description of six questions, a learning media questionnaire and documentation. Data analysis was carried out with prerequisite tests (normality test, hypothesis test and N-Gain test). The results showed an average pretest score of 54.07 and a posttest of 80.74 with an N-Gain value of 0.58 which is included in the moderate category. The Paired sample T-test test showed a significance value of $0.000 < 0.05$ which means there is a significant influence of media use on students' critical thinking skills. The results of the questionnaire also showed a positive response from students to the media used. In this study, it can be concluded that the use of digital pop-up book learning media assisted by Canva has an effect on improving the critical thinking skills of fourth-grade students on the material on plant body parts.

Keywords: Canva-assisted Digital Pop Up Book, Critical Thinking Skills, Learning Media, Fourth Grade Students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *pop up book* digital berbantu canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada materi bagian tubuh tumbuhan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif pre-eksperimen dengan rancangan penelitian *one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan berpikir kritis berbentuk uraian sebanyak enam butir soal, angket media pembelajaran dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan

uji prasyarat (uji normalitas, uji hipotesis dan uji NGain). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 54,07 dan *posttest* sebesar 80, 74 dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk kategori sedang. Uji *Paired sample T-test* menunjukkan hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil angket juga menunjukkan respon positif siswa terhadap media yang digunakan. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *pop up book* digital berbantu canva berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada materi bagian tubuh tumbuhan.

Kata kunci: *Pop Up Book* Digital Berbantu Canva, Keterampilan Berpikir Kritis, Media Pembelajaran, Siswa Kelas IV

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran IPA, materi tentang bagian-bagian tumbuhan memegang peranan penting dalam mengenalkan struktur dasar tumbuhan kepada siswa. Melalui materi ini, siswa mempelajari bagian-bagian utama seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji beserta fungsi-fungsinya. Pemahaman terhadap bagian-bagian tumbuhan menjadi dasar untuk mempelajari konsep-konsep biologi lainnya di jenjang berikutnya. Secara umum, tumbuhan terdiri dari bagian-bagian tertentu seperti akar, batang, daun, bunga, buah dan biji setiap bagian memiliki fungsi atau penggunaan tertentu.

Hasil penelitian didapat bahwa rendahnya minat belajar dipengaruhi

oleh guru yang menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa terkadang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran (Alfiah, Istiyati, and Mulyono 2021). Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV juga menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar sangat berpengaruh dari kreativitas guru pada saat pembelajaran di laksanakan. Kreativitas belajar pada saat mengikuti pembelajaran perlu ditingkatkan karena akan menjadi salah satu penentu keberhasilan proses dalam mengajar, bahkan dengan meningkatkan kreativitas belajar dapat mempengaruhi kualitas capaian pembelajaran (Sobri, Muid, and Daud 2021). Rendahnya kreativitas akan menyebabkan proses

dalam belajar mengajar tidak efektif sehingga menghambat siswa dalam memahami materi. Pemilihan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Karena ketika peserta didik merasa asik dan senang dengan media yang digunakan, pasti akan lebih mudah untuk memahami materi yang sedang di jelaskan oleh guru.

Salah satu upaya untuk meningkatkan rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan media pembelajaran, yang dapat membuat materi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Immanuel (2021) seorang guru perlu meningkatkan inovasi dalam pembelajaran yang ada. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang menarik serta peserta didik dapat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang ada. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (Humairah 2020). Namun berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN

Serang 1, ditemukan adanya kesenjangan antara idealnya proses pembelajaran abad 21 dan realitas yang terjadi di lapangan. Pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan cenderung monoton, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa adanya variasi media pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini diperparah dengan minimnya sarana pendukung digitalisasi di sekolah, seperti ketiadaan proyektor atau perangkat teknologi lainnya yang seharusnya dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Akibatnya, siswa kurang mendapatkan stimulasi yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis secara optimal. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat diakses meskipun dalam keterbatasan fasilitas, serta mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis siswa secara menyeluruh.

Upaya penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, sehingga memudahkan pemahaman materi IPA yang kompleks. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar dan berfungsi

menyampaikan pesan dengan jelas sehingga tujuan pelajaran tercapai dengan baik (Kustandi & Dermawan, 2020). Alat atau benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dan dimanipulasi atau ditirukan disebut media. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Zahwa & Syafi'i (2022) Media pembelajaran didefinisikan sebagai seperangkat alat atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, yang dapat berupa materi. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dengan cara yang dapat merangsang minat dan pemahaman audiens. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, proses pengajaran dapat berlangsung dengan lebih lancar, dan tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sangat membantu dalam mempermudah pemahaman materi yang kompleks dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi menghadirkan beragam media pembelajaran, termasuk media digital yang menawarkan penyampaian materi yang jelas dan menarik melalui perangkat elektronik. Penerapan media pembelajaran pada siswa memiliki indikator tertentu. Menurut Rivai dalam Sitti (2021) terdapat indikator mengenai penerapan media yaitu: (1) Kesesuaian atau relevansi media pembelajaran. (2) kemampuan penggunaan media pembelajaran. (3) keaktifan siswa. (4) kurikulum yang digunakan. Pembelajaran yang digabungkan. Media digital biasanya memiliki konten audio, visual, dan interaktif (Hendra et al. 2023). Media digital memiliki tampilan lebih menarik dan bervariasi yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi digital sangat bermanfaat karena dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan guru. Jika guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber pembelajaran yang berisi informasi bidang studi seperti motivasi, tujuan, dan peran. Dalam hal ini, pendidik tidak memaksimalkan sumber belajar dan juga media yang tidak tepat digunakan akan menjadi pelajaran yang membosankan dan tidak efektif dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia (Dandung, Prasasti, and Listiani 2023).

Peserta didik di sekolah dasar sangat menyukai buku dengan gambar yang dapat menarik perhatian. Hal ini juga berlaku untuk buku *pop-up*, di mana media ini memberikan pemahaman langsung tentang materi yang dipelajari (Ningsih et al. 2023). Tujuan dari media buku bergambar *pop-up* adalah untuk memudahkan anak-anak dan siswa kelas bawah sekolah dasar dalam mempelajari konten-konten yang berguna untuk perkembangan intelektualnya. Penerapan teknologi dalam media pembelajaran *pop-up book* digital saat ini memungkinkan pembuatan materi yang interaktif dan visual menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Media ini menggabungkan gambar, teks, dan animasi yang dapat diakses melalui perangkat digital, memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih kreatif dan menyenangkan. Canva dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Khotimah & Agus (2016) bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer

kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif. Dengan media interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat proses belajar lebih nyaman, pemahaman, dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Penerapan teknologi dalam media pembelajaran *pop-up book* digital berbasis Canva memungkinkan pembuatan materi yang interaktif dan visual, menggunakan fitur-fitur desain yang ada dalam Canva. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru atau siswa dapat merancang *pop-up book* yang menggabungkan gambar, teks, dan animasi yang dapat diakses melalui perangkat digital. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, seperti membuka bagian tersembunyi atau melihat proses secara bertahap, yang membantu mereka memahami konsep IPA secara lebih menyenangkan dan kreatif. Penggunaan Canva dalam pembuatan *pop-up book* digital menjadikan pembelajaran lebih menarik, fleksibel, dan efektif. Media *pop up book* digital sendiri adalah media digital yang dirancang dengan konsep suara dan tiga dimensi yang

sesuai dengan materi pembelajaran ('Aini et al. 2021). Salah satu metode pembelajaran yang patut dicoba dalam proses pendidikan adalah penggunaan *Pop-Up Book*. *Pop-Up Book* adalah buku yang menampilkan elemen tiga dimensi saat halaman-halamannya dibuka. Buku ini tidak hanya memiliki ilustrasi yang menarik dan bisa berdiri tegak, tetapi juga dirancang untuk memikat perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, buku ini dapat merangsang kreativitas siswa dengan menampilkan gambar-gambar yang menarik (Sinta and Harlinda Syofyan 2021). Salah satu media yang dapat Anda buat dengan *PowerPoint* adalah media *pop-up* digital.

B. Metode Penelitian

penelitian ini akan mengadopsi jenis penelitian kuantitatif *Pre-Eksperimental Design*. Menurut Creswell (2014) mengatakan bahwa desain penelitian *pre-eksperimen* ialah desain paling sederhana dan sering digunakan sebagai langkah awal sebelum penelitian yang lebih ketat.

Terdapat beberapa bentuk desain *Pre-Eksperimental* yaitu *the one-shot case study design*, *the one*

group pretest-posttest design, *the static – group comparison design* dan *the statistic – group pretest-posttest design*. Adapun Lokasi penelitian yang dilaksanakan kelas IV di SDN Serang 1 yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik total sampling, yaitu teknik pengambilan sampel di mana semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian, sesuai dengan alasan bahwa jumlah populasi kurang dari 100 orang (Notoatmodjo dalam Sasikome et al., 2015).

Dalam penelitian ini terdapat dua instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu tes keterampilan berpikir kritis dan lembar angket media pembelajaran *pop up book* digital. Lembar angket media dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *pop up book* digital berbantu canva dalam proses pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk menilai aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan isi, serta kebermanfaatan media dalam membantu siswa memahami materi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskriptif Data

a. Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Penelitian ini berbentuk tes dengan menggunakan soal uraian keterampilan berpikir kritis. Ada enam item valid dan

reliabel yang digunakan untuk melakukan pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Data kemampuan awal siswa (pretest) dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1 Deskriptif Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Kelas	Jumlah Siswa	Rata Rata ± Standar Deviasi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
IV	36	41.39 ± 12.34	68 ± 11.46

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25

Pada tabel 1 nilai rata-rata *posttest* siswa menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini sudah sesuai berdasarkan dengan indicator-indikator yang sudah di paparkan . data hasil tes siswa kela IV SDN Serang 01. Penggunaan media *pop up book* digital disini untuk mengetahui pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis

siswa kelas IV, hal tersebut telah dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan waktu yang telah ditentukan.

Selanjutnya, analisis uji hipotesis mengenai pengaruh media pembelajaran *Pop up book* digital berbantu canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan mengenai uji parametrik *Paired Sample T-Test*

1. Uji Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	Df	Sig
<i>Pretest</i>	.971	36	.455
<i>Posttest</i>	.956	36	.165

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi

data. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa pada data *pretest* diperoleh nilai statistic *Shapiro-Wilk* sebesar 0,971

dengan $df=36$ dan nilai signifikansi sebesar 0,455. Sementara itu, pada data *posttest* diperoleh nilai statistic sebesar 0,956 dengan $df=36$ dan nilai signifikansi sebesar 0,165. Hal ini menyatakan data berdistribusi Normal (Santoso 2016). Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi Normal.

1. Uji Hipotesis Dengan Menggunakan *Paired Sample T Test*

Uji paired sampel t-test dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran pop up book digital terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

Tabel 3 Uji Hipotesis Menggunakan *Paired Sample T – Test*

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. deviation	Std. error mean	95% confidence interval of the difference				
				Lower	Upper			
<i>Pretest</i>	-	18.02	3.00	-	-	-	3	<.001
<i>Posttest</i>	26.667	9	5	32.767	20.567	8.875	5	

Tabel 3 merupakan hasil uji hipotesis media pembelajaran *pop up bok* digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Hasil uji menunjukkan angka sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ($p < 0,05$). Jika angka $< 0,005$ maka hipotesis pada penelitian ini diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *pop up book*

digital berbantu canva berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada materi bagian tubuh tumbuhan.

2. Uji N-Gain Score

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran, dilakukan perhitungan N-Gain. Nilai N-Gain menunjukkan

seberapa besar peningkatan skor peserta didik dari pretest ke posttest. Hasil penghitungan N-Gain digunakan untuk mengukur

pengaruh yang diberikan dari media pembelajaran *Pop up book* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

Kategori Interpretasi N-Gain :

Tabel 4 Kategori Uji N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 - 0,7$	Sedang
$<0,3$	Rendah

Tabel 5 Uji N-Gain

Kategori N-Gain	Rentang Skor	Jumlah siswa	Persentase
Tinggi	$\geq 0,70$	7	19,4%
Sedang	$0,30 - 0,69$	19	52,8%
Rendah	$\leq 0,30$	10	27,8%
Total		36	100%

Berdasarkan hasil rekapitulasi N-Gain Keterampilan Berpikir Kritis, diketahui bahwa **19,4%** siswa atau sebanyak 7 orang berada pada kategori **tinggi**. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa telah mengalami peningkatan keterampilan berpikir kritis yang optimal. Sementara itu, sebagian besar siswa, yaitu **52,8%** atau sebanyak 19 orang, berada pada kategori **sedang**, yang menandakan adanya peningkatan

yang cukup baik meskipun masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Adapun **27,8%** siswa atau 10 orang lainnya termasuk dalam kategori **rendah**, yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang kurang optimal sehingga memerlukan perhatian dan tindak lanjut khusus.

Dapat disimpulkan bahwa secara umum seluruh siswa mengalami peningkatan setelah

diberikan perlakuan atau intervensi pembelajaran, meskipun tingkat peningkatannya bervariasi. Mayoritas siswa berada pada kategori sedang, menunjukkan peningkatan yang cukup baik, sementara sebagian kecil siswa mencapai kategori tinggi dengan peningkatan yang optimal. Namun demikian, masih terdapat siswa pada kategori rendah yang mengalami peningkatan kurang optimal sehingga memerlukan tindak lanjut dan strategi pembelajaran yang lebih tepat untuk mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis mereka.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini menguraikan hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa berdasarkan enam indikator *focus*, *reason*, *inference*, *situation*, *creativity* dan *overview*. Analisis disusun berdasarkan hasil pretest dan posttest.

Indikator *focus* menilai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi inti persoalan. Pada soal 1, siswa diminta untuk mengetahui fungsi batang dalam distribusi air. Rata-rata skor meningkat dari 6.83 (pretest) menjadi 12.28 (posttest), menunjukkan peningkatan sebesar +5.44. Ini berarti

siswa semakin mampu memusatkan perhatian pada elemen penting dalam teks/gambar.

Reason berkaitan dengan kemampuan memberi alasan logis. Pada soal 2, siswa diminta menjelaskan alasan di balik fungsi akar. Skor meningkat dari 6.33 menjadi 11.44 (+5.11). Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami sebab-akibat.

Inference adalah kemampuan menarik kesimpulan. Pada soal 3, siswa harus menyimpulkan perbedaan dari kedua jenis akar. Skor meningkat dari 7.61 ke 11.06 (+3.44), mencerminkan pemahaman logis terhadap hubungan antar bagian tumbuhan.

Situation mengukur kemampuan siswa menyesuaikan jawaban dengan konteks tertentu. Soal 4 menyajikan kasus tanaman layu dan siswa harus mengidentifikasi penyebabnya. Skor meningkat dari 6.61 ke 9.67 (+3.06), yang meskipun terendah di antara indikator lain, tetap menunjukkan kemajuan.

Clarity menunjukkan kemampuan memberikan kejelasan. Dalam soal 5, siswa diminta menyarankan cara memperbaiki pertumbuhan tumbuhan yang

bermasalah. Skor meningkat signifikan dari 5.78 ke 11.00 (+5.22), menunjukkan bahwa pembelajaran mendorong pemikiran divergen. Menurut Siti dan Kamaludin (2020), kreativitas merupakan elemen penting dalam berpikir kritis yang memungkinkan siswa menghasilkan ide baru. Harahap dan Lestari (2021) menekankan bahwa media pembelajaran visual interaktif membuka ruang bagi kreativitas dalam menjawab persoalan.

Overview adalah kemampuan merefleksi atau mengevaluasi kembali jawaban. Dalam soal 6, siswa diminta membuat poster yang menjelaskan fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan. Skor naik dari 8.22 ke 12.61 (+4.39), menunjukkan bahwa siswa mulai bisa meninjau konsep secara menyeluruh. *overview* berperan dalam evaluasi diri siswa terhadap hasil pikirnya. Saputro dan *overview* merupakan indikator berpikir kritis tingkat tinggi yang diperkuat melalui pengalaman belajar interaktif.

Penelitian ini juga bertujuan menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh media pembelajaran *pop-up book* digital berbantu Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada materi bagian tubuh

tumbuhan. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), menandakan adanya pengaruh signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini berarti media pembelajaran tersebut efektif meningkatkan kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis, memberikan alasan logis, dan menyimpulkan. Temuan ini konsisten dengan Rahmayanti & Setiawan (2023) yang menemukan bahwa media *pop-up book* digital dapat meningkatkan pemahaman sains dan berpikir kritis Sa'adah & Asih (2025) juga menemukan perkembangan *pop up book* digital dengan pendekatan kontekstual signifikansi meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* yang Selain itu, Analisis hasil N-Gain menunjukkan 19,4% siswa berada pada kategori tinggi, 52,8% sedang, dan 27,8% rendah. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan keterampilan berpikir kritis, meskipun masih ada yang perlu pendampingan. Media *pop-up book* digital berbantu Canva membantu siswa memahami konsep bagian tubuh tumbuhan melalui visualisasi menarik yang mempermudah proses analisis. Media

pop-up book digital meningkatkan minat dan pemahaman konseptual. Penemuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *pop up book* digital berbantu canva mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, memberikan alasan logis, dan menyimpulkan informasi yang merupakan indikator keterampilan berpikir kritis.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat belajar pemahaman konsep dan keterlibatan aktif sesuai dengan pembelajaran. Media pembelajaran *pop up book* digital berbantu canva dirancang dengan gambar interaktif, teks penjelas, dan elemen visual yang mendukung pemahaman materi bagian tubuh tumbuhan.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis juga tercermin pada hasil tes uraian keterampilan berpikir kritis yang memperlihatkan jawaban lebih lengkap dan logis pada posttest. Dengan demikian, penggunaan media *pop up book* digital berbantu canva tidak hanya meningkatkan nilai tes siswa tetapi juga mengubah cara berpikir mereka menjadi lebih terstruktur dan kritis.

Selain peningkatan nilai tes, penelitian ini juga menemukan bahwa respon siswa terhadap media *pop up book* digital berbantu canva sangat positif. Berdasarkan Hasil angket menunjukkan 80,56% siswa menyatakan setuju dan 19,44% sangat setuju, tidak ada yang tidak setuju. Ini menunjukkan penerimaan sangat positif, yang berarti media membantu menciptakan pembelajaran menyenangkan dan interaktif. Elemen visual interaktif membuat siswa lebih fokus dan termotivasi. Penelitian ini juga memperkuat pandangan Setyaningrum (2020) dan Ningtyas et al (2019) dalam Wati et al (2025) Media *Pop-Up Book*, baik dalam bentuk fisik maupun digital, mampu merangsang imajinasi, memperluas kosakata, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmu pengetahuan. Kelebihan dari media ini bukan hanya terletak pada tampilan visualnya, tetapi juga pada kemampuannya yang fleksibel dalam mendukung pembelajaran tematik serta berbagai kebutuhan belajar siswa.

Dilihat dari indikator keterampilan berpikir kritis, pembelajaran berbasis *pop-up book* digital membantu memvisualisasikan

bagian tubuh tumbuhan secara lebih konkret. Hal ini penting karena materi bersifat konseptual. Respon positif ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book* digital berbantu canva mampu menarik perhatian siswa, memudahkan mereka memahami materi dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Namun, siswa dengan kategori N-Gain rendah (27,8%) memerlukan pendampingan lebih. Guru perlu menggunakan strategi pembelajaran diferensiasi, scaffolding, serta pertanyaan pemantik untuk membantu siswa yang kesulitan. Media *pop-up book* digital perlu diintegrasikan dengan diskusi kelas agar tidak hanya jadi tontonan pasif.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti bahwa media pembelajaran *pop-up book* digital berbantu Canva efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD. Selain signifikan secara statistik, media ini diterima baik oleh siswa karena menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media ini mendukung pengembangan pembelajaran abad 21 yang kreatif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Namun, implementasi perlu diimbangi dengan peran guru yang aktif dalam

membimbing dan memfasilitasi proses berpikir kritis siswa.

Kesimpulan

Untuk mengidentifikasi sebuah hasil analisa data menunjukkan bahwa metode *brainstorming* cukup efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata antara *pretest* dan *posttest* secara signifikan. Uji N-Gain menunjukkan kategori sedang dan menunjukkan hasil belajar siswa cukup efektif. Uji normalitas *Shapiro Wilk* $0,23 > 0,05$ menunjukkan hasil normal. Uji homogenitas dengan nilai $0,51 > 0,05$ menunjukkan hasil homogen. Uji Hipotesis di SPSS Versi 22 menggunakan Uji t hasil yang diperoleh adalah $0,000 > 0,05$ maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Ini menunjukan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Dengan demikian metode *brainstorming* secara statistik terbukti cukup efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

DAFTAR PUSTAKA

'Aini, Qurrotul, Maqda Almadinab, Veny Safitri, Nur Mawaddah, and

- Naili Sa'ida. 2021. "Pop Up Digital Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Motivasi Membaca Anak." *JCE (Journal of Childhood Education)* 5(2):516. doi: 10.30736/jce.v5i2.657.
- Alfiah, Suciani, Siti Istiyati, and Hadi Mulyono. 2021. "Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ips Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 9(5):1–5. doi: 10.20961/ddi.v9i5.49328.
- Dandung, Vrisca Bhetris, Pinkan Amita Tri Prasasti, and Ivayuni Listiani. 2023. "Media Pop Up Book Digital Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(4):1544. doi: 10.35931/am.v7i4.2613.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*.
- Humairah, St Nur. 2020. "Pengaruh Metakognisi, Konsep Diri Dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Sman 1 Gowa." *Jurnal MSA (Matematika Dan Statistika Serta Aplikasinya)* 8(1):5. doi: 10.24252/msa.v8i1.12454.
- John W. Creswell, J. David Creswell. 2014. *RESEARCH DESIGN*.
- Khotimah, Aniswatin, and Budi Santosa Agus. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Di SMK Negeri 5 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 05(01):237–43.
- Ningsih, Yuni Fitriyah, Nopi Hariadi, Imam Sugeng, Ardiansyah D. kandupi, Andri Wahyu Utomo, and Apriliyan Putra Bimantoro. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop up Book Digital Pada Pembelajaran PJOK." *Jurnal Porkes* 6(1):15–24. doi: 10.29408/porkes.v6i1.12214.
- Rahmayanti, Sri, and Topan Setiawan. 2023. "Learning Science with Digital Pop-Up Book Media." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9(10):8085–90. doi: 10.29303/jppipa.v9i10.4339.
- Sa'adah, Anis, and sri sami Asih. 2025. "Development of Digital Pop-Up Book Learning Media with Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach to Improve Social Science Learning Outcomes for Grade IV Elementary School Students." *11(5):780–89.* doi: 10.29303/jppipa.v11i5.10697.
- Santoso, Singgih. 2016. "Panduan Lengkap SPSS Versi 23 - Singgih Santoso - Google Buku." *PT Elex Media Komputindo :Jakarta* 1–454.
- Sasikome, J., L. Kumaat, and N. Mulyadi. 2015. "1 Pengaruh Penyuluhan Bencana Banjir Terhadap Kesiapsiagaan Siswa Smp Katolik Soegiyo Pranoto Manado Menghadapi Banjir." *Jurnal Keperawatan UNSRAT* 3(2):106956.
- Sinta, and Harlinda Syofyan. 2021. "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Ipa Di Sd." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(02):248–65. doi: 10.21009/jpd.v11i02.18939.
- Sitti, Nuralan. 2021. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri I Tolitoli." *Jurnal Inovasi Penelitian* 2(7):1917–74.
- Sobri, Muhammad, Abdul Muid, and

- Sulhi M. Daud. 2021. "AD-DHUHA VOL 2 No. (2) (2021)." *AD-DHUHA: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam* 2(2).
- Wati, Risna, Aan Nurhasanah, and Eli Hermawati. 2025. "Pengaruh Penggunaan Media Digital BERBASIS POP-UP BOOK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA." *Jurnal Reviu Pendidikan Dan Pengajaran* 7(1):110–19.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.