

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK 3D TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS III SDIT QA BAITUSSALAM BOGOR

Intan Dwi Purnamasari¹, Salati Asmahasanah², Fahmi Irfani³

^{1,2,3}PGMI FAI Universitas Ibn Khaldun Bogor

¹intandwipurnamasari64@gmail.ac.id, ²salati@fai.uika-bogor.ac.id,

³fahmiirfani@fai.uika-bogor.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low student learning outcomes in the Civics Education (PKN) subject, attributed to the use of instructional media that lacked variety and engagement. The study aimed to assess learning outcomes before and after using 3D Pop-Up Book instructional media and to determine the impact of this media on the Civics learning outcomes of third-grade students at SDIT QA Baitussalam Bogor. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 64 students, divided into an experimental group (32 students) and a control group (32 students). Data collection involved pre-tests and post-tests, while data analysis utilized normality tests, homogeneity tests, and the Mann-Whitney hypothesis test, as the data were not normally distributed. The results showed that the experimental group's average pre-test score rose from 54.28 to 68.28 in the post-test (a 25.79% increase), whereas the control group's average pre-test score rose from 63.97 to 74.09 (a 15.82% increase). The Mann-Whitney test yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.025 (less than 0.05), leading to the rejection of the null hypothesis (H₀) and the acceptance of the alternative hypothesis (H₁). Thus, it can be concluded that the use of 3D Pop-Up Book instructional media has a significant effect on the Civics learning outcomes of third-grade students at SDIT QA Baitussalam.

Keywords: Learning Media, 3D Pop-up Book, Learning Outcomes, Civics Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar sebelumnya dan sesudah menggunakan media pembelajaran Pop Up Book 3D serta mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar PKN siswa kelas III SDIT QA Baitussalam Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi eksperimen design) dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 64 siswa yang terdiri dari 32 siswa kelas eksperimen dan 32 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis Mann-Whitney karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 54,28 meningkat menjadi 68,28 pada posttest dengan persentase peningkatan sebesar 25,79%, sedangkan rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 63,97 meningkat menjadi 74,09 pada posttest dengan persentase peningkatan sebesar 15,82%.

Hasil uji Mann-Whitney memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,025 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran Pop Up Book 3D terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SDIT QA Baitussalam.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Pop Up Book 3D*, Hasil Belajar, PKn

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk karakter, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Hazna, 2020).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman

siswa dalam proses belajar, terutama apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran *Pop-Up Book* sebagai strategi pembelajaran pada mata pelajaran PKn di kelas III dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai kebangsaan peserta didik adalah pendidikan kewarganegaraan (PKn), melalui pembelajaran PKn peserta didik diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila dan norma yang berlaku. Tetapi, juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud perilaku warga negara yang baik.

Meskipun memiliki peran yang penting dalam pembentukan karakter, pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar masih sering dianggap kurang menarik khususnya pada kelas III masih sering dipandang sebagai mata pelajaran yang menarik cenderung bersifat teoritis, menekankan hafalan, dan kurang mampu menarik minat belajar siswa. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat serta hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemanfaatan buku teks, sehingga keerlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar menjadi terbatas. Kondisi tersebut mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi PKn belum optimal, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang belum memenuhi target yang diharapkan.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini diterapkan salah satu media pembelajaran berupa *Pop-Up Book*. Penggunaan media *Pop-Up Book* diharapkan mampu merangsang daya imajinasi siswa dalam memahami materi pembelajaran serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Pop-Up Book* menjadi lebih

menarik dan menyenangkan karena media tersebut dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Syaputra, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book 3D*, serta menguji pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas III SDIT QA Baitussalam Bogor.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini mengutamakan pengumpulan dan analisis data berbentuk angka atau variabel numerik untuk mengukur hubungan antar variabel, memahami suatu fenomena secara objektif melalui analistik, serta menghasilkan temuan yang dapat diterapkan ke populasi yang lebih luas (Farid Wajdi, Desy Seplyana, 2024).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Quasi Experimen Design (Eksperimen Semu). Menurut Sugiyono (2018), penelitian eksperimen merupakan

metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* pada mata pelajaran PKn. Melalui rancangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peningkatan Hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book 3D* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SDIT QA Baitussalam Bogor. Penyajian materi dalam bentuk visual tiga dimensi memudahkan peserta didik memahami konsep keberagaman budaya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, karakteristik media yang interaktif mampu menarik

perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka lebih aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book 3D* dan kelas control yang mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 54,28, dan meningkat menjadi 68,28 pada posttest mengalami peningkatan sebesar 25,79%. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai pretest sebesar 63,97 meningkat menjadi 74,09 pada posttest dengan persentase peningkatan sebesar 15,82%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney* memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,025 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book 3D* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SDIT QA Baitussalam Bogor.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book 3D* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menyajikan materi dalam bentuk visual tiga dimensi yang menarik dan konkret sehingga memudahkan siswa memahami konsep keberagaman budaya. Media ini juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, minat dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan teori Hamalik dalam penelitian Hamalik dalam Oktaviarini (2018:54) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Lestiana, 2019). Selain itu, pendapat dzuanda menjelaskan bahwa media *Pop-Up Book 3D* mampu meningkatkan daya ingat, imajinasi, serta pemahaman peserta didik melalui

penyajian materi yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media *Pop-Up Book 3D* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar PKn di sekolah dasar.

Selain didukung teori Hamalik hasil penelitian ini juga selaras dengan teori Kemp dan Dayton yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan aktivitas belajar yang lebih efektif. Media *Pop-Up Book 3D* memenuhi ketiga fungsi tersebut karena menyajikan materi secara visual mampu menarik perhatian peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif peserta selama proses pembelajaran (Syawaluddin, 2022).

Selain didukung oleh teori, hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian (Shidiq et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book 3D* mampu meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu memusatkan perhatian peserta didik. Penelitian (Kamal et al.,

2024) juga menemukan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book 3D mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, (Sahuri et al., 2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur visual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book 3D* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang efektif diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian teori pendukung dan penelitian terlebih dahulu tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book 3D* mampu meningkatkan hasil belajar PKn karena memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret, menarik dan interaktif. Dalam penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book 3D* ini juga tidak hanya meningkatkan sapek kognitif peserta didik, tetapi juga meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif peserta

didik selama proses pembelajaran. Oleh karna itu, media pembelajaran *Pop-Up Book 3D* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PKn khusus nya pada materi keberagaman budaya di sekolah dasar.

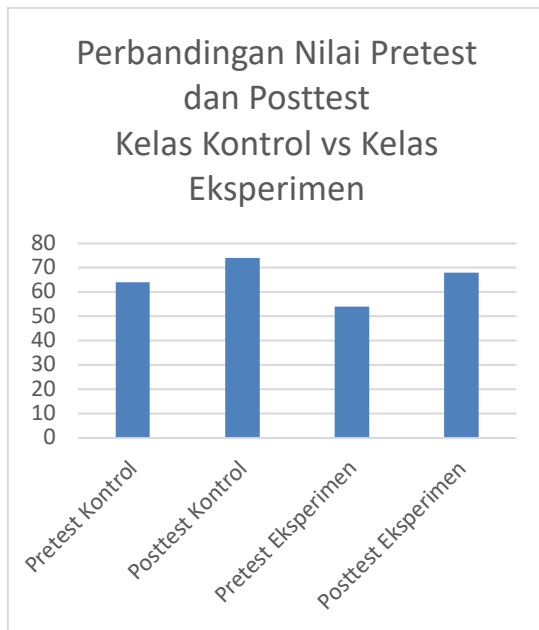
Tabel 1 Hasil Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa.

Kelas	pret est	Postt est	Selisi h peningk atan	Persent ase peningk atan
Kontrol	63,9 7	74,0 9	10,12	15.82%
Eksperi men	54,2 8	68,2 8	14,00	25,79%

Tabel 2 Hasil Uji Mann-Whitney

Statistic	Nilai
Asymp. Sig. (2- tailed)	.025
Taraf signifikansi	0,05
Keputusan	Ho ditolak
Kesimpulan	Ada pengaruh signifikan

Grafik 1 Perbandingan Rata-Rata Nilai Pretest Dan Posttest.



Gambar 1 Media Pembelajaran *Pop-Up Book 3D*



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book 3D* memberikan

pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas III SDIT QA Baitussalam Bogor. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional karena menyajikan materi secara lebih konkret, menarik dan interaktif. Hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,025 ($< 0,05$) sehingga media *Pop-Up Book 3D* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn khususnya pada materi keberagaman budaya disekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Farid Wajdi, Desy Seplyana, J. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Widana Media Utama.
- Hazna, M. (2020). *Hambatan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual*.
- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). *Penggunaan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan*

Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 3, 1–12.

Lestiana, R. (2019). *Evaluasi penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran agama islam di SMPN 4 pakem sleman.*

Sahuri, M., Priatna, O. S., & Asmahasanah, S. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Online PAI di SDN Cijayanti 06. Vol. 3, No(1), 66–76.*

Shidiq, M. F., Marwan, M. A., & Rae, S. A. (2023). *Jurnal Pendidikan.*
<https://doi.org/10.33830/jp.xxxxx>
xxx

Syaputra, pengky rama. (2022). *Pengaruh Media Pop Up Book pada Mata Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 96 Kaur.*

Syawaluddin, A. (2022). *Buku Media Pembelajaran.* Badan Penerbit UNM.

.