

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA DEEP LEARNING
PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Shella Priscillia¹, Rabiyyatul Adawiyah Siregar², Deviyanti pangestu³, Sowiyah⁴
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, PGSD Universitas Lampung
shellapricillia03@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of pop-up book learning media on students' creative thinking ability in the deep learning approach of IPAS subject for fourth-grade students at SDN 1 Purwodadi Dalam. This study used a quantitative quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 53 students 27 in the experimental class (IV B) and 26 in the control class (IV A). Data were collected through essay tests measuring four creative thinking indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration. Simple linear regression showed a significance value of $0.000 < 0.05$, $R \text{ Square} = 0.783$, meaning pop-up book media contributed 78.3% to creative thinking ability. N-Gain of the experimental class (0.61) was higher than the control class (0.35), and the posttest mean of the experimental class (74.11) exceeded the control class (59.31). Media implementation reached 73% (active category). Pop-up book learning media significantly affects the creative thinking ability of fourth-grade students in the IPAS deep learning approach.

Keywords: Creative Thinking, Deep Learning, IPAS, Learning Media, Pop-Up Book

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran pop-up book terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada deep learning pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Purwodadi Dalam. Metode yang digunakan adalah kuantitatif quasi experiment dengan desain non-equivalent control group design. Sampel terdiri dari 53 peserta didik 27 di kelas eksperimen (IV B) dan 26 di kelas kontrol (IV A). Data dikumpulkan melalui tes essay yang mengukur empat indikator berpikir kreatif: kelancaran, fleksibilitas, originalitas, dan elaborasi. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan $R \text{ Square } 0,783$, artinya media pop-up book berkontribusi 78,3% terhadap kemampuan berpikir kreatif. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen (0,61) lebih tinggi dari kelas kontrol (0,35), dan rata-rata posttest kelas eksperimen (74,11) lebih tinggi dari kelas kontrol (59,31). Keterlaksanaan media mencapai 73% (kategori aktif). Disimpulkan bahwa media pop-up book berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada deep learning pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Deep Learning, IPAS, Media Pembelajaran, Pop-Up Book

A. Pendahuluan

Memasuki era abad 21, dunia pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk mempersiapkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan dengan tantangan masa depan. Salah satu keterampilan yang sangat krusial adalah kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), yang merupakan kompetensi utama dalam menghadapi perubahan zaman yang dinamis. Munandar (dalam Qomariyah & Subekti, 2021) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dan mengkombinasikan hal-hal yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru. Berpikir kreatif diukur melalui empat indikator utama yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) (Dewi dkk., 2024).

Keterampilan berpikir kreatif merupakan bagian tidak terpisahkan dari keterampilan 4C abad ke-21 yang mencakup *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration*. kreativitas adalah kemampuan berpikir yang paling tinggi tingkatannya karena menuntut peserta didik tidak hanya

memahami dan menganalisis, tetapi juga menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif sejak dini di tingkat sekolah dasar sangat penting karena masa sekolah dasar merupakan masa perkembangan kognitif yang optimal. Peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif sangat mendukung perkembangan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Pada konteks pendidikan Indonesia, Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) telah diimplementasikan untuk mendukung pengembangan keterampilan abad 21. Pembelajaran mendalam (*deep learning*) menurut Kemendikbudristek (2022) adalah pendekatan yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep secara utuh, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Pendekatan *deep learning* menekankan tiga prinsip utama yaitu: (1) pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) yang menghubungkan materi dengan

pengalaman nyata peserta didik; (2) pembelajaran dengan kesadaran (mindful learning) yang mendorong peserta didik untuk reflektif dan kritis; dan (3) pembelajaran menyenangkan (joyful learning) yang menciptakan suasana belajar yang positif dan memotivasi.

Menurut Hermawat (2025), pembelajaran menyenangkan menjadi kunci penting dalam pendekatan deep learning karena ketika peserta didik merasa nyaman, senang, dan tertarik dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini didukung oleh Nasution dan Neviyarni (2025) yang menyatakan bahwa kreativitas berperan signifikan dalam memperkuat pendekatan deep learning di sekolah dasar karena mendorong peserta didik menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam pendekatan deep learning menjadi faktor krusial untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan dan

kenyataan. Data dari Istikomah dkk. (2024) mengungkapkan bahwa hanya 5% peserta didik Indonesia yang mampu berpikir outside the box secara kreatif. Indonesia juga masih menduduki peringkat rendah dalam Programme for International Student Assessment (PISA) khususnya pada aspek kreativitas dan pemecahan masalah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di sekolah belum optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, salah satunya disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Kondisi serupa ditemukan di SDN 1 Purwodadi Dalam, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Lampung Selatan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada bulan Januari 2026, dari 53 peserta didik kelas IV hanya 9 peserta didik (16,67%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar ≥ 65 pada mata pelajaran IPAS. Artinya, sebanyak 45 peserta didik (83,33%) masih belum mencapai KKTP. Hasil wawancara mendalam dengan wali kelas IV B mengungkapkan bahwa faktor utama yang menyebabkan

rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru masih sangat bergantung pada media konvensional berupa buku teks dan penulisan di papan tulis, sehingga peserta didik cenderung bersikap pasif, kurang termotivasi, dan tidak terdorong untuk mengembangkan ide-ide kreatif selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan aspek ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara terpadu. Menurut Kemendikbudristek (2022), IPAS bertujuan menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan memaknai alam serta kehidupan sosial di sekitarnya secara menyeluruh dan saling berkaitan. Salah satu materi IPAS kelas IV yang membutuhkan pemahaman mendalam adalah siklus hidup hewan, yang meliputi metamorfosis sempurna kupu-kupu (telur-ulat-kepompong-kupu-kupu), metamorfosis tidak sempurna katak (telur-berudu-berudu berkaki-katak muda-katak dewasa), dan

perkembangan ayam (telur-embrio-anak ayam-ayam dewasa). Materi ini bersifat abstrak karena melibatkan proses perubahan bentuk yang berlangsung dalam waktu panjang, sehingga membutuhkan visualisasi yang konkret dan menarik agar peserta didik dapat memahaminya secara mendalam.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti mengajukan penggunaan media pembelajaran pop-up book. Pop-up book merupakan buku berbasis kertas yang menggabungkan teknik lipatan dan potongan sehingga menghasilkan elemen tiga dimensi yang dapat berdiri dan bergerak ketika halaman dibuka (Arip & Aswat, 2021). Kelebihan utama pop-up book dibandingkan media konvensional adalah kemampuannya menyajikan visualisasi tiga dimensi yang mengejutkan dan menarik perhatian, menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak menjadi mudah dipahami. Menurut Aziz dkk. (2025), pop-up book mengintegrasikan elemen kinetik dan dimensi ruang untuk menciptakan pengalaman belajar yang immersif, mendorong rasa ingin tahu, dan

merangsang kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media pop-up book dalam pembelajaran. De Stanza dan Sholehuddin (2023) membuktikan bahwa media pop-up book pada materi siklus hidup hewan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Anggraeny (2024) mengembangkan pop-up book materi siklus hidup hewan yang terbukti sangat valid (94%), praktis (89%), dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, Sari dan Supriyadi (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis deep learning efektif dalam menguatkan karakter bernalar kreatif peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan kajian analisis permasalahan dan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pop-up book terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada deep learning pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Purwodadi Dalam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

quasi experiment (eksperimen semu). Metode ini dipilih karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) yang tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2023). Kelompok eksperimen mendapat perlakuan penggunaan media pembelajaran pop-up book, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media pop-up book. Kedua kelompok mendapatkan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Purwodadi Dalam yang beralamat di Jl. Pelajaran Dusun II, Desa Purwodadi Dalam, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Maret–April 2026. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan rendahnya kemampuan

berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 1 Purwodadi Dalam tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 53 orang, terdiri dari kelas IV A sebanyak 26 peserta didik dan kelas IV B sebanyak 27 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling (sampel jenuh), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya kurang dari 100 orang (Sugiyono, 2023). Kelas IV B (27 peserta didik) ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A (26 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Penetapan kelas eksperimen didasarkan pada nilai rata-rata studi pendahuluan yang menunjukkan kelas IV B memiliki kemampuan berpikir kreatif awal lebih rendah dibandingkan kelas IV A, sehingga intervensi media pop-up book diharapkan memberikan dampak yang lebih optimal.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (X) yaitu media pembelajaran pop-up book, dan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media pop-up book yang digunakan adalah buku tiga dimensi yang dikembangkan peneliti berisi materi siklus hidup hewan

(kupu-kupu, katak, dan ayam) dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Kemampuan berpikir kreatif diukur berdasarkan empat indikator menurut Munandar (dalam Qomariyah & Subekti, 2021): (1) kelancaran (fluency) yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide; (2) fleksibilitas (flexibility) yaitu kemampuan menghasilkan berbagai macam ide dari sudut pandang yang berbeda; (3) originalitas (originality) yaitu kemampuan menghasilkan ide yang unik dan tidak biasa; dan (4) elaborasi (elaboration) yaitu kemampuan mengembangkan dan merinci suatu ide.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes essay berjumlah 10 butir soal yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen dilaksanakan pada 19 peserta didik SDN 5 Jatimulyo. Dari 15 butir soal yang diujicobakan, 10 soal dinyatakan valid berdasarkan uji korelasi product moment dengan $r_{tabel} = 0,455$ ($df=17$, $\alpha=0,05$). Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach menghasilkan koefisien $r_{11} = 0,865$ yang termasuk kategori sangat tinggi. Uji daya pembeda menghasilkan 7 soal berkategori baik dan 3 soal berkategori cukup. Uji tingkat kesukaran

menghasilkan 1 soal berkategori sukar dan 9 soal berkategori sedang. Selain tes, data keterlaksanaan media pop-up book dikumpulkan melalui lembar observasi yang mencakup empat aspek: persiapan (kemauan merespon), pelaksanaan (penggunaan media), antusias dan motivasi belajar, serta tindak lanjut (berpartisipasi aktif).

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam empat tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, meliputi observasi langsung ke sekolah, wawancara dengan wali kelas, dan pengumpulan data nilai peserta didik. Tahap kedua adalah perencanaan, meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM), pengembangan media pop-up book, penyusunan instrumen tes dan lembar observasi, serta pelaksanaan uji coba instrumen. Tahap ketiga adalah pelaksanaan penelitian, dimulai dengan pemberian pretest kepada kedua kelas, dilanjutkan pelaksanaan pembelajaran sebanyak dua pertemuan (kelas eksperimen menggunakan media pop-up book sesuai RPPM deep learning, kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan buku teks), kemudian diakhiri pemberian posttest. Tahap keempat adalah analisis data dan pelaporan.

Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data hasil penelitian, analisis N-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif menggunakan rumus $g = (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{skor maksimal} - \text{skor pretest})$, serta analisis inferensial yang terdiri dari uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22. Hipotesis penelitian yang diuji adalah: H_a : terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran pop-up book terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 1 Purwodadi Dalam pada deep learning pelajaran IPAS. H_a diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Media Pembelajaran Pop-Up Book

Media pop-up book yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan buku tiga dimensi yang dirancang khusus untuk menyajikan materi siklus hidup hewan pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan mengikuti prosedur pengembangan yang

sistematis, meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan validasi. Media pop-up book mencakup tiga materi utama: (1) siklus hidup kupu-kupu dengan tahapan telur-ulat-kepompong-kupu-kupu; (2) siklus hidup katak dengan tahapan telur-berudu-berudu berkaki-katak muda-katak dewasa; dan (3) siklus hidup ayam dengan tahapan telur-anak ayam-ayam dewasa. Setiap halaman dirancang dengan elemen pop-up tiga dimensi yang muncul ketika halaman dibuka, dilengkapi ilustrasi berwarna, teks penjelasan singkat yang komunikatif, serta label nama setiap tahapan siklus hidup.



Gambar 1. Cover Media Pop-Up Book Siklus Hidup Hewan

Gambar 1 memperlihatkan cover media pop-up book yang menampilkan ilustrasi tiga hewan utama: kupu-kupu biru di sudut kiri atas, katak hijau di tengah, dan ayam merah di sudut kanan bawah dalam desain berwarna-warni yang menarik dan ramah anak.

Terdapat logo Universitas Lampung pada sudut kanan atas sebagai identitas pengembang serta keterangan Kelas 4 SD pada sudut kanan bawah. Judul media “SIKLUS HIDUP HEWAN” ditulis dengan huruf tebal berwarna. Tampilan cover yang menarik dan berwarna-warni ini dirancang secara khusus untuk membangkitkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan motivasi belajar peserta didik sejak pertama kali memegang media.



Gambar 2. Tampilan Halaman Pop-Up Book Siklus Hidup Katak

Gambar 2 menunjukkan salah satu halaman pop-up book yang menampilkan materi siklus hidup katak. Ketika halaman dibuka, gambar katak dewasa muncul secara tiga dimensi di atas kolam dengan latar belakang pemandangan gunung yang indah dan realistis. Di bagian tengah terdapat visualisasi lima tahapan siklus hidup katak (telur katak, berudu, berudu berkaki, katak muda) yang tersusun secara berurutan dengan label nama setiap tahapan. Di bagian bawah

terdapat lima panel penjelasan singkat untuk setiap tahapan siklus hidup katak mulai dari telur hingga katak dewasa. Efek tiga dimensi yang muncul mendadak ketika halaman dibuka menciptakan pengalaman belajar yang mengejutkan dan immersif, mendorong peserta didik untuk aktif mengamati, bertanya, dan mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam memahami konsep metamorfosis katak.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data kemampuan berpikir kreatif dikumpulkan melalui pretest dan posttest menggunakan instrumen tes essay 10 butir soal. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen (34,59) dan kelas kontrol (38,12) keduanya berada pada kategori kurang, dan seluruh peserta didik (100%) tidak mencapai KKTP (≥ 65). Hal ini menunjukkan kemampuan awal berpikir kreatif kedua kelas masih rendah dan relatif setara sehingga layak untuk dibandingkan. Setelah perlakuan menggunakan media pop-up book selama dua pertemuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat signifikan menjadi 74,11 (kategori baik) dengan 21 dari 27 peserta didik (77,78%) berhasil mencapai KKTP. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan

pembelajaran konvensional hanya meningkat menjadi 59,31 (kategori cukup) dengan hanya 8 dari 26 peserta didik (30,77%) yang mencapai KKTP.

Tabel 1. Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Pretest	Posttest	Maks	Min
Eksperimen	34,59	74,11	93	50
Kontrol	38,12	59,31	85	35

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2026

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Per Indikator

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik diukur melalui empat indikator menurut Munandar. Pada kelas eksperimen, seluruh indikator mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pop-up book. Indikator kelancaran (fluency) meningkat dari 60% (cukup) menjadi 90% (sangat baik) atau naik 30%. Indikator fleksibilitas (flexibility) mengalami peningkatan terbesar dari 29% (kurang) menjadi 76% (baik) atau naik 47%. Indikator originalitas (originality) meningkat dari 34% (kurang) menjadi 77% (baik) atau naik 43%. Indikator elaborasi (elaboration) meningkat dari 30% (kurang) menjadi 66% (baik) atau naik 36%.

Tabel 2. Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Indikator	Pre	Ket	Post	Ket	Naik
-----------	-----	-----	------	-----	------

Kelancaran	60%	Cukup	90%	Sgt Baik	30%
Fleksibilitas	29%	Kurang	76%	Baik	47%
Originalitas	34%	Kurang	77%	Baik	43%
Elaborasi	30%	Kurang	66%	Baik	36%

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2026

Pada kelas kontrol, peningkatan juga terjadi pada semua indikator namun tidak sebesar kelas eksperimen. Indikator kelancaran meningkat dari 56% menjadi 85% (naik 29%). Indikator fleksibilitas meningkat dari 31% menjadi 62% (naik 31%). Indikator originalitas meningkat dari 40% menjadi 61% (naik 21%). Indikator elaborasi hanya meningkat dari 35% menjadi 56% (naik 21%) dan hanya mencapai kategori cukup pada posttest, berbeda dengan kelas eksperimen yang mencapai kategori baik.

Tabel 3. Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Indikator	Pre	Ket	Post	Ket	Naik
Kelancaran	56%	Cukup	85%	Sgt Baik	29%
Fleksibilitas	31%	Kurang	62%	Baik	31%
Originalitas	40%	Kurang	61%	Baik	21%
Elaborasi	35%	Kurang	56%	Cukup	21%

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2026

4. Nilai N-Gain

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur efektivitas perlakuan secara lebih objektif dengan memperhitungkan nilai awal masing-masing peserta didik.

Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,61 masuk kategori sedang, lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 0,35 (sedang) dengan selisih 0,26. Pada kelas eksperimen terdapat 10 peserta didik dengan N-Gain kategori tinggi ($\geq 0,70$), 15 peserta didik kategori sedang (0,30–0,69), dan hanya 2 peserta didik kategori rendah ($< 0,30$). Sementara pada kelas kontrol tidak ada peserta didik yang mencapai kategori tinggi, 16 peserta didik kategori sedang, dan 10 peserta didik kategori rendah.

Tabel 4. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kategori	Eksperimen	Kontrol
Tinggi ($\geq 0,70$)	10	0
Sedang (0,30–0,69)	15	16
Rendah ($< 0,30$)	2	10
Rata-rata N-Gain	0,61	0,35

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2026

5. Keterlaksanaan Media Pop-Up Book

Keterlaksanaan media pop-up book selama proses pembelajaran diamati oleh observer menggunakan lembar observasi yang mencakup empat aspek. Hasil observasi selama dua pertemuan menunjukkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 79 dengan persentase 73% yang termasuk kategori aktif. Pertemuan pertama

memperoleh rata-rata 77 (71%, aktif) dan pertemuan kedua meningkat menjadi 81 (75%, aktif), menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam menggunakan media pop-up book dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Tabel 5. Data Observasi Keterlaksanaan Media

No	Aspek	P1	P2	Rata	%
1	Persiapan	77	85	81	75%
2	Pelaksanaan Media	78	77	78	72%
3	Antusias & Motivasi	75	79	77	71%
4	Tindak Lanjut	77	83	80	74%
	Keseluruhan	77	81	79	73%

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2026

6. Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan seluruh data (pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol) berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,399; 0,386; 0,724; dan 0,107, semuanya $> 0,05$. Uji homogenitas menggunakan Levene menunjukkan data pretest (sig. 0,568) dan posttest (sig. 0,811) bersifat homogen karena keduanya $> 0,05$. Karena seluruh asumsi prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana dapat dilanjutkan.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Sum of Sq.	df	F	Sig.
Regression	3863,525	1	90,005	0,000
Residual	1073,142	25		
Total	4936,667	26		

Sumber: Hasil pengolahan data peneliti (2026)

Tabel 7. Hasil R Square

Model	R	R Square	Adj. R Square	Std. Error
1	0,885	0,783	0,774	6,552

Sumber: Hasil pengolahan data peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 6, nilai $F = 90,005$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pop-up book terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Nilai R Square sebesar 0,783 (Tabel 7) menunjukkan bahwa 78,3% variasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan media pop-up book, sedangkan 21,7% sisanya dipengaruhi faktor-faktor lain di luar penelitian ini seperti motivasi intrinsik, lingkungan belajar, dan keterlibatan orang tua.

7. Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran pop-up book dalam pendekatan deep learning berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 1 Purwodadi Dalam pada pelajaran IPAS. Perbedaan yang

nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat pada seluruh indikator berpikir kreatif, nilai rata-rata posttest, persentase ketuntasan, dan nilai N-Gain.

Peningkatan terbesar pada indikator fleksibilitas (47%) terjadi karena pop-up book menyajikan tiga materi siklus hidup hewan yang berbeda dalam satu media terintegrasi. Peserta didik secara aktif membandingkan dan menganalisis perbedaan serta persamaan metamorfosis kupu-kupu, katak, dan perkembangan ayam dari berbagai sudut pandang. Kondisi ini melatih kemampuan peserta didik untuk berpikir fleksibel yaitu menghasilkan berbagai macam ide dan alternatif jawaban. Hal ini sejalan dengan teori Munandar (dalam Qomariyah & Subekti, 2021) bahwa fleksibilitas berkembang ketika peserta didik dihadapkan pada stimulus yang kaya dan beragam, mendorong mereka berpikir dari perspektif yang berbeda-beda.

Indikator originalitas mengalami peningkatan 43% pada kelas eksperimen karena tampilan tiga dimensi pop-up book yang mengejutkan dan tidak terduga ketika halaman dibuka memberikan inspirasi

dan stimulasi bagi peserta didik untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan berbeda dari biasanya. Menurut Aziz dkk. (2025), pop-up book mengintegrasikan elemen kinetik yang menciptakan pengalaman estetika mendalam, sehingga merangsang imajinasi dan kreativitas peserta didik. Peserta didik yang terinspirasi oleh media yang unik dan menarik cenderung lebih berani mengekspresikan ide-ide originalnya dalam menjawab soal-soal berpikir kreatif.

Indikator elaborasi meningkat 36% pada kelas eksperimen dan mencapai kategori baik, berbeda signifikan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pop-up book mampu mendorong peserta didik untuk berpikir lebih rinci, mendalam, dan terperinci. Informasi yang tersaji secara lengkap dan terstruktur pada setiap halaman pop-up book—mulai dari gambar tahapan, label nama, hingga penjelasan singkat setiap fase siklus hidup—melatih peserta didik untuk mengembangkan dan merinci setiap ide mereka secara sistematis. Sholichah (2020) menyatakan bahwa pop-up book mampu menyajikan informasi secara berlapis dan

terstruktur, sehingga mendukung kemampuan elaborasi peserta didik.

Indikator kelancaran meningkat 30% karena visualisasi konkret yang ditampilkan pop-up book memudahkan peserta didik dalam mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai tahapan siklus hidup hewan dengan cepat dan lancar. Ketika gambar hewan muncul tiga dimensi, peserta didik secara spontan dapat mengingat dan menghasilkan banyak ide terkait materi yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan prinsip kognitif bahwa media visual yang konkret dan menarik dapat meningkatkan kemampuan recall dan fluency berpikir peserta didik (Munandar dalam Qomariyah & Subekti, 2021).

Pengintegrasian media pop-up book dalam pendekatan deep learning terbukti menciptakan kondisi pembelajaran yang meaningful, mindful, dan joyful secara bersamaan: materi yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi tiga dimensi, peserta didik terdorong mengamati dan merefleksikan pemahaman secara cermat, serta interaksi dengan media menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Menurut Nasution dan Neviyarni (2025), ketika ketiga kondisi ini

terpenuhi secara bersamaan, kemampuan berpikir kreatif peserta didik berkembang optimal karena mereka merasa aman, termotivasi, dan terinspirasi untuk menghasilkan ide-ide baru.

Keterlaksanaan media pop-up book yang mencapai 73% (kategori aktif) membuktikan bahwa peserta didik tidak hanya mengalami peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga terlibat aktif dan antusias sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan skor observasi dari pertemuan pertama (71%) ke pertemuan kedua (75%) mengindikasikan adanya adaptasi positif peserta didik terhadap media, di mana peserta didik semakin terampil dan percaya diri dalam menggunakan pop-up book seiring berjalannya pembelajaran.

Nilai R Square sebesar 0,783 membuktikan bahwa media pop-up book merupakan prediktor yang kuat dan andal untuk kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV, jauh melampaui batas minimum yang umumnya dianggap signifikan dalam penelitian pendidikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anggraeny (2024) yang membuktikan pop-up book materi siklus hidup hewan sangat valid

dan layak digunakan, serta De Stanza dan Sholehuddin (2023) yang membuktikan pengaruh signifikan pop-up book terhadap prestasi belajar materi siklus hidup hewan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran pop-up book terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 1 Purwodadi Dalam pada deep learning pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan nilai $F = 90,005$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dari hasil uji regresi linear sederhana, sehingga H_a diterima. Nilai R Square sebesar $0,783$ menunjukkan bahwa media pop-up book berkontribusi sebesar $78,3\%$ terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sementara $21,7\%$ dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

Kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen meningkat lebih tinggi pada semua indikator dibandingkan kelas kontrol, dengan peningkatan tertinggi pada indikator fleksibilitas (47%), diikuti originalitas (43%), elaborasi (36%), dan kelancaran

(30%). Rata-rata N-Gain kelas eksperimen ($0,61$) lebih tinggi dari kelas kontrol ($0,35$) dengan selisih $0,26$. Persentase ketuntasan kelas eksperimen ($77,78\%$) jauh lebih tinggi dari kelas kontrol ($30,77\%$). Keterlaksanaan media pop-up book mencapai 73% (kategori aktif). Dengan demikian, media pop-up book terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS berbasis deep learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, N. A. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Di MI Hamka Muhammadiyah Kalibeper Wonosobo. *Jurnal Holistika*, 7(2), 171–177.
- Arip, M., & Aswat, H. (2021). Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 261–268.
- Aziz, M. N., Faroka, H., Ananda, R. S., Apriliani, M., & Asih, N. S. (2025). Inovasi Desain Pop-Up Book Dalam Pendidikan Visual Tinjauan Literatur Terstruktur. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 829–832.

- De Stanza, S. M., & Sholehuddin, S. (2023). Media Pop-Up Book Materi Siklus Hidup Hewan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(1), 65–70.
- Dewi, dkk. (2024). Keterampilan Berpikir Kreatif Abad 21 di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Hasibuan. (2025). Karakteristik Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Hermawat. (2025). Pembelajaran Menyenangkan sebagai Kunci Pengembangan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Inovatif*.
- Istikomah, dkk. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Indonesia: Kajian dan Analisis. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Munandar, U. (dalam Qomariyah & Subekti, 2021). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, & Neviyarni. (2025). Peranan Kreativitas dalam Memperkuat Pendekatan Deep Learning pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Qomariyah, & Subekti. (2021). Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sari, & Supriyadi. (2025). Penguatan Karakter Bernalar Kritis dan Kreatif Peserta Didik dalam Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sholichah. (2020). Karakteristik Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Visual. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, dkk. (2021). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif Sejak Dini di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Triana, dkk. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Menumbuhkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.