

Media *Pop-Up Book* sebagai Inovasi Pembelajaran IPS Kelas V: Studi Pada Materi Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia

Nyi Mas Ayu Ratna Gumilar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Prof Dr Hafiz MPH
ayuratnagumilar@uhafiz.ac.id

Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Moch. Hatta pada materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas V yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan angket respons siswa. Analisis data menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 61,2 meningkat menjadi 84,6 pada posttest dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 32% menjadi 89%. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan media juga sangat positif dengan kategori tinggi pada aspek ketertarikan, pemahaman, dan motivasi belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran IPS di sekolah dasar karena mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.*

Kata kunci: *Pop-Up Book, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sekolah dasar, media pembelajaran inovatif.*

Abstract

*This study aims to determine the effect of using *Pop-Up Book* media on the social studies (IPS) learning outcomes of fifth-grade students at SDN Moch. Hatta on the topic of Indonesian Kingdoms. The research employed a quasi-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The subjects were 28 fifth-grade students selected using a saturated sampling technique. The research instruments included a learning achievement test, observation sheets, and student response questionnaires. Data analysis was conducted using a paired sample t-test. The results showed that the average pretest score of 61.2 increased to 84.6 in the posttest, with the mastery learning percentage rising from 32% to 89%. The statistical test results indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning that there is a significant effect of using *Pop-Up Book* media on students' learning outcomes. In addition, students' responses toward the use of the media were highly positive, particularly in terms of interest, understanding, and learning motivation. Therefore, it can be concluded that *Pop-Up Book* media is effective as an innovative learning tool in elementary social studies because it enhances students' learning outcomes, motivation, and engagement in the learning process.*

Keywords: *Pop-Up Book, learning outcomes, Social Studies (IPS), elementary school, innovative learning media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik agar mampu memahami kehidupan masyarakat serta perkembangan bangsanya. Pada kenyataannya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering dianggap membosankan dan sulit dipahami karena materi yang disampaikan cenderung abstrak dan masih didominasi metode ceramah konvensional. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran IPS agar peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga mampu berpikir kritis dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan sosial di lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada pendidikan nilai, sikap, moral, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, IPS menggunakan pendekatan terpadu untuk membantu peserta didik memahami berbagai masalah sosial (Sulistiyosari et al., 2022). Tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang mampu bersosialisasi dengan baik dan bertanggung jawab. Berdasarkan teori Jean Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran IPS perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka (Aisyah et al., 2024). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya kerajaan-kerajaan di Indonesia. Meskipun sudah ada berbagai inovasi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar masih belum optimal (Annisa et al., 2025).

Pelajaran sejarah telah diberikan sejak jenjang sekolah dasar sebagai bagian dari rumpun ilmu sosial yang tercakup dalam mata pelajaran IPS. Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam menanamkan pengetahuan, sikap nasionalisme, serta pemahaman siswa terhadap perjalanan bangsa Indonesia dari masa ke masa (Afita et al., 2023). Salah satu materi sejarah yang perlu dipahami siswa adalah sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Materi ini memuat berbagai informasi mengenai perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha, peninggalan budaya, kehidupan sosial masyarakat, hingga pengaruhnya terhadap perkembangan kebudayaan Indonesia saat ini. Melalui pembelajaran sejarah kerajaan Hindu-Buddha, siswa diharapkan dapat mengenal warisan budaya bangsa, menghargai nilai-nilai sejarah, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas nasional Indonesia.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam proses pembelajaran di SDN Moch. Hatta kelas V, di mana guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan membaca buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) membuat siswa cepat bosan, pasif, dan kurang berpartisipasi dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan sumber belajar yang terbatas pada buku bacaan membuat siswa kesulitan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari karena tidak adanya pengalaman visual dan kinestetik yang mendukung. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada

materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha masih tergolong rendah. Dari 30 siswa, hanya 12 siswa atau sekitar 40% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 18 siswa lainnya atau 60% belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas juga masih berada pada angka 68, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sejarah masih belum optimal. Lebih lanjut, hasil observasi awal menunjukkan bahwa di SDN Moch. Hatta belum terdapat arsip media pembelajaran, terutama media yang mendukung visualisasi materi IPS seperti sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia. Keterbatasan media ini berimplikasi pada rendahnya pemahaman siswa terhadap kronologi peristiwa sejarah, tokoh-tokoh penting, serta peninggalan kebudayaan dari berbagai kerajaan (Ratna, 2025). Padahal, materi tersebut membutuhkan kemampuan berpikir kronologis dan imajinasi spasial yang kuat untuk dapat memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha di sekolah dasar.

Dalam konteks ini, media *Pop-Up Book* menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar. Menurut Rahayu dan Marzuki (2024), *Pop-Up Book* merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk tiga dimensi yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami siswa karena menyajikan visual konkret dalam proses pembelajaran IPS. Sejalan dengan itu, Sonia Yulia Friska, Maksun, dan Marini (2023) menjelaskan bahwa media *Pop-Up Book* dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi IPS melalui tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Melalui tampilan gambar tiga dimensi dan efek lipatan yang dinamis, siswa dapat lebih mudah memahami materi sejarah seperti kerajaan-kerajaan di Indonesia yang memiliki alur waktu, tokoh, dan peristiwa yang kompleks (Fitriasih et al., 2025). Selain itu, penggunaan *Pop-Up Book* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa karena media ini melibatkan aspek visual, motorik, dan interaksi langsung dalam proses belajar. Dengan demikian, media *Pop-Up Book* dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar karena mampu membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif.

Penelitian mengenai media *pop-up book* sebagai inovasi pembelajaran IPS kelas V, khususnya pada materi sejarah kerajaan di Indonesia, secara konsisten menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan studi oleh Rahmi et al., (2023) media ini terbukti sangat layak dengan tingkat validasi ahli materi sebesar 95% dan ahli media 90%, serta mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 50 menjadi 80 karena kemampuannya memvisualisasikan materi sejarah yang abstrak menjadi bentuk tiga dimensi yang konkret. Umi (2024) pengaplikasian *Pop-up Book* sebagai media yang membantu proses pembelajaran termasuk kategori layak dan bisa memberikan peningkatan pada capaian belajar IPS siswa. Hal ini dapat terlihat dari hasil respon siswa (82%) dengan kategori “Sangat Positif” dan validasi validasi ahli materi

(92%), ahli media (89%), dan ahli pembelajaran (85%) dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini sejalan dengan penelitian Ulfatun et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *pop-up book* dalam model *Problem Based Learning* dapat mengatasi rendahnya hasil belajar akibat keterbatasan buku panduan, di mana ketuntasan belajar meningkat drastis dari 24% menjadi 84%. Selain itu, Hidayah et al., (2023) memperkuat temuan bahwa media ini efektif untuk mengatasi kelemahan daya ingat siswa pada materi sejarah yang bersifat hafalan, sehingga dapat disimpulkan bahwa inovasi media *pop-up book* merupakan solusi yang valid dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman kognitif siswa kelas V dalam mempelajari materi kerajaan-kerajaan di Indonesia. Penelitian dari (Fedri & Prastyo Danang, 2025) menjelaskan terdapat pengaruh media ROBOOK (Roda Beputar dan *Pop Up Book*) terhadap Hasil belajar peserta didik SDN Dukuh Kupang II Surabaya. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* merupakan inovasi pembelajaran yang valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, khususnya materi sejarah kerajaan di Indonesia. Selain mampu membantu siswa memahami materi yang abstrak, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berupaya mengkaji penggunaan media *Pop-Up Book* sebagai inovasi pembelajaran IPS pada materi kerajaan-kerajaan di Indonesia di SDN Moch. Hatta kelas V. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS, sekaligus menjadi contoh praktik baik penggunaan media kreatif di sekolah dasar yang minim arsip media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, aktif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Moch. Hatta pada materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia. Dalam desain ini, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal, perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book*, dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar (Sugiyono, 2019). Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O_1 = Pretest sebelum penggunaan media *Pop-Up Book*

X = Perlakuan menggunakan media *Pop-Up Book*

O_2 = Posttest setelah penggunaan media *Pop-Up Book*

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Moch. Hatta yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (Suharsimi Arikunto, 2018). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa. Tes hasil belajar berupa 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Pop-Up Book*. Sebelum digunakan, seluruh instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai koefisien validitas $> 0,30$ sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha memperoleh nilai $\alpha = 0,87$ untuk tes hasil belajar dan $\alpha = 0,84$ untuk angket respons siswa, sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas tinggi (Riduwan, 2020).

Untuk meningkatkan validitas penelitian, peneliti melakukan kontrol terhadap beberapa variabel yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Variabel yang dikontrol meliputi materi pembelajaran, waktu pelaksanaan pembelajaran, guru pengajar, dan jumlah pertemuan. Seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan pada materi yang sama, yaitu Kerajaan-Kerajaan di Indonesia, dengan durasi dan jadwal pembelajaran yang seragam. Selain itu, proses pembelajaran dilaksanakan oleh guru yang sama agar tidak terjadi perbedaan perlakuan selama penelitian berlangsung. Dengan adanya kontrol variabel tersebut, peningkatan hasil belajar siswa diharapkan lebih dipengaruhi oleh penggunaan media *Pop-Up Book*.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan berupa observasi awal, penyusunan instrumen, dan pembuatan media *Pop-Up Book*; (2) tahap pelaksanaan berupa pemberian *pretest*, penerapan pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book*, serta pemberian *posttest*; dan (3) tahap analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2019). Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Data dinyatakan memiliki pengaruh apabila nilai signifikansi (p) $< 0,05$. Penelitian ini juga dilaksanakan dengan memperhatikan etika penelitian pendidikan, seperti memperoleh izin dari pihak sekolah serta menjaga kerahasiaan data dan identitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Moch. Hatta dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 28 orang. Proses penelitian dilakukan selama tiga kali pertemuan yang meliputi kegiatan pemberian *pretest*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book*, serta pemberian *posttest* pada akhir kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia. Data penelitian diperoleh melalui hasil *pretest*, observasi selama proses pembelajaran, angket respons siswa, dan hasil *posttest* setelah penerapan media *Pop-Up Book* dalam pembelajaran IPS. Data tersebut digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Pop-Up Book* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas V SDN Moch. Hatta

No	Indikator Penilaian	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai rata-rata siswa	61,2	84,6
2	Jumlah siswa tuntas	9 siswa	25 siswa
3	Jumlah siswa belum tuntas	19 siswa	3 siswa
4	Persentase ketuntasan	32%	89%
5	Nilai signifikansi (uji t)	-	0,000 < 0,05

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media *Pop-Up Book* pada materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia. Pada tahap awal (*pretest*), nilai rata-rata siswa hanya mencapai 61,2 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 32%. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami ciri khas, tokoh, serta peninggalan kerajaan-kerajaan di Indonesia karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku teks konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

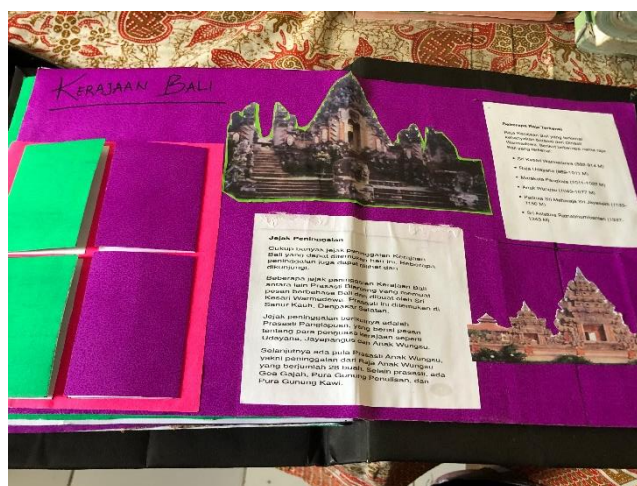
Setelah diterapkan media *Pop-Up Book*, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 84,6 dan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 89%. Berdasarkan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (p) = 0,000 < 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Pop-Up Book*. Hasil tersebut membuktikan bahwa media *Pop-Up Book* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa karena materi disajikan secara visual, konkret, dan interaktif.

Selain peningkatan hasil belajar, hasil angket motivasi belajar siswa juga menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media *Pop-Up Book*.

Tabel 3. Hasil Angket Respons Siswa terhadap Media *Pop-Up Book*

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Ketertarikan terhadap media	93%	Sangat Tinggi
2	Kemudahan memahami materi	90%	Sangat Baik
3	Keaktifan dalam pembelajaran	88%	Sangat Baik
4	Pembelajaran lebih menyenangkan	95%	Sangat Tinggi

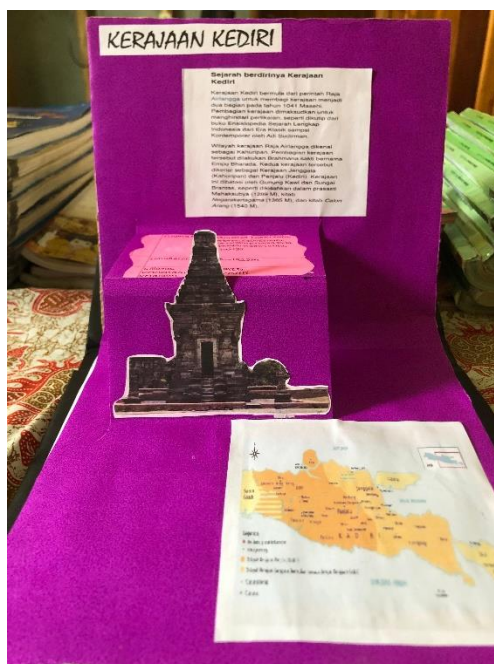
Setelah penerapan media *Pop-Up Book*, kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. *Pop-Up Book* yang digunakan menampilkan gambar tiga dimensi dari kerajaan-kerajaan besar seperti kerajaan Bali dan kerajaan Kediri. Siswa secara bergantian membuka halaman yang menampilkan istana, tokoh raja, dan peta wilayah kerajaan. Aktivitas ini membuat siswa lebih mudah memahami hubungan antara lokasi kerajaan, tokoh penting, dan peninggalannya. Gambar berikut memperlihatkan hasil pembuatan media pembelajaran *Pop-Up Book* oleh siswa secara berkelompok. Setiap kelompok merancang halaman yang berbeda sesuai materi kerajaan yang ditentukan. Kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam kelompok.



Gambar 1. Hasil Pembuatan *Pop Up Book* oleh Siswa Kelas V SDN Moch Hatta (Kerajaan Bali)

Gambar 1 menunjukkan hasil pembuatan media *Pop-Up Book* oleh siswa kelas V SDN Moch. Hatta pada materi Kerajaan Bali. Media yang dibuat menampilkan unsur visual tiga dimensi berupa gambar bangunan peninggalan kerajaan, informasi singkat mengenai sejarah kerajaan, serta bagian interaktif yang dapat dibuka dan digerakkan oleh siswa. Pembuatan media ini dilakukan secara berkelompok sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari mencari informasi, menyusun materi, hingga mendesain tampilan *Pop-Up Book*. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih konkret karena informasi tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga divisualisasikan dalam bentuk gambar dan model lipatan tiga dimensi. Selain meningkatkan pemahaman konsep tentang kerajaan di Indonesia, aktivitas pembuatan

Pop-Up Book juga melatih kreativitas, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 2. Hasil Pembuatan *Pop Up Book* oleh Siswa Kelas V SDN Moch Hatta (Kerajaan Kediri)

Gambar 2 menunjukkan hasil pembuatan media *Pop-Up Book* oleh siswa kelas V SDN Moch. Hatta pada materi Kerajaan Kediri. Media ini dirancang dengan menampilkan gambar tiga dimensi berupa peninggalan kerajaan, peta wilayah kekuasaan, serta informasi singkat mengenai sejarah dan perkembangan Kerajaan Kediri. Tampilan visual yang menarik dan dapat dibuka secara interaktif membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih mudah, terutama terkait letak kerajaan, peninggalan budaya, dan peranan kerajaan dalam perkembangan sejarah Indonesia. Melalui kegiatan pembuatan *Pop-Up Book* ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari sumber materi, menyusun desain, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Aktivitas tersebut mampu meningkatkan kreativitas, kerja sama, serta keterampilan berpikir kritis siswa dalam memahami materi IPS secara lebih konkret dan bermakna.

Guru kelas V SDN Moch. Hatta juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Pop-Up Book*. Menurut guru, media tersebut sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam IPS, terutama materi sejarah. Selain itu, guru merasa terbantu karena *Pop-Up Book* dapat menjadi arsip media pembelajaran sekolah yang dapat digunakan kembali pada tahun ajaran berikutnya. Hal ini menjawab permasalahan awal di sekolah yang belum memiliki koleksi media pembelajaran tematik. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran

IPS. Media ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up Book* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan layak dikembangkan lebih lanjut di sekolah dasar, khususnya pada materi sejarah yang membutuhkan visualisasi kuat dan keterlibatan aktif siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Moch. Hatta setelah penerapan media *Pop-Up Book*. Nilai rata-rata pretest sebesar 61,2 meningkat menjadi 84,6 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Pop-Up Book* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi *Kerajaan-Kerajaan di Indonesia*. Media ini mampu mengkonkretkan konsep abstrak yang sulit dipahami apabila hanya menggunakan buku teks. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich dkk. (2019) yang menyatakan bahwa media visual dan manipulatif membantu siswa memahami konsep kompleks melalui representasi nyata. Selama proses pembelajaran, aktivitas siswa meningkat secara signifikan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif membuka halaman *Pop-Up Book*, berdiskusi dengan teman, dan mengidentifikasi ciri khas setiap kerajaan. Aktivitas ini menandakan bahwa pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Menurut Daryanto (2020), pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif dapat memfasilitasi siswa untuk belajar aktif, kreatif, dan bermakna karena mereka terlibat langsung dalam pengalaman belajar.

Dari segi kognitif, penggunaan *Pop-Up Book* terbukti mampu meningkatkan daya ingat (retensi) siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa lebih mudah mengingat nama-nama kerajaan, raja yang berkuasa, serta peninggalan sejarah karena disajikan secara visual dan menarik. Pembelajaran berbasis media konkret seperti *Pop-Up Book* memungkinkan terjadinya proses pengolahan informasi yang lebih kuat di otak melalui jalur visual dan kinestetik (Mayer, 2021). Dengan demikian, media ini berperan penting dalam membentuk pemahaman konseptual yang mendalam. Selain hasil belajar, aspek afektif siswa juga meningkat. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 93% siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dan lebih termotivasi saat belajar menggunakan *Pop-Up Book*. Mereka merasa pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan seperti biasanya. Media yang menarik secara visual dapat meningkatkan *emotional engagement* siswa, yang berpengaruh langsung terhadap motivasi dan keberhasilan belajar (Schunk, Pintrich, & Meece, 2014). Dengan demikian, *Pop-Up Book* tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif, tetapi juga aspek emosional siswa dalam belajar.

Kegiatan pembuatan *Pop-Up Book* secara berkelompok juga berdampak positif terhadap kemampuan sosial dan kreativitas siswa. Mereka berkolaborasi menentukan desain, warna, dan konten setiap halaman. Proses ini melatih keterampilan komunikasi, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kreatif. Menurut Munandar (2019), kreativitas tumbuh ketika siswa diberi kesempatan untuk menghasilkan produk nyata yang berhubungan dengan pengalaman belajarnya. Dengan demikian, *Pop-Up Book*

bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga wahana pembentukan karakter kolaboratif dan inovatif. Guru kelas memberikan tanggapan positif terhadap penerapan media ini. Menurut guru, *Pop-Up Book* sangat membantu dalam menjelaskan materi yang biasanya sulit dipahami oleh siswa hanya melalui penjelasan verbal. Selain itu, media ini dapat disimpan sebagai arsip pembelajaran sekolah, sehingga bisa digunakan kembali di tahun ajaran berikutnya. Kondisi ini menjadi solusi atas permasalahan awal di SDN Moch. Hatta yang belum memiliki koleksi media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara berkelanjutan untuk mendukung kegiatan mengajar.

Penerapan *Pop-Up Book* dalam pembelajaran IPS selaras dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky (Adenya et al., 2025), yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar nyata. Dalam konteks ini, *Pop-Up Book* berperan sebagai *learning scaffold* yang membantu siswa mengonstruksi pengetahuan baru melalui eksplorasi visual dan diskusi kelompok. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang efektif harus memberi ruang bagi siswa untuk mengalami, bereksperimen, dan merefleksikan apa yang mereka pelajari (Trianto, 2020).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar di sekolah dasar. Inovasi seperti ini penting dikembangkan secara berkelanjutan karena mampu mengatasi kendala pembelajaran konvensional yang masih banyak dilakukan guru. Dengan menyediakan media yang kreatif dan kontekstual, sekolah dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, *Pop-Up Book* dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang efektif untuk mata pelajaran IPS dan bidang studi lain di tingkat sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Moch. Hatta pada materi Kerajaan-Kerajaan di Indonesia, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 61,2 pada pretest menjadi 84,6 pada *posttest* serta peningkatan ketuntasan belajar dari 32% menjadi 89% dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain meningkatkan hasil belajar, media *Pop-Up Book* juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa karena menyajikan materi secara visual, konkret, dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilakukan pada satu kelas, waktu penelitian yang singkat, cakupan materi yang terbatas, serta variasi desain media yang belum luas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan pada sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan kelas pembandingan, mengembangkan media *Pop-Up Book* yang

terintegrasi dengan teknologi *digital*, serta menerapkannya pada materi atau mata pelajaran lain untuk memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Pop-Up Book untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 115–124.
- Hidayat, M. (2021). Pengaruh penggunaan media Pop-Up Book terhadap minat belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–56.
- Husna, R., & Lestari, D. (2020). Inovasi media pembelajaran tematik berbasis visual interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(3), 211–220.
- Adenya, A. G., Anggraini, R., & Sari, D. A. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misterius pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 1, 314–325.
- Afita, S. R., Fasica, N. F., & Fajaratul, L. (2023). *Pengembangan Media Buku Pop Up pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 14(2), 108–115.
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., & Yanti, L. D. (2024). *Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital*. 4(April), 44–52.
- Annisa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2025). Inovasi Pembelajaran Dengan Media Visual : *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Fedri, F., & Prastyo Danang. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Robook (Roda Berputar dan Pop Up Book) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS di SDN Dukuh Kupang II Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 111–123.
- Fitriasih, F., Handayani, T., & Isfaeni, H. (2025). *Smart biotech learning media : A STEAM-IoT based to improve students ' problem-solving abilities and collaboration skills*. 11(2), 450–459.
- Hidayah, I. N., Falaah, M. Y., & Chusna, R. A. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Ski Untuk Materi Sejarah Kemerdekaan Findonesia Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus Ke-43 Implementasi Sustainable Development Goals Dalam Kajian Disiplin Ilmu*, 2, 764–781.
- Rahmi, A., Rustini, T., Wahyuningsih, Y., Guru, P., Dasar, S., Indonesia, U. P., Info, A., Budaya, K., Adat, R., & Animasi, V. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Pop-up book Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD*. 6(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.462>
- Ratna, G. N. M. A. (2025). Media Etnovlog Tari Sisingaan Subang Sebagai Sarana Meningkatkan Literasi Budaya Peserta Didik Sekolah Dasar: Studi Eksperimen Nyi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). *KURIKULUM MERDEKA*
-

BELAJAR. 7(2), 66–75.

- Ulfatun, K., Kuku, S., & Arif, W. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn Rowosari 02 Kota Semarang Pada Materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional, April*, 1171–1183.
- Umi, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Berupa. *Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 245–254.
- Rohani, A. (2022). *Pengelolaan Pembelajaran Efektif di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, N. P., & Rahayu, T. (2021). Penggunaan media Pop-Up Book dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 98–107.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, E. (2022). Pengaruh media Pop-Up Book terhadap hasil belajar tema lingkungan sahabat kita di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 9(1), 30–39.