

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Sebagai bagian, media harus menjadi komponen penting dan sesuai dengan keseluruhan proses pembelajaran (Junaidi, 2019). Pemilihan media pada akhirnya digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat berinteraksi dengan media tersebut.

Media merupakan alat yang menyampaikan atau menyalurkan pesan-pesan pendidikan karena berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar" dalam bahasa Arab. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (guru atau siswa) dan penerima informasi. (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pembelajaran karena merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan siswa (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024). Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih banyak dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa dapat menjadi lebih termotivasi selama proses pembelajaran. Dalam institusi pendidikan formal, pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa dalam belajar. Untuk mencapai tujuan pengajaran sekolah, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat. (Nurrita, 2018). Konsep media

pembelajaran harus terdiri dari dua komponen: software dan hardware. Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri.

Sedangkan hardware adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Sebuah model tubuh manusia, misalnya, dianggap sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi atau pesan yang dapat diakses oleh siswa (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Hakikatnya bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu siswa belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Materi pelajaran disampaikan secara konsisten.
- 2) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Mendorong guru dan memotivasi siswa untuk belajar.
- 4) Media dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang subjek dan prosedur pembelajaran.
- 5) Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 6) Mendefinisikan ulang peran guru agar lebih kreatif dan bermanfaat (Karo-Karo, I.R *, 2018)
- 7) Media pembelajaran dapat membantu siswa mencapai lebih banyak karena mereka memungkinkan mereka untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung di dalamnya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Susanti, S., & Zulfiana, 2018) membagi media pembelajaran menjadi beberapa kategori:

- 1) Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan.
- 2) Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan.
- 3) Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

2. Media Pembelajaran *Pop up book*

a. Pengertian *Pop up book*

Pop up book merupakan bentuk buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi. *Pop up book* juga memberikan visualisasi cerita yang menarik. Ini termasuk gambar-gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka. Penggunaan media *Pop up book* dipilih karena tidak hanya cocok dengan kemampuan visual anak-anak, tetapi juga dianggap praktis karena sifatnya yang mudah digunakan dan menarik. Dengan tampilan dua dimensi, buku ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat digunakan baik secara mandiri maupun dalam kegiatan kelompok (Sahara et al., 2022).

Media *Pop up book* merupakan alat peraga tiga dimensi yang dapat merangsang imajinasi anak dan meningkatkan pengetahuan mereka (Annisa et al., 2022). Hal ini mempermudah anak-anak dalam memahami representasi bentuk benda, memperkaya kosa kata, dan meningkatkan pemahaman konsep. *Pop up book* dapat berupa kartu atau buku yang, ketika dibuka, menampilkan konstruksi tiga dimensi atau elemen yang timbul. Sebagai media tipe 3D, *Pop up book* memberikan efek visual menarik, di mana setiap pembukaan halaman mengungkapkan gambar yang timbul.

Materi dalam *Pop up book* dapat disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Pop up book* adalah buku tiga dimensi yang menampilkan gambar bergerak saat halaman dibuka, memberikan visualisasi yang menarik, dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Inayah et al., 2024).

Media buku tiga dimensi, seperti Pop up book, dipilih sebagai alat pembelajaran karena mampu mengatasi pembatasan ruang dan waktu, mudah diangkut untuk digunakan di dalam kelas, praktis, dan dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran bagi siswa (Kamal et al., 2024). Dengan bentuk tiga dimensinya, buku ini memiliki potensi untuk menarik minat siswa. Keberhasilan dalam proses belajar dapat diukur dengan pencapaian siswa mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

b. Fungsi Media *Pop up book* dalam Pembelajaran

Media *Pop up book* berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. *Pop up book* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena menggabungkan unsur visual dan kinetik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan (Rahayu & Marzuki, 2024).

Menurut Rahman (2022), penggunaan *Pop up book* dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS yang membutuhkan visualisasi yang jelas seperti topik tentang keberagaman budaya Indonesia.

Selain itu, *Pop up book* juga memberikan pengalaman multisensori kepada siswa, yang memungkinkan mereka belajar melalui indera penglihatan dan perabaan. Interaksi fisik dengan buku memungkinkan siswa lebih fokus pada materi yang diajarkan dan membantu mereka mengingat konsep-konsep yang telah dipelajari. Penggunaan media ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama untuk memahami isi dari *Pop up book* (U. L. Fadila & Basit, 2020).

c. Pemanfaatan Media *Pop up book* dalam Dunia Pendidikan

Menurut (Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, 2022) menjelaskan bahwa pendidikan diartikan Pendidikan adalah pendidikan yang diberikan oleh seorang guru kepada siswanya. Diharapkan orang dewasa pada anak-anak dapat memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak selain menggali pengetahuan setiap orang.

Pendidikan adalah wahana yang kompleks di mana setiap orang belajar untuk memperoleh berbagai macam kemampuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, pendidikan tidak terlepas dari sebuah alat yang sangat bermanfaat bagi perkembangan siswa dan kemajuan pendidikan di Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran *Pop up book* tiga dimensi sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media seperti ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar. Media pembelajaran seperti *Pop up book* tiga dimensi ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Buku *pop up* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk objek-objek yang indah dan dapat bergerak atau memberikan efek yang menakjubkan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Pop up book*

Media *Pop up book* tiga dimensi sebagai media pembelajaran visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari buku pop-up media menurut (Fitriyani et al., 2024), meliputi:

- 1) Buku pop-up dibuat menggunakan kertas tebal yang tidak rusak dan tidak sobek.
- 2) Buku pop-up berisi gambar yang menarik di setiap halaman, membuat siswa tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Buku pop-up dapat digunakan baik secara individu maupun berkelompok.

- 4) Materi yang disajikan sangat padat dan jelas, sehingga siswa tidak bosan atau malas membaca.

Adapun kelebihan lainnya yaitu lebih mudah dalam menjelaskan materi terutama dengan menggunakan gambar. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Pop up book* dapat memberikan siswa aktif dalam pembelajaran. Di samping memiliki kelebihan *Pop up book* tiga dimensi juga memiliki kelemahan.

Kelemahan media *Pop up book* meliputi:

- 1) Membutuhkan kesabaran dan kejelian karena memerlukan keterampilan khusus dan waktu yang lama untuk dibuat.
- 2) Menghasilkan terbatas pada tulisan atau gambar, sehingga sulit atau bahkan tidak mungkin untuk menampilkan fenomena atau kejadian yang bergerak.
- 3) Resiko kerusakan yang tinggi setelah digunakan berulang kali; dan
- 4) Lebih mahal dari buku media (Yohana, 2022).

Selain pembuatan media *Pop up book* yang membutuhkan waktu pengerjaannya yang cenderung lama juga menuntut pembuat media teliti dalam pembuatannya. Biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan media *Pop up book* juga lebih banyak dibandingkan dengan buku biasa.

3. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Kurikulum merdeka ini menggabungkan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai IPAS (F. Fadila, 2024). Di kelas IV, guru menggunakan metode unik untuk mengajar IPAS. Pembelajaran IPAS digabungkan dalam satu semester, berbeda dengan tahun sebelumnya, ketika IPA dan IPS dipisahkan dan tidak digabungkan, sehingga semester 1 IPA dan semester 2 IPS.

Hal ini dapat mencegah pembelajaran menjadi monoton dan kurikulum merdeka ini memberi siswa lebih banyak pilihan. Saat pembelajaran IPA dan IPS berlangsung, siswa dapat belajar mandiri seperti mengerjakan proyek kelompok, dan guru dapat menjadi kreatif dengan membuat media pembelajaran sebagai alat bantu belajar atau media untuk membuat belajar menyenangkan bagi siswa (Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, 2023).

4. Materi Keberagaman Budaya di Indonesia

Keanekaragaman budaya dan suku di Indonesia, setiap suku bangsa Indonesia memiliki budaya yang unik, yang membedakan mereka dari orang lain di Indonesia. Dengan landasan “Bhineka Tunggal Ika”, Indonesia adalah bangsa yang memiliki berbagai macam suku, bahasa, dan kebudayaan yang berbeda-beda antara suku yang berbeda, yang dapat diketahui dengan mempelajari aspek kebudayaan suku-sukunya (Nurfadhillah et al., 2021).

Menurut Anggari, AS, Afriki, Wulan, DR, Puspitawati, N., Khasanah, LM, dan Hendriyeti, S. (2017), keberagaman budaya Indonesia adalah kekayaan yang dimiliki oleh seluruh warga negara Indonesia, yang dapat menyatukan perbedaan yang berasal dari berbagai pulau, suku, budaya, adat istiadat, dan agama.

Kelompok atau golongan manusia yang terikat oleh kesadaran, identitas, dan kesatuan budaya dan bahasa disebut suku bangsa. Hampir setiap pulau di Indonesia memiliki suku yang berbeda-beda. Misalnya, suku-suku Jawa, Sunda, Betawi, Madura, Tengger, Baduy, dan lain-lain tinggal di Pulau Jawa. Di pulau Sumatera juga ada suku Melayu, Banjar, Dayak, dll.

Kesenian daerah yang kita miliki. Hampir setiap daerah memiliki budayanya sendiri. Kesenian lokal yang beragam tentunya merupakan kekayaan bangsa yang harus

dilestarikan. Tarian, lagu, upacara adat, dan aktivitas artistik adalah bagian dari seni daerah.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata, hasil dan belajar. Keduanya memiliki arti yang berbeda. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan yang paling penting adalah belajar. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada cara siswa belajar (Sunarti, 2022). Belajar adalah memperoleh pengalaman baru dan mengubah perilaku seseorang sebagai hasil dari proses interaksi belajar dengan objek dalam lingkungan belajar.

Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat penting dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu sangat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika berada di sekolah maupun di rumah (Yogi Fernando et al., 2024).

Hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar disebut sebagai hasil belajar. Hasil ini dapat mencakup berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dipelajari siswa. Hasil yang dicapai siswa setelah belajar dalam jangka waktu tertentu disebut hasil belajar. Hasil belajar juga dapat dianggap sebagai representasi dari usaha belajar siswa: semakin banyak usaha belajar siswa, semakin baik hasil belajar. Akibatnya, hasil belajar dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menilai keberhasilan pembelajaran siswa (Yandi et al., 2023).

b. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom, Taxonomi of Education Objectives(Nabillah & Abadi, 2019) membagi indikator hasil belajar menjadi tiga kategori: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Ranah Kognitif adalah proses pembelajaran melibatkan perubahan dalam cara kita berpikir. Mulai dari menerima informasi, menyimpannya, hingga memprosesnya dalam otak. Bloom mengelompokkan tingkat hasil belajar kognitif dari yang sederhana seperti hafalan hingga yang paling kompleks seperti evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, pada tingkat afektif, hasil belajar disusun dari yang terendah ke tertinggi. Ranah afektif ini terkait dengan nilai-nilai yang kemudian berpengaruh pada sikap dan perilaku seseorang.
- 3) Ranah Psikomotorik, Urutan pencapaian hasil belajar, dari yang paling dasar dan sederhana hingga yang paling kompleks, hanya terwujud saat siswa telah memahami dan menguasai tingkat hasil belajar yang lebih rendah terlebih dahulu.

Untuk mengetahui hasil belajar perlu kita ketahui penilaian dari siswa terkait hasil dari proses belajar. Penilaian biasanya berupa angka, huruf, simbol, grafik dll untuk mengetahui pemahaman dan pengalaman siswa dalam belajar. Sedangkan menurut (Saputra et al., 2018) penilaian di bagi menjadi tiga ranah antara lain :

- 1) Ranah Kognitif, merujuk pada hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan kecerdasan intelektual.
- 2) Ranah Afektif, berkaitan dengan hasil belajar yang mencakup perasaan, sikap, dan pengembangan kepribadian seseorang.

3) Ranah Psikomotorik, hasil belajar yang berkaitan dengan pengembangan dan penguasaan keterampilan fisik dan gerakan tubuh.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti faktor fisiologis, seperti kesehatan dan cacat tubuh, dan faktor psikologis, seperti motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar, dan konsentrasi. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti faktor fisik, faktor kesehatan, dan faktor cacat tubuh.

Menurut (Salsabila, A., & Puspitasari, 2020) mengamsusikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar juga mempengaruhi hasil belajar. Faktor dalam diri (internal) terdiri dari faktor-faktor seperti keadaan kesehatan dan kondisi fisik, serta faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan. Faktor dari luar (eksternal) terdiri dari faktor-faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, hubungan antara warga sekolah, disiplin sekolah, dan alat bantu belajar.

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran yang mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Menurut (Panjaitan et al., 2024), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengajar. Oleh karena itu, meningkatkan hasil belajar merupakan salah satu tujuan utama dari proses pendidikan.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui berbagai strategi, salah satunya adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran yang bermakna dan menarik akan mendorong

siswa untuk lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, serta memilih metode dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan (Luh & Ekayani, 2021).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar (Dita, 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu visual dan verbal yang dapat memperjelas konsep, memperkuat ingatan, serta menarik perhatian siswa.

Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dan tidak mudah merasa bosan. Media *Pop up book*, yang menggabungkan unsur visual, gerak, dan narasi, dapat menjadi alternatif media yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar (Zumra & Rahmi, 2024).

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) juga menjadi bagian penting dalam meningkatkan hasil belajar. Ketika siswa dilibatkan secara aktif melalui pengamatan, diskusi, atau manipulasi media, mereka akan lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang dipelajari. Dalam konteks ini, media *Pop up book* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong interaksi dan partisipasi siswa secara langsung.

Upaya lainnya adalah melalui penguatan motivasi belajar siswa. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung memiliki semangat belajar yang lebih besar dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik (Sartika et al., 2018).

Media yang menyenangkan, seperti *Pop up book*, dapat menjadi stimulus motivasi karena menimbulkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi pelajaran (Gajah et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Dengan berbagai pendekatan tersebut, diharapkan proses pembelajaran IPAS yang selama ini dirasa cukup sulit dan membosankan bagi sebagian siswa dapat berubah menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran seperti *Pop up book* merupakan salah satu bentuk inovasi yang mendukung upaya peningkatan hasil belajar, khususnya bagi siswa kelas IV SD.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian terdahulu yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran *Pop up book* adalah penelitian yang dilakukan oleh (Dian Apriliani et al., 2023). Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Sedangkan hasil validasi oleh ahli media memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 98,82%. Dan ahli materi memperoleh kriteria layak dengan persentase 77,5%.

Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop up book* mendapatkan kriteria sangat layak melalui tahap uji coba kelompok kecil (9 siswa) memperoleh persentase 95,18%. Dan tahap uji coba kelompok besar (18 siswa) memperoleh persentase 96,68%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop up book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang dikembangkan sangat layak digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahman & Dewi, 2022). Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Alat pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *Pop up book* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 92,5 %. Penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 89,70%. Hasil uji coba kelompok kecil pada tahap 1 mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 87,5%. Uji

tahap 2 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 87,5% dan uji coba tahap 3 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 89, 58%.

C. Kerangka Pikir

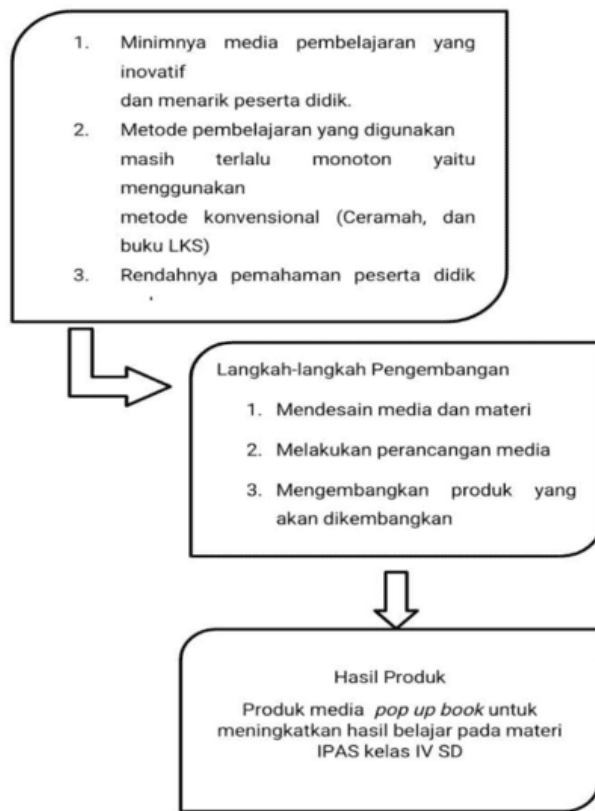
Berdasarkan hasil observasi dari SD menunjukkan beberapa masalah, termasuk materi pembelajaran yang sulit. Hal ini mengurangi respon belajar siswa, dan keterbatasan media pembelajaran. Mata Pelajaran IPAS membutuhkan pemahaman yang kuat dan pemikiran rasional. Guru masih menggunakan jumlah media pembelajaran yang terbatas dan tidak variatif untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran dalam bentuk menarik seperti *Pop up book* masih jarang digunakan, siswa cenderung lebih suka dengan hal baru dan siswa menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan media yang menarik.

Dalam hal tersebut peneliti ingin melakukan inovasi dengan pengadaan media pembelajaran yang kreatif. Sehingga dapat merangsang kemampuan daya berpikir logis dan mudah dipahami siswa. Untuk merangsang kemampuan belajar pada siswa perlu adanya pemahaman siswa dalam meningkatkan minat belajar IPAS pada materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Menumbuhkan minat belajar dan hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran IPAS diperlukan pula adanya media yang dapat memicu semangat siswa dalam belajar. Dengan demikian perlu adanya pengembangan media pembelajaran *Pop up book* untuk diimplementasikan pada saat pembelajaran.

Media ini merupakan buku yang menarik dan inovatif, ketika dibuka, menampilkan konstruksi tiga dimensi atau elemen yang timbul. Sebagai media tipe 3D, *Pop up book* memberikan efek visual menarik, di mana setiap pembukaan halaman

mengungkapkan gambar yang timbul (Utami et al., 2024). Materi dalam *Pop up book* dapat disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan penelitian yang diajukan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi IPAS Kelas IV SD". Peneliti mengasumsikan bahwa penggunaan media Pop up book sebagai alat bantu pembelajaran ini layak dan praktis digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Penggunaan media *Pop up book* secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS, yang berujung pada hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang monoton. Secara

umum, jika hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Pop up book*.

Berdasarkan kerangka pikir diatas, terdapat 2 hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H0 : Penggunaan media *Pop up book* tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Karangandri 03.

H1 : Penggunaan media *Pop up book* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Karangandri 03.