

Pengaruh Media Pembelajaran *Pop Up* Cerita Kesenian Singo Ulung terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Jetis 1 Bondowoso

Rezha Triana Anggraini¹, Suhartiningsih², Nindya Nurdianasari³, Titis Angga Rini⁴, Bagus Cahyanto⁵

Universitas Jember^{1,2,3}, Universitas Negeri Malang⁴, Universitas Islam Malang⁵

Corresponding Author: nindyanurdiana.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Hasil wawancara dengan guru SDN Jetis 1 pada tanggal 20 November 2023 bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tersebut hanya menggunakan media gambar sebagai bentuk nyata atau contoh nyata agar siswa lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, sedangkan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi serta bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Pop Up* cerita kesenian singo ulung terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 7. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN Jetis 1 Bondowoso. Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 42 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Pop Up* book terhadap hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pop Up* lebih efektif daripada menggunakan media pembelajaran teks cerita.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Pop Up Book*

Abstract

The results of an interview with the teacher at SDN Jetis 1 on November 20 2023 showed that the learning media used for learning Indonesian at the elementary school only uses picture media as a real form or concrete example so that students better understand the learning material provided by the teacher, while the learning method used is a method of lecture, discussion and role playing. This research aims to determine the effect of Pop Up learning media about the story of the ultimate lion art on the learning outcomes of class IV theme 7 students. The type of research used in this research is experimental research. This research was conducted at SDN Jetis 1 Bondowoso. The subjects in this research were fourth grade students with a sample size of 42 students. The type of research used in this research is experimental research using a quantitative approach to test the effect of Pop Up book learning media on student learning outcomes. Data collection techniques use observation, interviews, tests and documentation. The research results show that using Pop Up learning media is more effective than using story text learning media.

Keywords: Learning Results, Pop Up Learning Media

1. Pendahuluan

Bahasa sebagai alat komunikasi bagi setiap orang, keberadaan bahasa sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia, selain itu keragaman bahasa yang ada di Indonesia sangatlah banyak sehingga mempengaruhi kemampuan berbahasa Indonesia yang dimiliki oleh setiap siswa, dengan adanya bahasa setiap siswa mampu menyampaikan informasi baik secara tertulis maupun lisan, dimana setiap siswa masih belum memiliki kemampuan bahasa yang baik, oleh karena itu pembelajaran bahasa sangat diperlukan di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu mata pembelajaran wajib yang ada di SD, banyak siswa yang menganggap Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sangat mudah namun jika dilihat Bahasa Indonesia memiliki berbagai kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap siswa, contohnya saja kemampuan menyimak, berbicara, menulis dan membaca.

Seiring dengan berkembangnya pendidikan di Indonesia dengan diberlakukannya kurikulum merdeka, banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi, baik dari segi pembelajaran, materi pembelajaran bahkan dari segi penilaian. Dengan adanya perubahan-perubahan yang ada tersebut banyak masalah yang terjadi di dunia pendidikan, contohnya saja yaitu siswa yang masih belum mengerti tentang berbagai kearifan lokal yang ada di daerah masing-masing. Kearifan lokal merupakan segala sesuatu yang menjadi potensi suatu daerah yang mengandung nilai-nilai kearifan dan kebijaksanaan sehingga dapat diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya dan menjadi ciri khas suatu tempat (Nurdianasari, dkk., 2023).

Perubahan tersebut juga membuat siswa sulit memahami pembelajaran dengan media pembelajaran yang monoton, dan masih banyak masalah yang terjadi pada siswa sehingga menimbulkan kesusahan-kesusahan dalam memahami suatu pembelajaran, dengan demikian sebagai calon pendidik harus dapat memiliki inovasi-inovasi baru, dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tidak monoton agar siswa mampu memahami materi, serta melakukannya pada kehidupan sehari-hari, maka dengan adanya penelitian ini setidaknya sedikit membantu bagi pendidik untuk dapat dijadikan referensi sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih baik lagi untuk siswa itu sendiri. Menurut Khasanah, dkk. (2024), media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang suatu proses pembelajaran.

Terkait dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi pada penerapan kurikulum 2013 yang sudah dijelaskan pada paragraf diatas, maka dilakukannya penelitian penelitian berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Pop Up* Cerita Kesenian Singo Ulung terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Jetis 1 Bondowoso Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1". Alasan penelitian ini mengambil judul tersebut yaitu disebabkan oleh berbagai hal yakni kurangnya media pembelajaran yang ada serta kurangnya pemahaman siswa terhadap cerita sejarah Singo Ulung. Dengan harapan penggunaan media pembelajaran *Pop Up* dapat dijadikan sebagai sebuah alat yang membuat siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan, serta siswa dapat memahami bagaimana cerita sejarah kesenian Singo Ulung. Penggunaan media *Pop Up* dipilih pada penelitian ini untuk dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan diberikan serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran *Pop Up* juga lebih memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran dan guru dapat lebih mudah untuk membuat media pembelajaran tersebut. Media *Pop Up* juga diartikan sebagai sebuah buku yang dapat dijadikan sebagai salah satu alat untuk dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia serta dapat memahami bagaimana asal usul dari kesenian disetiap daerah masing-masing (Sari, 2019). Menurut Mariana (2018), media pembelajaran *Pop Up* memberikan hal berbeda dengan pembelajaran biasanya, contohnya guru hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah serta media kertas biasa tanpa menunjukkan kejadian nyata, sehingga dengan adanya media pembelajaran ini siswa akan mampu mengetahui secara nyata dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu pada penelitian ini memilih tema 7 Keragaman di Negeriku subtema 1 Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 1 karena dilihat pada kompetensi dasar Bahasa Indonesia yang ada siswa diminta agar mampu mengungkapkan ide pikiran yang dimiliki dengan unsur kebudayaan yang ada di daerah, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan nantinya. Alasan lain diambilnya judul tersebut adalah

dilihat dari permasalahan yang terjadi selain kurangnya media pembelajaran siswa juga kurang memahami kebudayaan yang ada di Bondowoso. Sehingga saya memilih cerita kesenian Singo Ulung sebagai bahan materi ajar, dikarenakan banyaknya siswa yang kurang mengetahui bagaimana peristiwa adanya tarian kesenian Singo Ulung. Berdasarkan hal tersebut dipilihlah tema 7 pada penelitian ini karena sesuai dengan permasalahan yang ada.

Hasil wawancara dengan guru SDN Jetis 1 pada tanggal 20 November 2023 bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tersebut hanya menggunakan media gambar sebagai bentuk nyata atau contoh nyata agar siswa lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, sedangkan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi serta bermain peran. Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru SDN Jetis 1 untuk memanfaatkan media pembelajaran yaitu dengan membuat media pembelajaran gambar, mendemonstrasikan kepada siswa, membagi siswa yang ada kedalam kelompok kecil agar lebih mudah dalam penerapan media yang ada, mengevaluasi serta memberikan umpan balik kepada siswa. Menurut guru SDN Jetis 1 masih banyak siswa yang belum bisa memahami materi dengan maksimal dikarenakan media pembelajaran yang hanya berupa gambar saja, serta pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal dapat dilihat ketika pembelajaran Bahasa Indonesia tidak selalu menggunakan media gambar yang artinya disetiap pembelajaran terkadang guru hanya menyampaikan materi tanpa memberikan media pembelajaran kepada siswa.

Dilihat dari hasil yang ada bahwa guru hanya menyampaikan materi dengan atau tanpa media yang ada kemudian guru menyampaikan tugas kepada siswa, sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dengan baik. Dengan adanya permasalahan yang ada maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya media pembelajaran *Pop Up* sebagai salah satu upaya untuk siswa agar mampu memahami materi yang akan diberikan oleh guru serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah adanya kesenian Singo Ulung yang berada di Bondowoso.

Berdasarkan uraian latar belakang yang tertulis maka, perlu adanya penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Pop Up* Cerita Kesenian Singo Ulung terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Jetis 1 Bondowoso Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1".

2. Metode

Masyhud (2016:138) mengatakan bahwa penelitian eksperimental adalah penelitian yang dimaksud ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan satu atau lebih variable eksperimen yang diberi perlakuan serta satu atau lebih variable kontrol. Penentuan variabel (kelas) eksperimen dan variabel control dengan teknik pengundian. Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 42 siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menguji pengaruh media pembelajaran *Pop Up book* terhadap hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: (1) observasi, dilakukan dengan cara mengamati dan mengukur kegiatan belajar, mengajar baik dalam situasi yang sebenarnya ataupun dalam situasi buatan. Observasi dilakukan pada kelas 4A dan kelas 4B di SDN Jetis 1 Bondowoso, untuk dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung maka data observasi ini diambil secara acak dari beberapa siswa yang akan dijadikan sample dalam penelitian ini; (2) wawancara, dilakukan sebelum adanya proses penelitian ini, untuk dapat mencari data dari guru yang mengajar di kelas. Narasumber yang digunakan dipilih secara acak sebagai sampel pada siswa yang ada di kelas 4A dan 4B di SDN Jetis 1 Bondowoso; (3) tes, yakni tes yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-test* dan *post-test*, sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah mempelajari materi yang diajarkan, jumlah soal yang digunakan adalah 20 soal yang sudah divalidasi. Hasil tes yang telah dilakukan selanjutnya dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian tugas melalui media pembelajaran *Pop Up* pada siswa; (4) dokumentasi, yakni dokumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa gambar selama penelitian ini berlangsung. Selain dokumen gambar penelitian ini juga

menggunakan data hasil belajar siswa kelas 4A dan 4B untuk dilakukannya uji homogenitas dan daftar nama siswa untuk mengetahui jumlah siswa kelas 4A dan 4B di SDN Jetis 1 Bondowoso.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang dipilih, maka data penelitian ini yaitu selisih skor *Pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis *uji-t* pada penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Pada statistik ini menggunakan *One-Sampel* Kolmogorov-Smirnov (K-S) yang terdapat pada aplikasi SPSS 29. Hasil dari *One-Sampel* K-S dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Kelas	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>NGain_score</i>	4a	.184	21	.062	.911	21	.057
	4b	.154	21	.200*	.930	21	.138

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan output di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig. Pada kelas IVA sebesar 0,057 > 0,05, dan nilai sig. Sebesar 0,138 > 0,05 untuk kelas IVB. Hipotesis jika nilai Sig. < 0,05 maka data distribusi normal. Maka dapat disimpulkan dari data diatas bahwa data nilai kelas IVA dan IVB berdistribusi normal.

Pengukuran efektivitas media tersebut menggunakan *Pre-test* dan *post-test*, yang selanjutnya hasil *Pre-test* dan *post-test* tersebut dianalisis menggunakan uji independent sample *t-test*. Hasil *Pre-test* dan *post-test* diringkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda
Jumlah	1174	1480	306	1105	1300	195
Rata-rata	55,90	70,47	14,57	52,61	61,90	9,28

Berdasarkan ringkasan hasil *pre-test* dan *post-test* tabel 2, akan digunakan sebagai bahan analisis uji keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar digital. Uji keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar digital menggunakan uji independent sample *t-test*. Berdasarkan uji tersebut, hasilnya ditinjau menggunakan tabel kritik "t" dengan nilai taraf signifikansi 0,05 dan db 40 ($df = n + n - 2 = 21 + 21 - 2 = 40$) yakni 2,021 (db 40). Nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($2,363 > 2,021$) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Pop Up lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran teks cerita

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan ketentuan sebagai berikut. Ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dapat dihitung menggunakan *uji-t* dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} berdasarkan ketentuan berikut.

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima dan H_0 ditolak.
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima dan H_0 diterima.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : ada pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Pop Up*.

H_0 : tidak ada pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Pop Up*.

Hasil uji *statistic* t_{hitung} yaitu 2,363. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan db = 40, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,021$. Hasil *uji-t* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,363 > 2,021$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak, maka ada pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Makanan Sehat Subtema Bagaimana Mengolah Makanan

Pop Up. Hal tersebut dapat dinyatakan ada pengaruh penggunaan *Pop Up* terhadap hasil belajar Siswa Kelas 4 SDN Jetis 1 Bondowoso tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.

Perhitungan uji keefektifan relatif dilakukan setelah hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh. Uji hipotesis dilakukan untuk menghitung Tingkat keefektifan suatu perlakuan dibandingkan dengan perlakuan yang lainnya terhadap suatu kelompok. Hasil keefektifan relatif tersebut, kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria pada tabel 3. sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
81% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
61% - 80%	Keefektifan tinggi
41% - 60%	Keefektifan sedang
21% - 40%	Keefektifan rendah
0% - 20%	Keefektifan sangat rendah

Data untuk menghitung keefektifan relatif (ER) yaitu rata-rata beda dari nilai hasil belajar siswa. Berdasarkan perhitungan keefektifan relatif, hasil yang diperoleh 44,36% memiliki kategori keefektifan sedang. Penggunaan media pembelajaran *Pop Up* lebih efektif 44,36% dibandingkan menggunakan media teks cerita. Terdapat 55,64% bagian hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yakni kecerdasan, bakat minat, dan motivasi. Faktor eksternal yakni lingkungan, peralatan belajar, kondisi kelas, guru, teman kelas, dan dukungan orang tua.

Seiring dengan berkembangnya pendidikan di Indonesia dengan diberlakukannya kurikulum 2013, banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi, baik dari segi pembelajaran, materi pembelajaran bahkan dari segi penilaian. Dengan adanya perubahan-perubahan yang ada tersebut banyak masalah yang terjadi di dunia pendidikan, contohnya saja yaitu siswa yang masih belum mengerti tentang berbagai kearifan lokal yang ada di daerah masing-masing, sulitnya siswa memahami pembelajaran dengan media pembelajaran yang monoton, dan masih banyak masalah yang terjadi pada siswa sehingga menimbulkan kesusahan-kesusahan dalam memahami suatu pembelajaran, dengan demikian sebagai calon pendidik harus dapat memiliki inovasi-inovasi baru, dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tidak monoton agar siswa mampu memahami materi, serta melakukannya pada kehidupan sehari-hari. Terkait dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi, maka perlu adanya penggunaan media yang tepat untuk bisa menginovasi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan guru sebagai penghubung untuk memberikan informasi kepada seseorang dengan mudah sehingga siswa mampu memahami pembelajaran dengan cepat. Menurut Gagne (dalam paggara, dkk., 2022:5) berbagai jenis komponen yang ada disekitar lingkungan siswa untuk dapat merangsang pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan mudah serta dapat diterima oleh siswa sehingga dapat mencapai tujuan belajar itu sendiri.

Ada pun manfaat dari media pembelajaran itu sendiri menurut Sudjana & Rivai (dalam paggara, dkk., 2022:20) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar yaitu: (1) pelajaran akan menjadi lebih menarik sehingga siswa mampu memahami materi dengan mudah; (2) bahan ajar yang disampaikan akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami dan dapat mencapai tujuan belajar; (3) metode belajar yang lebih bervariasi dan tidak monoton, sehingga siswa tidak akan bosan ketika proses pembelajaran serta guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran; dan (4) guru serta siswa akan lebih banyak melakukan

kegiatan belajar mengajar tidak hanya dengan menggunakan satu atau dua indera manusia namun menggunakan semua indera manusia.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat yang dihasilkan dengan adanya media pembelajaran cukup banyak yaitu dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Ada, pun manfaat yang dihasilkan untuk siswa yaitu siswa dapat dengan mudah memahami materi, belajar menjadi menyenangkan, serta memberikan motivasi belajar pada siswa.

Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran *Pop Up* cerita kesenian singo ulung terhadap hasil belajar siswa. (Dzuanda, 2011:23) *Pop Up book* merupakan sebuah media pembelajaran yang memiliki gambar dapat bergerak maupun tegak ketika dibuka serta memiliki objek yang sangat indah ketika dilihat, *Pop Up* juga memiliki kelebihan yaitu: (1) memberikan kesan cerita yang lebih menarik dimulai dari penampilan awal yang berdimensi; (2) memberikan sebuah kejutan yang membuat siswa atau pembaca semakin penasaran pada kejutan-kejutan yang ada di halaman selanjutnya; (3) kesan yang ada pada buku disampaikan dengan cerita semakin kuat dan; (4) tampilan yang terlihat nyata.

Cerita rakyat itu sendiri dapat diartikan sebagai bentuk nyata budaya suatu masyarakat lewat sebuah bahasa tutur kata yang berhubungan dengan berbagai aspek budaya seperti agama, kepercayaan, serta nilai sosial masyarakat tersebut (Isnain, 2017). Dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah salah satu bentuk kebudayaan dari suatu daerah yang di dalamnya terdapat unsur agama, kepercayaan, serta nilai sosial. Sehingga suatu daerah memiliki kebudayaan atau ciri khasnya masing-masing.

Menurut Sugeng (dalam Anugrah 2018:21) cerita Singo ulung menceritakan seseorang yang bernama Mbah Singo yaitu seorang bangsawan yang bertempat di sebuah hutan kosong daerah Jawa Timur. Suatu ketika Mbah Singo meninggalkan tempat tersebut untuk waktu tertentu, kemudian seorang pemuka agama yang bernama Jasiman mendatangi tempat tersebut dan membuat sebuah perguruan, ketika Mbah Singo kembali ke tempat tersebut terjadi kesalahpahaman antara Mbah Singo dan juga Jasiman dimana kesalah pahaman ini dipicu oleh kepemilikan tempat tersebut. konflik pun terjadi antara kedua tokoh tersebut dengan selang waktu yang cukup lama, karena kesaktian yang dimiliki oleh Mbah Singo maka ia memenangkan dan mengakhiri konflik yang terjadi pada kedua tokoh tersebut. berkat jiwa kesatria yang dimiliki kedua tokoh tersebut maka keduanya berkesepakatan untuk gotong royong membangun sebuah kademangan yang dikepalai oleh Singo Ulung dan Jasiman sebagai tetua kademangan.

Penggunaan media pembelajaran *Pop Up* tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Jetis 1 Bondowoso. Menurut Nawawi (dalam Iswahyudi 2018:21) bahwa hasil belajar adalah tingkatan keberhasilan siswa dalam belajar atau mempelajari sebuah materi pembelajaran yang diberikan oleh guru yang dinyatakan dalam bentuk skor diperoleh dari hasil test yang diberikan guru kepada siswa mengenai materi pembelajaran tertentu. Hasil belajar akan dapat diketahui setelah adanya kegiatan belajar mengajar, hasil belajar juga mampu memberikan informasi mengenai pemahaman seorang siswa tentang materi pembelajaran yang diajarkan hingga dapat mencapai tujuan belajar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. (Masyhud, 2016:138) mengatakan bahwa, penelitian eksperimental adalah penelitian yang dimaksud ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan satu atau lebih variabel eksperimen yang diberi perlakuan serta satu atau lebih variabel kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menguji pengaruh media pembelajaran *Pop Up book* terhadap hasil belajar siswa.

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain penelitian pra eksperimental dengan pola *pretest-posttest Control Group* Desain. Desain ini dipilih untuk mengukur pengaruh dari media pembelajaran *Pop Up* terhadap hasil belajar siswa dengan cara membentuk kelompok subjek yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikutnya terdapat tiga langkah penelitian yang digunakan yaitu melakukan test awal (*pre-test*) sebelum dilakukannya perlakuan. Kemudian memberikan sebuah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up*, selanjutnya dilakukannya test akhir (*post-test*) untuk mendapatkan hasil ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Pop Up*.

Pada penelitian pengaruh media pembelajaran *Pop Up* cerita kesenian singo ulung terhadap hasil belajar siswa ini dilaksanakan di SDN Jetis 1 Bondowoso. Kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini menggunakan kelas 4A dan 4B di SDN Jetis 1 Bondowoso. Kelas eksperimen menggunakan media *Pop Up* sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media teks cerita.

Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikan sebesar 0.639, sehingga dapat disimpulkan kedua kelas tersebut dinyatakan homogen karena nilai signifikan yang dihasilkan lebih besar dari 0.05 yaitu ($0.639 > 0.05$).

Metode pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validasi instrumen yang dilakukan menghasilkan nilai 90, nilai tersebut menentukan bahwa instrumen tes termasuk kedalam kriteria "sangat layak".

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 di SDN Jetis 1 Bondowoso yang terdiri dari 2 kelas yaitu IV A dengan 21 siswa dan IV B dengan 21 siswa. Penelitian ini dilakukan secara offline, penelitian ini dilaksanakan pada 03 Juni 2024 sampai 06 Juni 2024 sebanyak 4 hari dengan pembagian 2 hari kelas kontrol dan 2 hari kelas eksperimen. Data yang diperoleh saat penelitian selama 4 hari yakni nilai *pre-test* dan *post-test* kedua kelas. Data tersebut kemudian dianalisis mengenai keberhasilan penggunaan media yang diteliti terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis tersebut dapat menjawab hipotesis penelitian yang telah ditentukan

Hasil uji homogenitas yang telah dilakukan pada kelas IVA dan IVB memperoleh nilai signifikan 0.639 sehingga kedua kelas dinyatakan homogen, karena nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu ($0.639 > 0,05$). Penentuan kelas menggunakan *simple random sampling*. Sehingga didapat kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan data dari nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas diperoleh jumlah nilai *pre-test* pada kelas eksperimen 1200 dengan rata-rata 57,14 dan jumlah nilai *pre-test* kelas kontrol yaitu 1105 dengan rata-rata 52,61. Kemudian jumlah nilai *Post-test* kelas eksperimen 1480 dengan jumlah rata-rata 70,47 dan jumlah nilai *post-test* kelas kontrol 1300 dengan jumlah rata-rata 61,90.

Hasil uji normalitas didapatkan yakni pada kelas IVA sebesar $0,057 > 0,05$, dan nilai sig. Sebesar $0,138 > 0,05$ untuk kelas IVB. Hipotesis jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data distribusi normal. Maka dapat disimpulkan dari data diatas bahwa data nilai kelas IVA dan IVB berdistribusi normal.

Berdasarkan uji *t-test* yang dilakukan, hasilnya ditinjau menggunakan tabel kritik "t" dengan nilai taraf signifikansi 0,05 dan db 40 ($df = n_1 + n_2 - 2 = 21 + 21 - 2 = 40$) yakni 2,021 (db 40). Nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($2,363 > 2,021$) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pop Up* lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran teks cerita.

Hasil analisis uji *t-test* tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2019), bahwa penggunaan media buku *Pop-Up* mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 1 Gondosuli, sehingga penggunaan media *pembelajaran Pop Up* sama-sama memberikan pengaruh terhadap nilai.

Berdasarkan perhitungan keefektifan relatif, hasil yang diperoleh 44,36% memiliki kategori keefektifan sedang. Penggunaan media pembelajaran *Pop Up* lebih efektif 44,36% dibandingkan menggunakan media teks cerita. Terdapat 55,64% bagian hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

4. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini yakni dapat diketahui bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas diperoleh jumlah nilai *pre-test* pada kelas eksperimen 1200 dengan rata-rata 57,14 dan jumlah nilai *pre-test* kelas kontrol yaitu 1105 dengan rata-rata 52,61. Kemudian jumlah nilai *post-test* kelas eksperimen 1480 dengan jumlah rata-rata 70,47 dan jumlah nilai *post-test* kelas kontrol 1300 dengan jumlah rata-rata 61,90. Hasil uji normalitas didapatkan yakni pada kelas IVA sebesar $0,057 > 0,05$, dan nilai sig. Sebesar $0,138 > 0,05$ untuk kelas IVB. Hipotesis jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data distribusi normal. Maka dapat disimpulkan dari data diatas bahwa data nilai kelas IVA dan IVB berdistribusi normal.

Hasil uji t-test yang telah dilakukan dengan menggunakan nilai pre test dan post test menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran *pop up* efektif digunakan disekolah dengan hasil uji-t menunjukkan bahwa bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,363 > 2,021$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak, maka ada pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan *Pop Up*. Hal tersebut dapat dinyatakan ada pengaruh penggunaan *Pop Up* terhadap hasil belajar Siswa Kelas 4 SDN Jetis 1 Bondowoso Unit Lihat Sekitar. Hasil uji keefektifan relatif (ER) mendapatkan hasil dengan kategori eefektifan rendah. Hasil presentase keefektifan relatif mencapai 35,73% lebih efektif dibanding dengan menggunakan media teks cerita.

5. Daftar Pustaka

- Anugrah, S.P. 2018. Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung Sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Arsitektur, Desain dan Perancangan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Dzuanda, R. (2011). *Pop Up Book: Media Pembelajaran Menarik dan Kreatif*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.
- Gagne, R. M., & Paggara, H. (2022). *Pembelajaran Efektif dengan Media*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isnain, M. (2017). *Cerita Rakyat dan Kebudayaan Daerah*. Bandung: Bina Nusantara.
- Iswahyudi, E. 2018. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Dalam Ketrampilan Menulis Cerita Narasi Sederhana Pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Jember. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Khasanah, K., Suhartiningsih, S., Nurdianasari, N., Proborini, C. A., & Anis, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Poster terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 768–777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7154>
- Mariana, N. 2018. Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(9): 1537-1547.
- Masyhud, M. S. 2016. Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidika.
- Nawawi, H. (2018). *Teori dan Praktik Hasil Belajar*. Jakarta: Gramedia. Pustaka Utama.
- Nurdianasari, N., Ayu Proborini, C., & Santika Ratri, L. (2023). *Interactive e-modules Based On Local Wisdom in Learning the Indonesian Language and Literature as an Implementation of the Independent Curriculum in Elementary Schools throughout Jember Regency*. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(3), 182–197. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas10.12928/fundadikdas.v6i3.9142>.
- Paggara, Hamzah, dkk. 2022. Media Pembelajaran. Badan penerbit UMN. Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari
- Prasetyo, T. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop Up terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 1 Gondosuli*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Makanan Sehat Subtema Bagaimana Mengolah Makanan

Sari, E. Y. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku *Pop Up* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(2): 16-21.

Sugeng, S. (2018). *Sejarah Kesenian Singo Ulung*. Bondowoso: Pustaka Daerah.