

Penggunaan Media Pembelajaran PUBG (Pop Up Book Gaya) Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas 4 SDN Dalangan

Fania Nova Emalia^{1)*}, Makhrifat²⁾, Finda Wulan Sari³⁾, Danuri⁴⁾

¹²³⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No. 117, Sonosewu, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55182

* Corresponding Author: fanianova140@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh prestasi belajar siswa kelas IV SDN Dalangan pada materi Gaya mata pelajaran IPA yang di pengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran Pop up book gaya yang dibandingkan dengan hasil prestasi belajar siswa jika tidak menggunakan pop up book gaya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Dalangan sejumlah 22 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pretest posttest control group. Teknik pengumpulan data menggunakan menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan pretest dan posttest yang masing-masing terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Jadi dari penelitian tersebut terdapat perbedaan prestasi belajar materi gaya mata pelajaran IPA antara yang menggunakan media pembelajaran PUBG (pop up book gaya) dengan yang tidak menggunakan media PUBG (pop up book gaya).

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pop Up Book, IPA

Abstract

This research aims to see whether there is an influence on the learning achievement of class IV students at SDN Dalangan on the science subject style material which is influenced by the use of the pop up book style learning media compared with the results of student learning achievement if they do not use the pop up book style. The population in this study was all 22 students in class IV of SDN Dalangan. This research uses a quantitative type of research with a pretest posttest control group research design. The data collection technique uses saturated samples. The data collection technique uses a pretest and posttest, each consisting of 25 multiple choice questions. So from this research there is a difference in learning achievement in science subject style material between those who use PUBG (Pop Up Book Gaya) learning media and those who do not use PUBG media (Pop Up Book Gaya).

Keywords : Media Pembelajaran, Pop Up Book, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti memelihara dan memberi latihan. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran (Chandra dalam Musliyono, 2016). Pendidikan juga disebut sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan adalah kegiatan belajar dan pengetahuan yang dilakukan dengan sengaja, cermat, terencana dan diwariskan secara turun temurun melalui pengajaran dan juga usaha sadar yang mengakibatkan manusia dari tidak tahu menjadi tahu (Irawan, 2023).

Dari paparan di atas tentang Pendidikan dapat disimpulkan bahwa, Pendidikan

adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dan memberi pengetahuan kepada manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Pendidikan pasti tidak terlepas dari kata proses belajar atau pembelajaran. Belajar adalah suatu proses hubungan interaksi antara siswa dan guru di lingkungan sekolah. Kemudian belajar merupakan kegiatan yang ditandai adanya perubahan sikap dan perilaku melalui pengalaman dengan sumber belajar (Kosasih, 2018). Kemudian pembelajaran adalah hubungan antara siswa, guru dan lingkungan pendidikan. Belajar pada hakikatnya merupakan aktivitas yang utama dalam serangkaian kajian proses pendidikan di sekolah. Hal ini dapat dipahami karena berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan adalah domain bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar itu berlangsung (Hanum, 2020).

Oleh karena itu, proses belajar selalu menjadi sorotan utama, khususnya bagi para ahli pendidikan. Namun pada hakikatnya, belajar secara luas tidak hanya diartikan sebagai proses yang berlangsung disekolah antara pendidik dan peserta didik, melainkan segala sesuatu dalam kehidupan ini yang dapat membuat seseorang yang dahulunya tidak tahu menjadi tahu, yang tidak bisa menjadi bisa dan sebagainya (Hartono et al., 2022).

Selain itu proses pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidup mereka. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya.

Oleh karena itu, pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, ketrampilan atau sikap yang dimilikinya. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan.

Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Arief Sadiman(Indriyani, 2019)). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sehingga pemanfaatan media harus sesuai dengan fungsi media itu sendiri yaitu untuk menjadikan siswa lebih berpikir dan bisa menstimulus pelajaran yang diajarkan oleh pendidik (Miarso (Indriyani, 2019)).

Media juga disebut sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad 2011 (Dianti, 2017)). Pendapat dari para ahli menyiratkan hal yang sama, yakni media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim semua pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian pelajar, minat dan perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Pengertian media pembelajaran adalah panduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware (Warsita, 2019).

Media pembelajaran adalah faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu (Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi 2019). Sejalan dengan ini, seorang peserta didik

juga memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran (Zaini (Wulandari et al., 2023)).

Jadi, dapat disimpulkan pentingnya menggunakan media di dalam pembelajaran agar dapat memudahkan proses belajar mengajar peserta didik. Selain itu, menggunakan media pembelajaran juga mempunyai banyak manfaat seperti meningkatkan motivasi belajar siswa agar hasil prestasi siswa dapat meningkat dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengefisien waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa (Supriyono, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu teoritis, akan tetapi teori tersebut didasarkan atas pengamatan, percobaan-percobaan pada gejala-gejala alam. Berapapun indahny suatu teori yang dirumuskan, tidaklah dapat dipertahankan kalau tidak sesuai dengan hasil-hasil pengamatan atau observasi. Fakta-fakta tentang gejala kebendaan atau alam diselidiki dan diuji berulang-ulang melalui percobaan-percobaan (eksperimen), kemudian berdasarkan hasil dari eksperimen itulah dirumuskan keterangan ilmiahnya (teorinya). Teori pun tidak dapat berdiri sendiri, teori selalu di dasari oleh suatu hasil pengamatan (Haswan & Al-hafiz, 2017).

Pendidikan sains menekankan pada pemberian secara langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA juga berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang bersifat fakta - fakta, konsep - konsep, prinsip - prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan ke dalam kehidupan sehari - hari (Ina Fitriyana, 2010).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Dalangan yang berada di kota yogyakarta. Desain pada penelitian ini adalah pengertian diatas pada penelitian ini mengambil populasi yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN Dalangan. Adapun sampel penelitian ialah sebanyak 22 orang yang terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki. Metode pengumpulan data digunakan untuk mengukur variable yang diperlukan peneliti harus menentukan instrument yang berfungsi untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data menggunakan tes. Secara garis besar, analisis data meliputi tiga Langkah yaitu persiapan, tabulasi, dan penerapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar materi gaya antara yang menggunakan media pembelajaran pop up book dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran pop up book. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar siswa setelah dilakukan serangkaian pretest dan posttest. Media pembelajaran pop-up book memiliki karakteristik yang memadai untuk memfasilitasi pembelajaran materi gaya di tingkat SD. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik perhatian siswa, dan membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam gaya.

Perbedaan yang ditemukan peneliti saat melakukan penelitian di kelas IV SDN Dalangan bahwa siswa sebelum diberikan media pembelajaran pop up book, mereka cenderung masih bingung bagaimana membedakan gaya apa saja yang dapat dihasilkan. Kemudian peneliti memberikan pretest untuk melihat seberapa jauh siswa kelas IV SDN Dalangan memahami tentang materi gaya. Pada pretest didapatkan rata-rata nilai sebesar 13,2. Setelah itu peneliti melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran pop up book. Media pembelajaran pop up book merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dapat membangkitkan imajinasi dan rasa keingintahuan siswa sehingga siswa bisa belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran pop up book merupakan media yang menarik dan memiliki keunggulan dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak seperti materi gaya. Pada konteks pembelajaran IPA di tingkat Pendidikan dasar, media pembelajaran pop up book dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dan bisa di lihat secara lebih konkret. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pop up book kemudian siswa diberikan posttest untuk melihat apakah ada peningkatan prestasi belajar siswa sudah mulai mengalami perbedaan. Pada posttest didapatkan hasil belajar siswa sebesar 16,48. Hasil prestasi pretest dan posttest mempunyai peningkatan sebesar 4,08 yang dianggap signifikan dengan bukti dilakukan uji hipotesis.

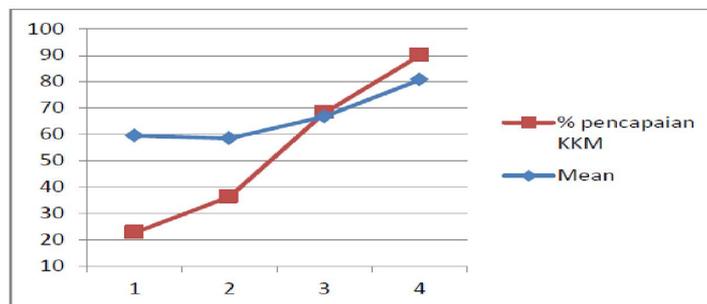
Kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran pop up book antara lain memberikan visualisasi pembelajaran yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban Ketika halamannya dibuka sehingga siswa menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya, memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah pembelajaran, tampilan visual yang lebih berdimensi membuat pembelajaran semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya.

Hasil penelitian bisa disajikan dalam bentuk deskriptif, tabel atau grafik. Penulis menentukan sajian hasil dalam bentuk tabel atau grafik saja; Jika dipilih tabel, tidak perlu lagi dalam bentuk grafik, demikian juga sebaliknya. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas. Tabel dituliskan di tengah atau di akhir setiap teks deskripsi hasil/perolehan penelitian. Judul Tabel ditulis dari kiri rata tengah, semua kata diawali huruf besar, kecuali kata sambung. Kalau lebih dari satu baris dituliskan dalam spasi tunggal. Sebagai contoh, dapat dilihat Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Kategori	Range	Pretest	
		Frekuensi	Presentasi (%)
Tuntas	63 - 100	8	29,6 %
Tidak Tuntas	0 - 62	19	70,4 %
Jumlah		27	100%

Jika hasil penelitian berupa gambar, atau data yang dibuat berupa gambar /skema/grafik /diagram /sejenisnya, pemaparannya juga mengikuti aturan yang ada; judul atau nama gambar ditaruh di bawah gambar, dari kiri, dan diberi jarak 1 spasi dari gambar. Bila lebih dari 1 baris, antar baris diberi spasi tunggal. Jumlah kata maksimal kira-kira 20% dari naskah artikel. Sebagai contoh, dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 2. Grafik Mean dan Ketuntasan hasil belajar muatan mapel Matematika

Paparan bagian pembahasan berisi pemberian makna secara substansial terhadap hasil analisis dan perbandingan dengan temuan-temuan sebelumnya berdasarkan hasil kajian pustaka yang relevan, mutakhir dan primer (sekitar 50% referensi dari jurnal ada dan digunakandisini). Perbandingan tersebut sebaiknya mengarah pada adanya perbedaan dengan temuan penelitian sebelumnya sehingga berpotensi untuk menyatakan adanya kontribusi bagi perkembangan ilmu, sesuai manfaat yang dijanjikan pada pendahuluan. Jumlah kata maksimal kira-kira 20% dari naskah artikel.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pop up book gaya terhadap peningkatan prestasi siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SDN Dalangan. Pengaruh yang ditimbulkan dengan penggunaan media pembelajaran pop up book pada materi gaya seperti dapat membangkitkan imajinasi dan rasa keingintahuan siswa sehingga siswa bisa belajar lebih menyenangkan. Kesimpulan ini didasarkan pada temuan penelitian yang secara konsisten menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran pop up gaya dengan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran pop up book.

Saran

Saran-saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book. Kepada siswa disarankan dapat memanfaatkan media pembelajaran Pop Up Book pada kegiatan belajar khususnya pada mata pelajaran IPA. Media pembelajaran Pop-Up Book tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk siswa untuk pembelajaran individu namun media pembelajaran Pop-Up Book dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran kelompok. Kepada guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran Pop-Up Book pada mata pelajaran IPA khususnya. Guru juga disarankan untuk data mengembangkan media pembelajaran yang sejenis secara mandiri agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa dapat menambah pengetahuan dengan guru menggunakan media pembelajaran Pop-Up Book atau yang sejenis, serta dapat mengatasi permasalahan yang selama ini terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Kepada kepala sekolah disarankan untuk memberikan fasilitas untuk guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar siswa di kelas. Kepada peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu refrensi dalam melakukan penelitian pengembangan yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Dianti, Y. (2017). *pengertian media*. 5–24. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>
- Hanum. (2020). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Hartono, U., Amarullah, R. Q., & Mulyadi, E. (2022). Hakikat Belajar Menurut UNESCO Serta Relevansinya Pada Saat Ini. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 22–30. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i2.65>
- Haswan, F., & Al-hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), 31–40.
- Ina Fitriyana, 2010 : 11. (2010). *Kajian Teori IPA*. 16–47.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Irawan, L. A. dan dodi. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia(PJPI)*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxxx>
- Kosasih. (2018). Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Teks Nonfiksi. *All Rights Reserved*, 5(3), 100–111. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Musliyono. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Dengan Menggunakan Media Google Meet*. 3(3), 1–23.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Warsita, B. (2019). Gambar Macam Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 4–42. [https://eprints.uny.ac.id/9432/12/12 BAB II-08503247004.pdf](https://eprints.uny.ac.id/9432/12/12%20BAB%20II-08503247004.pdf)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>