

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Seni Budaya dan Prakarya adalah salah bidang ilmu yang dipelajari mulai dari jenjang pendidikan dasar di Indonesia. Tujuan pembelajaran bidang ilmu ini untuk mengembangkan kreativitas, apresiasi seni, serta keterampilan siswa dalam beragam jenis cabang seni, yaitu seni rupa, musik, tari, dan teater, serta keterampilan dalam prakarya. Seni Budaya dan Prakarya berperan penting dalam pembentukan karakter siswa dengan menanamkan nilai-nilai estetika, kepekaan terhadap budaya, dan keterampilan atau kemampuan praktis yang dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, siswa diharapkan mampu mengekspresikan diri secara kreatif dan inovatif sesuai dengan bakat dan minatnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Seni Budaya dan Prakarya pada jenjang Sekolah Dasar berperan penting dalam mengembangkan kreativitas, estetika, dan keterampilan siswa sejak usia dini. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya membantu siswa dalam mengekspresikan diri melalui bermacam-macam cabang seni, seperti seni rupa, musik, tari, dan teater, serta melatih keterampilan motorik halus dan kasar melalui kegiatan prakarya. Selain itu, Seni Budaya dan Prakarya juga sebagai sarana untuk membantu siswa dalam menanamkan nilai-nilai budaya, kerja sama, dan disiplin dalam dirinya. Dengan demikian, selain berkontribusi dalam aspek akademi, Seni Budaya dan Prakarya juga berkontribusi dalam membentuk karakter dan kemampuan sosial siswa yang berguna di masa depan.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa. Media visual seperti gambar, diagram, video, dan animasi, membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih konkret dan menarik, sehingga meningkatkan daya ingat serta keterampilan berpikir kritis. Menurut Arsyad (2019), media visual dapat memperjelas materi pelajaran dan mengurangi verbalisme, sehingga siswa dapat dengan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media visual dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar mereka (Sadiman et al., 2019). Dengan adanya media visual, selain memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, siswa juga dapat mengembangkan pemahaman lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Karena itulah pemanfaatan media visual dalam pembelajaran, menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Hasil belajar termasuk aspek yang penting dalam pendidikan karena dapat menjadi acuan sejauh mana pemahaman siswa, penguasaannya, dan dapat penerapan pengetahuannya, serta keterampilan yang telah dipelajari. Dari hasil belajar yang baik, dapat terlihat efektivitas proses pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Bloom (1956), hasil belajar itu mencakup beberapa ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan), yang semuanya berperan dalam perkembangan individu secara holistik. Selain itu, hasil belajar yang optimal dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, memotivasi mereka untuk terus belajar, serta menjadi dasar bagi keberhasilan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun dalam kehidupan profesional (Slavin, 2020). Oleh karena itu, evaluasi terhadap hasil belajar sangatlah penting untuk memastikan efektivitas dan kesesuaian metode dengan kebutuhan siswa.

Hasil belajar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan yang signifikan. Salah satu masalah utamanya adalah kesenjangan hasil belajar antar daerah. Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), mengemukakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat literasi antara sekolah dasar di berbagai kota dan kabupaten. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa 10% sekolah dasar dengan performa terbaik memiliki tingkat literasi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan 10% sekolah dasar dengan performa yang terendah. Selain itu, pandemi COVID-19 telah memperburuk situasi pendidikan di Indonesia. Sejak Maret 2020, penutupan sekolah dan pembelajaran jarak jauh yang kurang efektif menyebabkan fenomena "*Learning Loss*" atau penurunan hasil belajar pada siswa. Studi menunjukkan indikasi penurunan signifikan dalam

pemahaman materi oleh siswa setelah periode pembelajaran daring. Selain itu, terdapat faktor lain yang berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa, yaitu kurangnya minat dan motivasi belajar siswa, metode pengajaran yang kurang efektif, serta minimnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya juga berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dapat menjadi acuan untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat dinilai dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, motivasi belajar yang tinggi berperan penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Motivasi yang tinggi dalam diri seseorang, mendorong dirinya untuk melakukan suatu kegiatan. Dengan begitu, peningkatan hasil belajar harus menjadi prioritas dalam sistem pendidikan untuk memastikan tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV di SDN Cibiru 09 terdapat siswa yang hasil belajarnya kurang karena beberapa faktor, di antaranya minat dan motivasi yang rendah. Penyebabnya bisa terjadi karena menganggap mata pelajaran ini tidak sepenting mata pelajaran Matematika atau Bahasa Indonesia, sekolah lebih berfokus pada bidang keolahragaan dibandingkan kesenian (diluar mata pelajaran umum), karena kurang kepercayaan diri, kurangnya sarana prasarana sekolah yang menyebabkan keterbatasan guru dalam menggunakan media visual untuk pembelajaran, ataupun kurang variatifnya media visual yang digunakan guru. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat meningkatkan sarana dan dukungan belajar seperti dengan menggunakan bahan sederhana yang mudah didapat dilingkungan sekitar sebagai salah satu solusi alternatif.

Secara umum, penggunaan media visual dapat membantu siswa untuk memahami suatu konsep yang abstrak dengan cara konkret dan mudah untuk dipahami. Selain hasil belajar, penggunaan media visual juga mendorong keterlibatan, motivasi, dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang di lakukan di MI Miftahul Hidayah menunjukkan adanya peningkatan hasil

belajar siswa kelas III dalam pembelajaran IPS dengan penerapan media visual. Pada siklus I, 55% siswa (11 siswa) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun pada siklus II, seluruh siswa berhasil mencapai KKM. Selama mengikuti proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan antusias, yang memberikan dampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi dan peningkatan nilai akademis.

Peneliti mengambil judul ini, karena menurut peneliti tidak semua minat belajar yang baik dapat memberikan hasil belajar yang baik pula, maksudnya adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini cukup baik karena yang tertanam pada diri mereka adalah “membuat karya atau kerajinan”, atau lebih banyak praktik dibanding teori. Sehingga peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian yang berkenaan dengan hal ini. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media Visual tiga Dimensi *Pop Up Book* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen sebelum menggunakan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* dan kelas kontrol sebelum menggunakan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* dan kelas kontrol setelah menggunakan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09?
3. Bagaimana perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol di SDN Cibiru 09?
4. Apakah peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen setelah penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* lebih baik dibanding dengan kelas kontrol setelah penggunaan media *PowerPoint*?

5. Apakah penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* berpengaruh terhadap rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas IV dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada rumusan masalah, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen sebelum menggunakan media tiga dimensi *Pop Up Book* dan kelas kontrol sebelum menggunakan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09.
2. Menganalisis hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media tiga dimensi *Pop Up Book* dan kelas kontrol setelah menggunakan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09.
4. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dengan penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* lebih baik dibanding kelas kontrol dengan penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09.
5. Mengetahui pengaruh penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Cibiru 09.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Menambah wawasan dan referensi akademik mengenai pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

- b. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
- 2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa.
 - 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
 - b. Bagi Siswa
 - 1) Membantu siswa dalam memahami materi Seni Budaya dan Prakarya dengan lebih mudah melalui penggunaan media visual.
 - 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajarnya lebih optimal.
 - c. Bagi Sekolah
 - 1) Memberikan masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis media visual sebagai bagian dari peningkatan kualitas pendidikan.
 - 2) Menjadi acuan bagi sekolah dalam penyediaan fasilitas dan media pembelajaran yang lebih inovatif.
 - d. Bagi Peneliti
 - 1) Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan media visual dalam pembelajaran.
 - 2) Mendorong penelitian lanjutan yang lebih luas dengan cakupan mata pelajaran atau tingkat pendidikan yang berbeda.

E. Kerangka Berpikir

Media merupakan salah satu sarana atau alat untuk menyampaikan suatu informasi, pesan, atau ide dari satu pihak ke pihak lain. Media dalam pembelajaran merupakan alat, sarana, atau teknologi untuk menyampaikan materi pelajaran guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media membantu memperjelas penyampaian informasi, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan pemahaman materi. Media adalah saluran atau perantara dalam proses komunikasi yang memungkinkan pesan disampaikan dari komunikator ke komunikan (Gerbner, 1967). Media adalah perpanjangan dari manusia yang memungkinkan informasi

dan pengalaman dapat dikomunikasikan dalam berbagai bentuk (Marshall McLuhan, 1964). Media merupakan alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi.

PowerPoint merupakan sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Microsoft*, yang digunakan untuk membuat dan menampilkan suatu presentasi. *PowerPoint* memungkinkan pengguna untuk menyusun presentasi multimedia dengan menggunakan *slide* yang berisi teks, gambar, grafik, video, dan suara. Penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran dapat menyajikan materi dengan lebih terstruktur dan mudah dimengerti, dengan begitu *PowerPoint* merupakan media pembelajaran yang interaktif.

Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), penggunaan media visual seperti gambar, video, diagram, atau animasi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Teori kognitif Piaget (1952) menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa dapat mengorganisasi dan memahami informasi secara visual. Selain itu, teori multimedia Richard E. Mayer (2009) mengemukakan bahwa kombinasi antara teks dan gambar dapat meningkatkan fokus, daya ingat dan pemahaman siswa tanpa mengalami beban kognitif. Oleh karena itu, media visual dianggap sebagai alat bantu yang dapat memperjelas materi, meningkatkan minat belajar, serta membantu siswa dalam menghubungkan konsep abstrak dengan representasi nyata.

Di kelas IV di SDN Cibiru 09 pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya kurang karena beberapa faktor, beberapa di antaranya minat dan motivasi yang rendah. Penyebabnya bisa terjadi karena menganggap mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya tidak sepenting mata pelajaran Matematika atau Bahasa Indonesia, karena kurang kepercayaan diri, kurangnya sarana prasarana sekolah yang menyebabkan keterbatasan guru dalam menggunakan media visual untuk pembelajaran, ataupun kurang variatifnya media visual yang digunakan guru. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat meningkatkan sarana dan dukungan belajar seperti dengan menggunakan bahan sederhana yang mudah didapat dilingkungan sekitar sebagai salah satu solusi alternatif.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan. Bloom (1956) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Jika media visual dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, maka diharapkan hasil belajar mereka juga meningkat. Namun, efektivitas media visual dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya masih perlu dikaji secara empiris untuk mengetahui sejauh mana penggunaannya berhubungan dengan hasil belajar siswa.

Penelitian ini, menerapkan metode kuantitatif melalui desain quasi eksperimen untuk mengkaji dampak pemanfaatan media visual pada pencapaian kognitif siswa. Studi ini melibatkan dua kelas sebagai pembanding, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di kelas eksperimen, proses pembelajaran memanfaatkan media visual tiga dimensi berupa *Pop Up Book*, sementara kelas kontrol hanya mengandalkan media visual dalam format *PowerPoint* atau PPT. Media visual dijadikan sebagai variabel independen (X), sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen (Y) yang diukur melalui tes akademik. Pengolahan data melibatkan uji normalitas *Shapiro-Wilk*.

Paivio (1986) menyatakan bahwa informasi diproses dalam dua sistem kognitif terpisah tetapi saling berhubungan (*Dual Coding Theory*), yaitu:

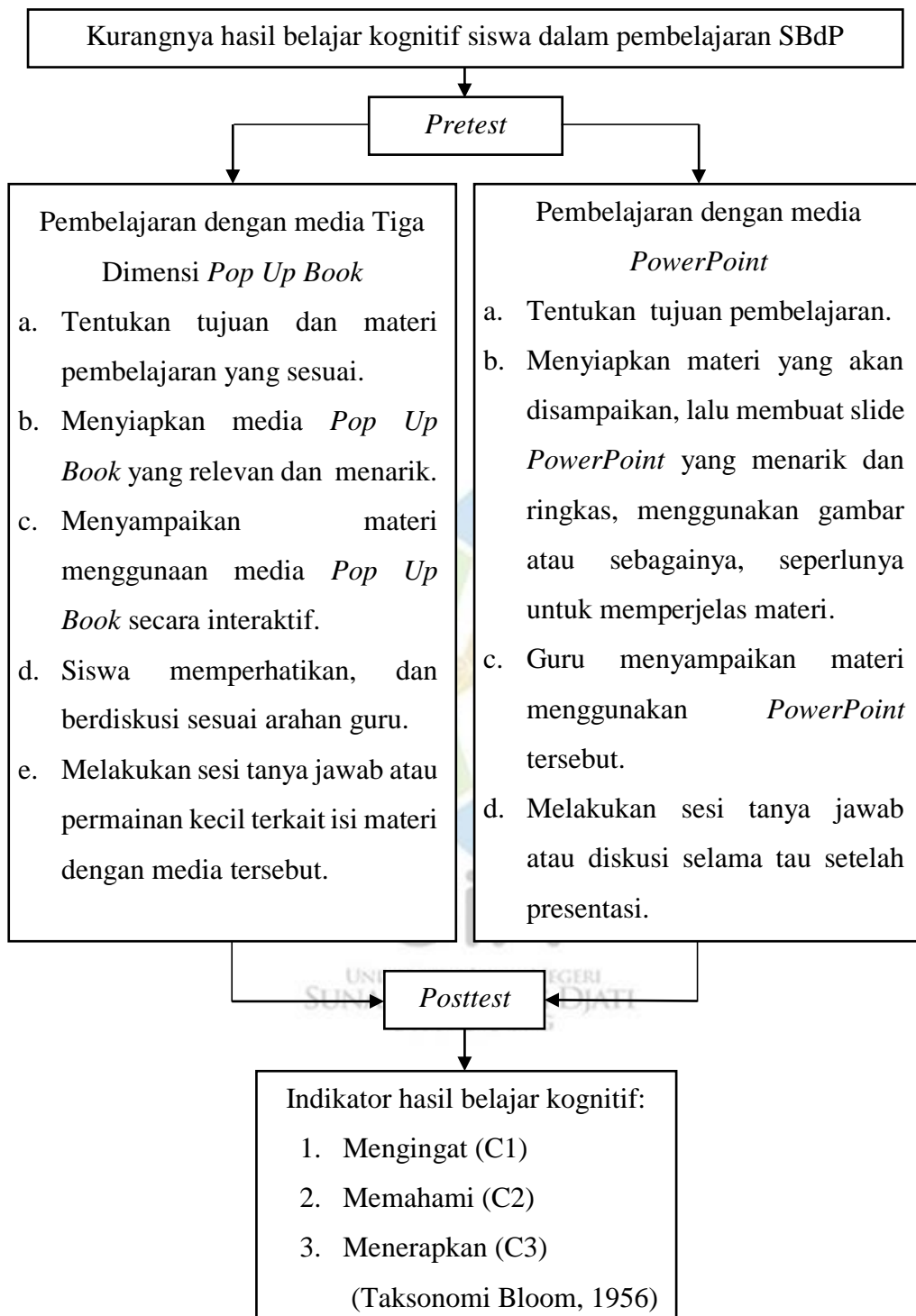
1. Sistem verbal, untuk memahami teks atau kata-kata.
2. Sistem non-verbal (visual), untuk memahami gambar dan ilustrasi.

Dengan teori ini, siswa dapat belajar dengan kombinasi teks dan gambar, sehingga mudah memahami dan mengingat materi dibandingkan hanya dengan teks saja. Media visual juga membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang memerlukan imajinasi dan keterampilan seni.

Taksonomi Bloom adalah teori yang mengklasifikasi tingkat berpikir dalam pembelajaran. Teori ini dikembangkan oleh Benjamin Bloom (1956) yang kemudian direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2001). Taksonomi Bloom terdiri dari enam tingkatan keterampilan berpikir, yaitu:

1. Pengetahuan atau Mengingat (C1) – Tingkatan ini merupakan kemampuan untuk mengingat kembali apa yang sudah dipelajari.
2. Pemahaman atau Memahami (C2) – Tingkatan ini merupakan kemampuan untuk memahami materi yang sudah dipelajari.
3. Penerapan atau Menerapkan (C3) – Tingkatan ini merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru.
4. Analisis atau Menganalisis (C4) – Tingkatan ini merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan yang sudah dipelajari untuk menganalisis informasi yang belum diketahui.
5. Evaluasi atau Mengevaluasi (C5) – Tingkatan ini merupakan kemampuan untuk menentukan nilai berdasarkan suatu kriteria.
6. Kreasi atau Mencipta (C6) – Tingkatan ini merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara untuk rumusan masalah dalam penelitian. Disebut sementara karena jawaban tersebut hanya bersandar pada fakta-

fakta dari teori yang terkait, belum didukung oleh data empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data (Danuri & Maisaroh, 2019). Sementara itu, menurut (Sofiyana et al., 2022), hipotesis merupakan dugaan sementara tentang hasil yang diperkirakan akan terjadi. Pada penelitian ini, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 1, untuk rumusan masalah ketiga:

H₀: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen setelah penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* dengan kelas kontrol setelah penggunaan media *PowerPoint* di SDN Cibiru 09.

H_a: Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen setelah penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* dengan kelas kontrol setelah penggunaan media *PowerPoint* di SDN Cibiru 09.

Hipotesis 2, untuk rumusan masalah keempat:

H₀: Peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dengan penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* tidak lebih baik dibanding kelas kontrol dengan penggunaan media *PowerPoint* di SDN Cibiru 09.

H_a: Peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dengan penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* lebih baik dibanding kelas kontrol dengan penggunaan media *PowerPoint* di SDN Cibiru 09

Hipotesis 3, untuk rumusan masalah kelima:

H₀: Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV SDN Cibiru 09.

H_a: Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah penggunaan media visual tiga dimensi *Pop Up Book* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV SDN Cibiru 09.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Maharani, D. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di MI At-Taqwa Samarinda*. Penelitian ini berfokus terhadap hasil belajar

Matematika. Penggunaan *Pop Up Book* memberikan dampak positif yang nyata. Siswa cenderung mendapatkan nilai yang lebih tinggi karena proses belajar menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. Hasil belajar siswa di MI At-Taqwa Samarinda mengalami kenaikan yang sangat baik dengan selisih rata-rata skor sekitar 25,70 poin. Hal ini membuktikan bahwa media *Pop Up Book* adalah instrumen yang kuat untuk mengajarkan konsep matematika di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian milik penulis adalah penggunaan media visual *Pop Up Book* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif. Di sisi lain terdapat perbedaan bahwa penelitian terdahulu ini tidak menggunakan media lain sebagai perbandingan, sedangkan penelitian milik penulis menggunakan media *PowerPoint* sebagai perbandingan. Kemudian penelitian terdahulu ini meneliti “efektivitas” penggunaan media dalam pembelajaran Matematika, di sisi lain, penulis meneliti “pengaruh” penggunaan media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

2. Putri, D. M. E., Zain, M. I., & Rahmatih, A. N. (2024). *Pengembangan Pop Up Book Cerita Rakyat Sasak "Putri Mandalika" untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter*. Penelitian ini berfokus pada penanaman nilai karakter. Media *Pop Up Book* ini efektif sebagai sarana literasi budaya. Selain aspek kognitif, visualisasi cerita rakyat melalui *pop-up* berhasil menginternalisasi nilai moral dan karakter kepada siswa. Skor presentase yang diperoleh sebesar 90%, yang responnya berpredikat "Sangat Positif". Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian milik penulis adalah penggunaan media visual *Pop Up Book* dalam pembelajaran. Di sisi lain terdapat perbedaan bahwa penelitian terdahulu ini meneliti “pengembangan” media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter, di sisi lain, penulis meneliti “pengaruh” penggunaan media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terhadap hasil belajar kognitif.
3. Maksud, F. (2022). *Efektivitas Media Pop Up Book Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 6(2), 217-224. Studi ini merupakan

penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen, yang menerapkan metode *True Experimental Design*. Temuan deskriptif mengungkapkan bahwa rata-rata kemampuan belajar siswa pada materi ekosistem yang diajarkan menggunakan media *Pop Up Book* Ekosistem mencapai 86, sedangkan yang tidak menggunakan media tersebut hanya 68. Adapun rata-rata minat belajar siswa pada materi ekosistem yang diajarkan dengan media *Pop Up Book* Ekosistem adalah 38,2 dari skor maksimal 40 poin, dan yang tidak diajarkan dengan media tersebut adalah 20,925 dari 40 poin. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat dan hasil belajar siswa kelas V untuk materi ekosistem. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian milik penulis adalah penggunaan media visual *Pop Up Book* dalam pembelajaran. Di sisi lain terdapat perbedaan bahwa penelitian terdahulu ini tidak menggunakan media lain sebagai perbandingan, sedangkan penelitian milik penulis menggunakan media *PowerPoint* sebagai perbandingan. Kemudian penelitian terdahulu ini meneliti “efektivitas” penggunaan media dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar, di sisi lain, penulis meneliti “pengaruh” penggunaan media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terhadap hasil belajar kognitif.

4. Aini, A. N., & Yuliawati, F. (2020). *Efektivitas Media Pop Up Book Keragaman Budaya terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 1 Purworejo*. Penelitian ini, berfokus pada minat belajar siswa dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya. Media visual *Pop Up Book* terbukti meningkatkan minat dan antusiasme siswa. Unsur kejutan (*surprise*) saat buku dibuka membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam mempelajari budaya daerah. Terdapat selisih rata-rata sebesar 6,00 poin lebih tinggi pada kelas yang menggunakan media visual *Pop Up Book*. Rata-rata Skor kelas eksperimen yang menggunakan *Pop Up Book* adalah 83,31, sedangkan kelas kontrol (Tanpa Media *Pop Up Book*) adalah 77,31. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian milik penulis adalah penggunaan media visual *Pop Up Book* dalam pembelajaran. Di sisi lain terdapat perbedaan bahwa penelitian terdahulu ini tidak menggunakan media lain sebagai perbandingan, sedangkan penelitian

milik penulis menggunakan media *PowerPoint* sebagai perbandingan. Kemudian penelitian terdahulu ini meneliti “efektivitas” penggunaan media dalam pembelajaran PPKn, di sisi lain, penulis meneliti “pengaruh” penggunaan media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

5. Solichah, L. A, & Mariana, M. (2018). *Pengaruh Media Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar di SDN Wonoplintahan II*. Penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar Matematika terkait bangun datar. Terdapat dampak yang signifikan pada hasil belajar tersebut. Bentuk fisik bangun datar yang tampil dalam tiga dimensi (3D) memfasilitasi siswa untuk lebih baik memahami ciri-ciri geometri dibandingkan dengan gambar dua dimensi standar. Skor rata-rata kelas naik sebesar 25,31 poin setelah penggunaan media *Pop Up Book*. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian milik penulis adalah meneliti “pengaruh” penggunaan media visual *Pop Up Book* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif. Di sisi lain terdapat perbedaan bahwa penelitian terdahulu ini tidak menggunakan media lain sebagai perbandingan, sedangkan penelitian milik penulis menggunakan media *PowerPoint* sebagai perbandingan. Kemudian penelitian terdahulu ini meneliti pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran Matematika, di sisi lain, penulis meneliti pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.