



Pengembangan Media Pop-Up Book Interaktif Berbasis Power Point Desain Canva untuk Meningkatkan Kearifan dan Hasil Belajar Siswa melalui Teks Deskripsi Berorientasi pada Tradisi Botram Suku Sunda

Luluk Nikmahtul Sya'diyah, Nurul Istiqfaroh, Jihan Munawaroh

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 24010644275@mhs.unesa.ac.id; nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id; 24010644275@mhs.unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pop-up book interaktif berbasis PowerPoint dengan desain Canva yang berorientasi pada kearifan lokal tradisi *botram* suku Sunda, guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks deskripsi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kognitif (pretest dan posttest) serta angket respon siswa yang terdiri dari 30 pernyataan. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest dan posttest $> 0,05$. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,01$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai effect size (Cohen's d) sebesar -1,653 termasuk kategori sangat besar, sedangkan nilai N-gain sebesar 0,3040 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media pop-up book interaktif yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun tingkat peningkatannya berada pada kategori sedang. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan kontekstual berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: pop-up book interaktif; kearifan lokal; teks deskripsi; hasil belajar; siswa sekolah dasar

Development of Interactive Pop-Up Book Media Based on Power Point Canva Design to Improve Student Wisdom and Learning Outcomes through Descriptive Text Oriented to the Botram Tradition of the Sundanese Tribe

Abstract: This study aims to develop an interactive pop-up book learning media based on PowerPoint with Canva design, oriented toward local wisdom of the *botram* tradition of the Sundanese culture, to improve students' understanding and learning outcomes in descriptive text learning. This research employed a quantitative descriptive method using a one-group pretest-posttest design. The subjects were third-grade elementary school students. Data were collected through cognitive tests (pretest and posttest) and a student response questionnaire consisting of 30 items. Data analysis techniques included normality tests, paired sample t-tests, and N-gain analysis. The results showed that the data were normally distributed, with pretest and posttest significance values above 0.05. The paired sample t-test indicated a significance value of less than 0.01, meaning there was a significant difference in student learning outcomes before and after treatment. The effect size (Cohen's d) was -1.653, categorized as very large. Meanwhile, the N-gain score was 0.3040, indicating a moderate level of improvement. In conclusion, the developed interactive pop-up book media is effective in enhancing students' learning outcomes, although the level of improvement is moderate. This media is expected to serve as an innovative and contextual learning resource integrating local cultural values.

Keywords: interactive pop-up book; local wisdom; descriptive text; learning outcomes; elementary students

Hak Cipta©2026 Luluk Nikmahtul Sya'diyah, Nurul Istiq'faroh, Jihan Munawaroh



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan tujuan agar peserta didik mempunyai empat keterampilan, yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menurut Supriono (2017), keterampilan tersebut saling berhubungan dan mendukung tiga ranah utama pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni: pembelajaran berbahasa, pembelajaran bersastra, dan pengembangan literasi. Menurut Sugiyono (2017), pendidikan merupakan suatu sistem yang mempunyai berbagai komponen yang saling berkaitan, yaitu: kualitas input, ruang kelas, kurikulum, sarana pendidikan, siswa, guru, evaluasi, dan kualitas lulusan. Media pembelajaran termasuk ke dalam komponen kurikulum dan juga komponen sarana pendidikan.

Di tengah era globalisasi, teknologi semakin berkembang di setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Menurut Mardhiyah (2021), akibat dari era globalisasi dan teknologi yang semakin berkembang, pembelajaran abad ke-21 membutuhkan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk memperkuat kemampuan pembelajaran. Menurut Hafid et al. (2024), saat ini teknologi memainkan peran yang sangat krusial dalam kehidupan manusia karena memfasilitasi berbagai aktivitas penting mulai dari pekerjaan hingga pembelajaran. Dengan pendekatan ini, materi yang disampaikan tidak hanya menjadi lebih bervariasi, tetapi juga dapat memotivasi siswa, sehingga mereka tetap antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Agutian (2021), sistem pendidikan di Indonesia telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dalam beberapa tahun terakhir.

Menurut Ningsih et al. (2023), peserta didik di sekolah dasar sangat menyukai buku dengan gambar yang dapat menarik perhatian. Hal ini juga berlaku untuk pop-up book, di mana media ini memberikan pemahaman langsung tentang materi yang dipelajari. Tujuan dari pop-up book digital ini adalah untuk memudahkan anak-anak dan siswa kelas bawah di sekolah dasar dalam mempelajari konten-konten yang berguna untuk perkembangan intelektual mereka. Namun, menurut Izzah et al. (2023), selain media ini membantu siswa mempertajam ingatannya terhadap konten tertentu sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, media pop-up book ini memiliki kekurangan, yaitu pembuatannya membutuhkan waktu yang lama karena proses pembuatannya membutuhkan kesabaran dan ketelitian.

Menurut Al Madinat al. (2021), media pop-up book digital sendiri adalah media digital yang dirancang dengan konsep tiga dimensi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pop-up book digital adalah buku digital yang menampilkan elemen tiga dimensi saat halaman-halamannya dibuka. Pop-up book ini tidak hanya memiliki ilustrasi yang menarik, tetapi juga dirancang untuk memikat perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari. Menurut Sofyan (2020), media pop-up book dapat merangsang kreativitas siswa dengan menampilkan gambar-gambar yang menarik, dan salah satu media yang dapat dibuat dengan PowerPoint adalah media pop-up book digital.

Menurut Hidayah dkk. (2020), menyatakan bahwa media *popup book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman isi teks siswa sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran juga perlu diintegrasikan dengan kearifan lokal agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Menurut Hidayatullah (2019), pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini diperkuat oleh Luthfia dan Dewi (2022) yang menegaskan bahwa integrasi budaya lokal dalam pendidikan penting untuk menanamkan nilai karakter serta memperkuat identitas budaya siswa di tengah perkembangan globalisasi.

Meskipun penelitian mengenai pengembangan media pop-up book digital sebagai media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal telah banyak dilakukan, pengembangan media pop-up book interaktif berbasis PowerPoint dengan desain Canva yang secara khusus digunakan pada pembelajaran teks deskripsi berorientasi pada kearifan lokal masih terbatas. Penelitian ini berada pada tahap pengembangan yang berfokus pada validasi produk oleh ahli materi dan ahli media sebagai tahap awal untuk menghasilkan media yang layak digunakan, yang juga masih perlu dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: 1). Mengembangkan media pop-up book interaktif berbasis PowerPoint desain Canva pada

pembelajaran teks deskripsi berorientasi tradisi botram suku Sunda; 2). Menganalisis tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media; serta 3). Menghasilkan produk media pembelajaran yang valid sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa: menghasilkan media pembelajaran inovatif berbasis kearifan lokal; menyediakan referensi pengembangan media digital interaktif bagi guru sekolah dasar; dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono(2023) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memiliki kegunaan untuk menjawab masalah penelitian dengan menggunakan data-data numerik valid, kemudian peneliti menggunakan metode analisis statistik untuk pengelolaan datanya. Di dalam penelitian kuantitatif pengumpulan dan analisis data berupa angka untuk menguji hipotesis, membuat kesimpulan, dan mengidentifikasi hubungan antar variabel turut dilibatkan (Susanto et al., 2024). Pemilihan metode deskriptif kuantitatif dirasa tepat untuk penelitian ini, karena pada nantinya diperlukan data numerik untuk melihat pengaruh media popup book digital kearifan lokal ini. Untuk melihat pengaruh media ini kepada siswa, peneliti menggunakan nilai hasil pre-test dan post-test yang nantinya akan diberikan kepada siswa.

Penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest design. Peneliti menggunakan desain ini karena terdapat kemungkinan untuk peneliti mengetahui perbedaan suatu perlakuan terhadap kelompok subjek yang sama antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan atau treatment yang diberikan (Sugiyono,2023). Penelitian ini terdiri dari 3 langkah: (1)Pre-test, peserta didik diberikan pre-test untuk mengetahui nilai awal, melihat sejauh apa kemampuan siswa atau pengetahuan siswa sejauh mana, (2)Treatment, siswa diberikan sebuah treatment, di mana siswa nantinya diperlihatkan dan dijelaskan mengenai media pop-up book digital dan materi teks deskriptif, (3)Post test, Setelah siswa diberikan sebuah treatment, siswa diberikan posttest untuk mengetahui apakah media ini sudah efektif untuk membantu penyampaian pembelajaran dan mengukur perbedaan hasil belajar kognitif dengan membandingkan skor pre-test siswa dan post-test. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1 Desain penelitian

One group pretest-posttest design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono (2023)

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest(sebelum treatment/perlakuan)

X = Perlakuan/treatment

O_2 = Nilai Posttest(setelah treatment/perlakuan)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar Muhammadiyah 15. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan pemberian instrumen tes kognitif. Tes merupakan alat ukur untuk mengetahui tingkatan pemahaman atau pencapaian hasil belajar peserta didik (Arikunto, 2021). Tes kognitif yang diberikan berupa 8 soal pilihan ganda(multiple choice) dan 2 soal essay. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 tahap yaitu pretest dan posttest. Selain instrumen tes kognitif peneliti juga membagikan selebaran instrumen lain berupa angket keefektifan untuk siswa dengan total pertanyaan 30 pertanyaan dan nilai maksimal 120. Adapun Hipotesa terkait Pebelitian ini sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara treatment yang digunakan berupa Pop Up Book Digital dengan Hasil Pemahaman Siswa

Ha : Terdapat pengaruh antara treatment yang digunakan berupa Pop Up Book Digital dengan Hasil Pemahaman Siswa

Data yang sudah peneliti dapatkan kemudian di analisis. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, Nilai Pretest dan Posttest dibandingkan selanjutnya diuji nilai normalitas, uji sample T, dan Ngain.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Hasil penelitian yang telah kami laksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah 15, pada bagian ini peneliti akan menyajikan bentuk desain media pembelajaran berupa Pop Up Book Digital yang dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Desain media pembelajaran ini disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa serta modul ajar yang sudah dirancang sehingga diharapkan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Berikut Desain Pop Up Book Digital yang dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 1, Cover



Gambar 2, Hal 2



Gambar 3, Hal 3



Gambar 4, Hal 4



Gambar 5, Hal 5



Gambar 6, Hal 6



Gambar 7, Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 15, diperoleh sejumlah data yang kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran yang diterapkan adalah:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas, Paired Test, dan N Gain

	Uji Normalitas	Paired test	N Gain
Pre Test	0,958	< 0,01, Cohen's d= -1,632	0,3040
Post Test	0,191		

A. Uji Normalitas

Terdapat dua cara untuk mendeteksi apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan Dasar pengambilan keputusan adalah melihat pada p, sehingga uji normalitas ditemukan normalitas terpenuhi, dan pengujian dilakukan dengan uji sampel T. Pada penelitian ini didapatkan nilai Pre Test: 0,958 dan Post Test : 0,191. Sehingga dapat disimpulkan kedua nilai lebih besar dari 0,05 serta berdistribusi normal. Sehingga data yang didapatkan peneliti selanjutnya dapat dilakukan uji paired sample t-test.

B. Uji Paired test,

Ditemukan Sig. (2 tailed) yaitu < 0,01, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Selain itu nilai Cohens'd ditemukan senilai -1,653 yang menunjukkan bahwa Effect Size data ini termasuk kategori efek yang sangat besar sangatlah besar. Dengan demikian, disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar siswa.



C. N Gain,

Uji N-Gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan suatu perlakuan. Uji N Gain ditemukan sejumlah 0,3040 serta termasuk ke dalam peningkatan sedang.

4. Simpulan dan Saran Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,01$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai *effect size* (Cohen's d) sebesar -1,653 termasuk dalam kategori sangat besar, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil uji N-Gain sebesar 0,3040 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun tingkat peningkatannya masih berada pada kategori sedang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media yang digunakan agar pemahaman terhadap materi dapat meningkat secara optimal.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif serta melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih maksimal.

5. Daftar Pustaka

- Aisah Purwandini, S., & Istiq'faroh, N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM MATERI MENENTUKAN IDE POKOK PADA TEKS BACAAN KELAS VI DI SDN BULUSARI I GEMPOL KABUPATEN PASURUAN*. 13(5), 1198–1216.
- Aisyah, A. S., Salsabilla Amimufida, S., Anzar, I., Ningsih, W., Luthfia, A., Mahmudah, C., Eka, Z., Oktavia, R., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game PowerPoint Interaktif Materi “Operasi Penjumlahan dan Pengurangan” pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 3(1), 17–27.
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Number 1).
- Ika Lailiyatul Muniroh, & Nurul Istiq'faroh. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, dan Aktif) Materi Majas Kelas V SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11381–11387. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3645>
- Istiq, N. (2023). Artikel Nusantara Educational Review Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian di Kelas III SDN Sidoklumpuk. In *NER* (Number 1). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>



- Rahma, Z., & Istiq'faroh, N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA E-FLASHCARD UNTUK KETERAMPILAN MENULIS HURUF KAPITAL SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR*. 13(9), 2522–2536.
- Ramadhani, N. P., Nazilah, R. H., Devi, J. R., Salsabila, I., Susanti, S., Trianita, A., Sukardi, N., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas Rendah SD Negeri Lidah Wetan II/462. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 3(1), 1–16.
- Riza Fachrezy, M., Trihapsari Effendi, B., Suci Lukita Sari, E., Putri Salsabillah, M., Maulidyanti, A., Istiq, N., Aminatuz Zahroh, U., Negeri Surabaya, U., Raya Kampus Unesa, J., Wetan, L., Lakarsantri, K., & Timur, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Pemahaman Bilangan Cacah Siswa Kelas 6 SDN Baratajaya. *TUMOUTOU SOCIAL SCIENCE JOURNAL (TSSJ)*, 2(1), 1–10.
- Sa'u Latifatas Sayuti, A., Berliani, M. K., Lestari, S., Saputra, D. D., & Kunci, K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital LiBeRu dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Interaktif dan Menyenangkan. *TUMOUTOU SOCIAL SCIENCE JOURNAL (TSSJ)*, 2(1), 27–41.