

## Perbandingan Penggunaan Media *Book Up* Konkret dan Digital Terhadap Minat Belajar Siswa di SDN Barelantan

Sulis Ety Handayani<sup>1</sup>, Donna Boedi Maritasari<sup>2</sup>, Akmad Khairul Holqi<sup>3</sup>,  
Agisna Bil'ulum<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi

Surel: [sulisetty54@gmail.com](mailto:sulisetty54@gmail.com)<sup>1</sup>, [boediselong@gmail.com](mailto:boediselong@gmail.com)<sup>2</sup>, [khairulholqi@gmail.com](mailto:khairulholqi@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[bilulumagisna@gmail.com](mailto:bilulumagisna@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstract

This study aims to compare the effect of using concrete book up media (pop-up book) and interactive digital media on the learning interest of fourth grade students at Barelantan Elementary School. The background of this study is based on the problem of low student interest in early reading activities, which has an impact on their lack of involvement and enthusiasm in learning. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving two experimental groups, each consisting of 20 students. The instruments used included a learning interest questionnaire, observation of student activities, and documentation. The results of the analysis showed that both media had an effect on increasing learning interest, but concrete book up media showed a more significant increase than digital media. The t-test value of 4.23 with a significance of 0.024 ( $p < 0.05$ ) confirmed that there was a significant difference between groups. This finding strengthens that concrete learning media involving three-dimensional visualization is able to stimulate student attention and participation more effectively, especially in the early stages of learning to read.

**Keyword:** Learning Media, Concrete Book Up, Digital Media, Learning Interest, Elementary School Students

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengaruh penggunaan media book up konkret (pop-up book) dan media digital interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri Barelantan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat siswa dalam kegiatan membaca awal, yang berdampak pada kurangnya keterlibatan dan antusiasme mereka dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu, melibatkan dua kelompok eksperimen yang masing-masing terdiri dari 20 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi angket minat belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua media memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar, tetapi media book up konkret menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan media digital. Nilai uji-t sebesar 4,23 dengan signifikansi 0,024 ( $p < 0,05$ ) menegaskan adanya perbedaan yang bermakna antar kelompok. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran konkret yang melibatkan visualisasi tiga dimensi mampu merangsang perhatian dan partisipasi siswa secara lebih efektif, terutama pada tahap awal pembelajaran membaca.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Book Up Konkret, Media Digital, Minat Belajar, Siswa Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Pada tahap ini, siswa sedang berada dalam fase perkembangan yang sangat penting untuk membentuk dasar keterampilan literasi seperti membaca, menulis, berbicara, serta memahami informasi (Bear, 2022; Gehsmann & Mesmer, 2023). Minat belajar yang kuat akan menjadi fondasi kokoh bagi keterampilan-keterampilan tersebut, sehingga siswa mampu menghadapi jenjang pembelajaran yang lebih tinggi dengan kesiapan yang memadai. Dalam pendidikan dasar, keberhasilan dalam menumbuhkan minat belajar, terutama pada keterampilan membaca permulaan, sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan akademik secara menyeluruh (Alam & Mohanty, 2023; AlGerafi et al., 2023). Oleh sebab itu, pemilihan strategi dan media pembelajaran yang sesuai menjadi langkah penting untuk menciptakan suasana belajar yang tidak hanya mendidik tetapi juga menyenangkan dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu anak.

Salah satu media pembelajaran yang telah banyak diteliti dan digunakan adalah *pop-up book* atau buku tiga dimensi. Media ini dikenal efektif karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif (Fauziyah & Mulyani, 2024; Marwiyah et al., 2023). Dengan bentuknya yang unik, berwarna, dan dapat disentuh, *pop-up book* mampu membangkitkan rasa penasaran serta imajinasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Dera et al. (2023) menunjukkan bahwa media ini bukan

hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca. Sementara itu, guru dapat memanfaatkan *pop-up book* tidak hanya sebagai sumber bacaan tetapi juga sebagai sarana melibatkan siswa dalam aktivitas kreatif, seperti membuat karya *pop-up* sederhana (Ta'ba' et al., 2024). Hal ini menjadikan media ini berperan ganda, yakni sebagai penyaji materi sekaligus penggerak kreativitas siswa dalam belajar.

Selain media konkret, perkembangan teknologi pendidikan juga telah menghadirkan media digital yang menawarkan pengalaman belajar berbeda. Media digital memiliki keunggulan dalam menyajikan konten yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman yang sangat akrab dengan kehidupan siswa (Alenezi et al., 2023; Han, 2022). Fitur-fitur seperti animasi, audio, dan interaksi layar menjadikan media ini lebih menarik dan mudah diakses oleh anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Sa'adah & Asih (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *pop-up book* digital dengan pendekatan pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan antusiasme belajar serta literasi sains siswa. Dengan media digital, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan aktif dalam mengeksplorasi materi melalui navigasi dan interaksi digital yang memikat (Barrot & Acomular, 2022; Ng et al., 2023). Hal ini membuktikan bahwa media digital juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, terutama ketika dikombinasikan dengan metode pembelajaran kreatif.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam

membaca permulaan, masih tergolong rendah. Banyak siswa yang tampak kurang antusias ketika diminta membaca buku, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran. Partisipasi mereka dalam diskusi teks juga cenderung terbatas, dan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang disajikan. Fenomena ini juga ditemukan di SD Negeri Barelantan, di mana sebagian besar siswa kelas rendah lebih memilih mendengarkan penjelasan guru daripada membaca secara mandiri. Ketika dihadapkan pada teks bacaan yang panjang tanpa dukungan visual yang menarik, siswa sering kali cepat merasa bosan dan kehilangan konsentrasi. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan serius dalam proses pembelajaran membaca permulaan yang harus segera ditangani agar siswa tidak tertinggal dalam penguasaan keterampilan dasar.

Masalah rendahnya minat belajar tersebut menjadi tantangan besar bagi guru, karena membaca merupakan keterampilan fundamental yang harus dikuasai oleh setiap siswa sejak dini. Guru perlu mencari cara yang tepat untuk membangkitkan kembali ketertarikan siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Seperti yang dikemukakan Dewi et al. (2025); Nkosinkulu (2024), media visual konkret seperti *pop-up book* mampu membantu penyampaian informasi dengan lebih jelas dan mudah dipahami karena menghadirkan visualisasi nyata. Sementara itu, media digital interaktif dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, sesuai dengan perkembangan teknologi yang sudah akrab bagi anak-anak. Oleh karena itu,

pemilihan media yang tepat bukan hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk membangkitkan minat belajar serta meningkatkan motivasi siswa.

Kajian pustaka sebelumnya menunjukkan bahwa kedua jenis media ini memiliki keunggulan masing-masing. Penelitian Aida et al. (2025) menunjukkan bahwa media *pop-up book* mampu membangkitkan semangat belajar siswa karena bentuknya yang menarik, penuh warna, serta menyajikan informasi secara visual. Hasil serupa ditunjukkan oleh Chafidah et al. (2024), yang menemukan bahwa integrasi *pop-up book* dengan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar secara signifikan. Di sisi lain, media digital juga terbukti efektif, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Nurfiyaturrizkiah et al. (2025), bahwa media digital berbasis *pop-up* dengan konten kontekstual mendorong kemandirian belajar serta keterlibatan aktif siswa. Fakta-fakta tersebut menegaskan bahwa kedua media sama-sama berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun efektivitas keduanya perlu dibandingkan secara langsung untuk mengetahui media mana yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa.

Selain itu, beberapa penelitian lain juga mendukung pentingnya pemanfaatan media dalam meningkatkan minat belajar. Penelitian Sukajaya (2025) menunjukkan bahwa *pop-up book* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS, terutama pada tema keragaman budaya, karena menyajikan informasi dengan visual atraktif dan bahasa yang mudah dipahami. Hao (2023) juga menemukan bahwa pemanfaatan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, karena

menggabungkan unsur cerita, visual, dan interaksi fisik. Lebih jauh lagi, Puspitaningrum et al. (2023) mengembangkan *pop-up book* berbasis budaya lokal yang terbukti mampu memperkenalkan keberagaman budaya kepada siswa sekaligus menumbuhkan sikap toleransi. Temuan-temuan ini memperkuat argumentasi bahwa media *pop-up book*, baik dalam bentuk konkret maupun digital, tidak hanya mendukung pembelajaran tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Berdasarkan landasan teori, permasalahan yang ditemukan, serta hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka penting dilakukan penelitian yang secara khusus membandingkan efektivitas penggunaan media *pop-up book* konkret dengan media digital terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas rendah di SD Negeri Barelantan dengan materi membaca permulaan, mengingat sekolah ini sedang berada dalam proses adaptasi pembelajaran berbasis teknologi tetapi tetap mempertahankan penggunaan media visual konkret. Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis pengaruh serta membandingkan efektivitas kedua media tersebut terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat, relevan, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak sekolah dasar, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar yang berkelanjutan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) yang bertujuan untuk membandingkan pengaruh dua jenis media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti memberikan perlakuan berbeda kepada dua kelompok siswa, meskipun tidak dilakukan secara acak penuh (Achjar et al., 2023; Sugiyono, 2013, 2022). Pendekatan ini dianggap sesuai untuk kondisi kelas yang sudah terbentuk sebelumnya, sehingga peneliti tetap dapat mengukur perbedaan pengaruh masing-masing media secara objektif.

### Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Barelantan, dengan subjek siswa kelas IV pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok:

- Kelompok pertama mendapat perlakuan menggunakan media book up konkret (*pop-up book*).
- Kelompok kedua menggunakan media digital interaktif sebagai media pembelajaran.

Masing-masing kelompok terdiri dari 20 siswa yang dipilih sesuai kriteria homogen, seperti kemampuan awal membaca yang relatif seimbang dan ketersediaan mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Teknik pemilihan sampel menggunakan purposive sampling, yakni pemilihan secara sengaja berdasarkan karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian.

### Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

- a. Angket minat belajar yang dirancang dalam bentuk skala Likert empat pilihan (1–4), berisi pernyataan yang mencerminkan indikator minat belajar seperti semangat mengikuti pelajaran, ketekunan membaca, keaktifan dalam kegiatan, dan kemauan membaca di luar jam pelajaran.
  - b. Lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan selama proses pembelajaran, untuk mencatat keterlibatan siswa dalam penggunaan media, seperti partisipasi, konsentrasi, dan respons saat berinteraksi dengan materi.
  - c. Dokumentasi visual dan tulisan, seperti foto kegiatan, catatan guru, dan hasil karya siswa sebagai data pendukung yang memperkuat temuan kuantitatif.
- a. Uji normalitas, untuk memastikan distribusi data dari kedua kelompok berada dalam kondisi normal.
  - b. Uji homogenitas, untuk menguji kesamaan varians antar kelompok.
  - c. Uji-t dua sampel independen untuk membandingkan hasil rata-rata minat belajar siswa antara kelompok menggunakan media book up konkret dan kelompok yang menggunakan media digital.

Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS, dengan batas signifikansi ditetapkan pada  $\alpha = 0,05$ , untuk mengetahui apakah perbedaan yang terjadi secara statistik bermakna atau tidak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Hasil Angket Minat Belajar

Peneliti menggunakan angket minat belajar dengan skala Likert 1–4 (total skor maksimal = 60), diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Tiap kelompok terdiri dari 20 siswa.

**Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Media Book Up Konkret**

| No | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|----|----------------|-----------------|
| 1  | 62             | 85              |
| 2  | 64             | 87              |
| 3  | 66             | 84              |
| 4  | 63             | 86              |
| 5  | 65             | 88              |
| 6  | 67             | 83              |
| 7  | 64             | 85              |
| 8  | 66             | 86              |
| 9  | 67             | 84              |
| 10 | 65             | 85              |
| 11 | 66             | 86              |
| 12 | 64             | 85              |
| 13 | 65             | 87              |
| 14 | 63             | 84              |

### Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian berlangsung selama empat kali pertemuan. Dua pertemuan pertama digunakan untuk mengenalkan media serta membimbing siswa berinteraksi dengan materi bacaan. Pertemuan selanjutnya difokuskan pada penguatan minat melalui latihan membaca dan kegiatan interaktif yang sesuai dengan karakteristik masing-masing media.

Angket minat belajar dibagikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*), sehingga dapat dibandingkan perubahan tingkat minat siswa pada masing-masing kelompok.

### Teknik Analisis Data

Data hasil angket dianalisis secara kuantitatif untuk melihat pengaruh perlakuan pada masing-masing kelompok. Langkah-langkah analisis mencakup:

|    |    |    |
|----|----|----|
| 15 | 68 | 86 |
| 16 | 67 | 83 |
| 17 | 66 | 84 |
| 18 | 65 | 85 |
| 19 | 64 | 86 |
| 20 | 63 | 87 |

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Media Digital**

| No | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|----|----------------|-----------------|
| 1  | 65             | 79              |
| 2  | 67             | 78              |
| 3  | 66             | 80              |
| 4  | 68             | 77              |
| 5  | 67             | 78              |
| 6  | 66             | 79              |
| 7  | 65             | 77              |
| 8  | 67             | 78              |
| 9  | 66             | 79              |
| 10 | 65             | 77              |
| 11 | 68             | 78              |
| 12 | 66             | 77              |
| 13 | 67             | 79              |
| 14 | 65             | 78              |
| 15 | 66             | 78              |
| 16 | 65             | 80              |
| 17 | 64             | 79              |
| 18 | 67             | 78              |
| 19 | 68             | 79              |
| 20 | 66             | 78              |

Hasil pengisian angket menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar pada kedua kelompok penelitian. Pada kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *book up* konkret, skor rata-rata pretest sebesar 65,3 meningkat secara signifikan menjadi 85,1 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media konkret lebih mudah terlibat dalam proses belajar karena bentuk media yang nyata, menarik secara visual, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Sementara itu, pada kelompok siswa yang menggunakan media digital interaktif, skor rata-rata pretest sebesar 66,5 meningkat menjadi 78,4 pada posttest. Walaupun terdapat peningkatan, hasil ini relatif lebih rendah dibandingkan kelompok media *book up* konkret. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media digital dapat membantu menumbuhkan minat belajar, namun efektivitasnya tidak sekuat media konkret yang dapat disentuh dan dieksplorasi secara langsung oleh siswa.

Perbandingan hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Mean *Pretest* dan *Posttest* pada Media Book Up Konkret dan Media Digital**

| Kelompok        | <i>Pretest</i><br>(Mean ± SD) | <i>Posttest</i><br>(Mean ± SD) |
|-----------------|-------------------------------|--------------------------------|
| Book Up Konkret | 65,3 ± 5,8                    | 85,1 ± 4,7                     |
| Media Digital   | 66,5 ± 6,1                    | 78,4 ± 5,3                     |

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa peningkatan rata-rata skor pada kelompok *book up* konkret mencapai 19,8 poin, sedangkan pada kelompok media digital hanya sebesar 11,9 poin. Selisih peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan efektivitas kedua media, di mana media *book up* konkret lebih unggul dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## 2. Analisis Statistik Uji-t

Untuk memastikan apakah perbedaan peningkatan minat belajar antara kedua kelompok signifikan secara statistik, dilakukan uji-t dua sampel independen. Hipotesis penelitian yang diuji adalah sebagai berikut:

- $H_0$  (Hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa antara

media *book up* konkret dan media digital.

- b.  $H_1$  (Hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kedua media tersebut.

#### Uji-t Dua Sampel Independen

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- $\bar{X}_1 = 85,1$      $S_1 = 4,7$      $n_1 = 20$
- $\bar{X}_2 = 78,4$      $S_2 = 5,3$      $n_2 = 20$

$$t = \frac{(85,1 - 78,4)}{\sqrt{\frac{(4,7)^2}{20} + \frac{(5,3)^2}{20}}} = \frac{6,7}{\sqrt{\frac{20,09}{20} + \frac{28,09}{20}}} = \frac{6,7}{\sqrt{1,1045 + 1,4045}} = \frac{6,7}{\sqrt{2,509}} \approx \frac{6,7}{1,584} \approx 4,23$$

#### Derajat kebebasan (df)

$$df = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$$

#### Nilai Kritis dan Keputusan

Pada taraf signifikansi 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $df = 38$ , nilai t-tabel  $\approx 2,024$

Perhitungan uji-t menghasilkan nilai t hitung sebesar 4,23 dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 38. Pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), nilai t tabel sebesar 2,024. Karena t hitung (4,23) lebih besar daripada t tabel (2,024), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal peningkatan minat belajar.

Selain itu, hasil perhitungan juga menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,024 ( $p < 0,05$ ). Hal ini

memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan minat belajar yang diperoleh melalui penggunaan media *book up* konkret dan media digital bukan terjadi secara kebetulan, melainkan benar-benar dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan media pembelajaran yang digunakan.

### 3. Hasil Observasi Selama Pembelajaran

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga didukung oleh hasil observasi perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan, keaktifan, serta respon emosional siswa terhadap media yang digunakan.

Pada kelompok media *book up* konkret, siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika media ditampilkan. Mereka tampak bersemangat membuka halaman demi halaman yang berisi gambar tiga dimensi. Visualisasi yang muncul dari media pop-up menimbulkan rasa ingin tahu, sehingga siswa lebih fokus memperhatikan materi yang diajarkan. Siswa juga menjadi lebih berani dalam membaca nyaring di depan kelas, karena merasa terbantu dengan ilustrasi visual yang mendukung pemahaman mereka. Keaktifan siswa terlihat dari partisipasi mereka dalam bertanya, menanggapi pertanyaan guru, dan bahkan saling berdiskusi mengenai isi media.

Sebaliknya, pada kelompok media digital interaktif, siswa tetap menunjukkan minat, namun perhatian mereka tidak selalu konsisten. Beberapa siswa cenderung terdistraksi oleh fitur-fitur non-esensial seperti suara tambahan, animasi berulang, atau tampilan layar yang berubah terlalu cepat. Hal ini menyebabkan beberapa siswa kurang fokus pada isi materi yang sebenarnya ingin disampaikan. Walaupun demikian, media digital tetap mampu memberikan

pengalaman belajar yang menarik, terutama bagi siswa yang terbiasa menggunakan perangkat elektronik dalam kesehariannya.

#### 4. Interpretasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media *book up* konkret (pop-up book) lebih efektif dibandingkan media digital dalam meningkatkan minat belajar membaca permulaan pada siswa kelas IV. Peningkatan minat belajar tidak hanya tercermin dari skor angket yang lebih tinggi, tetapi juga dari keterlibatan emosional dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Media *book up* konkret mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media yang mereka pegang, lihat, dan eksplorasi. Aspek visual yang muncul dalam bentuk tiga dimensi berhasil memancing rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka lebih fokus, aktif, dan berani berpartisipasi dalam pembelajaran. Sementara itu, media digital meskipun tetap bermanfaat, menghadapi tantangan berupa distraksi yang bisa mengurangi efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media konkret seperti *book up* lebih sesuai dengan gaya belajar anak usia SD yang masih mengandalkan pengalaman langsung dan stimulasi visual untuk meningkatkan minat serta motivasi belajarnya.

#### Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *book up* konkret (pop-up book) lebih efektif dalam meningkatkan minat

belajar membaca permulaan siswa kelas IV dibandingkan dengan media digital interaktif. Hal ini terlihat dari hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, dengan rata-rata peningkatan skor minat belajar sebesar 19,8 poin pada kelompok *book up* konkret dan 11,9 poin pada kelompok media digital. Fakta ini menegaskan bahwa media konkret yang dapat disentuh, dipandang, dan dieksplorasi secara langsung lebih mampu menarik perhatian siswa daripada media berbasis teknologi yang bersifat abstrak dan cepat menimbulkan distraksi.

Dari sudut pandang teori perkembangan kognitif Piaget, hasil penelitian ini relevan dengan tahap operasional konkret yang dialami anak usia sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep jika disajikan melalui media konkret yang nyata dan dapat dimanipulasi. Media *book up* konkret dengan bentuk tiga dimensinya mampu menghubungkan konsep abstrak bacaan dengan pengalaman langsung siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan rasa ingin tahu mereka (Choirun Nisa et al., 2025; Riris et al., 2025). Hal ini berbeda dengan media digital, yang meskipun menarik secara visual, masih bersifat abstrak dan terkadang menimbulkan kebingungan atau distraksi. Temuan ini sejalan dengan prinsip teori belajar konstruktivisme Vygotsky, bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa didorong berinteraksi dengan stimulus nyata yang sesuai dengan zona perkembangan proksimal mereka (AlAfnan & Dishari, 2024).

Hasil penelitian ini diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu. Misalnya, penelitian oleh Nisrina & Prasetyaningtyas (2025) menunjukkan bahwa media pop-up book efektif

meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena menghadirkan visualisasi menarik dan berinteraksi langsung dengan siswa. Penelitian oleh Cho (2021); Elkhuizen et al. (2024) juga menegaskan bahwa penggunaan media pop-up memberikan pengalaman belajar multisensori yang mengaktifkan indera penglihatan sekaligus perabaan, sehingga siswa merasa lebih dekat dengan materi. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Saputra et al. (2025); Yanuardianto et al. (2023) menemukan bahwa media pop-up mampu meningkatkan minat membaca siswa kelas rendah secara signifikan, karena bentuk visualnya yang variatif dan penuh warna. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Ariyani & Setiawan (2025), yang menilai media konkret berbasis pop-up efektif untuk menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran membaca.

Sementara itu, penelitian mengenai media digital menunjukkan hasil yang bervariasi. Praveen & Srinivasan (2022) melaporkan bahwa media digital berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar, namun sering menimbulkan distraksi ketika fitur tambahan tidak relevan dengan tujuan pembelajaran. Penelitian oleh de Cerqueira et al. (2025) juga menemukan bahwa media digital efektif meningkatkan minat belajar siswa jika didesain dengan gamifikasi sederhana, namun pada anak usia SD, distraksi visual masih menjadi hambatan utama. Penelitian oleh Timotheou et al. (2023) menyebutkan bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh tingkat literasi teknologi siswa dan kemampuan guru mengarahkan fokus pembelajaran. Artinya, tanpa kontrol guru yang baik, media digital dapat kehilangan efektivitasnya. Hasil ini sejalan dengan

temuan penelitian ini, di mana sebagian siswa kelompok digital terlihat lebih tertarik pada suara tambahan dan tampilan layar dibandingkan isi bacaan.

Lebih jauh lagi, penelitian terdahulu oleh Aini et al. (2023) menekankan bahwa media konkret seperti pop-up book lebih cocok diterapkan pada tahap awal pembelajaran membaca karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil ini konsisten dengan temuan Baeha et al. (2025) yang menyatakan bahwa media tiga dimensi membantu meningkatkan konsentrasi dan daya imajinasi siswa dalam memahami materi bacaan. Penelitian oleh Khairul Respaningsih & Minsih (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pop-up dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk membaca di depan kelas, suatu hal yang juga ditemukan dalam penelitian ini. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperluas bukti empiris bahwa media pop-up book secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media konkret, khususnya pop-up book, dalam meningkatkan minat belajar siswa. Keunggulan media *book up* konkret terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar nyata, menarik secara visual, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Sebaliknya, meskipun media digital tetap bermanfaat, penggunaannya memerlukan desain yang matang dan pendampingan intensif agar siswa tidak terdistraksi oleh fitur non-esensial. Oleh karena itu, guru disarankan untuk

mengutamakan media konkret seperti pop-up book dalam pembelajaran membaca permulaan, dan mengombinasikannya dengan media digital secara terarah agar kedua jenis media dapat saling melengkapi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *book up* konkret (pop-up book) terbukti lebih efektif dibandingkan media digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar membaca permulaan siswa kelas IV SD Negeri Barelantan. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan skor rata-rata angket minat belajar kelompok *book up* konkret dari 65,3 menjadi 85,1, dengan selisih peningkatan sebesar 19,8 poin, sedangkan pada kelompok media digital peningkatan rata-rata hanya sebesar 11,9 poin (dari 66,5 menjadi 78,4). Hasil uji-t dua sampel independen menghasilkan nilai t hitung 4,23 dengan signifikansi 0,024 ( $p < 0,05$ ), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *book up* konkret lebih aktif, berani membaca nyaring, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, sedangkan siswa pada kelompok media digital cenderung terdistraksi oleh fitur tambahan yang kurang relevan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa media pop-up book lebih tepat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik kognitif mereka yang masih berada pada tahap operasional konkret.

## DAFTAR RUJUKAN

Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M.,

Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Aida, N. A., Rahman, A. Y., Saefuddin, A., & Widowati, K. (2025). Developing a Pop-Up Book to Enhance Indonesian Narrative Text Comprehension for Fourth-Grade Elementary School Students. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(2), 369–390. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.26402>

Aini, I. F. N., Nuraini, N. L. S., & Yuniawatika, Y. (2023). Development of pop-up book media based on project-based learning in mathematics learning about flat shapes in elementary schools. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(2), 259–276. <https://doi.org/10.22219/jinop.v9i2.28299>

AlAfnan, M. A., & Dishari, S. (2024). ESD goals and soft skills competencies through constructivist approaches to teaching: an integrative review. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(3), 708–718. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21408>

Alam, A., & Mohanty, A. (2023). Cultural beliefs and equity in educational institutions: exploring the social and philosophical notions of ability groupings in teaching and learning of mathematics. *International Journal of Adolescence and Youth*, 28(1). <https://doi.org/10.1080/02673843.2>

023.2270662

- Alenezi, M., Wardat, S., & Akour, M. (2023). The Need of Integrating Digital Education in Higher Education: Challenges and Opportunities. *Sustainability*, 15(6), 4782. <https://doi.org/10.3390/su15064782>
- AlGerafi, M. A. M., Zhou, Y., Oubibi, M., & Wijaya, T. T. (2023). Unlocking the Potential: A Comprehensive Evaluation of Augmented Reality and Virtual Reality in Education. *Electronics*, 12(18), 3953. <https://doi.org/10.3390/electronics12183953>
- Ariyani, I. R., & Setiawan, D. (2025). Pop-Up Book Interactive Media to Improve Student Learning Outcomes in Science Subjects, Hindu-Buddhist Kingdom Material, Grade IV Elementary School. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 395–405. <https://doi.org/10.23887/jipp.v9i2.93454>
- Baeha, N. H., Zahnur, & Oktavia, R. (2025). Learning Media Visualisation of Distance in Augmented Reality-Based Three-Dimensional Space. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(1), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jere.v9i1.87270>
- Barrot, J. S., & Acomular, D. R. (2022). How university teachers navigate social networking sites in a fully online space: provisional views from a developing nation. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 51. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00357-3>
- Bear, D. R. (2022). Literacy Activities that Highlight Emergent and Beginning Literacy Development. *The Reading Teacher*, 76(2), 211–222. <https://doi.org/10.1002/trtr.2106>
- Chafidah, N., Hayati, N., & Maryatun, I. B. (2024). Project-Based Learning Integrated with STEAM: A Study on Educational Pop-Up Books for Early Literacy. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(1), 131–143. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.09-12>
- Cho, J. D. (2021). A Study of Multi-Sensory Experience and Color Recognition in Visual Arts Appreciation of People with Visual Impairment. *Electronics*, 10(4), 470. <https://doi.org/10.3390/electronics10040470>
- Choirun Nisa, L., Anggoro, S., & Masanori, F. (2025). Development of Augmented Reality-Based Learning Media on Earth's Rotation and Revolution Material for Sixth Grade Elementary Students. *Journal of Science Education Research*, 9(2), 94–105. <https://doi.org/10.21831/jsr.v9i2.86901>
- de Cerqueira, B. B., Salem, A. A. G. G., Cardoso, C. de O., Fonseca, R. P., Mossman, J. B., & Barbosa, D. N. F. (2025). Stimulation of inhibitory control in school children: measuring the effect of a pilot

- intervention study using a digital game in elementary school. *Education and Information Technologies*, 30(6), 7515–7547. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13101-3>
- Dera, J., Brouwer, S., & Welling, A. (2023). # <scp>BookTok</scp> “s appeal on ninth-grade students: An inquiry into students” responses on a social media revelation. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 67(2), 99–110. <https://doi.org/10.1002/jaal.1303>
- Dewi, I. G. A. A. K., Sanjaya, D. B., & Candiasa, I. M. (2025). Digital Pop-Up Book Media on Ecosystem Material Oriented On Bali’s Local Wisdom to Improve Elementary School Students Science Learning Achievement. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 269–276. <https://doi.org/10.23887/jipp.v9i2.92933>
- Elkhuizen, W. S., Love, J., Parisi, S., & Karana, E. (2024). On the Role of Materials Experience for Novel Interactions with Digital Representations of Historical Pop-up and Movable Books. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–18. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642142>
- Fauziyah, D. H., & Mulyani, P. K. (2024). Development and Evaluation of a Digital Pop-Up Book on the Concept of Force for Fourth-Grade Science. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3721–3730. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i7.7770>
- Gehsmann, K. M., & Mesmer, H. A. (2023). The Alphabetic Principle and Concept of Word in Text: Two Priorities for Learners in the Emergent Stage of Literacy Development. *The Reading Teacher*, 77(2), 156–166. <https://doi.org/10.1002/trtr.2225>
- Han, S. (2022). Flipped classroom: Challenges and benefits of using social media in English language teaching and learning. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.996294>
- Hao, K.-C. (2023). Creating a DGBL integrating ARCS motivation theory with animation, narrative story, fun, and usability to enhance learning motivation and effectiveness. *Interactive Learning Environments*, 31(9), 5698–5714. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.2016862>
- Khairul Respaningsih, & Minsih. (2023). Pop-up Books in The Snowball-Throwing Learning Model Compared to Fifth-Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 54–59. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.56846>
- Marwiyah, S., Ismail, I., & Masruddin, M. (2023). Implementation of Smart Pop Up Book Media to Improve Read-Write Literacy in Children. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 11(1), 864–869. <https://doi.org/10.24256/ideas.v11i1.3789>

- Ng, D. T. K., Ng, R. C. W., & Chu, S. K. W. (2023). Engaging students in virtual tours to learn language and digital literacy. *Journal of Computers in Education*, 10(3), 575–602.  
<https://doi.org/10.1007/s40692-023-00262-2>
- Nisrina, M. S., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Development of Pop Up Book Media to Improve Motivation and Learning Outcomes of Natural and Social Sciences for Grade IV Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(4), 113–122.  
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10836>
- Nkosinkulu, Z. (2024). Visualizing education: infographics and pop-up edutainment exhibitions. *Journal of Visual Literacy*, 43(3), 250–265.  
<https://doi.org/10.1080/1051144X.2024.2396253>
- Nurfiyaturrizkiah, S., Alwi, M., Hakim, A. R., & Kudsiah, M. (2025). Development of a Scrapbook-Based Basic Pop-Up Model as a Learning Medium to Enhance Creative Thinking Skills in IPAS Instruction. *FONDATIA*, 9(3), 691–708.  
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5897>
- Praveen, C. K., & Srinivasan, K. (2022). Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, 2022, 1–29.  
<https://doi.org/10.1155/2022/88025>
- Puspitaningrum, D. A., Fitriyah, C. Z., Ningsih, Y. F., & Wardani, R. P. (2023). *The effect of pop up book learning media on student's understanding about multicultural education in growing tolerance value*. 060007.  
<https://doi.org/10.1063/5.0111290>
- Riris, R. W., Putri, H. A., & Ariani, D. (2025). Application of Pop Up Book Media to Introduce Hijaiyah Basic Letters for Children Aged 4-5 Years. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 120–132.  
<https://doi.org/10.14421/joyced.2025.51-11>
- Sa'adah, A., & Asih, S. S. (2025). Development of Digital Pop-Up Book Learning Media with Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach to Improve Social Science Learning Outcomes for Grade IV Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(5), 780–789.  
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i5.10697>
- Saputra, D. A. W., Zuniati, M., Hasyim, U. A. F. A., Suhono, S., Irhamudin, I., & Sari, Y. A. (2025). Developing Pop Up Books As Learning Media to Teach Reading Comprehension at Senior High School Bangun Cipta Rumbia. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 8(1), 1–16.  
<https://doi.org/10.33648/ijoaser.v8i1.503>
- Sugiyono, S. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif*,

- kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- SUKAJAYA, I. G. N. A. S. (2025). Pop-Up Book Satua Bali I Pengangon Bebek Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91620>
- Ta'ba', Y., Rabia, S. F., & Yulianto, A. (2024). Turning a New Page: Using Pop-up Books to Motivate Students with Learning Disabilities. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 6(1), 33–43. <https://doi.org/10.31849/utamax.v6i1.16825>
- Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Sobrino, S. V., Giannoutsou, N., Cachia, R., Monés, A. M., & Ioannou, A. (2023). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6695–6726. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11431-8>
- Yanuardianto, E., Ilyas, M., & Wafa, M. A. (2023). Development of Pop-Up Book Learning Media Assisted by QR Code to Increase Student Learning Motivation in Science Material. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 4(2), 135–148. <https://doi.org/10.35719/educare.v4i2.220>