



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025 Page 1799-1813

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Buku Cerita 3D Pop Up Book *Pop Up Book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas III SDN Gunggung I

Mas Ahmada^{1✉}, Framz Hardiansyah², M. Ridwan³

Prodi STKIP PGRI Sumenep

Email: masahamadaalfarisi@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media 3D Pop Up Book terhadap kemampuan membaca Cerita siswa kelas III SDN Gunggung I. Media ini memberikan pengalaman membaca yang interaktif dan menarik, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Dengan teknologi 3D, media ini membantu siswa memahami alur cerita, karakter, dan pesan moral dalam Cerita. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan strategi kuasi-eksperimental, di mana kontrol difokuskan pada satu variabel utama. Hasilnya, kelas eksperimen (SDN Gunggung I) yang menggunakan media 3D Pop Up Book memperoleh rata-rata nilai post-test 83,56, sedangkan kelas kontrol (SDN Daramista I) memperoleh rata-rata nilai 67,52. Dengan demikian, kemampuan membaca siswa kelas III SDN Gunggung I, khususnya dalam membaca Cerita, terpengaruh signifikan oleh penggunaan media 3D Pop Up Book.

Kata Kunci: *3D Pop Up Book, Kemampuan Membaca Cerita, Pre-Test, Post-Test*

Abstract

This study aims to analyze the impact of using the 3D Pop Up Book media on the reading comprehension of fairy tales among third-grade students at SDN Gunggung I. This media offers an interactive and engaging reading experience, which is expected to enhance students' interest and understanding. By using 3D technology, the media helps students grasp the plot, characters, and moral messages in the fairy tales. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental strategy, focusing on one main variable for control. As a result, the experimental group (SDN Gunggung I) using the 3D Pop Up Book media achieved an average post-test score of 83.56, while the control group (SDN Daramista I) obtained an average score of 67.52. Therefore, the reading ability of third-grade students at SDN Gunggung I, particularly in reading fairy tales, is significantly influenced by the use of the 3D Pop Up Book media.

Keywords: 3D Pop Up Book, Ability To Read Fairy Tales, Pre-Test, Post-Test

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran membaca, dapat meningkat secara signifikan dengan pemanfaatan media. Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen yang efektif dalam meningkatkan aktivitas yang relevan dengan kegiatan belajar di kelas (Moto, 2019, p. 24). Jenis materi pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi sejauh mana siswa dapat memahami dan menguasai pelajaran. Menurut Yusron dkk. (2020, hal. 89), media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar atau instrumen untuk mentransmisikan pengetahuan materi pelajaran yang sekaligus berperan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peranan strategis dalam membantu penanaman nilai-nilai moral yang penting, guna membangun generasi yang unggul, tangguh, dan berkarakter kuat. Melalui penggunaan media yang tepat, seperti media visual, digital, atau berbasis lingkungan, siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut, menjadikannya bagian dari keseharian mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan (Misbahudholam et al., 2023). Media pembelajaran memang berperan penting dalam memperlancar proses belajar-mengajar. Dengan menghadirkan berbagai macam sumber daya yang menarik, seperti gambar, video, atau aplikasi digital, media ini mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dan menjadikan mereka lebih aktif dalam mengikuti pelajaran (Aisyah et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan peningkatan kesempatan belajar bagi siswa, di mana mereka dapat memperoleh informasi dan keterampilan melalui

berbagai sumber belajar. Media kreatif, seperti media 3D Pop Up Book, dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep-konsep ilmiah dan meningkatkan pemahaman mereka dalam membaca. Dengan pendekatan yang lebih menarik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kemampuan literasi mereka, yang penting untuk keberhasilan akademis di masa depan. Hal ini sejalan dengan pandangan (Jannah et al., 2020) yang menyatakan bahwa keterampilan membaca adalah fondasi penting yang harus dimiliki setiap anak, karena kemampuan ini akan menjadi sumber pengetahuan yang mendukung pencapaian akademis mereka di masa depan.

Setiap siswa harus bisa membaca karena ini adalah bakat yang sangat penting dan akan ada dampak jangka panjang bagi mereka yang tidak menguasainya. (Winkel, 2020, p. 24). Menjelaskan, karena membaca adalah titik awal atau dasar untuk mempelajari banyak bidang topik, kemampuan membaca siswa akan berdampak pada mata pelajaran lainnya. (Zainuddin & Hardiansyah, 2023). Memiliki kemampuan pemahaman bacaan dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri. (Biru et al., 2020, p. 64). Pendidik mempunyai kemampuan merancang dan memproduksi materi pendidikan yang sesuai untuk memitigasi rendahnya kemampuan membaca siswa akibat kurangnya inovasi instruktur dalam memilih media yang efektif. Sebagai sebuah inovasi pelajaran, guru wajib menggunakan berbagai media pembelajaran. (Aini et al., 2023).

Di era digital saat ini, bekerja dengan anak-anak membutuhkan pendekatan yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu sumber belajar yang efektif dan menarik adalah penggunaan buku cerita 3D Pop Up Book. Buku cerita 3D Pop Up Book memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif dibandingkan dengan buku cerita tradisional. Dengan visualisasi yang lebih hidup dan dinamis, buku cerita 3D Pop Up Book mampu menarik perhatian siswa dan melibatkan imajinasi mereka dengan cara yang lebih mendalam. Buku cerita 3D Pop Up Book ini memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman yang lebih nyata dengan menggambarkan gerakan dan interaksi karakter dalam cerita secara lebih jelas. Hal ini membuat cerita menjadi lebih menarik dan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap alur cerita dan karakter dalam Cerita. Pendekatan ini terbukti sangat efektif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka, karena mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk menyelesaikan cerita. (Sinta & Syofyan, 2021, p. 54) menjelaskan bahwa buku cerita 3D Pop Up Book, yang sering disebut sebagai buku Cerita 3D Pop Up Book, menggunakan pendekatan berbeda dalam menggambarkan elemen-elemen cerita, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam bagi siswa.

Kemampuan membaca siswa dapat dikembangkan secara signifikan melalui kegiatan membaca yang menggunakan media, seperti buku cerita 3D Pop Up Book, khususnya bagi siswa kelas bawah. Salah satu langkah penting dalam meningkatkan kemampuan membaca adalah dengan memperkenalkan siswa pada berbagai bahan tulisan yang inovatif. Buku cerita 3D Pop Up Book menyediakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat membantu siswa lebih terlibat dan memahami materi yang dibaca. Dengan meningkatkan pengalaman membaca, siswa diharapkan dapat mengembangkan pemahaman bacaan yang lebih baik, yang pada gilirannya memperkaya pengetahuan mereka. Menurut (Tyas, 2018, p. 69), salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah dengan memperkenalkan berbagai jenis bahan bacaan yang bervariasi dan inovatif. Siswa yang memiliki pemahaman bacaan yang kuat akan lebih mudah mendapatkan pengetahuan dan informasi. Selain itu, (Tyas, 2018, p. 69) juga mengungkapkan bahwa dalam mengevaluasi narasi yang dibacakan, terdapat enam faktor utama yang perlu dipertimbangkan, yaitu: pertama, apresiasi terhadap cerita, kedua, penampilan pembaca, ketiga, intonasi suara, keempat, pengucapan kata-kata dengan jelas, kelima, penggunaan vokal yang tepat, dan keenam, ekspresi wajah yang mendukung emosi cerita. Semua faktor ini berperan penting dalam membentuk pengalaman membaca yang menyeluruh dan mendalam bagi siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap membaca.

Beberapa siswa kelas III di SDN Gunggung I masih menghadapi kesulitan dalam membaca Cerita dengan lancar, seperti yang ditemukan dalam wawancara dengan Bapak Guru Kelas pengajar kelas III, pada tanggal 11 November 2024. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan untuk mengingat bacaan sebelumnya dengan jelas dan koheren, serta mengurangi minat mereka terhadap teks, terutama pada buku Cerita manual. Masalah ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca perlu dioptimalkan agar siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami teks yang mereka baca. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, pendidik harus dapat memanfaatkan pengalaman dan keahliannya semaksimal mungkin dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan bermakna. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa adalah dengan memanfaatkan media yang lebih interaktif dan menarik, seperti buku cerita tiga dimensi (3D). Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap cerita yang dibaca, dan menghidupkan imajinasi mereka melalui elemen visual yang menarik.

Seperti yang dikemukakan oleh peneliti, tujuan penelitian ini adalah untuk membimbing pendidik agar dapat menggunakan buku cerita 3D Pop Up Book secara efektif dan bijaksana. Dengan penerapan yang tepat, buku cerita 3D Pop Up Book diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas III SDN Gunggung I. Pemanfaatan buku cerita tiga dimensi diharapkan tidak hanya mendukung tujuan pembelajaran, tetapi juga memperkuat pemahaman membaca siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan menikmati teks yang mereka baca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan mengadopsi strategi kuasi-eksperimental. Pendekatan ini merupakan eksperimen yang tidak memungkinkan kontrol penuh terhadap semua variabel penting, sehingga kontrol hanya difokuskan pada satu variabel dominan (Arifin, 2020). Dalam hal ini, variabel dominan yang dikendalikan adalah penggunaan media cerita 3D Pop Up Book sebagai intervensi dalam proses pembelajaran membaca Cerita.

Strategi kuasi-eksperimental ini dipilih untuk memahami sejauh mana pengaruh media cerita 3D Pop Up Book terhadap kemampuan membaca Cerita siswa kelas III SDN Gunggung I, dalam kondisi yang mendekati kenyataan. Meskipun tidak ada kontrol penuh terhadap semua faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil, pendekatan ini tetap memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi dampak media cerita 3D Pop Up Book secara lebih realistis di lingkungan kelas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai efektivitas media cerita 3D Pop Up Book dalam meningkatkan kemampuan membaca Cerita siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar yaitu SDN Gunggung I.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan bagian dari desain penelitian kuasi-eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, kedua kelompok tidak dipilih secara acak, yang membedakan desain ini dari eksperimen murni. Desain kuasi-eksperimen sering digunakan ketika tidak memungkinkan untuk melakukan pemilihan acak, seperti dalam penelitian pendidikan yang melibatkan kelompok siswa di kelas tertentu. Pretest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur keterampilan atau pengetahuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai (Sugiyono, 2019, p. 34). Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan awal antara kelompok eksperimen, yang menerima perlakuan dengan media cerita 3D Pop Up Book, dan

kelompok kontrol, yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Setelah perlakuan diberikan, post-test dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar kedua kelompok, sehingga peneliti dapat menganalisis apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca antara kedua kelompok. Meskipun kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak, penggunaan pretest dan post-test dalam desain kuasi eksperimen memungkinkan peneliti untuk membandingkan perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, serta menilai pengaruh media cerita 3D Pop Up Book terhadap kemampuan membaca Cerita siswa.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Postest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = *Postest* pada kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* pada kelas kontrol

O₄ = *Postest* pada kelas control

X = Perlakuan kemampuan membaca Cerita dengan menggunakan media *3D Pop Up Book*.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media Buku Cerita 3D Pop Up Book sebagai variabel independen (X) dan kemampuan membaca Cerita siswa sebagai variabel dependen (Y). Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024–2025 dengan populasi yang terdiri dari seorang guru dan 23 siswa kelas III SDN Gunggung I serta 23 siswa kelas III SDN Daramista I. Kelas III SDN Daramista I dijadikan sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas III SDN Gunggung I berfungsi sebagai kelompok kontrol.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini telah terbukti valid melalui uji reliabilitas dengan analisis korelasi Cronbach's alpha dan product moment. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Validitas dan reliabilitas tes sangat penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memberikan hasil yang konsisten dan akurat. Uji reliabilitas dengan menggunakan analisis Cronbach's alpha memastikan koherensi internal tes, sementara uji korelasi product moment digunakan untuk mengukur hubungan antara variabel yang diuji. Dengan demikian, kedua metode ini memastikan kualitas dan kredibilitas data yang diperoleh. Adapun Kisi-Kisi instrumen tersaji pada Tabel berikut ini.

Tabel 2. Kisi -Kisi Instrumen/Rubrik Kemampuan Membaca Cerita

Variabel	Indikator	Kecapaian Target	Butir	Jumlah
Pengaruh Media Pembelajaran <i>3D Pop Up Book</i>	a. Kelancaran membaca	4-1	1	1
	b. Intonasi	4-1	2	1
	c. Ketepatan tanda baca	4-1	3	1
	d. Ekspresi	4-1	4	1
Total				4

(Hurrahmi et al, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh Penggunaan Media *3d Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas III SDN Gunggung I. Untuk mengetahui kemampuan membaca siswa di kelas III SDN Daramista I dan SDN Gunggung I Kabupaten Sumenep, data dikumpulkan melalui instrumen tes. Instrumen tes ini dirancang untuk mengukur tingkat kemampuan membaca dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Tes ini mencakup soal-soal yang menguji aspek-aspek penting dalam literasi, seperti kemampuan siswa untuk memahami isi bacaan, mengenali kosakata, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.

Dengan menggunakan instrumen tes, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran tertentu, misalnya media cerita bergambar atau media cerita 3D Pop Up Book . Data yang dikumpulkan melalui tes ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan literasi siswa di kedua sekolah tersebut, serta memberikan informasi yang berguna dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas III SDN Daramista I dan SDN Gunggung I.

Tabel 3. Hasil Pre-test Peserta didik pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Tes	Mean (rata-rata)
Eksperimen (Kelas III SDN Gunggung I)	<i>pre-test</i>	65,08
Kontrol (Kelas III SDN Daramista I)	<i>pre-test</i>	54,47

Hasil belajar siswa SDN Gunggung I dan kelas eksperimen (III) sebelum mendapatkan terapi (pre-test). Sebelum diterapkan media Buku Cerita 3D Pop Up Book, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 65,08, sedangkan kelas kontrol yang dijadikan perbandingan memiliki nilai rata-rata 54,47. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat

kemampuan membaca yang relatif mirip sebelum perlakuan, tanpa perbedaan yang signifikan pada pre-test.

Pembahasan lebih lanjut berdasarkan data tes yang dilakukan di kelas III SDN Gunggung I menunjukkan bahwa kemampuan membaca Cerita siswa di kelas eksperimen memiliki sebaran nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, nilai tertinggi yang tercatat adalah 100, disusul dengan 93, 81, 75, 69, dan 50, yang menunjukkan adanya variasi kemampuan di antara siswa, dengan empat siswa mendapatkan nilai tertinggi. Sementara itu, di kelas kontrol, nilai tertinggi pre-test adalah 75 untuk dua siswa, 62 untuk tiga siswa, 56 untuk delapan siswa, 50 untuk enam siswa, 44 untuk tiga siswa, dan 37 untuk satu siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tidak ada perbedaan signifikan pada nilai rata-rata pre-test, ada perbedaan distribusi nilai antara kedua kelas.

Berdasarkan hasil pre-test yang dikumpulkan pada kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca Cerita siswa termasuk dalam kelompok baik secara keseluruhan. Dari 23 siswa, distribusi nilai menunjukkan variasi yang cukup signifikan dalam kemampuan membaca mereka. Sebanyak 9% siswa masuk dalam kelompok sangat tinggi, menunjukkan kemampuan yang luar biasa dalam membaca Cerita. Sebanyak 4% siswa memiliki nilai tinggi, menunjukkan kemampuan membaca yang baik.

Sebagian besar siswa, yaitu 35%, berada dalam kelompok dengan nilai sedang, yang menunjukkan kemampuan membaca yang cukup baik tetapi masih memerlukan perbaikan. Sementara itu, 39% siswa masuk dalam kelompok dengan nilai rendah, yang menunjukkan bahwa mereka membutuhkan peningkatan dalam keterampilan membaca. Terakhir, 13% siswa termasuk dalam kelompok sangat rendah, yang berarti mereka memerlukan perhatian dan dukungan lebih lanjut dalam mengembangkan kemampuan membaca Cerita mereka. Dengan demikian, hasil pre-test ini memberikan gambaran bahwa meskipun ada sebagian siswa yang menunjukkan kemampuan membaca yang baik, sebagian besar masih memerlukan peningkatan, terutama siswa yang berada di kelompok nilai rendah dan sangat rendah. Hal ini menjadi dasar untuk menerapkan media pembelajaran, seperti Buku Cerita 3D Pop Up Book, untuk meningkatkan kemampuan membaca Cerita siswa di kelas eksperimen.

N adalah 23 dan nilai Σfx pada kelompok yang dijadikan percobaan dan kelompok yang dijadikan perbandingan memperoleh 1497 dan 1253, sebagaimana dapat dilihat dari informasi lainnya. Dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai (mean) 65,08, dan pada kelompok kontrol memiliki nilai (mean) sebanyak 54,47.

Hasil post-test yang diperoleh setelah penggunaan materi Buku Cerita 3D Pop Up Book pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan terapi khusus. Kelompok eksperimen, yang menggunakan Buku Cerita 3D Pop Up Book, memperoleh rata-rata nilai post-test sebesar 77,37, yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test mereka yang sebesar 65,08. Sementara itu, kelompok kontrol yang tetap menggunakan materi pembelajaran biasa memperoleh rata-rata nilai post-test sebesar 63,16, yang menunjukkan peningkatan, meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Cerita 3D Pop Up Book memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca Cerita. Meskipun kedua kelompok menunjukkan peningkatan, perbedaan nilai post-test antara kedua kelompok memberikan indikasi bahwa terapi menggunakan media cerita 3D Pop Up Book lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 4. Data Post-test Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Tes	Mean (rata-rata)
Eksperimen (Kelas III SDN Gunggung I)	<i>post-test</i>	83,56
Kontrol (Kelas III SDN Daramista I)	<i>post-test</i>	67,52

Berdasarkan hasil penilaian post-test, kemampuan membaca Cerita siswa setelah mendapat perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen, yang menggunakan media Buku Cerita 3D Pop Up Book, memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 83,56. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca Cerita siswa setelah menggunakan media tersebut. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tradisional memperoleh skor rata-rata post-test sebesar 67,52. Perbedaan nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Cerita 3D Pop Up Book lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Cerita siswa dibandingkan dengan metode ceramah yang digunakan pada kelas kontrol.

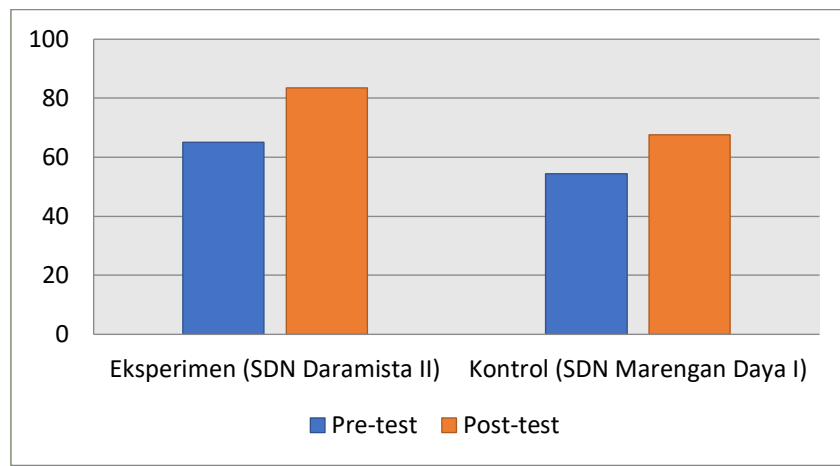
Berdasarkan hasil penilaian post-test, kemampuan membaca Cerita siswa setelah mendapat perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media Buku Cerita 3D Pop Up Book, kemampuan membaca Cerita siswa terbagi dalam kategori yang sangat baik, dengan 52% siswa berada pada kategori sangat besar, 13% pada kategori tinggi, dan 35% pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan

membaca Cerita mereka setelah menggunakan media Buku Cerita 3D Pop Up Book . Sementara itu, pada kelompok kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah, distribusi kemampuan membaca Cerita siswa terbagi menjadi tiga kategori: 61% siswa (14 siswa dari 23) berada pada kategori sedang, 26% siswa (6 siswa dari 23) berada pada kategori rendah, dan hanya 13% siswa (3 siswa dari 23) yang berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa siswa yang mencapai hasil belajar yang baik, sebagian besar siswa di kelas kontrol berada pada tingkat kemampuan yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa di kelas eksperimen. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media Buku Cerita 3D Pop Up Book memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan membaca Cerita siswa dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

Tujuan pembelajaran setelah penggunaan media Buku Cerita 3D Pop Up Book menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum penerapan media tersebut. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh siswa di kelas eksperimen mencapai 83,56, yang jauh melebihi nilai ketuntasan klasikal yang diharapkan, yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah tercapai dengan baik. Berdasarkan data penelitian yang dikumpulkan setelah perlakuan, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III (kelas eksperimen) mengalami peningkatan yang lebih besar dalam kemampuan membaca Cerita dibandingkan dengan siswa kelas II (kelas kontrol), dengan selisih sebesar 18,48 poin, sementara kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 13,1 poin.

Peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Cerita 3D Pop Up Book memberikan dampak yang lebih besar terhadap perkembangan kemampuan membaca Cerita siswa dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa media Buku Cerita 3D Pop Up Book tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga berkontribusi secara positif terhadap pemahaman dan kemampuan membaca Cerita siswa secara lebih efektif.

Grafik di bawah ini menunjukkan proporsi hasil rata-rata dari pretest dan posttest:



Gambar 1. Diagram Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Terlihat jelas bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan persentase rata-rata nilai yang lebih tinggi setelah tes, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Namun, kelas eksperimen yang menggunakan media Buku Cerita 3D Pop Up Book menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah tradisional. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Buku Cerita 3D Pop Up Book memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kemampuan membaca Cerita siswa.

Tujuan pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menarik kesimpulan dan menguji kebenaran hipotesis yang telah dikembangkan berdasarkan teori yang ada dan divalidasi oleh fakta empiris. Dalam hal ini, teori yang dikemukakan dalam penelitian mendasari asumsi bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti Buku Cerita 3D Pop Up Book, dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca siswa, terutama dalam konteks membaca Cerita. Data yang diperoleh dari hasil tes pre-test dan post-test, serta peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen, mendukung hipotesis bahwa media Buku Cerita 3D Pop Up Book berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca Cerita siswa kelas III SDN Gunggung I. Teori yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

Dalam penelitian ini, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa jika nilai t-hitung (t-hitung) lebih kecil dari t- tabel (t-tabel), maka kemampuan membaca Cerita siswa kelas III SDN Gunggung I tidak terpengaruh oleh penggunaan media buku cerita 3D Pop Up Book . Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa jika nilai t hitung lebih besar dari t- tabel, maka kemampuan membaca Cerita siswa kelas III SDN Gunggung I terpengaruh oleh penggunaan media buku cerita 3D Pop Up Book . Keputusan uji diambil berdasarkan perbandingan antara nilai t-hitung dan t- tabel. Jika t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa media buku cerita 3D Pop Up Book

memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca Cerita siswa. Sebaliknya, jika thitung lebih kecil dari t-tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh signifikan dari media buku cerita 3D Pop Up Book terhadap kemampuan membaca Cerita siswa. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t- tabel, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku cerita 3D Pop Up Book memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan membaca Cerita siswa kelas III SDN Gunggung I.

Uji t adalah metode statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis dan membandingkan rata-rata antara dua kelompok yang berbeda. Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media Buku Cerita 3D Pop Up Book (kelas eksperimen) dan siswa yang menggunakan metode ceramah tradisional (kelas kontrol). Untuk melakukan uji t, peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (dk) sebesar 22 ($n - 1$, dengan $n = 23$ siswa). Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,074. Jika nilai t hitung yang diperoleh dari data lebih besar daripada t tabel, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok dapat ditolak. Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, uji t ini memungkinkan peneliti untuk menyimpulkan apakah penggunaan media Buku Cerita 3D Pop Up Book memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca Cerita siswa kelas III SDN Gunggung I.

Nilai uji t yang diperoleh sebesar 5,647 merupakan hasil dari prosedur statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Berdasarkan perhitungan, nilai t tabel yang diperoleh adalah 2,074, yang dihitung dengan menggunakan derajat kebebasan (dk) = $23 - 1 = 22$ pada taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai t hitung (5,647) lebih besar daripada nilai t tabel (2,074), yang mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik kelas III terhadap buku cerita dipengaruhi secara positif oleh penggunaan teknologi buku cerita 3D Pop Up Book. Hal ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media buku cerita 3D Pop Up Book memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca Cerita siswa.

Berdasarkan analisis dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita 3D Pop Up Book memberikan dampak positif terhadap pemahaman Cerita siswa kelas III SDN Gunggung I. Penggunaan media pembelajaran seperti buku cerita 3D Pop Up Book

terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan alat bantu pembelajaran di kelas, terutama di tingkat sekolah dasar. Pada tahap perkembangan ini, siswa cenderung lebih mampu memahami konsep melalui pendekatan yang bersifat praktis dan visual, dibandingkan dengan pemahaman abstrak. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang menarik seperti buku cerita 3D Pop Up Book dapat membantu meningkatkan minat dan keterampilan literasi siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti buku cerita 3D Pop Up Book, dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Sinta dan Syofyan (2021) menunjukkan bahwa media buku cerita 3D Pop Up Book mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat membaca, terutama di kalangan siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian oleh Jannah et al. (2020) juga mendukung bahwa pendekatan kreatif dalam media pembelajaran, seperti penggunaan cerita bergambar dan teknologi, dapat meningkatkan literasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Di sisi lain, penelitian oleh Tyas (2018) juga menekankan pentingnya pengenalan materi yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan siswa. Hal ini relevan dengan hasil penelitian ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita 3D Pop Up Book berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca Cerita, suatu hal yang lebih sulit dicapai dengan metode ceramah tradisional.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung bukti-bukti dari penelitian terdahulu bahwa penerapan media pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi, seperti buku cerita 3D Pop Up Book, memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman dan keterampilan literasi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan hasil pembahasan dimana kemampuan membaca siswa kelas III SDN Gunggung I Kabupaten Sumenep menunjukkan pengaruh signifikan dari penggunaan media buku cerita 3D Pop Up Book, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada kelas yang diuji dan kelas pembandingan di SDN Daramista I dan SDN Gunggung I. Berdasarkan data yang dikumpulkan, ditemukan bahwa hasil pre-test untuk kelas eksperimen adalah 65,08, sementara untuk kelas kontrol adalah 54,47. Setelah perlakuan,

rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen mencapai 83,56, sementara kelas kontrol memperoleh 67,52, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah tes dilakukan. Penggunaan media buku cerita 3D Pop Up Book terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas III SDN Gunggung I Kabupaten Sumenep. Media ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal pemahaman membaca Cerita, dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional yang diterapkan di kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. A., Ridwan, M., & Kuswandi, I. (2025). Penerapan Media Puzzle Pada Pembelajaran Ppkn Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Cinta Tanah Air Di Sb Ipoh Malaysia. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1).
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- Biru, R. C. B., Saepudin, A., & Sardin. (2020). Analisis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Mandiri Di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, 2(2), 61–69.
- Hurrahmi, M., Chandra, C., & Suriani, A. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Lancar Level 3 Siswa Sekolah Dasar Dikota Padang. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 304-324.
- Jannah, A. R., Hamid, L., & Srihilmawati, R. 2020. Media pop up book untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 1(2), 1–17.
- Lestari, W., & Zulmiyetri. 2019. Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Video Pembelajaran Bagi Anak Tunarungu. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* (Vol. 7, Issue 1, pp. 71–76). Universitas Negeri Padang.
- Manik, D.R. (2020). Penunjang Belajar Matematika untuk SMP/MTs Kelas 7. *Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional*.
- Moto, M. M. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Sinta, & Harlinda Syofyan. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Ipa Di Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 248–265.

<https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18939>

- Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta.
- Tyas, D. K. (2018). Instrumen Penilaian Membaca Cerita Yang Terintegrasi Kearifan Lokal. *Seminar Nasional SAGA# 2 (Sastra, Pedagogik, Dan Bahasa)*, 1(1), 25–29.
- Winkel, H. (2020). Learning to read in multilingual Malaysia: A focus on bahasa Melayu, tamil and Chinese. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 20(1), 1–15. <https://doi.org/10.17576/gema-2020-2001-01>
- Yusron, M., Ika Puspita, A. M., & Puspitaningsih, F. 2020. Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 39–45. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v3i1.208>
- Zainuddin, Z., & Hardiansyah, F. (2023). Pelatihan Pembuatan dan Penerapan Aplikasi LABA (Lancar Membaca) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 Di Sekolah Dasar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 174–184. <https://doi.org/10.31102/darmabakti.2023.4.2.174-184>