

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EXPLODING BOX POP-UP 3D TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS 3 MI ASSA'ADAH SUKOWATI BUNGAH GRESIK

Halmarina Dewi¹, M. Bahri Musthofa², Nasrul Fuad Erfansyah³, Juhaeni⁴

halmarina34@gmail.com , bahri.musthofa007@gmail.com, erfansyah@uinsby.ac.id,
juhaeni@uinsby.ac.id

UIN Sunan Ampel Surabaya

Abstract

This research aims to analyze the influence of the Exploding Box Pop-Up 3D learning media on the Pancasila Education learning outcomes of grade 3 students at MI Assa'adah, Sukowati, Bungah, Gresik. This media is designed to increase students' interest and understanding of learning material. The research method uses a quantitative approach with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample involved two groups: an experimental group that used Exploding Box Pop-Up 3D media and a control group that used conventional learning methods. The research results showed that there was a significant increase in student learning outcomes who used the Exploding Box Pop-Up 3D media compared to the control group. The average posttest score for the experimental group increased by 89.44, while the control group only increased by 73.53. Thus, the use of this media has a significant positive influence on student learning outcomes. This shows that the 3D Exploding Box Pop-Up based learning media has an influence in increasing students' interest in learning and understanding of Pancasila Education material.

Keyword: Exploding Box Pop-Up 3D, Pancasila Education, Learning Results

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *Exploding Box Pop-Up 3D* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 3 di MI Assa'adah, Sukowati, Bungah, Gresik. Media ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media *Exploding Box Pop-Up 3D* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan media *Exploding Box Pop-Up 3D* dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen meningkat sebesar 89.44 sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat sebesar 73.53. Dengan demikian, penggunaan media ini memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Exploding Box Pop-Up 3D* pengaruh dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa pada materi Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Exploding Box Pop-Up 3D, Pendidikan Pancasila, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek elemen penting dalam kemajuan suatu negara. Di Indonesia, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat, akan tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membangun pemahaman tentang hak dan tanggung jawab sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Namun, tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah bagaimana menyampaikan materi yang abstrak seperti nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menarik dan mudah dipahami para peserta didik yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif awal.²

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan menanamkan kesadaran akan nilai-nilai dan moral yang terkandung dalam Pancasila, norma serta konstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta membangun komitmen terhadap negara kesatuan yaitu Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan pancasila sangat erat kaitannya dengan peranan, kedudukan dan kepentingan masyarakat sebagai individu, keluarga serta menjadi bagian dari masyarakat dan warga negara Indonesia yang berpendidikan dengan tekad dan keinginan untuk mewujudkan hal tersebut di dalam aktivitas sehari-hari. Pendidikan Pancasila ini sering disumsikan sebagai mata Pelajaran memuat banyak konsep yang sebagian besar harus dihafal, sehingga tidak sedikit peserta didik yang tidak terlalu tertarik untuk mendalaminya. Di sisi lain, sebagian siswa masih terdapat siswa yang menyukainya karena mereka dapat mempelajari informasi dan isu-isu yang sedang terjadi di negaranya.³

² Erica Sukmawarti, "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD," *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 16 Desember 2021, 110–22, <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>.

³ Ida Nurhayati, "Pengembangan Media Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA," 2019.

Media pembelajaran adalah salah satu solusi dalam menyampaikan materi yang efektif dan efisien.⁴ Di antara media yang sedang berkembang adalah media pembelajaran berbasis visual dan kinestetik yang mampu merangsang minat belajar siswa. *Exploding box pop-up 3D* adalah salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan interaktif dalam bentuk yang menyenangkan serta mampu memacu minat peserta didik sehingga dapat ikut serta dalam kegiatan belajar yang berlangsung. Media ini dibuat dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui proses pembelajaran yang konkret dan menyenangkan.⁵

Eksploding box pop-up 3D mempunyai berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi Pendidikan Pancasila. Media ini dapat meningkatkan imajinasi siswa, merangsang kreativitas, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran *Exploding box pop-up 3D* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 3 MI Sukowati Bungah Gresik.⁶

Berdasarkan studi terdahulu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif telah terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penggunaan media visual seperti poster, gambar, dan video telah menunjukkan hasil yang positif untuk memperdalam pemahaman siswa yang disampaikan.⁷ Namun, media yang bersifat interaktif seperti *pop-up 3D* memiliki potensi lebih besar dalam meningkatkan

⁴ Udi Budi Harswi dan Liss Dyah Dewi Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (3 September 2020): 1104–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

⁵ Dwi Cahyani dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge” 1, no. 1 (2023).

⁶ Gita Laurenza. S dan Nurmayani Nurmayani, “Exploding Pop-Up Box Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)* 9, no. 1 (2 Juni 2023): 97, <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46104>.

⁷ Dila Rizki Amanda, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa,” t.t.

hasil belajar karena melibatkan lebih banyak indra siswa dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.⁸.

Penelitian ini juga mempertimbangkan karakteristik siswa kelas 3 MI yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami informasi melalui media visual dan kegiatan yang melibatkan fisik. Karena itu, media pembelajaran yang dirancang harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

⁹

Di MI Sukowati Gresik, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi para guru. Sejalan dengan pendapat Endang, hal ini diakibatkan oleh karakteristik materi yang cenderung teoritis dan sulit dipahami oleh siswa pada tingkat usia dini. Karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi tersebut dengan lebih baik dan menyenangkan. *Exploding box pop-up 3D* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi tantangan ini.

Penelitian ini, fokus utama adalah pengaruh media pembelajaran *Exploding box pop-up 3D* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 MI Sukowati Gresik. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang akan diukur melalui peningkatan pemahaman kognitif siswa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis untuk para guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila, dengan cara yang lebih menarik dan gampang dipahami oleh siswa. Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk menambah referensi dalam literatur mengenai penggunaan media

⁸ Astrid Liani Kamal dkk., “Penggunaan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (9 April 2024): 12, <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.336>.

⁹ Septy Nurfadhillah dkk., “Penerapan Media Visual untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul” 3 (2021).

pembelajaran yang kreatif dan melibatkan peserta didik dalam konteks pendidikan dasar.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis atau desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *Quasi Eksperimental Design*. *Quasi Eksperimental Design*. Dalam penelitian ini, desain eksperimen yang dipakai yakni *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di dua kelas yaitu satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya digunakan sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahap kegiatan, yaitu tes awal (*pretest*), pemberian perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*). Tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dilakukan di kedua kelas, dan perlakuan hanya diberikan pada kelas eksperimen dengan memakai media pembelajaran *Exploding Box Pop-Up 3D*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 A dan 3 B MI Assa'adah Sukowati Bungah Gresik yang terletak di jl. Masjid Baitur Rahman No.30 Sukowati, Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada bulan November 2024.

Populasi yang dikemukakan oleh Sugiyono adalah keseluruhan objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian.¹⁰ Dari definisi tersebut, dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas 3 di MI Assa'adah Sukowati Bungah Gresik tahun pelajaran 2024/2025.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan teknik Uji *independent sample T* untuk membandingkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis dilakukan dengan bantuan

¹⁰ Desma Yulia dan Novia Ervinalisa, "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018," *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2, no. 1 (4 Februari 2017), <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>.

program statistik untuk mengetahui apakah penggunaan media “*Exploding Box Pop-up 3D*” berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berikut langkah-langkah analisis yang digunakan:

1. Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*
2. Uji homogenitas untuk memastikan variansi kedua kelompok sebanding. Penelitian ini menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS 28
3. Uji *independent sample T* untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan.
4. Uji N-Gain

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Dalam hal ini, data penelitian berupa angka-angka yang dikumpulkan oleh peneliti setelah memberikan tes kognitif kepada sampel. Data penelitian yang didapatkan meliputi:

Hasil Uji Statisrik Deskriptif Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

	N	Minimun	Maximum	Mean	Std.Deviation
Pre-Test Eksperime	16	32	73	51.13	11.378
Post-Test Eksperiman	16	76	100	89.44	7.411
Pre-Test Kontrol	15	35	71	50.67	0.029
Post-Test Kontrol	15	65	98	73.53	5.475
Valid N (listwise)	15				

B. Analisis Data *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**1. Uji Normalitas**

Uji normalitas diperoleh dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. hal ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi software SPSS Versi 28. Pengujian normalitas guna untuk menentukan apakah data berasal dari data pretest dan posttest yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Perumusan hipotesis pada pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

Data berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $> 0,05$

Data tidak berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$

Berikut merupakan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS Versi 28:

Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk****Tests of Normality***

	Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Satistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Pre-Test Eksperimen	.954	16	.564
	Post-Test Eksperimen	.936	16	.308
	Pre-Test Kontrol	.893	15	.073
	Post-Test Kontrol	.895	15	.079

Berdasarkan tabel perhitungan uji *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai sig. dari kelas eksperimen sebesar $0,308 > 0,05$, artinya data berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol juga diperoleh nilai sig. sebesar $0,079 > 0,05$, yang artinya data memiliki distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan sebagai salah satu persyaratan uji t. **Uji homogenitas** digunakan untuk menentukan apakah variansi (keragaman) dari dua atau lebih kelompok data adalah sama atau homogen. Pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji Levene. Dari hasil pengujian data tersebut dapat dilihat apakah data yang dimiliki indikasi homogen atau tidak. Adapun perumusan hipotesis pada pengujian hipotesis homogenitas adalah sebagai berikut:

Data dinyatakan homogen, jika nilai signifikansi pada based on mean $> 0,05$

Data dinyatakan tidak homogen, jika nilai signifikansi pada based on mean $< 0,05$. Berikut adalah hasil uji homogenitas.

Hasil perhitungan uji homogenitas dengan bantuan aplikasi software SPSS 28 sebagai berikut:

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Based on Mean	.349	3	58	.790
	Based on Median	.376	3	58	.770
	Based on Median and with adjusted df	.376	3	49.222	.771
	Based on trimmed mean	.340	3	58	.796

Berdasarkan tabel perhitungan uji homogenitas, dapat dilihat nilai Sig. pada kolom Based on Mean sebesar 0,790, yang dimana pada kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas $0,790 > 0,05$ artinya data dinyatakan Homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varians serupa.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Uji t (T-test). T-test yang digunakan adalah sample uji dua sampel (independent sample t-test). Uji ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah hasil uji independent sample t-test dengan menggunakan SPSS Versi 28. Adapun Perumusan hipotesis pada pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

H_0 diterima, jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$. Yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel dependen terhadap variabel independent.

H_0 ditolak, jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel dependen terhadap variabel independent.

T-test for Equality of Means						
	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Equal Variance assumed	29	.001	19.838	2.472	14.782	24.893
Equal Variance not assumed	28.700	.001	19.838	2.458	14.808	24.867

Berdasarkan perhitungan hasil uji T-Test, dapat dilihat nilai Sig. (2 tailed) pada kolom Equal variances assumed sebesar 0,001 di mana dengan melihat dasar pengambilan keputusan uji independent sampel test adalah nilai signifikan (2 tailed) 0,001 maka H₀ ditolak, yang artinya terdapat pengaruh signifikan antara satu variabel dependen terhadap variabel independen

4. Perhitungan Nilai N-Gain

Perhitungan hasil N-Gain Persen di atas, memperoleh nilai ratarata N-Gain. Nilai rata-rata N-Gain pada peningkatan hasil belajar kelas eksperimen berada pada peningkatan tinggi sebesar 79,45 dan peningkatan hasil belajar kelas kontrol mengalami peningkatan sedang yakni 34,44. Bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada *PreTest* dan *PostTest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang berarti penggunaan media Exploding Box Pop-Up 3D pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban yang diperoleh melalui indikator hasil belajar siswa kelas III MI Assa'adah Sukowati Bungah Gresik tersebut mengalami peningkatan secara signifikan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh pada penggunaan media pembelajaran Exploding Box Pop-Up 3D terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Kewajiban dan Hak di kelas 3 MI Assa'adah Sukowati Bungah Gresik. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada indikator hasil belajar kognitif siswa yang berupa tes pilihan ganda dan *essay* (uraian).

Metode yang peneliti gunakan yakni metode quasi experiment dengan desain nonequivalent control group. Peneliti mengambil sampel penelitian pada kelas 3A sebagai kelas eksperimen berjumlah 16 siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media Exploding Box Pop-Up 3D dan kelas 3B sebagai kelas kontrol berjumlah 15 siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.

Sebelum pembelajaran dilakukan, peneliti melakukan tes awal atau *Pretest* di kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran Exploding Box Pop-Up 3D. Setelah pembelajaran terlaksana, peneliti melakukan Tes akhir atau *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Pembelajaran dilakukan 3 kali pertemuan dalam seminggu dan dilaksanakan selama 40 menit tiap pertemuannya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diperoleh hasil statistic deskriptif dengan menggunakan SPSS versi 28 yang pertama dapat terlihat dari hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai dengan rata-rata yang tinggi yakni 89,44. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media Exploding Box Pop-Up 3D dapat membantu dan meningkatkan siswa dalam pembelajaran sehingga mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa. Sementara untuk nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 73,53 yang dimana pada kelas kontrol belum mendapatkan pengaruh dari media pembelajaran. Hasil ini dapat dikatakan bahwa siswa belum mampu memahami materi Hak dan Kewajiban secara benar sebelum diterapkannya media Exploding Box Pop-Up 3D. Adapun Selisih dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 15,91.

Berdasarkan hasil analisa data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Exploding Box Pop-Up 3D dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kewajiban dan Hak telah menghasilkan pengaruh nilai atau hasil yang lebih baik dibandingkan dengan yang hanya menggunakan konvensional, dan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran Exploding Box Pop-Up 3D dikarenakan media tersebut belum pernah diterapkan di madrasah tersebut khususnya pada kelas 3. Adapun kelebihan utama dari media Exploding Box Pop-Up 3D adalah memperjelas secara langsung kepada siswa dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila. Media tersebut sangat menarik untuk dieksperimenkan pada kelas eksperimen dan mencapai nilai rata-rata yang lebih tinggi.

Langkah selanjutnya melakukan analisa data untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan maupun pengaruh yang signifikan dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-Gain. Pertama, melakukan uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk*, diperoleh data yang normal dengan rincian nilai signifikansi dari kelas eksperimen sebesar $0,308 > 0,05$ dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikan sebesar $0,079 > 0,50$. Maka data tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel mempunyai distribusi normal. Kedua, pada pengujian homogenitas diperoleh nilai Sig. Pada kolom *Based on Mean* pada perhitungan SPSS uji homogenitas sebesar 0,349, dan dapat disimpulkan data tersebut dinyatakan homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Ketiga, melakukan uji T-Test (*independent sampel t-test*) untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji T-Test memperoleh nilai Sig. (2 tailed) pada kolom *Equal variances assumed* sebesar $0,001 < 0,05$, yang artinya H0 ditolak, hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel dependent terhadap variabel independent.

Karena terdapat pengaruh dan perbedaan, maka selanjutnya dilakukan analisis yang keempat yaitu apakah terjadi peningkatan di kelas eksperimen, hal ini dapat diperoleh dengan melakukan uji N-Gain. Uji N-Gain telah dilakukan pada kelas eksperimen dengan mendapat nilai signifikasi 79,45, dimana nilai ini berada pada keterangan peningkatan tinggi, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sedang yakni mendapat nilai 34,44. Dapat dianalisis bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Exploding Box Pop-Up 3D* melalui indikator hasil belajar kognitif di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang tinggi.

Dari peningkatan ini dapat diamati bahwa berkaitan dengan hasil belajar intelektual siswa, dimana siswa sudah mampu menyebutkan dan menentukan. Adapun data yang mendukung yakni data hasil belajar, data hasil belajar didukung dengan hasil

lembar soal tes siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang menunjukkan peningkatan tinggi pada kelas eksperimen dan peningkatan sedang pada kelas kontrol.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media Exploding Box Pop-Up 3D lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran biasa (konvensional).

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui proses analisis data dan berdasarkan pada hasil penelitian di kelas 3 MI Assa'adah Sukowati Bungah Gresik tahun pelajaran 2024/2025 mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Exploding Box Pop-Up 3D* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban, maka dapat ditarik kesimpulan adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan media *Exploding Box Pop-Up 3D* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari *PostTest* pada hasil nilai rata-rata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen lebih tinggi yakni sebesar 89,44 dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata di kelas kontrol yakni 73,53. Juga terbukti dari hasil perhitungan analisis data uji hipotesis (uji T-Test) pada nilai signifikan (2 tailed) *equal variances assumed* sebesar 0,01 dengan taraf signifikan 0,05 yang dimana nilai ini berada pada penolakan H_0 , yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel dependen terhadap variabel independent.

Dapat dibuktikan juga peningkatan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa melalui hasil analisis data pada uji N-Gain, kelas eksperimen berada pada peningkatan tinggi sebesar 0,75, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sedang yaitu 0,55. Dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Exploding Box Pop-Up 3D* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Kewajiban dan Hak yang diperoleh melalui indikator hasil belajar kognitif siswa kelas 3 tersebut mengalami peningkatan secara signifikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Exploding Box Pop-Up 3D* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas 3 MI Assa'adah Sukowati Bungah Gresik, beberapa saran yang dapat diberikan, diantaranya: 1) Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Exploding Box Pop-Up 3D* sebagai salah satu alternatif metode mengajar yang inovatif. Media ini terbukti berpengaruh hasil belajar siswa sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, 2) Guru disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran serupa, sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan lebih relevan dengan kebutuhan siswa, 3) Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menerapkan media pembelajaran *Exploding Box Pop-Up 3D* pada mata pelajaran atau tingkat kelas lain untuk mengetahui pengaruh media tersebut dalam konteks yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanda, Dila Rizki. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa," t.t.
- Cahyani, Dwi, Naeklan Simbolon, Risma Sitohang, Erlinda Simanungkalit, dan Apiek Gandamana. "Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge" 1, no. 1 (2023).
- Gumilang, Juwita. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 GONDANG." *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 1, no. 2 (23 Juli 2019). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>.
- Harsawi, Udi Budi, dan Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (3 September 2020): 1104–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Kamal, Astrid Liani, Muhamad Khaedar Ali, Desy Safitri, dan Sujarwo Sujarwo. "Penggunaan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (9 April 2024): 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.336>.
- Nurfadhillah, Septy, Kholis Nurfalah, Mega Amanda, Nadhiyatul Kauniyah, dan Reza Wanda Anggraeni. "PENERAPAN MEDIA VISUAL UNTUK SISWA KELAS V DI SDN MUNCUL" 3 (2021).
- Nurhayati, Ida. "PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA," 2019.
- S, Gita Laurenza., dan Nurmayani Nurmayani. "Exploding Pop-Up Box Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)* 9, no. 1 (2 Juni 2023): 97. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46104>.
- Sukmawarti, Erica. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD." *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 16 Desember 2021, 110–22. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>.
- Yulia, Desma, dan Novia Ervinalisa. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA IIS KELAS X

DI SMA NEGERI 17 BATAM TAHUN PELAJARAN 2017/2018.”
HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah 2, no. 1 (4 Februari 2017). <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>.