

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII-B
DI SMP NEGERI 14 JAKARTA**

Rangga Trilaksana¹, Desy Safitri², Sujarwo³

^{1,2,3}Pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta

[1ranggatrilaksana14@gmail.com](mailto:ranggatrilaksana14@gmail.com), [2desysafitri@unj.ac.id](mailto:desysafitri@unj.ac.id), [3sujarwo-fis@unj.ac.id](mailto:sujarwo-fis@unj.ac.id)

ABSTRACT

The low learning outcomes in Social Studies (IPS) at SMP Negeri 14 Jakarta, particularly in class VII B which recorded the lowest average score among all seventh-grade classes, indicate the need for more effective instructional media innovation. This study aims to examine the implementation of digital pop-up book learning media in improving the Social Studies learning outcomes of class VII-B students at SMP Negeri 14 Jakarta. The method used is Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles covering the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects comprised 34 students from class VII-B, selected based on having the lowest average score among all seventh-grade classes. The results show that the implementation of digital pop-up book learning media significantly improved both student learning outcomes and engagement, as evidenced by an increase in the achievement of Learning Outcome Indicators (IPH) from 70% in cycle 1 to 85% in cycle 2, as well as an increase in the average student engagement rate from 49% in cycle 1 to 82% in cycle 2. These findings demonstrate that digital pop-up book media is effective in improving Social Studies learning outcomes while also encouraging students' active participation in the learning process.

Keywords: *Digital Pop-Up Book Media, Learning Outcomes, Student Engagement, Social Studies.*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 14 Jakarta, khususnya pada kelas VII B yang mencatat nilai rata-rata terendah di antara seluruh kelas VII, mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media pembelajaran pop up book digital dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII-B di SMP Negeri 14 Jakarta. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa kelas VII-B yang dipilih berdasarkan perolehan nilai rata-rata terendah di antara seluruh kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran pop up book digital secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, ditandai dengan peningkatan ketuntasan Indikator Pencapaian Hasil (IPH) dari 70% pada siklus 1 menjadi 85% pada siklus 2, serta peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari 49% pada siklus 1 menjadi 82% pada siklus 2. Temuan ini membuktikan bahwa media pop up book digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pop Up Book Digital, Hasil Belajar, Keaktifan Siswa, Ilmu Pengetahuan Sosial.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 ditandai oleh perkembangan teknologi yang pesat dan menuntut transformasi mendasar dalam proses pembelajaran. Tuntutan tersebut tercermin dalam kerangka keterampilan 5C, yaitu Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, dan Character yang menjadi landasan pembelajaran kontekstual dan bermakna.

Hal ini juga selaras dengan kurikulum merdeka berbasis deep learning yang menekankan pemahaman mendalam, bukan sekedar penguasaan materi. Dalam hal ini, guru tidak lagi berperan semata sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar inovatif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

Media pembelajaran menjadi salah satu cara guru untuk memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif akan membuat pembelajaran lebih efektif. Namun, Guru sering kali menggunakan media konvensional seperti papan tulis atau buku paket

yang menyebabkan pembelajaran lebih monoton dan membosankan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya menyebabkan menurunnya hasil belajar yang diperoleh.

Kondisi ini juga ditemukan di SMP Negeri 14 Jakarta, bahwa guru IPS sering kali menggunakan media power point, papan tulis, dan merangkum buku paket. Penggunaan media pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang bervariasi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung satu arah sehingga peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, yang ditunjukkan dengan kurangnya keaktifan peserta didik dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran digital dan interaktif. Media pembelajaran digital merupakan alat komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan. Media ini

menggunakan teknologi digital yang memadukan elemen audio dan visual untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan materi pembelajaran (Nur Alifah et al., 2023).

Menurut Sujarwo et al., (2022) mengemukakan bahwa media interaktif yang menggabungkan teks, gambar, video, dan audio dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan pengalaman baru dalam belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Maka dari itu, media pembelajaran digital dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran pop up book digital merupakan media berbentuk buku yang menampilkan unsur tiga dimensi pada setiap halamannya ketika dibuka. Media ini tidak hanya menyajikan ilustrasi yang menarik dan dapat berdiri secara visual, tetapi juga dirancang untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat dan ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran (Islami et al., 2024). Selain itu, media pembelajaran pop up book digital mampu menampilkan kuis interaktif sehingga

pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Menurut Safitri et al., (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis digital games terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media ini membuat peserta didik lebih termotivasi mengikuti dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, dengan menggunakan media pop up book digital yang memiliki tampilan tiga dimensi serta memiliki fitur kuis interaktif mampu meningkatkan pembelajaran lebih aktif dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memuat berbagai materi yang kompleks karena mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu, seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (Rahmawati et al., 2025). Kompleksitas materi tersebut sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari apabila pembelajaran hanya disampaikan menggunakan media yang kurang menarik.

Dengan hal ini, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi IPS secara visual, interaktif, dan kontekstual. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran pop up book digital karena mampu menggabungkan unsur teks, gambar tiga dimensi, animasi, audio, dan kuis interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi pop up book digital dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII-B di SMP Negeri 14 Jakarta dalam penggunaan media tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang secara sistematis untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS melalui implementasi media pop up book digital. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart dengan menggunakan model spiral yang terdiri dari tiga siklus yang memiliki empat tahapan meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Studi ini dilaksanakan di

SMP Negeri 14 Jakarta dengan subjek penelitian yang difokuskan pada 34 peserta didik kelas VII-B yang memiliki terkendala dalam keaktifan belajar dan hasil belajar. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari – April 2026.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik, yaitu teknik tes dan non-tes untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai peningkatan kompetensi siswa. Pada penelitian ini menilai dengan tes tertulis berupa pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Sedangkan untuk non tes berupa lembar observasi, dokumentasi dan catatan lapangan selama proses tindakan pembelajaran menggunakan media pop up book digital.

Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif komparatif dengan membandingkan nilai antara siklus 1 dan siklus 2 untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Data kuantitatif dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan hasil belajar. Kemudian, untuk data kualitatif dilakukan dengan hasil lembar observasi dan wawancara guna untuk

mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki indikator keberhasilan yang ditetapkan dari Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Penelitian ini dianggap telah berhasil dan dihentikan, apabila persentase ketuntasan telah mencapai target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) sebesar 80%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa implementasi media pembelajaran pop up book digital di kelas VII-B SMP Negeri 14 Jakarta selama Januari – April 2026 telah dilakukan tindakan sebanyak 2 kali yaitu siklus 1 sampai dengan siklus 2. Tindakan siklus 1 dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan mengerjakan pre-test dan pos-test. Tindakan siklus 2 dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan mengerjakan pre-test dan post-test.

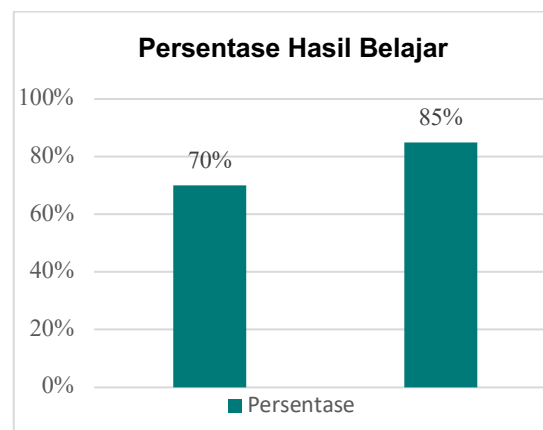
Hasil Penelitian

a. Data Hasil Belajar

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII-B

Siklus	Rata-rata Hasil Belajar	Peserta didik yang tuntas	Peserta didik yang tidak tuntas	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar
I	75	24	10	70%
II	83	29	5	85%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa pada siklus 1 terdapat 24 siswa memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 10 siswa memperoleh nilai dibawah KKTP sehingga persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 70%. Pada siklus 2 terjadi peningkatan signifikan dengan terdapat 29 siswa memperoleh nilai diatas KKTP, tetapi terdapat 5 siswa masih dibawah nilai KKTP sehingga persentase hasil belajar sebesar 85%. Dengan hal ini, bawah pada siklus 2 sudah mencapai target Indikator Pencapaian Hasil (IPH).



Gambar 1. Histogram Hasil Belajar Siklus 1-2

Pada gambar 1 histogram hasil belajar siklus 1-2 bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1, persentase ketuntasan belajar hasil belajar sebesar 70% dengan nilai rata-rata

75. Sedangkan, siklus 2 mengalami peningkatan persentase ketuntasan sebesar 85% dengan nilai rata-rata 85. Hal ini disebabkan karena terdapat perubahan strategi pembelajaran dan penyempurnaan media pembelajaran pop up book digital yang dilakukan peneliti dan guru kolaborator sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Data Keaktifan Peserta Didik

Selama tindakan siklus 1 berlangsung telah ditemukan data keaktifan siswa yang diperoleh berdasarkan indikator kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Data keaktifan siswa yang berhasil dikumpulkan selama pelaksanaan siklus 1 tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus 1

Siklus 1	Indikator Keaktifan			
	Bertanya	Menjawab	Berpendapat	Memecahkan Masalah
KA	50%	38%	62%	56%
CA	32%	26%	26%	24%
A	18%	29%	12%	21%
SA	0%	6%	0%	0%

Berdasarkan Tabel 2 dalam pelaksanaan tindakan berlangsung selama siklus 1 telah ditemukan data keaktifan siswa dari indikator (a) Kemampuan bertanya, 50% peserta didik atau sebanyak 17 peserta didik

kurang aktif, 32% peserta didik atau sebanyak 11 peserta didik cukup aktif, 18% peserta didik atau sebanyak 6 peserta didik aktif, 0% peserta didik belum menunjukkan sangat aktif. (b) Kemampuan menjawab, 38% peserta didik atau sebanyak 13 peserta didik kurang aktif, 26% peserta didik atau sebanyak 9 peserta didik cukup aktif, 29% peserta didik atau 10 peserta didik aktif, dan 6% peserta didik atau sebanyak 2 peserta didik sangat aktif. (c) Kemampuan Berpendapat, 62% peserta didik atau sebanyak 21 peserta didik kurang aktif, 26% peserta didik atau sebanyak 9 peserta didik cukup aktif, 12% peserta didik atau sebanyak 4 peserta didik aktif, dan 0% peserta didik belum menunjukkan sangat aktif. (d) Kemampuan memecahkan masalah, 56% peserta didik atau sebanyak 19 peserta didik kurang aktif, 24% peserta didik atau sebanyak 8 peserta didik cukup aktif, 21% peserta didik atau sebanyak 7 peserta didik aktif, dan 0% belum menunjukkan sangat aktif.

Selama tindakan siklus 2 berlangsung telah ditemukan data keaktifan siswa yang diperoleh berdasarkan indikator kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat,

dan memecahkan masalah. Data keaktifan siswa yang berhasil dikumpulkan selama pelaksanaan siklus 1 tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus 2

Siklus 2	Indikator Keaktifan			
	Bertanya	Menjawab	Berpendapat	Memcahkan Masalah
KA	15%	15%	26%	15%
CA	32%	24%	29%	32%
A	41%	41%	32%	35%
SA	12%	21%	12%	18%

Berdasarkan Tabel 3 dalam pelaksanaan tindakan berlangsung selama siklus 2 telah ditemukan data keaktifan siswa dari indikator (a) Kemampuan bertanya, 15% peserta didik atau sebanyak 5 peserta didik kurang aktif, 32% peserta didik atau sebanyak 11 peserta didik cukup aktif, 41% peserta didik atau sebanyak 14 peserta didik aktif, 12% peserta didik atau sebanyak 4 peserta didik sangat aktif. (b) Kemampuan menjawab, 15% peserta didik atau sebanyak 5 peserta didik kurang aktif, 24% peserta didik atau sebanyak 8 peserta didik cukup aktif, 41% peserta didik atau 14 peserta didik aktif, dan 21% peserta didik atau sebanyak 7 peserta didik sangat aktif. (c) Kemampuan berpendapat, 26% peserta didik atau sebanyak 9 peserta didik kurang aktif,

29% peserta didik atau sebanyak 10 peserta didik cukup aktif, 32% peserta didik atau sebanyak 11 peserta didik aktif, dan 12% peserta didik atau sebanyak 4 peserta didik sangat aktif.

(d) Kemampuan memecahkan masalah, 15% peserta didik atau sebanyak 5 peserta didik kurang aktif, 32% peserta didik atau sebanyak 11 peserta didik cukup aktif, 35% peserta didik atau sebanyak 12 peserta didik aktif, dan 18% peserta didik atau sebanyak 6 peserta didik sangat aktif.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas VII-B SMP Negeri 14 Jakarta dengan menggunakan media pembelajaran pop up book digital. Tindakan dilakukan dengan siklus 1 dan siklus 2 yang terdiri dari dua pertemuan dengan melihat data kuantitatif berupa nilai post-test dan data kualitatif berupa lembar keaktifan serta lembar observasi.

Hasil yang diperoleh dari siklus 1 belum memenuhi target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) sebesar 70% siswa yang mencapai nilai diatas KKTP. Selain itu, persentase keaktifan pada siklus 1 sebesar 49%.

Berdasarkan hasil refleksi bahwa pada siklus 1 media pop up book digital belum menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan belum maksimal dalam penggunaan media tersebut. Selain itu, siswa kurang aktif dalam menyampaikan bertanya, pendapat dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pada siklus 2 dengan menambahkan elemen gerak dan suara pada media pop up book digital serta mengubah strategi pembelajaran dari model dan memberikan penugasan presentasi kelompok.

Hasil yang diperoleh dari siklus 2 telah terjadi peningkatan yang signifikan dengan memenuhi target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) sebesar 85% siswa yang mencapai nilai diatas KKTP. Selain itu, terjadi peningkatan juga dalam persentase keaktifan sebesar 82%. Hal ini dikarenakan oleh hasil refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus 2. Oleh karena itu, dengan menambahkan visual tampilan tiga dimensi, elemen gerak, dan suara serta penugasan persentasi kelompok mampu menciptakan

pembelajaran yang lebih aktif dan efektif.

Temuan ini selaras dengan penelitian (Antartika & Nuryanto, 2025) bahwa menggunakan media pop up book digital, mampu meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran sehingga media ini memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa dengan menyajikan visual tiga dimensi, elemen gerak, dan suara.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran pop up book digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas VII-B pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 14 Jakarta. Pada siklus 1, persentase ketuntasan hasil belajar baru mencapai 70% dengan rata-rata keaktifan siswa sebesar 49%, sehingga belum memenuhi target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) yang ditetapkan sebesar 80%. Kondisi tersebut disebabkan oleh media pop up book digital yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal, sehingga siswa masih cenderung pasif dalam bertanya,

menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan berupa penambahan elemen gerak dan suara pada media pop up book digital serta pemberian tugas presentasi kelompok, hasil pada siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 85% dengan rata-rata keaktifan siswa mencapai 82%, sehingga target IPH sebesar 80% telah tercapai dan penelitian dinyatakan berhasil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pop up book digital yang dilengkapi unsur visual tiga dimensi, elemen gerak, dan suara serta penugasan persentasi terbukti efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong keaktifan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Antartika, V. R., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital untuk Mengidentifikasi Ide Pokok Teks Eksposisi pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Pati Lor 05. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1619–1629.

- <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1789>
- Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Ati MZ, A. F. S. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 704–714.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4195>
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1, 103–115.
<https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Rahmawati, L., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 76 JAKARTA. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11, 290–301.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 188–205.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Sujarwo, Herawati, S. N., Sekaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Android-Based Interactive Media to Raise Student Learning Outcomes in Social Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(7), 4–21.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25739>