

IMPLEMENTASI MEDIA *POP UP BOOK* UNTUK MENGETAHUI MOTIVASI BELAJAR DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 NGAGLIK SLEMAN

David El Roy Waruwu

Magister PIPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
davidelroy2001@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media *pop up book digital*; (2) menganalisis tingkat motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media *pop up book digital*; dan (3) menguji pengaruh penggunaan media *pop up book digital* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Ngaglik Sleman. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods sequential exploratory*, dengan tahap kualitatif untuk menggali permasalahan dan kebutuhan pembelajaran, serta tahap kuantitatif untuk menguji efektivitas media *pop up book digital*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Ngaglik Sleman, dengan sampel melibatkan 1 ahli media, 2 praktisi, 1 wakil kepala kurikulum, dan 1 guru sejarah. Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas XA untuk uji pengaruh media terhadap hasil belajar, 30 siswa kelas XB untuk pengukuran motivasi, 6 siswa kelas XC untuk uji coba respon kelompok kecil, serta 20 siswa kelas XD untuk uji coba respon lapangan terbatas. Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, angket respon siswa, angket motivasi, serta tes hasil belajar (*pretest dan posttest*). Data kualitatif dianalisis secara deskriptif naratif dengan model Miles dan Huberman, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif serta uji statistik *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media *pop up book digital* memperoleh respon sangat positif. Pada uji coba kelompok kecil, persentase respon mencapai 95,3% dengan kategori “sangat menarik”, sedangkan pada uji coba lapangan terbatas sebesar 70,3% dengan kategori “menarik”; (2) Angket motivasi dengan model ARCS menghasilkan persentase keseluruhan 70%, termasuk kategori motivasi tinggi; dan (3) dari hasil, nilai rata-rata siswa meningkat dari 54,57 (≈ 55) pada *pre-test* menjadi 70,00 pada *post-test*, dengan standar deviasi menurun dari 15,158 menjadi 10,502, menandakan capaian yang lebih konsisten. Analisis korelasi antara nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,939 dengan signifikansi 0,001, serta hasil uji *Paired Sample t-test* dengan nilai $t = -14,211$ dan $p\text{-value} = 0,001 (<0,05)$, menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar merupakan efek nyata dari penggunaan media *pop up book digital*.

Keywords: *Media Pop-up Book, Motivasi dan Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia telah menjadi lebih transparan tanpa batasan negara, yang berimplikasi pada berbagai aspek kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan. Selain itu, kondisi ini turut memengaruhi cara berpikir, sikap, serta perilaku masyarakat secara keseluruhan (Rahayu, 2022: 2100). Pendidikan adalah sarana penting bagi individu untuk mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran, sebagaimana dijamin oleh UUD 1945 pasal 31 ayat 1. Selain sebagai hak, pendidikan berperan dalam menciptakan generasi cerdas, berkualitas, dan nasionalis, yang mampu memanfaatkan kemajuan. Tanpa pendidikan yang baik, kemajuan bangsa tidak mungkin tercapai (Fitri, 2021:1617).

Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik, terutama terkait dengan penyampaian materi yang efektif dan menarik. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), memainkan peran penting dalam memperbaiki efisiensi dan aksesibilitas pendidikan, serta memperkuat kesetaraan di berbagai jenjang. Pandemi COVID-19 semakin mempercepat transformasi *digital* di sektor pendidikan, memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring, yang pada gilirannya berpotensi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik secara lebih luas (Hidayatullah, 2023:70).

Pendidik diharapkan mampu menyampaikan pembelajaran yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga kreatif, bermakna, dan relevan, serta mengaitkan materi ajar dengan situasi kontekstual atau melalui pendekatan praktis. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, serta terlibat aktif dalam menemukan dan mengembangkan gagasan, menginterpretasikan informasi, menciptakan karya, bereksperimen, dan melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran (Prihastuti, 2021:25-28).

Proses pembelajaran di sekolah kini semakin terintegrasi dengan kemajuan teknologi informasi, sehingga memicu transformasi serta pergeseran paradigma dalam sistem pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas tidak hanya dianggap sebagai suatu kebutuhan mendasar, melainkan juga menjadi sebuah keharusan yang tak terelakkan di era globalisasi saat ini. Dalam rangka mendorong peningkatan kreativitas dan capaian peserta didik, pengembangan berbagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif menjadi langkah strategis yang sangat diperlukan untuk menyesuaikan dengan dinamika perkembangan zaman (Rijal, 2020:81).

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya menarik dari aspek estetika dan konten, tetapi juga mampu meningkatkan antusiasme serta motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang dirancang secara efektif dan interaktif akan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh (Sunarti, 2020:163).

Pembelajaran sejarah memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dengan mengadopsi model pembelajaran yang menyenangkan serta memanfaatkan Teknologi Informasi di kelas. Peserta didik cenderung lebih antusias dan terlibat apabila metode yang digunakan sesuai dengan minat serta pengalaman mereka. Hal ini juga dapat mengurangi permasalahan terkait kurangnya fokus peserta didik yang sering dikeluhkan oleh para pendidik.

Namun, masih banyak pendidik yang enggan meninggalkan metode pengajaran konvensional, terutama karena keterbatasan akses internet di sekolah yang menyulitkan penerapan teknologi berbasis internet. Apabila paradigma pengajaran tradisional terus dipertahankan, maka perubahan kurikulum yang inovatif sekalipun tidak akan efektif. Pembelajaran sejarah akan tetap membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik, yang pada akhirnya dapat mengancam pemahaman generasi muda terhadap identitas nasional mereka, sekaligus membuat mereka lebih rentan terhadap pengaruh budaya asing (Andarwati, 2019:65-66). Keterkaitan antara media *pop up book* dan motivasi belajar dapat dilihat sebagai hubungan antara stimulus dan respons.

Media ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan cara memungkinkan mereka memahami materi, mengumpulkan informasi, merumuskan serta memecahkan masalah, serta menyampaikan argumen. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan memudahkan pemahaman materi dan mendorong pertumbuhan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, *pop up book digital* dapat memvisualisasikan cerita dengan lebih menarik, di mana gambar berdimensi yang bergerak saat dibuka mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Lestari, 2020:163).

Di SMA Negeri 1 Ngaglik, hasil belajar peserta didik dalam beberapa mata pelajaran IPS (Sejarah Wajib) masih di bawah standar yang diharapkan. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pendidik, rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar. Media pembelajaran yang digunakan saat ini sebagian besar masih bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan *pop up book*.

Berdasarkan uraian di atas, implementasi media pembelajaran berbasis *pop up book digital* sangat diperlukan untuk membantu peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, serta memperbaiki hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai langkah awal dalam mengatasi masalah rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Ngaglik. Oleh karena itu penelitian ini mengambil tema judul "Implementasi Media *Pop Up Book* Untuk Mengetahui Motivasi Belajar Dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Ngaglik Sleman".

METODE

Peneliti menggunakan metode kombinasi dalam penelitian dan dengan pendekatan desain *sequential exploratory*. Metode kombinasi atau *mixed methods* adalah pendekatan penelitian yang mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu rangkaian studi. Tujuannya adalah memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai suatu fenomena, karena masing-masing metode memiliki keunggulan yang saling melengkapi. Salah satu bentuk desain dalam metode kombinasi adalah *Sequential Exploratory Design*, yaitu desain yang diawali dengan tahap kualitatif untuk menggali secara mendalam masalah, potensi,

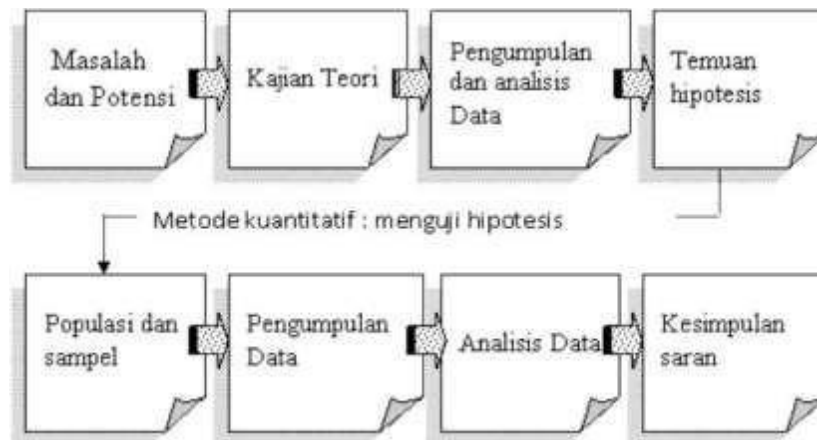
dan variabel yang relevan, kemudian dilanjutkan dengan tahap kuantitatif untuk menguji hipotesis yang muncul dari hasil eksplorasi tersebut. Dengan demikian, penelitian tidak hanya berhenti pada pemahaman deskriptif, tetapi juga menghasilkan bukti empiris yang dapat diuji secara statistik (Azhari, 2023:8).

Menurut Creswell dan Clark, penelitian kombinasi (*mixed methods*) dipahami sebagai desain penelitian yang berlandaskan pada asumsi filosofis sekaligus berfungsi sebagai metode *inquiry*. Sementara itu, Aramo-Immonen menekankan bahwa penelitian kombinasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu rangkaian penelitian, sehingga memberi keleluasaan bagi peneliti dari berbagai disiplin ilmu untuk mendalami masalah secara lebih komprehensif.

Adapun menurut Schoonenboom dan Johnson, penelitian metode campuran adalah jenis penelitian di mana peneliti atau tim peneliti menggabungkan elemen pendekatan kualitatif dan kuantitatif mulai dari sudut pandang, pengumpulan data, analisis, hingga teknik inferensi untuk mencapai pemahaman yang lebih luas sekaligus pembuktian yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti (Nasution, 2024:252-253).

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian metode kombinasi (*mixed methods*) merupakan pendekatan yang mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu rangkaian penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Para ahli seperti Creswell dan Clark menekankan landasan filosofis sekaligus fungsi sebagai metode *inquiry*, Aramo-Immonen menyoroti keluasan yang diberikan kepada peneliti dalam mendalami masalah lintas disiplin, sedangkan Schoonenboom dan Johnson menekankan pentingnya penggabungan elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif mulai dari sudut pandang, pengumpulan data, analisis, hingga teknik inferensi. Dengan demikian, metode campuran tidak hanya memperkaya perspektif penelitian, tetapi juga memperkuat validitas temuan melalui kombinasi eksplorasi mendalam dan pembuktian empiris.

Langkah-langkah dalam desain *Sequential Exploratory* dimulai dari identifikasi masalah dan potensi, dilanjutkan dengan kajian teori sebagai landasan konseptual, kemudian pengumpulan serta analisis data kualitatif untuk menemukan pola dan merumuskan hipotesis. Setelah itu, penelitian beralih ke tahap kuantitatif yang mencakup penentuan populasi dan sampel, pengumpulan data dengan instrumen yang dikembangkan dari hasil kualitatif, analisis data menggunakan teknik statistik, hingga penarikan kesimpulan dan pemberian saran. Alur berurutan ini menjadikan desain *Sequential Exploratory* sangat efektif untuk penelitian yang bertujuan mengembangkan teori atau instrumen baru, sekaligus memastikan validitasnya melalui pengujian kuantitatif (Harahap, 2018:34-35). Berikut gambar dan penjelasan tentang alur prosedur penelitian desain *sequential exploratory design*:



Gambar 1 Desain Prosedur Penelitian Sequential Exploratory

1. Tahap Kualitatif (Ekploratif)

Tahap ini bertujuan untuk menggali secara mendalam fenomena yang diteliti dan menghasilkan temuan awal berupa hipotesis atau variabel penting.

a. Masalah dan Potensi

Peneliti mengidentifikasi isu atau peluang yang relevan di lapangan, biasanya melalui observasi awal atau studi pendahuluan.

b. Kajian Teori

Tujuan kajian teori dalam penelitian kualitatif adalah memberikan landasan konseptual untuk memahami fenomena, membantu peneliti merumuskan fokus penelitian, serta menafsirkan data secara kontekstual dan bermakna.

c. Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui teknik kualitatif seperti wawancara, observasi, atau studi dokumen, lalu dianalisis secara tematik atau naratif.

d. Temuan Hipotesis

Hasil analisis digunakan untuk merumuskan hipotesis atau variabel yang akan diuji lebih lanjut secara kuantitatif.

2. Tahap Kuantitatif (Konfirmatif)

Tahap ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya menggunakan metode statistik.

a. Populasi dan Sampel

Peneliti menentukan populasi sasaran dan memilih sampel yang representatif untuk pengujian hipotesis.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data kuantitatif dapat berupa angket respon peserta didik, angket motivasi peserta didik, angket validasi dari 2 praktisi (materi dan IT) dan 1 ahli (media), dan hasil *pretest* serta *posttest* siswa.

c. Analisis Data

Data angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, sedangkan data hasil belajar dianalisis dengan uji *t paired sample t-test*.

d. Kesimpulan dan Saran

Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan memberikan rekomendasi untuk praktik atau penelitian lanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL RESPON PESERTA DIDIK

Data angket respon peserta didik menggunakan skala Likert 1–5 dan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen respon peserta didik dirancang untuk menilai aspek keterlibatan, serta persepsi siswa terhadap penggunaan media *Pop Up Book*. Hasil angket kemudian dianalisis baik pada uji respon kelompok kecil maupun respon coba lapangan terbatas, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerimaan siswa terhadap media yang diimplementasikan. Berikut instrumen pernyataan respon peserta didik:

Tabel 1 Instrumen Pernyataan Respon Peserta Didik

| No | Pernyataan | Sangat Tidak Setuju (1) | Tidak Setuju (2) | Netral / Ragu-ragu (3) | Setuju (4) | Sangat Setuju (5) |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|------------------|------------------------|------------|-------------------|
| 1 | Media <i>pop up book digital</i> memiliki tampilan yang menarik perhatian saya. | | | | | |
| 2 | Animasi dan efek visual dalam <i>pop up book digital</i> membuat saya lebih fokus belajar. | | | | | |
| 3 | Saya merasa senang ketika membuka halaman <i>pop up book digital</i> . | | | | | |
| 4 | Tampilan tiga dimensi dalam <i>pop up book digital</i> membuat isi materi lebih jelas. | | | | | |
| 5 | Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan <i>pop up book digital</i> dibandingkan media biasa. | | | | | |
| 6 | <i>Pop up book digital</i> membuat saya lebih penasaran untuk membuka | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| | halaman berikutnya. | | | | | |
| 7 | Saya merasa isi materi lebih mudah dipahami karena disajikan dengan cara yang menarik. | | | | | |
| 8 | Saya lebih termotivasi mengikuti pelajaran ketika guru menggunakan <i>pop up book digital</i> . | | | | | |
| 9 | Saya merasa <i>pop up book digital</i> berbeda dan lebih kreatif dibandingkan media pembelajaran lain. | | | | | |
| 10 | Saya berharap <i>pop up book digital</i> digunakan kembali dalam pembelajaran berikutnya. | | | | | |

Analisis ini memberikan gambaran umum mengenai penerimaan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, sekaligus menjadi dasar untuk menilai kemenarikan *pop-up book digital* kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum NRS}{\sum NRSi} \times 100\%$$

Tabel 2 Keterangan Rumus Deskriptif Kuantitatif

| | | |
|-------------|---|-----------------------------------------------------|
| P | : | Persentase respon siswa |
| $\sum NRS$ | : | Jumlah nilai respon siswa (nilai nyata) |
| $\sum NRSi$ | : | Jumlah nilai respon siswa tertinggi (nilai harapan) |
| 100% | : | Bilangan konstan |

Berikut tabel kriteria persentase respon siswa:

Tabel 3 Kriteria Persentase Respon Siswa

| No | Pesentase % | Kategori |
|----|-------------|----------------|
| 1 | 81–100% | Sangat Menarik |
| 2 | 61–80% | Menarik |

| | | |
|---|--------|----------------|
| 3 | 41–60% | Cukup Menarik |
| 4 | 21-40% | Kurang Menarik |
| 5 | 0–20% | Tidak Menarik |

Berikut hasil dari responden kelompok kecil:

Tabel 4 Hasil Responden Kelompok Kecil

| Subjek Siswa | Butir Pernyataan Instrumen | | | | | | | | | | Nilai Rata-Rata | Ket |
|----------------|----------------------------|----|----|----|----|-----|----|----|----|-----|-----------------|----------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| XC1 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 286 | Sangat Menarik |
| XC2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | | |
| XC3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | | |
| XC4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | | |
| XC5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | |
| XC6 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | |
| ΣNRS | 28 | 28 | 29 | 28 | 29 | 30 | 28 | 29 | 27 | 30 | 286 | |
| ΣNRS_i | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 300 | |
| P(%) | 93 | 93 | 97 | 93 | 97 | 100 | 93 | 97 | 90 | 100 | 95,3% | |

Data kuantitatif diperoleh melalui uji coba lapangan yang ditampilkan pada tabel di atas, kemudian dianalisis dengan menghitung persentase untuk melihat bagaimana respon peserta didik terhadap tingkat kemenarikan media pembelajaran.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma NRS}{\Sigma NRS_i} \times 100\% \\
 &= \frac{286}{300} \times 100\% \\
 &= 95,3\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase keseluruhan sebesar **95%**. Jika merujuk pada tabel respon siswa kelompok kecil, skor tersebut termasuk dalam kategori **sangat menarik**.

Berikut hasil dari responden kelompok terbatas

Tabel 5 Hasil Responden Kelompok Terbatas

| Subjek Siswa | Butir Pernyataan Instrumen | | | | | | | | | | Nilai Rata-Rata | Ket |
|--------------|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----------------|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| XD1 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | Menarik | |
| XD2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 2 | | |
| XD3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | | |
| XD4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | | |
| XD5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | | |
| XD6 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | | |
| XD7 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | | |
| XD8 | 2 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | | |
| XD9 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------------|--|
| XD10 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | | |
| XD11 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | | |
| XD12 | 2 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | | |
| XD13 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | | |
| XD14 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | | |
| XD15 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | | |
| XD16 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | | |
| XD17 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | | |
| XD18 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | | |
| XD19 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | | |
| XD20 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | | |
| ΣNRS | 68 | 69 | 73 | 69 | 70 | 69 | 72 | 74 | 67 | 72 | 703 | |
| ΣNRS_i | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 1000 | |
| P(%) | 68 | 69 | 73 | 69 | 70 | 69 | 72 | 74 | 67 | 72 | 70.3 | |

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma NRS}{\Sigma NRS_i} \times 100\% \\
 &= \frac{703}{1000} \times 100\% \\
 &= 70,3\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang melibatkan 20 responden siswa kelas XD SMA Negeri 1 Ngaglik, diperoleh persentase penilaian sebesar **70%** dengan kategori **menarik**.

HASIL TINGKAT MOTIVASI

Untuk mengukur tingkat motivasi tersebut, digunakan angket yang disusun berdasarkan Model ARCS yang dikembangkan oleh John M. Keller. Model ini menekankan empat komponen utama, yaitu *Attention* (perhatian siswa terhadap rangsangan pembelajaran), *Relevance* (keterkaitan materi dengan kebutuhan dan pengalaman siswa), *Confidence* (kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan belajar), serta *Satisfaction* (kepuasan yang dirasakan siswa setelah memperoleh hasil belajar). Dengan menggunakan kerangka ARCS, angket motivasi belajar ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana media pembelajaran, khususnya *pop up book digital*, dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Data angket motivasi dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif, berikut instrumen angket motivasi peserta didik:

Tabel 6 Instrumen Pernyataan Angket Motivasi

| No | Pernyataan | Sangat Tidak Setuju (1) | Tidak Setuju (2) | Netral / Ragu-ragu (3) | Setuju (4) | Sangat Setuju (5) |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|------------------|------------------------|------------|-------------------|
| 1 | Media <i>pop up book digital</i> membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran. | | | | | |
| 2 | Tampilan visual dan | | | | | |

| | | | | | | |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| | animasi dalam <i>pop up book digital</i> menarik perhatian saya. | | | | | |
| 3 | Saya merasa lebih bersemangat belajar ketika guru menggunakan <i>pop up book digital</i> . | | | | | |
| 4 | Saya tidak mudah bosan saat pembelajaran menggunakan <i>pop up book digital</i> . | | | | | |
| 5 | Isi materi dalam <i>pop up book digital</i> sesuai dengan kebutuhan saya sebagai peserta didik. | | | | | |
| 6 | Saya merasa materi yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari. | | | | | |
| 7 | <i>Pop up book digital</i> membantu saya memahami keterkaitan antara teori dan praktik. | | | | | |
| 8 | Saya merasa media ini mendukung pencapaian tujuan belajar saya. | | | | | |
| 9 | Saya lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan setelah belajar dengan <i>pop up book digital</i> . | | | | | |
| 10 | Media ini membuat saya yakin dapat menyelesaikan tugas dengan baik. | | | | | |
| 11 | Saya merasa lebih mudah memahami materi sehingga meningkatkan rasa percaya diri. | | | | | |
| 12 | Saya yakin dapat mencapai hasil belajar yang baik dengan bantuan <i>pop up book</i> | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| | <i>digital.</i> | | | | | |
| 13 | Saya merasa puas setelah belajar menggunakan <i>pop up book digital.</i> | | | | | |
| 14 | Saya senang dengan cara penyajian materi melalui media ini. | | | | | |
| 15 | Saya merasa pengalaman belajar lebih menyenangkan dengan <i>pop up book digital.</i> | | | | | |

Berikut presentase dan kategorisasi dari angket motivasi peserta didik:

Tabel 7 Kategorisasi Angket Motivasi Peserta Didik

| Skala | Pesentase % | Kategori |
|-------|-------------|---------------|
| 5 | 81–100% | Sangat Tinggi |
| 4 | 61–80% | Tinggi |
| 3 | 41–60% | Sedang |
| 2 | 21–40% | Rendah |
| 1 | 0–20% | Sangat Rendah |

Berikut hasil uji dan analisisnya:

Tabel 8 Hasil Uji Responden Angket Motivasi

| Subjek Siswa | Pernyataan Butir Instrumen | | | | | | | | | | | | | | | Nilai Rata - Rata | Ket |
|--------------|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------------------|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| XB1 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | Tinggi | |
| XB2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | | |
| XB3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | | |
| XB4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | | |
| XB5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | | |
| XB6 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | | |
| XB7 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | | |
| XB8 | 2 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 5 | | |
| XB9 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | | |
| XB10 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 4 | | |
| XB11 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | | |
| XB12 | 2 | 4 | 3 | 5 | 2 | 3 | 2 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | | |
| XB13 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | | |
| XB14 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|
| XB15 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | |
| XB16 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 2 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 2 | |
| XB17 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | |
| XB18 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | |
| XB19 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | |
| XB20 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | |
| XB21 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | |
| XB22 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | |
| XB23 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 2 | |
| XB24 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | 2 | |
| XB25 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | |
| XB26 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | |
| XB27 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 2 | |
| XB28 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 4 | |
| XB29 | 2 | 3 | 4 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 5 | |
| XB30 | 3 | 5 | 2 | 3 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 2 | 3 | |
| $\sum NR$ | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 96 | 11 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 1577 |
| S | 5 | 5 | 6 | 3 | 2 | 5 | 9 | 4 | | 6 | 6 | 4 | 8 | 4 | 4 | |
| $\sum NR$ | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 2250 |
| Si | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| $P(\%)$ | 70 | 70 | 71 | 69 | 68 | 70 | 73 | 69 | 64 | 77 | 71 | 69 | 72 | 69 | 69 | 70% |

Setelah data kuantitatif diperoleh melalui angket motivasi seperti yang ditampilkan pada tabel di atas, angket diatas kemudian dianalisis dengan menghitung persentase untuk melihat bagaimana motivasi peserta didik terhadap media pembelajaran *pop up book*. Berikut cara menghitung presentasinya:

$$P = \frac{\sum NRS}{\sum NRSi} \times 100\%$$

$$= \frac{1577}{2250} \times 100\%$$

$$= 70\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase keseluruhan sebesar **70%**. Jika merujuk pada tabel kategori motivasi siswa, skor ini termasuk dalam klasifikasi kategorisasi **tinggi**.

HASIL PENGARUH MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR

Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media *Pop Up Book*. Tes ini dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan pada kelas XA SMA Negeri 1 Ngaglik Sleman. Hasil *pre-test* digunakan sebagai gambaran kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan, sedangkan hasil *post-test* mencerminkan pencapaian setelah pembelajaran dengan media *Pop Up*

Book. Perbandingan antara kedua data tersebut menjadi dasar untuk menilai pengaruh media *Pop Up Book* terhadap peningkatan hasil belajar. Uji T Sampel Berpasangan atau *Paired Sample t-test* yang digunakan dalam menguji pengaruh media *pop up book* terhadap hasil belajar. *Paired sample t-test* digunakan untuk melihat apakah ada perubahan yang nyata setelah suatu perlakuan, dengan cara membandingkan hasil sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Sampel kelas yang berikan perlakuan adalah kelas XA, berikut hasil *pre test* dan *post test* nya.

Tabel 9 Nilai Pretest dan Posttest XA

| Subjek | Nilai Pretest | Nilai Posttest |
|--------|---------------|----------------|
| XA1 | 58 | 75 |
| XA2 | 72 | 80 |
| XA3 | 72 | 85 |
| XA4 | 46 | 60 |
| XA5 | 58 | 75 |
| XA6 | 58 | 70 |
| XA7 | 58 | 65 |
| XA8 | 26 | 50 |
| XA9 | 30 | 55 |
| XA10 | 40 | 60 |
| XA11 | 78 | 85 |
| XA12 | 58 | 75 |
| XA13 | 42 | 60 |
| XA14 | 58 | 70 |
| XA15 | 64 | 80 |
| XA16 | 56 | 70 |
| XA17 | 58 | 75 |
| XA18 | 24 | 50 |
| XA19 | 40 | 60 |
| XA20 | 64 | 80 |
| XA21 | 76 | 90 |
| XA22 | 56 | 70 |
| XA23 | 50 | 70 |
| XA24 | 30 | 55 |
| XA25 | 28 | 50 |
| XA26 | 68 | 80 |
| XA27 | 50 | 70 |
| XA28 | 70 | 70 |
| XA29 | 46 | 65 |
| XA30 | 48 | 65 |
| XA31 | 60 | 75 |
| XA32 | 84 | 80 |
| XA33 | 62 | 75 |
| XA34 | 62 | 80 |
| XA35 | 60 | 75 |

| | | |
|-----------|----|----|
| Rata-Rata | 55 | 70 |
|-----------|----|----|

Berikut hasil analisis nya:

Tabel 10 Hasil Analisis Paired Samples Statistic

| <i>Paired Samples Statistics</i> | | | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------|--|-------------|----------|-----------------------|------------------------|
| | | | <i>Mean</i> | <i>N</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Std. Error Mean</i> |
| <i>Pair 1</i> | Sebelum diberikan Perlakuan | | 54.5714 | 35 | 15.15855 | 2.56226 |
| | Setelah diberikan Perlakuan | | 70.0000 | 35 | 10.50210 | 1.77518 |

Kolom *mean* menunjukkan skor rata-rata hasil belajar baik itu *pre test* sebesar 54.5 atau dibulatkan jadi 55 dan *post test* sebesar 70. Sedangkan kolom *N* menunjukkan jumlah data sebanyak 35. Pada kolom *Std. Deviation* menunjukkan koefisien standar deviasi atau simpang baku, sebesar 15.158 sebelum diberikan perlakuan, dan sebesar 10.502 setelah diberikan perlakuan. Kolom *Std. Error Mean* ini merupakan besaran koefisien *error* dari data yang digunakan, untuk mengetimasi besarnya rata-rata populasi yang diperkirakan dari sampel. Dari *Std. Error Mean* tersebut maka besarnya skor rata-rata populasi dapat diperkirakan, sebesar 1.775 setelah diberikan perlakuan dan sebesar 2.562 sebelum perlakuan.

Tabel 11 Hasil Analisis Paired Samples Correlations

| <i>Paired Samples Correlations</i> | | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--|----------|--------------------|-------------|
| | | | <i>N</i> | <i>Correlation</i> | <i>Sig.</i> |
| <i>Pair 1</i> | Sebelum diberikan Perlakuan & Setelah diberikan Perlakuan | | 35 | .939 | .001 |

Pada kolom *Correlation* terdapat nilai sebesar 0.939 yang menunjukkan koefisien korelasi antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai *p-value* sebesar $0.001 < (\text{lebih kecil daripada}) 0.05$, sehingga korelasi tersebut signifikan. Dengan demikian, terdapat hubungan yang sangat kuat dan konsisten antara kedua kondisi.

Tabel 12 Hasil Analisis Paired Samples Test

| <i>Paired Samples Test</i> | | | | | | | | | |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------------------------------|--------------|----------|-----------|------------------------|
| | | <i>Paired Differences</i> | | | | | <i>t</i> | <i>df</i> | <i>Sig. (2-tailed)</i> |
| | | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Std. Error Mean</i> | <i>95% Confidence Interval of the Difference</i> | | | | |
| | | | | | <i>Lower</i> | <i>Upper</i> | | | |
| <i>Pair 1</i> | Sebelum diberikan Perlakuan - Setelah diberikan Perlakuan | -15.42857 | 6.42278 | 1.08565 | -17.63487 | 13.22227 | -14.211 | 34 | .001 |

Rata-rata perbedaan skor antara sebelum dan sesudah perlakuan adalah sebesar -15.42857 dengan standar deviasi 6.42278 dan *standard error mean* 1.08565. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berada pada rentang -17.63487 hingga -13.22227. Nilai uji t yang diperoleh adalah -14.211 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 34. Nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) adalah 0.001. Jadi dapat di simpulkan bahwa **terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*post test*)**. Karena $p\text{-value} = 0.001 < 0.05$, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh nyata terhadap hasil. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan terbukti efektif meningkatkan skor hasil belajar.

PEMBAHASAN

1. Respon Peserta Didik terhadap *Pop Up Book Digital*

Respon peserta didik terhadap media *pop up book digital* menunjukkan hasil yang sangat positif dan konsisten pada dua tahap uji coba. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa kelas XC, diperoleh persentase respon sebesar **95,3%** dengan kategori “**sangat menarik**”. Angka ini menegaskan bahwa hampir seluruh siswa merasa media ini memiliki tampilan visual yang memikat, animasi yang membuat fokus meningkat, serta efek tiga dimensi yang menjadikan materi lebih jelas dan mudah dipahami. Pernyataan angket seperti “media *pop up book digital* memiliki tampilan yang menarik perhatian saya” dan “saya merasa senang ketika membuka halaman *pop up book digital*” memperoleh skor tinggi, menunjukkan keterlibatan emosional siswa yang kuat.

Pada uji coba lapangan terbatas dengan 20 siswa kelas XD, persentase respon mencapai **70,3%** dengan kategori “**menarik**”. Walaupun lebih rendah dibandingkan kelompok kecil, hasil ini tetap menunjukkan penerimaan positif dari mayoritas siswa. Variasi skor antar responden memperlihatkan adanya perbedaan preferensi individu, namun secara umum siswa menilai media ini lebih kreatif dibandingkan media pembelajaran lain, serta berharap agar digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya.

Jika ditinjau dari aspek keterlibatan, media *pop up book digital* berhasil menumbuhkan rasa penasaran siswa untuk membuka halaman demi halaman, sehingga mendorong mereka lebih aktif mengikuti alur pembelajaran. Dari aspek persepsi, siswa menilai media ini berbeda dari metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya stimulus visual dan interaktif dalam membangun minat serta perhatian peserta didik.

Dengan demikian, respon positif yang ditunjukkan baik pada uji coba kelompok kecil maupun terbatas menjadi bukti bahwa media *pop up book digital* layak diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah. Media ini tidak hanya meningkatkan kemenarikan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada keterlibatan emosional dan kognitif siswa, yang pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas media inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Motivasi Belajar Siswa dengan *Pop Up Book Digital*

Implementasi media *pop up book digital* dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Ngaglik Sleman terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil angket motivasi yang disusun dengan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), diperoleh persentase keseluruhan sebesar **70%** yang termasuk dalam kategori motivasi **tinggi**.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasakan adanya peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media tersebut. Dari aspek perhatian, tampilan visual dan animasi dalam *pop up book digital* berhasil menarik fokus siswa sehingga mereka lebih terpusat pada materi yang diajarkan dan tidak mudah bosan. Dari aspek relevansi, siswa menilai isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan mereka serta relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna dan kontekstual.

Dari aspek kepercayaan diri, siswa merasa lebih yakin dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas karena materi disajikan dengan cara yang jelas dan menarik, sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam mencapai tujuan belajar. Sementara itu, dari aspek kepuasan, siswa merasa senang dan puas dengan pengalaman belajar menggunakan *pop up book digital*, bahkan berharap media ini digunakan kembali dalam pembelajaran berikutnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *pop up book digital* efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, serta mendukung tercapainya tujuan penelitian untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media inovatif.

3. Pengaruh *Pop Up Book Digital* terhadap Hasil Belajar

Penggunaan media *Pop Up Book digital* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai dari 54,57 (yang dibulatkan menjadi 55) pada *pre-test* menjadi 70,00 pada *post-test* setelah perlakuan diberikan. Peningkatan tersebut tidak hanya mencerminkan bertambahnya penguasaan materi, tetapi juga diikuti dengan penurunan standar deviasi dari 15,158 menjadi 10,502, yang berarti hasil belajar siswa menjadi lebih konsisten dan merata.

Analisis korelasi antara nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan angka 0,939 dengan signifikansi 0,001, menandakan adanya hubungan yang sangat kuat dan konsisten antara kedua kondisi. Lebih lanjut, hasil uji *Paired Sample t-test* memperlihatkan nilai t sebesar -14,211 dengan *p-value* 0,001, jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Temuan ini menegaskan bahwa perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan bukanlah kebetulan, melainkan efek nyata dari penggunaan *Pop Up Book digital*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka kesimpulan tentang: Implementasi Media *Pop Up Book Digital* untuk Mengetahui Motivasi Belajar dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Ngaglik

Sleman, dapat disimpulkan seperti berikut ini:

1. Respon peserta didik terhadap kemenarikan media *pop up book digital*
 Respon siswa menunjukkan hasil yang sangat positif. Pada uji coba kelompok kecil (6 siswa kelas XC), diperoleh persentase respon sebesar **95,3%** dengan kategori “sangat menarik”. Sedangkan pada uji coba lapangan terbatas (20 siswa kelas XD), persentase respon mencapai **70,3%** dengan kategori “menarik”. Data ini menegaskan bahwa media *pop up book digital* memiliki tampilan visual, animasi, dan efek tiga dimensi yang mampu menarik perhatian, menumbuhkan rasa penasaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.
2. Tingkat motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media *pop up book digital*
 Hasil angket motivasi dengan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) menunjukkan persentase keseluruhan sebesar **70%**, yang termasuk kategori motivasi tinggi. Media *pop up book digital* berhasil meningkatkan fokus siswa (*attention*), memberikan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari (*relevance*), menumbuhkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan (*confidence*), serta menghadirkan kepuasan belajar (*satisfaction*). Dengan demikian, media ini efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.
3. Pengaruh penggunaan media *pop up book digital* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Ngaglik Sleman
 Penggunaan media *pop up book digital* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar. Nilai rata-rata siswa meningkat dari **54,57 (atau dibulatkan 55)** pada *pre-test* menjadi **70,00** pada *post-test*. Selain itu, standar deviasi menurun dari **15,158** menjadi **10,502**, menunjukkan hasil belajar yang lebih konsisten dan merata. Analisis korelasi antara nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar **0,939** dengan signifikansi **0,001**, serta hasil uji *Paired Sample t-test* dengan nilai $t = -14,211$ dan $p\text{-value} = 0,001 (<0,05)$, menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar bukan kebetulan, melainkan efek nyata dari penggunaan media *pop up book digital*.

Rekomendasi penelitian ini menekankan urgensi pemanfaatan media *pop up book digital* sebagai inovasi pedagogis dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi yang cenderung dianggap kompleks atau kurang menarik, dengan catatan integrasinya perlu disertai penerapan metode pembelajaran aktif agar peserta didik tidak sekadar terstimulasi secara visual, melainkan juga terdorong untuk berpartisipasi dalam diskusi, analisis, dan refleksi kritis. Bagi siswa, media ini diharapkan berfungsi sebagai sarana belajar mandiri yang memperdalam pemahaman sekaligus menumbuhkan sikap aktif dan kritis melalui keterkaitan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari. Pada tingkat institusi, sekolah disarankan mendukung implementasi media inovatif ini dengan penyediaan infrastruktur memadai seperti perangkat komputer, proyektor, dan akses internet serta menjadikannya bagian dari program pengembangan kualitas pembelajaran secara

berkelanjutan. Adapun bagi peneliti berikutnya, ruang lingkup kajian perlu diperluas ke materi sejarah lain dengan jumlah sampel dan cakupan uji coba yang lebih besar, sehingga efektivitas media *pop up book digital* dapat diuji secara lebih komprehensif, representatif, dan memiliki potensi generalisasi yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran sejarah kontekstual, kreatif, menyenangkan di kelas dengan “power director” bagi generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64-81.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian mixed method research untuk disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010-8025.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Harahap, A. (2018). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Keterampilan Proses Sains Melalui Metode Outdoor Study. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, 1, 33-38.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi aplikasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70-73.
- Lestari, D. A., & Farhurohman, O. (2020). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Serang. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12(2), 155-166.
- Nasution, F. H., Jailani, M. S., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (mixed-methods) dalam praktis penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 251-256.
- Prihastuti, L., Fitriyani, S., Romadhon, F. H., Pratiwi, D. R., & Prayitno, H. J. (2021). Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 21-30.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kreativitas guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 6(1), 81-96.
- Sunarti, S. (2020). Metode mengajar kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129-137.