

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam rangka untuk membantu perkembangan potensi peserta didik guna memiliki kompetensi-kompetensi atau kemampuan yang diharapkan oleh keluarga, masyarakat, bangsa, dan agamanya. Adapun kompetensi-kompetensi tersebut, adalah: 1) memiliki keberagamaan yang kuat dan kokoh; 2) dapat mengendalikandirinya; 3) memiliki kepribadian yang kokoh; 4) memiliki kecerdasan; 5) berakhlak mulia dan 7) mempunyai keterampilan (Tafsir, 2009). Sedangkan pendidikan menurut Anwar (2018) merupakan usaha yang dilakukan oleh orang dewasa (pendidik) dalam membimbing, mengarahkan dan mendewasakan manusia (anak didik/ murid) untuk mencapai kedewasaan. Sementara Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Merujuk pada kutipan mengenai pengertian pendidikan di atas, dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Sehingga tujuan tersebut dapat membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi terhadap kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berbicara pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru (Saefuddin, 2014). Penyelenggaraan proses pembelajaran di MI merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami dan mengamalkan hukum islam yang kemudian menjadi dasar terhadap pandangan hidup peserta didik dalam berkehidupan.

Dalam terminologi Alquran dan As-Sunnah, *fiqh* adalah pengetahuan yang luas dan mendalam mengenai perintah-perintah dalam realitas Islam dan tidak memiliki relevansi khusus dengan bagian ilmu tertentu. Akan tetapi, dalam terminologi ulama, istilah *fiqh* secara khusus di terapkan pada pemahaman yang mendalam atas hukum-hukum Islam (Hamid & Saebani, 2015). Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari proses belajar mengajar, belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Proses belajar di sekolah adalah proses yang sifatnya kompleks, menyeluruh, dan berkesinambungan. Banyak komponen dapat mendukung proses pembelajaran agar terselenggara dengan efektif. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai (Saefudin, 2014). Salah satu yang akan diterapkan dalam penelitian ini yakni media *Pop-Up Book*.

Media *Pop-Up Book* adalah buku timbul, dimana ketika halaman buku dibuka gambar dapat bergerak sehingga buku tersebut menarik perhatian dan menumbuhkan rasa penasaran pada diri siswa. Menurut Muktiono (2003: 65) media *Pop-Up Book* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat ditegakan serta membentuk objek-objek yang dapat bergerak dan memberikan efek yang menakjubkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di MI Al-Misbah Cipadung Bandung, diperoleh informasi melalui wawancara dengan guru kelas bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fikih Pokok bahasan haji masih banyak yang di bawah KKM, masih ada peserta didik yang mendapat nilai ulangan di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65 dengan persentasi sekitar 60%. Selain itu peneliti juga mengamati proses pembelajaran di MI Al-Misbah Cipadung Bandung khususnya di kelas V, peneliti melihat masih banyak peserta didik yang bermain-main saat proses belajar mengajar diantaranya: 1) masih banyak peserta didik yang saling sikut dengan teman sebelahnya dan, 2) masih ada peserta didik yang mengobrol saat proses belajar mengajar. Peneliti juga mendapatkan informasi dari guru kelas bahwa pembelajaran di MI Al-Misbah Cipadung Bandung masih menggunakan media yang kurang sesuai dengan pembelajaran, sehingga memungkinkan menjadi salah satu faktor hasil belajar peserta didik menjadi kurang.

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik salah satunya apabila media pembelajaran yang digunakan betul-betul tepat menggunakan penerapan media antara lain untuk memperlancar pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dari sekian banyak media pembelajaran yang ditawarkan oleh beberapa pakar pendidikan, tidak semuanya dapat diaplikasikan pada setiap pelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut guru harus menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi melalui pengamatan

didapatkan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik, diduga diakibatkan oleh kurang inovatifnya media yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas, sehingga berpengaruh pada pemahaman siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM. Sehingga media *Pop Up Book* ditawarkan sebagai solusi agar peserta didik termotivasi dan aktif saat pembelajaran. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Berdasarkan masalah tersebut, maka dianggap perlu untuk mengadakan penelitian mengenai Pengaruh Media *Pop-up Book* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran fikih materi pokok haji. Pada penelitian ini digunakan media gambar sebagai pembanding, yang di terapkan pada kelas kontrol.

Media gambar pada dasarnya digunakan agar membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran, menurut (Astuti, 2015) media gambar adalah segala sesuatu gambar yang didapatkan dari berbagai sumber yang dapat menyalurkan pesan kepada peserta didik, diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai alat bentuk dalam proses pembelajaran, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun judul penelitian yang diambil yaitu " Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Pokok Bahasan Haji Antara yang Menggunakan Media *Pop-Up Book* dan Media Gambar" (*Quasi Eksperimen* pada siswa kelas V MI Al-Misbah Cipadung Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran fikih pokok bahasan haji pada siswa kelas V Mi Al-Misbah Cipadung Bandung?

2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa yang dengan menggunakan media *Pop Up Book* pada mata pelajaran fikih pokok bahasan haji pada siswa kelas V MI Al-Misbah Cipadung Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas yang menggunakan media *Pop-Up Book* dengan kelas yang menggunakan media gambar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran fikih pokok bahasan haji pada siswa kelas V Mi Al-Misbah Cipadung Bandung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media *Pop Up Book* pada mata pelajaran fikih pokok bahasan haji pada siswa kelas V MI Al-Misbah Cipadung Bandung
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas yang menggunakan media *Pop-Up Book* dengan kelas yang menggunakan media gambar

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi teoritis dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai penerapan media *Pop Up Book* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan pengembangan bagi penelitian-penelitian di masa yang akan datang pada bidang permasalahan yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik dalam memilih media dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, dapat melatih diri untuk belajar mandiri dan ikut berperan aktif disetiap pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.
- c. Bagi peneliti, sebagai masukan dan juga untuk menambah pengalaman dalam bidang pendidikan tentang penerapan media *Pop Up Book* yang dapat digunakan sebagai bekal dalam kegiatan pembelajaran disekolah nantinya.
- d. Bagi lembaga yang bersangkutan, sebagai referensi dalam kegiatan penelitian dan sumbangan pemikiran bagi peningkatan mutu pendidikan terutama dalam pembelajaran fikih.

E. Kerangka Berfikir

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara *harviah* berarti tengah, perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Rosyidah, 2009:1). Sedangkan menurut Kustandi (2011: 8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Pop Up Book menurut Taylor dan Bluemel dalam Desta Setyawan (2013: vol. 22) adalah “mechanical, movable books, [that] unfold and rise from the page to our surprice and delight.” menurut Taylor dan Bluemel *Pop-Up Book* adalah konstruksi, pergerakan buku yang muncul dari halaman yang membuat kita terkejut dan menyenangkan.

Pop-Up Book identik dengan anak-anak dan mainan, namun benda ini dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang baik. Sedangkan menurut

(Hanifah, 2014) *Pop-Up Book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, disamping itu *pop-up book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* adalah buku tiga dimensi yang di dalamnya terdapat lipatan gambar dan terlihat muncul (timbul) dari halaman ke halaman dengan menyertakan kejutan-kejutan berupa gambar yang bisa meningkatkan keingintahuan siswa, sehingga siswa lebih aktif dan hasil belajar kognitifnya pun akan meningkat.

Adapun langkah-langkah penggunaan media *Pop-Up Book* dalam proses pembelajaran menurut (Fauzi, 2018) yaitu:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.
2. Guru menunjukkan media *pop-up* materi haji kepada siswa di depan kelas
3. Guru membagikan media *pop-up* kepada tiap kelompok siswa
4. Siswa dengan intruksi guru bersama-sama membuka tiap halaman *pop-up* dengan hati-hati
5. Siswa mengamati gambar yang terdapat pada media *pop-up*
6. Siswa mengerjakan lembar kerja secara berkelompok
7. Siswa bersama guru mengulas isi tiap halaman *pop-up* dan memberikan kesempatan kepada siswa bertanya
8. Siswa mempresentasikan lembar kerja tiap kelompok ke depan kelas
9. Evaluasi.

Dalam penelitian ini digunakan media gambar sebagai pembanding, Media gambar masuk ke dalam kategori media berbasis visual, (Anitah, 2014) menyatakan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, jenis media ini sering digunakan oleh guru-guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik (Siregar, 2017) segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide dan lain-lain. Diantara media pembelajaran

yang tersedia, media gambar adalah media yang paling umum dipakai hal itu di karenakan peserta didik lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar di buat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media pembelajaran yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi, yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa.

Adapun langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran menurut Kosasih (2007), diantaranya:

1. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa
2. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
3. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar
4. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa satu persatu
5. Guru memberikan tugas kepada siswa.

Merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Kosasih (2007), maka dapat ditafsirkan sebagai berikut, bahwa dalam menerapkan media gambar dalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan siswa sehingga tidak terjadi ketidak sesuaian antara gambar yang di tampilkan dengan taraf pertumbuhan dan perkembangan siswa. Agar gambar yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran terlihat jelas, guru harus menampilkan gambar kepada siswa di depan kelas kemudian menerangkan pelajaran dengan menggunakan media gambar.

Setelah siswa diberikan materi dengan menggunakan media gambar, guru memberikan stimulus kepada siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada beberapa siswa, pertanyaan tersebut berkaitan dengan materi yang di tampilkan pada gambar, setelah siswa merespon dengan aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru kemudian guru memberikan tugas kepada siswa sebagai tindak lanjut untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi

yang di ajarkan. Kegiatan tersebut dilakukan agar guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi ajar dan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa.

Menurut Slameto (2010) memaparkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar seperti (faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan), adapun faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu seperti (faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat). Adapun menurut Hayati (2013) hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam proses pembelajaran di sekolah meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan atau ranah cipta; aspek afektif meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap, mental, perasaan, dan kesadaran atau ranah rasa; dan aspek psikomotor meliputi perubahan-perubahan dalam bentuk tindakan motorik atau ranah.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa, yang meliputi enam indikator, yaitu:

Anderson & Krathwohl (2001) mengklasifikasikan dimensi proses berpikir sebagai berikut:

Tabel 1.1 Dimensi Proses Berfikir

<i>HOTS</i>	Mengkreasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkreasi ide/gagasan sendiri. • Kata kerja mengkonstruksi, desain, kreasi, mengembangkan, menulis, memformulasikan.
	Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil keputusan sendiri. • Kata kerja, evaluasi, menilai, menyanggah, memutuskan, memilih, mendukung.
	Menganalisis	<ul style="list-style-type: none"> • Menspesifikasi aspek-aspek/elemen • Kata kerja: membandingkan, memeriksa,

		mengkritisi, menguji.
<i>MOTS</i>	Mengaplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan informasi pada domain berbeda • Kata kerja: menggunakan, mendemonstrasikan, mengilustrasikan, mengoperasikan.
<i>LOTS</i>	Memahami	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ide/konsep • Kata kerja: menjelaskan, mengklasifikasi, menerima, melaporkan
	Mengetahui	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali • Kata kerja: mengingat, mendaftar, mengulang, menirukan.

Sumber: Anderson & Krathwohl (2001)

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa kata kerja operasional (KKO) yang sama namun berada pada ranah yang berbeda. Perbedaan penafsiran ini sering muncul ketika guru menentukan ranah KKO yang akan digunakan dalam penulisan indikator soal. Untuk meminimalkan permasalahan tersebut, Puspendik (2015) mengklasifikasikannya menjadi 3 level kognitif sebagaimana digunakan dalam kisi-kisi UN sejak tahun pelajaran 2015/2016. Pengelompokan level kognitif tersebut yaitu: 1) pengetahuan dan pemahaman (level 1), 2) aplikasi (level 2), dan 3) penalaran (level 3). Berikut dipaparkan secara singkat penjelasan untuk masing-masing level tersebut.

1. Pengetahuan dan Pemahaman (Level 1)

Level kognitif pengetahuan dan pemahaman mencakup dimensi proses berpikir mengetahui (C1) dan memahami (C2). Ciri-ciri soal pada level 1 adalah mengukur pengetahuan faktual, konsep, dan prosedural. Bisa jadi soal-soal pada level 1 merupakan soal kategori sukar, karena untuk menjawab soal tersebut peserta didik harus dapat mengingat beberapa rumus atau peristiwa, menghafal definisi, atau menyebutkan langkah-langkah (prosedur) melakukan sesuatu.

Contoh KKO yang sering digunakan adalah: menyebutkan, menjelaskan, membedakan, menghitung, mendaftar, menyatakan, dan lain-lain.

2. Aplikasi (Level 2)

Soal-soal pada level kognitif aplikasi membutuhkan kemampuan yang lebih tinggi daripada level pengetahuan dan pemahaman. Level kognitif aplikasi mencakup dimensi proses berpikir menerapkan atau mengaplikasikan (C3). Ciri-ciri soal pada level 2 adalah mengukur kemampuan: a) menggunakan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural tertentu pada konsep lain dalam mapel yang sama atau mapel lainnya; atau b) menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural tertentu untuk menyelesaikan masalah kontekstual (situasi lain). Bisa jadi soal-soal pada level 2 merupakan soal kategori sedang atau sukar, karena untuk menjawab soal tersebut peserta didik harus dapat mengingat beberapa rumus atau peristiwa, menghafal definisi/konsep, atau menyebutkan langkah-langkah (prosedur) melakukan sesuatu.

3. Penalaran (Level 3)

Level penalaran merupakan level kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), karena untuk menjawab soal-soal pada level 3 peserta didik harus mampu mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural serta memiliki logika dan penalaran yang tinggi untuk memecahkan masalah-masalah kontekstual (situasi nyata yang tidak rutin). Level penalaran mencakup dimensi proses berpikir menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6). Pada dimensi proses berpikir menganalisis (C4) menuntut kemampuan peserta didik untuk menspesifikasi aspek-aspek/elemen, menguraikan, mengorganisir, membandingkan, dan menemukan makna tersirat. Pada dimensi proses berpikir mengevaluasi (C5) menuntut kemampuan peserta didik untuk menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan atau menyalahkan.

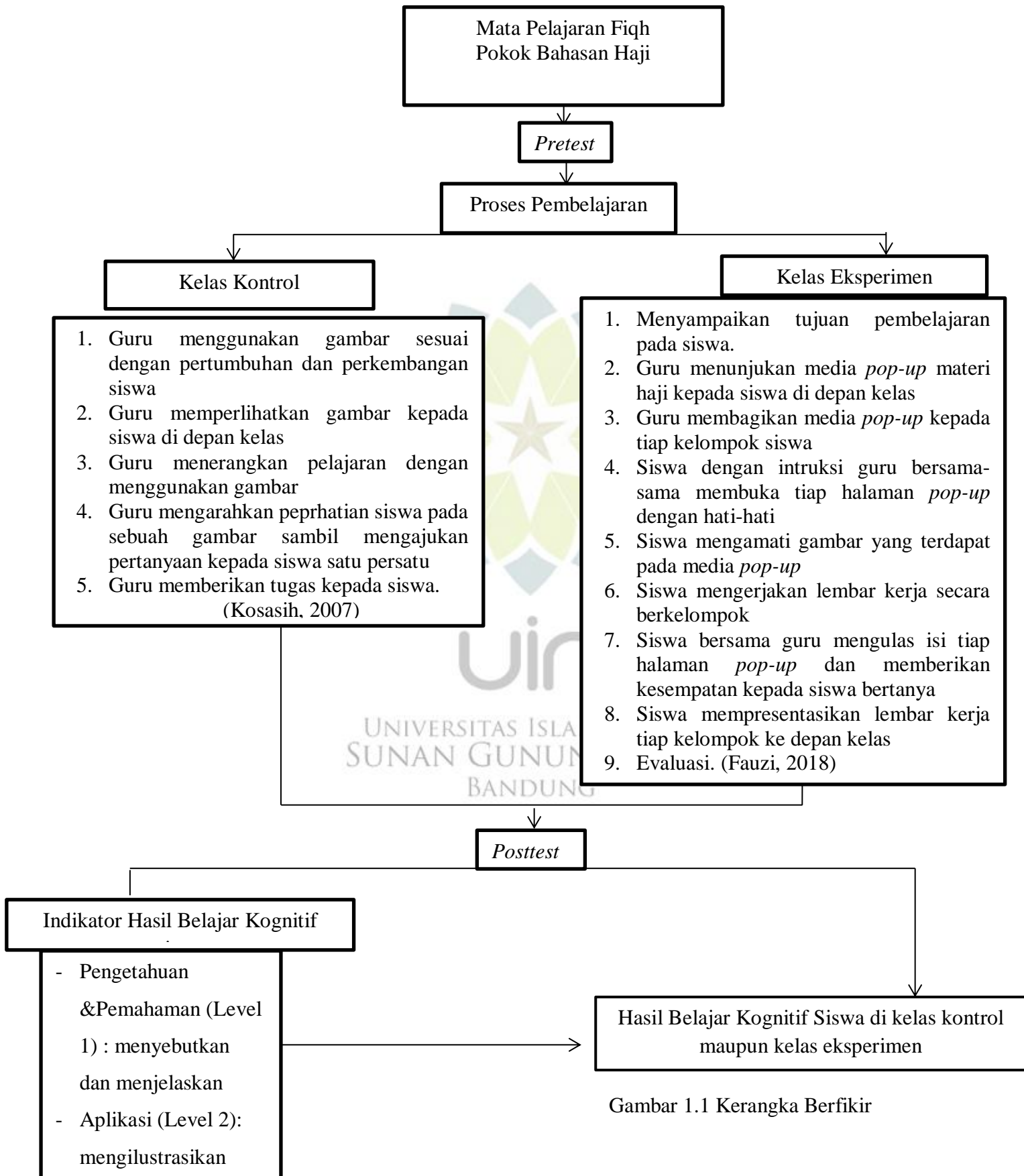
Sedangkan pada dimensi proses berpikir mengkreasi (C6) menuntut kemampuan peserta didik untuk merancang, membangun, merencanakan,

memproduksi, menemukan, memperbaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah. Soal-soal pada level penalaran tidak selalu merupakan soal-soal sulit.

Dalam penelitian ini hasil belajar kognitif diarahkan kepada kemampuan siswa pada level 1 (*Lots*) dan level 2 (*Mots*) yaitu mengetahui, memahami dan mengaplikasi dengan kata kerja operasional yang digunakan dalam indikator yaitu menyebutkan, menjelaskan dan mengilustrasikan. Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen, sehingga dalam pelaksanaannya akan dilakukan pada dua kelas yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu di kelas V (lima) A dan B. Kelas A dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas B di jadikan sebagai kelas eksperimen, sehingga media yang di gunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas A dan B akan berbeda.

Kelas yang di jadikan sebagai kelas eksperimen yaitu (kelas B) dengan menggunakan media *Pop-Up Book* sebagai fokus utama penelitian ini, sedangkan kelas kontrol (kelas A) akan menggunakan media gambar sebagai pelengkap proses pembelajaran dan pembandingan media *Pop-up Book*, sehingga media *Pop-up Book* yang diterapkan dalam proses pembelajaran akan lebih teruji kelayakannya. Media gambar telah sering di gunakan dalam proses pembelajaran, baik di kelas rendah maupun kelas tinggi, sehingga peneliti tertarik memasukan media gambar pada kelas kontrol.

Uraian mengenai kerangka pemikiran dapat diilustrasikan pada pradigma sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan-rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2014).

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media *Pop-Up Book* dengan yang menggunakan media konvensional.

Adapun proses pengujian di tempuh dengan cara menguji hipotesis nol (H_0) dengan ketentuan tolak H_0 apabila t hitung $>$ t tabel pada tingkat signifikansi 95% sedangkan dalam keadaan sebaliknya H_0 diterima. Secara statistik kedua hipotesis tersebut diilustrasikan sebagai berikut:

$$H_0 : X_A = X_B$$

$$H_1 : X_A \neq X_B$$

Ket:

X_A : Hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media *Pop-Up Book*

X_B : Hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media konvensional.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan saat ini memiliki keterkaitan atau relevansi dengan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan diantaranya :

1. Pengembangan media pembelajaran konvensional *Pop Up Book* materi pokok daur hidup untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalasan 1 oleh Maria Rikaria Andung Universitas Sanata Dharma. Penelitian ini merupakan penelitian

deskriptif, hasil dari penelitian ini yaitu media konvensional *Pop-up Book* pada tema peduli terhadap makhluk hidup dilingkungkanku untuk siswa kelas IV sekolah dasar memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Persamaan: Sama-sama menggunakan media *Pop-up Book* sebagai media yang diteliti dalam proses pembelajaran.

b. Perbedaan:

1) Metodologi: Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan metode quasi eksperimen.

2) Subjeknya:

a) Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Kalasan, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada V MI Al-Misbah.

b) Penelitian ini lebih mengacu pada pengembangan media *pop-Up Book* nya, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan mengacu pada hasil belajar kognitif siswa.

2. Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada pembelajaran matematika kelas II MI Ma'rif Bego Maguwoharjo Sleman Yogyakarta oleh Eli Sri Mulyati. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* ini telah memenuhi aspek kelayakan media dan kelayakan isi materi melalui proses validasi dari ahli media dan ahli materi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk pengembangan ini termasuk dalam kriteria baik dengan rerata skor 3,8 (kriteria baik) pada tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a. Persamaan: Sama-sama menggunakan media *Pop-up Book* sebagai media yang diteliti dalam proses pembelajaran.

b. Perbedaan

- 1) Metodologi: Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, sedangkan penelitian yang akan lakukan menggunakan metode quasi eksperimen.
- 2) Subjeknya:
 - a) Penelitian ini dilakukan di kelas II MI Ma'rif Bego Maguwoharjo, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di MI Al-Misbah kelas V.
 - b) Penelitian ini lebih mengacu pada pengembangan media *Pop-up Book* pada pembelajaran matematika, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan mengacu pada hasil belajar kognitif siswa.
3. Efektivitas media *pop-up Book* dalam meningkatkan kemampuan membaca cerita mata pelajaran bahasa indonesia kelas I sekolah dasar brawijaya smart school Malang oleh Canggih Devi Dijjar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada hasil pre test yang telah dilaksanakan baik dari kelas eksperimen maupun kontrol keduanya memiliki selisih hasil persentase, untuk kelas eksperimen 9,93% dan meningkat sebesar 13,7% dan hasil persentase untuk kelas kontrol 9,2% meningkat menjadi 10,7%.
 - a. Persamaan:
 - 1) Sama-sama menggunakan media *Pop-up Book* sebagai media yang diteliti dalam proses pembelajaran.
 - 2) Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen sama dengan metode penelitian yang akan saya gunakan.
 - b. Perbedaan:

Subjeknya:

 - 1) Penelitian ini dilakukan di kelas 1 SD Brawijaya Smart School Malang, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di MI Al-Misbah kelas V.
 - 2) Penelitian ini lebih mengacu pada peningkatan kemampuan membaca cerita siswa, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan mengacu pada hasil belajar kognitif siswa.