

**PENGARUH MEDIA *POP-UP BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**RIZKA AMELIA  
NPM 2213053156**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA *POP-UP BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Oleh

**RIZKA AMELIA**

Hasil belajar Pendidikan Pancasila merupakan tolok ukur keberhasilan yang krusial karena menjadi fondasi utama pembentukan karakter dan moral peserta didik sejak jenjang pendidikan dasar. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 1 Surabaya menjadi permasalahan pada penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila; (2) perbedaan hasil belajar peserta didik antara media *pop-up book* dibanding buku teks; (3) peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila berdasarkan skor *N-Gain*. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif *quasi experiment* dengan desain *non equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 66 peserta didik, dengan sampel meliputi peserta didik kelas III A (kelas kontrol) dan III B (kelas eksperimen) berjumlah 44 peserta didik yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) media *pop-up book* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh nilai  $F_{hitung} > F_{tabel} = (22,243 > 4,07)$  dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan persentase pengaruh (*R Square*) sebesar 52,7%; (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan uji-t dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,006 < 0,05$ ; (3) Nilai *N-Gain* kelas eksperimen (0,69) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,35) dengan selisih 0,34.

**Kata Kunci:** hasil belajar, pendidikan pancasila, *pop-up book*, kelas III, sekolah dasar

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF POP-UP BOOK MEDIA ON PANCASILA EDUCATION LEARNING OUTCOMES OF GRADE III STUDENTS AT ELEMENTARY SCHOOL

By

**RIZKA AMELIA**

Learning outcomes in Pancasila Education are an crucial indicator of educational success because they formed the primary foundation for students' character and moral development at the elementary level. The low learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 1 Surabaya become the main problem in this study. This study aimed to determine (1) the effect of pop-up book media on Pancasila Education learning outcomes; (2) the differences in student learning outcomes between of pop-up book media and textbooks; (3) the improvement in Pancasila Education learning outcomes based on the N-Gain score. This study used a quantitative quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population consisted of 66 students, while the sample included 44 students from class III A (non experimental class) and class III B (experimental class), selected through purposive sampling. The data analysis showed that (1) pop-up book media had a significant effect on students' learning outcomes, as indicated by  $F_{count} > F_{table}$  ( $22.243 > 4.07$ ), a significance value of  $0.000 < 0.05$ , and an effect size (R Square) of 52.7%; (2) there was a significant difference between the learning outcomes of the experimental and non experimental classes based on the t-test with a Sig. (2-tailed) value of  $0.006 < 0.05$ ; (3) The experimental class achieved a higher N-Gain score (0.69) than the non experimental class (0.35), with a difference of 0.34

**Keywords:** learning outcomes, pancasila education, pop-up book, grade III, elementary school

**PENGARUH MEDIA *POP-UP BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**RIZKA AMELIA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MEDIA *POP-UP BOOK*  
TERHADAP HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS  
III SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Rizka Ameilia**

No. Pokok Mahasiswa

: 2213053156

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing


Dosen Pembimbing I

  
**Ujang Efendi, M.Pd.I**  
NIP 198408202025211055

Dosen Pembimbing II

  
**Siti Nuraini, M.Pd.**  
NIP 199408042025212054

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

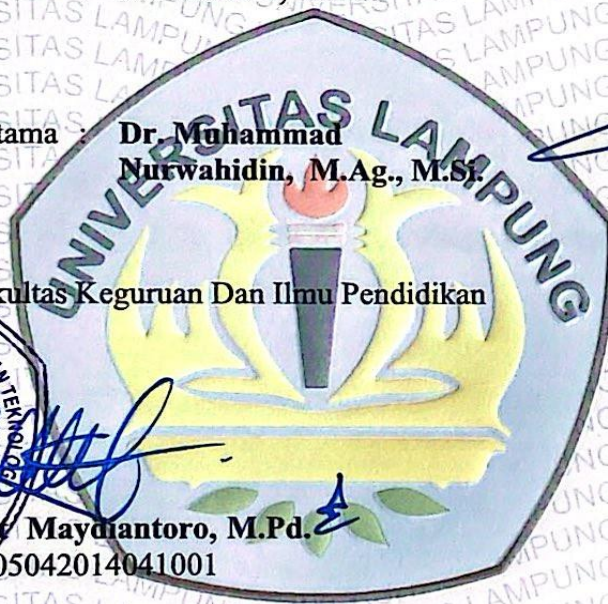
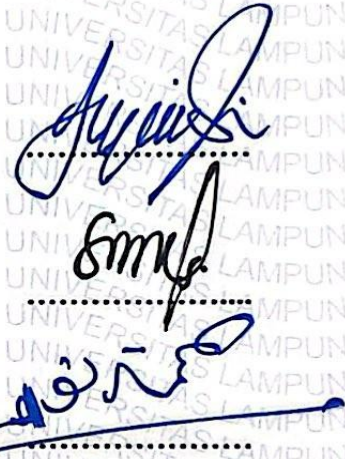
**Ketua : Ujang Efendi, M.Pd.I**

**Sekretaris : Siti Nuraini, M.Pd.**

**Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si**

**2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**

**Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP.198705042014041001



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 16 April 2026**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizka Ameilia  
NPM : 2213053156  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Pop-up Book* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 16 April 2026  
Yang membuat pernyataan,



Rizka Ameilia  
NPM. 2213053156

## **MOTTO**

*“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”*

**(Boy Chandra)**

*“Berproses dan Berprogres”*

**(Rizka Ameilia)**

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrahmanirrahim***

Alhamdulillahillāhi rabbil ‘ālamīn, segala puji dan syukur senantiasa kupanjatkan syukur kepada Allah Swt., pemilik dan penguasa alam semesta. Shalawat serta salam tak lupa kuhaturkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., suri teladan bagi seluruh umat manusia. Berkat limpahan rahmat, karunia, dan ridho-Nya, skripsi ini akhirnya dapat kuselesaikan. Karya sederhana ini kupersembahkan sebagai bukti semangatku menuntut ilmu serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang berharga dalam hidupku:

### **Cinta Pertamaku, Ayahanda Suyono dan Ibunda Susilawati**

Orang tua yang mendidik dan membesarkanku dengan penuh ketulusan. Terima kasih atas setiap do'a yang tiada pernah putus, kerja keras yang tak kenal lelah, dan selalu mengusahakan setiap keinginanku. Terima kasih karena telah memberiku kesempatan untuk merasakan bangku perkuliahan, menguatkan ku dalam setiap langkah, serta menjadi sumber semangat hingga aku mampu mencapai titik ini. Segala jerih payah, do'a, dan cinta yang kalian berikan menjadi alasan terbesar bagiku untuk terus melangkah. Karya sederhana ini adalah buktiku menjadi pribadi yang lebih baik dan membanggakan.

### **Abang dan Adikku tersayang**

Kepada abangku, Habib Achmad Jaya Pratama  
Tiada kata selain ucapan terima kasih dan syukur atas kebaikanmu sebagai kakak terbaik. Terima kasih atas setiap dukungan, menjadi panutanku, dan selalu ada di kala aku butuh bantuan.

Tak lupa adik kecilku Muthia Dzakira Aftani, terima kasih atas keceriaan dan menghiburku di kala lelah. Tetaplah menjadi cahaya kecil kebanggaan keluarga.

Almamater Tercinta “ **Universitas Lampung**”

## SANWACANA

Puji dan syukur kuhaturkan kepada Allah Swt., atas limpahan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya, dan tak lupa shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Saw., atas limpahan inayah-Nya dan keberkahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media *Pop-up Book* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh kerendahan hati dan ketulusan, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Lampung, Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., yang mengesahkan skripsi;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji Utama, Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., yang memfasilitasi administrasi dan menyetujui skripsi, serta memberikan saran dan arahan dalam proses perbaikan skripsi.
4. Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung, Fadhilah Khairani, M.Pd., yang memfasilitasi peneliti secara administratif dalam penyelesaian skripsi.

5. Ketua penguji dan Pembimbing Akademik (PA), Ujang Efendi, M.Pd.I., yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, serta memberi nasihat saat masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
6. Sekretaris penguji, Siti Nuraini, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan koreksi dalam aspek tata tulis, serta masukan yang sangat berarti dan membangun dalam penyempurnaan skripsi.
7. Dosen validator instrumen penelitian dan media pembelajaran, Roy Kembar Habibi, M.Pd., dan Tegar Pambudhi, M.Pd., yang telah meluangkan waktu, memberikan saran, dan memastikan kelayakan instrumen dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.
8. Dosen serta Tenaga Kependidikan Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu dalam proses penyelesaian skripsi.
9. Kepala SD Negeri 1 Surabaya, Haryadi., S.Pd., dan wali kelas III SD Negeri 1 Surabaya, Jumiarni, S.Pd., Liza Januarti, S.Pd., dan Sabiha, S.Pd., yang telah memberikan izin dan waktu kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Peserta didik kelas III A, III B, dan III C SD Negeri 1 Surabaya, yang telah bersedia dan berpartisipasi aktif dalam penelitian.
11. Keluarga terdekatku, terkhusus kepada Nenek dan Kakekku tersayang, Maysurah dan Kuntaridi, yang telah memberikan dukungan finansial, nasihat, dan do'a yang tiada putus. Serta Bibiku, Anita dan Jumi yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan selama peneliti menempuh pendidikan.
12. Sahabat karibku, Tasya dan Asyifa terima kasih telah kebersamai, memberikan bantuan, *support*, dan semangat dari awal perkuliah sampai saat ini baik dikala susah dan senang. Selanjutnya kepada Anis Katarina, sahabat pendengarku terima kasih atas waktunya menjadi pendengar keluh

kesahku dan tempat berbagi cerita, serta dengan penuh kesabaran dan pengertian memberi semangat dalam setiap proses yang ku jalani. Tidak lupa, kepada sobat organisasi Irvanda, Dinda, dan Khoirun, terima kasih atas dukungan dan solidaritas yang tidak hanya dalam berorganisasi tetapi membantu dalam penyelesaian skripsi. Serta teman-teman pejuang sarjana, Andika, Mizan, dan Jodi, terima kasih atas bantuan dan dukungan kebersamai peneliti selama proses menuju gelar sarjana.

13. Keluarga Organisasi UKM-F FPPI FKIP di Kampus B dan Keluarga Mahasiswa Nahdlatul Ulama (KMNU) Unila yang telah memberikan kepercayaan dan pengalaman berorganisasi serta kesempatan mengembangkan diri.
14. Rekan mahasiswa PGSD Angkatan 2022, terkhusus kelas E yang telah kebersamai selama masa perkuliahan.
15. Semua pihak yang telah membantu dan melancarkan dalam penyusunan skripsi.

Semoga Allah Swt., senantiasa memberi perlindungan dan membalas segala kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Aamiin.

Metro, 16 April 2026  
Peneliti



Rizka Ameilia  
NPM. 2213053156

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Belajar .....	12
1. Definisi Belajar.....	12
2. Unsur-unsur Belajar.....	14
3. Prinsip-prinsip Belajar.....	15
4. Teori Belajar .....	18
B. Pembelajaran .....	21
1. Pengertian Pembelajaran .....	21
2. Tujuan Pembelajaran .....	23
3. Komponen Pembelajaran.....	25
C. Pendidikan Pancasila.....	26
1. Nomenklatur Pendidikan Pancasila.....	26
2. Hakikat Pendidikan Pancasila .....	29
3. Tujuan Pendidikan Pancasila.....	32
D. Hasil Belajar .....	33
1. Pengertian Hasil Belajar .....	33
2. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar .....	35
E. Media Pembelajaran .....	37
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	37
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	38
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	40
4. Macam-macam Media Pembelajaran .....	43

F. Media <i>Pop-up Book</i> .....	44
1. Pengertian Media <i>Pop-up Book</i> .....	44
2. Manfaat Media <i>Pop-up Book</i> .....	45
3. Keunggulan dan Kelemahan Media <i>Pop-up Book</i> .....	47
G. Penelitian Relevan.....	48
H. Kerangka Pikir .....	51
I. Hipotesis Penelitian.....	52
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
A. Jenis Penelitian.....	53
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	54
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	54
D. Prosedur Penelitian.....	56
E. Variabel Penelitian .....	58
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	58
1. Definisi Konseptual .....	58
2. Definisi Operasional.....	59
G. Teknik Pengumpulan Data.....	61
1. Tes .....	61
2. Observasi .....	62
H. Instrumen Penelitian.....	62
1. Tes .....	63
2. Observasi .....	64
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	67
1. Uji Validitas .....	67
2. Uji Reliabilitas.....	69
3. Daya Soal .....	70
4. Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	72
J. Teknik Analisis Data.....	73
1. Uji Normalitas .....	74
2. Uji Homogenitas.....	75
3. Uji <i>N-Gain</i> .....	75
K. Uji Hipotesis.....	76
1. Uji Regresi Linear Sederhana.....	76
2. Uji-t ( <i>t-test</i> ).....	77
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>79</b>
A. Tahap Penelitian.....	79
B. Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	80
1. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pendidikan Pancasila pada Kelas Eksperimen.....	80
2. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pendidikan Pancasila pada Kelas Kontrol.....	81

3. Perbedaan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pendidikan Pancasila pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	83
4. Peningkatan Hasil Belajar ( <i>N-Gain</i> ).....	84
C. Data Keterlaksanaan Pembelajaran Model CTL berbantuan <i>Pop-up Book</i> .....	85
D. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	87
1. Uji Normalitas .....	87
2. Uji Homogenitas.....	90
E. Hasil Uji Hipotesis .....	91
1. Uji Regresi Linear Sederhana.....	91
2. Uji-t ( <i>t-test</i> ).....	92
F. Pembahasan .....	93
G. Keterbatasan Penelitian .....	100
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>102</b>
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>116</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) Ganjil Pendidikan Pancasila Kelas III .....	5
2. Penelitian relevan.....	49
3. Desain penelitian.....	54
4. Jumlah populasi penelitian.....	55
5. Jumlah sampel penelitian .....	56
6. Kriteria keterlaksanaan pembelajaran.....	62
7. Kisi-kisi instrumen tes .....	63
8. Kisi-kisi instrumen observasi.....	65
9. Rubrik penilaian observasi.....	66
10. Interpretasi koefisien korelasi validitas.....	68
11. Hasil uji validitas instrumen tes .....	69
12. Interpretasi koefisien reliabilitas .....	70
13. Hasil uji reliabilitas .....	70
14. Klasifikasi daya beda soal.....	71
15. Hasil uji daya beda soal .....	71
16. Kriteria tingkat kesukaran soal .....	72
17. Hasil uji tingkat kesukaran soal .....	73
18. Rekapitulasi hasil uji tingkat kesukaran soal .....	73
19. Kriteria interpretasi <i>N-Gain</i> .....	76
20. Data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Pendidikan Pancasila kelas eksperimen .....	80
21. Data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Pendidikan Pancasila kelas kontrol .....	82
22. Perbedaan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen dan kontrol.....	84

23. Kategori dan rata-rata <i>N-Gain</i> hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas eksperimen dan kontrol.....	85
24. Hasil keterlaksanaan pembelajaran (observasi) .....	86
25. Hasil uji normalitas .....	88
26. Hasil uji homogenitas .....	90
27. Hasil uji regresi linear sederhana .....	91
28. Nilai <i>R-Square</i> .....	92
29. Hasil uji-t.....	92
30. <i>Mean posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol .....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka berfikir .....	52
2. Ketercapaian nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	83
3. Normalitas Q-Q Plot <i>pretest</i> kelas eksperimen .....	89
4. Normalitas Q-Q Plot <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	90
5. Normalitas Q-Q Plot <i>pretest</i> kelas kontrol .....	90
6. Normalitas Q-Q Plot <i>posttest</i> kelas kontrol .....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>LAMPIRAN I. SURAT-SURAT PENELITIAN</b>	
1. Surat penelitian pendahuluan .....	118
2. Surat balasan penelitian pendahuluan .....	119
3. Surat uji coba instrumen tes .....	120
4. Surat balasan uji coba instrumen tes .....	121
5. Surat izin penelitian .....	122
6. Surat balasan izin penelitian .....	123
7. Surat kelayakan modul ajar .....	124
8. Surat kelayakan instrumen tes (soal) .....	125
9. Surat kelayakan observasi .....	126
10. Surat kelayakan media <i>pop-up book</i> .....	127
<b>LAMPIRAN II. PENELITIAN PENDAHULUAN</b>	
1. Pedoman wawancara .....	128
2. Soal dan Jawaban Sumatif Tengah Semester (STS) ganjil Pendidikan Pancasila kelas III .....	129
3. Analisis Sumatif Tengah Semester (STS) ganjil Pendidikan Pancasila kelas III A .....	130
4. Analisis Sumatif Tengah Semester (STS) ganjil Pendidikan Pancasila kelas III B .....	131
<b>LAMPIRAN III. LEMBAR VALIDASI AHLI</b>	
1. Validasi modul ajar kelas eksperimen .....	133
2. Validasi modul ajar kelas kontrol .....	134
3. Validasi instrumen tes .....	135
4. Validasi lembar observasi .....	136
5. Validasi media <i>pop-up book</i> .....	137

#### **LAMPIRAN IV. PERANGKAT PENELITIAN**

1. Media <i>pop-up book</i> .....	139
2. Modul ajar kelas eksperimen .....	141
3. Modul ajar kelas kontrol .....	154
4. Instrumen tes .....	167
5. Instrumen observasi kelas eksperimen.....	177
6. Instrumen observasi kelas kontrol.....	179
7. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	181
8. Lembar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	187
9. Lembar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol.....	188

#### **LAMPIRAN V. HASIL UJI INSTRUMEN**

1. Rekapitulasi analisis uji coba instrumen.....	190
2. Rekapitulasi analisis <i>pretest</i> kelas eksperimen .....	191
3. Rekapitulasi analisis <i>pretest</i> kelas kontrol .....	192
4. Rekapitulasi analisis <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	193
5. Interval nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	194
6. Interval nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol .....	193
7. Rekapitulasi analisis <i>posttest</i> kelas kontrol.....	195
8. Rekapitulasi hasil observasi kelas eksperimen .....	195
9. Rekapitulasi hasil observasi kelas kontrol .....	196
10. Distribusi nilai $r_{tabel}$ .....	198
11. Rekapitulasi uji validitas instrumen tes .....	199
12. Rekapitulasi uji reliabilitas.....	204
13. Rekapitulasi uji daya beda soal .....	205
14. Rekapitulasi uji tingkat kesukaran soal.....	206

#### **LAMPIRAN VI. HASIL PENELITIAN**

1. Perhitungan <i>N-Gain</i> .....	208
2. Rekapitulasi <i>N-Gain</i> kelas eksperimen .....	209
3. Rekapitulasi <i>N-Gain</i> kelas kontrol.....	210

4. Hasil uji normalitas .....	211
5. Nilai $F_{tabel}$ .....	214
6. Hasil uji homogenitas .....	215

#### **LAMPIRAN VII. HASIL UJI HIPOTESIS**

1. Uji regresi linear sederhana.....	217
2. Uji-t.....	219

#### **LAMPIRAN VIII. DOKUMENTASI PENELITIAN**

1. Penelitian Pendahuluan .....	221
2. Uji coba instrumen tes .....	224
3. Pelaksanaan <i>pretest</i> .....	225
4. Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen .....	226
5. Kegiatan pembelajaran kelas kontrol .....	227
6. Pelaksanaan <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	228
7. Pelaksanaan <i>posttest</i> kelas kontrol .....	229

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, serta mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Menurut Tilaar (2012) Pendidikan menjadi faktor kunci dalam pengembangan sumber daya manusia dan membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan menghadapi tantangan masa depan. Melalui pendidikan yang terarah, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri secara optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Sudjana (2016) menjelaskan bahwa salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan penyelenggaraan pendidikan di satuan pendidikan formal adalah hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan tidak hanya diukur dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Menurut Marzal (2023) bahwa hasil belajar berperan sebagai cerminan ketercapaian tujuan pendidikan sekaligus tolok ukur efektivitas proses pembelajaran. Mulyasa (2018) menegaskan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan indikator utama untuk menilai keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil Asesmen Kompetensi Minimum atau AKM (2023), diketahui bahwa lebih dari 50% peserta didik sekolah dasar belum berhasil mencapai batas kompetensi minimum. Hal ini menunjukkan rendahnya kualitas hasil belajar serta adanya kesenjangan

signifikan antara standar kompetensi yang ditetapkan dengan kondisi ketercapaian peserta didik.

Menurut data Asesmen Nasional (AN) yang dirilis Kemendikbudristek (2024) bahwa capaian hasil belajar peserta didik sekolah dasar menunjukkan kondisi yang memerlukan perhatian serius. Pada AN tahun 2022–2023 mencatat bahwa 61,53% peserta didik telah mencapai kompetensi minimum hasil belajar, menyisakan sekitar 38,47% peserta didik dengan hasil belajar rendah. Kemudian pada AN tahun 2024, yang memperlihatkan peningkatan capaian peserta didik dengan 70,03% berada di atas standar. Akan tetapi, persentase peserta didik yang masih belum memenuhi standar minimum, yaitu sekitar 30%. Fakta ini mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan capaian hasil belajar, namun sepertiga hingga hampir setengah dari jumlah peserta didik sekolah dasar di Indonesia masih menghadapi kesulitan dalam memenuhi standar minimum kompetensi yang ditetapkan.

Hasil belajar peserta didik yang belum optimal tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya. Menurut Arifin (2018) bahwa faktor internal meliputi kondisi jasmani dan rohani, seperti bakat, minat, motivasi, serta kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang mendukung maupun menghambat pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, rendahnya hasil belajar peserta didik dapat terjadi akibat kurangnya kesiapan individu maupun belum optimalnya dukungan lingkungan belajar.

Kondisi tersebut semakin terlihat pada jenjang sekolah dasar, di mana banyak peserta didik belum mencapai standar kompetensi minimum. Sudjana (2016) menerangkan bahwa rendahnya hasil belajar kerap ditemukan pada mata pelajaran dengan materi abstrak yang sulit disajikan secara konkret, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Arsyad (2017) bahwa konsep abstrak pada suatu mata pelajaran

yang menyulitkan peserta didik dalam memahami materi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Kenyataan ini diperkuat oleh sejumlah survei nasional yang menunjukkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Survei *Saiful Mujani Research and Consulting (SMRC)* tahun 2022 mencatat bahwa hanya 64,6% peserta didik yang mampu menyebutkan seluruh sila Pancasila dengan benar, sedangkan 12,3% tidak dapat menyebutkan satu pun sila secara tepat. Hal ini sejalan dengan temuan Litbang (2022) yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila di kelas hanya mencapai 28,6%.

Sejalan dengan temuan tersebut, Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) tahun 2021 juga mencatat bahwa tingkat aktualisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia masih tergolong rendah, yakni hanya sebesar 25,23%. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat, termasuk peserta didik belum menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara utuh dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Temuan ini menunjukkan pentingnya penguatan Pendidikan Pancasila secara sistematis agar peserta didik tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.

Fakta rendahnya tingkat aktualisasi nilai-nilai Pancasila berkaitan erat dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini menandakan bahwa pembelajaran belum berjalan secara optimal, baik dari sisi pendidik maupun peserta didik. Menurut Slameto (2013) bahwa rendahnya pencapaian kompetensi peserta didik disebabkan oleh karakter materi Pendidikan Pancasila yang cenderung abstrak dan naratif, sehingga menyulitkan peserta didik memahami konsep dan berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi.

Permasalahan lain dalam pembelajaran adalah rendahnya hasil belajar akibat kesiapan belajar peserta didik yang belum optimal. Nasution (2018) menerangkan bahwa kesiapan belajar mencakup aspek fisik, mental, emosional, dan material, yang menentukan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi. Sementara ketidaksiapan menurut Syah (2015) terlihat dari kurangnya perhatian dan sikap pasif selama pembelajaran, sehingga pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar belum memenuhi standar yang diharapkan.

Kondisi tersebut tampak dari hasil observasi awal di kelas III SD Negeri 1 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selama proses pembelajaran, pendidik tidak menggunakan media interaktif, sehingga peserta didik cenderung pasif. Saat pendidik memasuki kelas, banyak peserta didik belum siap menerima materi pelajaran karena mereka sibuk bermain, mengobrol, dan belum menyiapkan alat belajar. Akibatnya, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, merasa bosan, serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak. Selain itu, peserta didik kurang percaya diri saat diminta menjawab pertanyaan atau mengerjakan latihan di depan kelas, membutuhkan waktu lama dalam memahami materi, dan kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Selaras dengan hasil wawancara bersama wali kelas III SDN 1 Surabaya, peserta didik dinilai masih pasif dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidik mengungkapkan bahwa ketika pembelajaran dimulai, peserta didik yang belum siap menerima pembelajaran, masih sibuk bermain, mengobrol, dan belum mempersiapkan alat belajar. Hal ini menunjukkan kurangnya kesiapan peserta didik dalam menerima materi yang akan disampaikan. Selain itu, pendidik menilai bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi maupun bertanya. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan tanpa menunjukkan respons yang signifikan.

Hal ini diperkuat dengan data Sumatif Tengah Semester (STS) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III A dan III B di SD Negeri 1 Surabaya yang tergolong belum tercapai.

Tabel 1. Nilai Ketercapaian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Sumatif Tengah Semester (STS) Ganjil Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Surabaya Tahun Ajaran 2025/2026

No	Kelas	KKTP	% Ketercapaian				$\Sigma$ Peserta didik
			Tercapai $\geq 70$		Belum Tercapai $\leq 70$		
			Jumlah Peserta Didik	Persen tase (%)	Jumlah Peserta Didik	Persen tase (%)	
1	III A	70	7	31,81	14	68,19	22
2	III B	70	4	18,18	17	81,81	22

Sumber: Dokumentasi Wali Kelas III SD Negeri 1 Surabaya tahun pelajaran 2025/2026.

Berdasarkan data di atas, hasil Sumatif Tengah Semester (STS) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa banyak peserta didik kelas III A dan III B di SDN 1 Surabaya yang belum mencapai ketercapaian dengan persentase di atas 65%. Hal ini berarti jumlah peserta didik yang tercapai relatif lebih sedikit dibandingkan dengan yang belum tercapai. Data tersebut juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah dan wali kelas, yaitu 70 untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Mengacu pada hasil observasi, wawancara, dan data Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 1 Surabaya, bahwa hasil belajar peserta didik tergolong belum sesuai yang diharapkan disebabkan karena adanya faktor-faktor seperti, kesiapan peserta didik dalam memulai pembelajaran dan kurangnya bantuan media pembelajaran yang menarik. Hal ini perlu adanya evaluasi mendalam terhadap proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat meraih pencapaian yang lebih baik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan landasan tersebut, hasil belajar Pendidikan Pancasila yang belum tercapai diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) bahwa ketepatan pemanfaatan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar, karena media berfungsi menjembatani materi yang abstrak agar lebih mudah dipahami. Selain itu, menurut Arsyad (2019) bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh kreativitas pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan belajar peserta didik.

Beragam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan berpikir peserta didik dapat mendukung proses belajar secara optimal. Menurut Sudjana (2016) menyatakan bahwa pemilihan media yang sesuai mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan Putri dkk., (2022) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang tepat menjadikan pembelajaran lebih menarik, variatif, dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara maksimal.

Selaras dengan hal tersebut, berbagai penelitian terdahulu juga memperlihatkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian Agustin (2025) menemukan bahwa nilai rata-rata peserta didik yang semula hanya mencapai 66,80 meningkat menjadi 85,71 setelah diterapkan media digital interaktif *baamboozle*. Temuan serupa juga ditemukan pada penelitian Muhajir dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan media *kahoot* hanya sebesar 68,16, menjadi 84,33 setelah perlakuan, yang menegaskan adanya pengaruh signifikan media *kahoot* terhadap hasil belajar.

Selanjutnya, penelitian Iriyanti (2025) diketahui bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sebelum menggunakan media audio visual hanya mencapai rata-rata nilai 64,50 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Namun, setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 90,50. Selain itu, penelitian Khasanah dan Prayito (2024) diketahui hasil belajar peserta didik Pendidikan Pancasila sebelum diberi perlakuan menggunakan media *wordwall* rata-rata nilai hanya 69 dan termasuk kategori rendah. Setelah diberi perlakuan menunjukkan pengaruh signifikan dengan rata-rata menjadi 86.

Penelitian di atas menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang variatif mampu membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila serta memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar. Namun demikian, menurut Susanto (2016) media digital lebih cocok untuk kelas tinggi sekolah dasar, sedangkan kelas rendah memerlukan media konkret dan interaktif dalam bentuk cetak secara langsung. Sejalan dengan temuan tersebut, Arsyad (2017) menyatakan pula bahwa media berbasis digital yang belakangan banyak digunakan sering kali kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

Sebagaimana dijelaskan oleh Piaget (1952) yang menyatakan *learners in the concrete operational stage tend to understand concepts more effectively through tangible objects or concrete visual representations than through abstract explanations*. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk konkret, seperti benda konkret dan media visual, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat konkret menjadi penting untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Menurut Hikmah dkk. (2021) bahwa salah satu media alternatif yang dinilai dapat

menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret, salah satunya adalah media *pop-up book*.

Media *pop-up book* dipilih sebagai alternatif solusi dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, karena media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Hal ini didukung dengan penelitian Setyaningrum (2020) yang menyatakan bahwa media *pop-up book* mampu membantu memahami konsep abstrak melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar serta pemahaman terhadap materi. Sejalan dengan itu, penelitian Resmaniti dan Karlimah (2019) menunjukkan bahwa media *pop-up book* memiliki unsur tiga dimensi ketika halamannya dibuka dan memiliki tampilan gambar yang indah serta dapat ditegakkan sehingga mampu menarik perhatian, menumbuhkan kreativitas dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Selaras dengan temuan tersebut, penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa penggunaan media *pop-up book* dalam pembelajaran PPKn atau Pendidikan Pancasila berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Triani dkk. (2024) melalui penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental model one group pretest-posttest design* membuktikan hal tersebut. Rata-rata nilai peserta didik sebelum diberi perlakuan (*pretest*) adalah 62,73, yang masih berada di bawah KKTP (75), sedangkan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) nilai rata-rata menjadi 84,73 berada di atas KKTP.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *pop-up book* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dijadikan acuan, karena terbukti mampu memberikan pengaruh hasil belajar peserta didik secara signifikan. Menurut Rahayu dkk. (2025), selain relevan dan sesuai

untuk kelas rendah di sekolah dasar, media *pop-up book* juga bersifat menarik dan interaktif, sehingga mampu memikat perhatian peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret dan menyenangkan.

Temuan tersebut menggambarkan bahwa media *pop-up book* dapat dijadikan acuan penelitian. Namun, peneliti ingin menggunakan design penelitian yang berbeda yakni *quasi experimental design* dengan model *non-equivalent control group design* agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif, karena memungkinkan adanya perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol sehingga pengaruh penggunaan media *pop-up book* dapat terlihat lebih objektif dan valid, berdasarkan pandangan Sugiyono (2023) yang menegaskan bahwa *quasi experimental design* memberikan kesempatan peneliti menganalisis pengaruh suatu perlakuan dengan kontrol yang lebih baik dibanding *pre-experimental design*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti menyadari bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung abstrak diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan dengan judul “Pengaruh Media *Pop-up Book* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Hasil ketercapaian nilai Pendidikan Pancasila masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Belum adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai tahap perkembangan peserta didik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y)
2. Media *pop-up book* (X)

### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah, yakni sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar?
2. Apakah ada perbedaan media *pop-up book* dengan media buku teks terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan media *pop-up book* dengan media buku teks terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yakni sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai hasil belajar peserta didik, khususnya terkait pengaruh penggunaan media *pop-up book* dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian di bidang pendidikan, terutama yang berfokus pada upaya peningkatan hasil belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Peserta didik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar melalui penerapan media *pop-up book* yang menarik dan interaktif.

#### **b. Pendidik**

Penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi pendidik dalam mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta menjadi acuan dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif sesuai tahap perkembangan peserta didik.

#### **c. Kepala sekolah**

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam menyusun kebijakan yang mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

#### **d. Peneliti lain**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pijakan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan, khususnya yang berfokus pada inovasi media pembelajaran.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar

#### 1. Definisi Belajar

Belajar merupakan aktivitas penting dalam proses pendidikan. Menurut KBBI (2018) secara etimologis, istilah ‘belajar’ berasal dari kata dasar ‘ajar’ yang berarti arahan atau bimbingan yang diberikan kepada seseorang agar dapat diketahui, dipahami, dan diterapkan. Awalan ‘be-’ dalam kata ‘belajar’ menunjukkan adanya suatu proses atau kegiatan aktif yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, atau kebiasaan baru. Sedangkan secara terminologis menurut Siregar dan Widyaningrum (2021), bahwa belajar diartikan sebagai suatu proses sadar yang dilakukan oleh individu untuk mengalami perubahan perilaku melalui latihan dan pengalaman.

Menurut Suprijono (2009) belajar adalah proses internal yang kompleks, yang melibatkan aktivitas mental dan emosional sehingga menghasilkan perubahan pada diri individu baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suyono dan Hariyanto (2014) menyatakan bahwa belajar merujuk pada proses yang mengarah pada perubahan perilaku maupun struktur kognitif individu sebagai hasil dari pengalaman atau latihan, yang diperoleh melalui interaksi aktif dengan lingkungan serta berbagai sumber belajar di sekitarnya.

Pandangan lain, menurut Sihite dan Situmorang (2024) belajar dipahami sebagai suatu proses perubahan yang bersifat relatif permanen pada perilaku atau potensi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan.

Proses belajar muncul sebagai akibat dari interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Belajar juga dapat dimaknai sebagai suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperbaiki sikap dan perilaku, serta memperkuat kepribadian. Hal ini diperkuat dengan pendapat Daryanto (2016) menyatakan bahwa belajar merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku secara menyeluruh, yang merupakan hasil dari pengalaman pribadi melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pernyataan di atas menegaskan bahwa belajar bukanlah sekadar aktivitas mengingat atau menghafal informasi, melainkan suatu proses aktif yang melibatkan seluruh aspek diri individu, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan perilaku yang dimaksud tidak hanya terbatas pada kemampuan intelektual, tetapi juga mencakup sikap, nilai, dan keterampilan yang diperoleh melalui serangkaian pengalaman nyata. Menurut Slameto (2010) menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Pendapat-pendapat ini menekankan bahwa proses belajar bersifat menyeluruh dan melibatkan keterlibatan aktif individu dalam konteks yang bermakna.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu proses sadar, aktif, dan terarah yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku. Perubahan ini tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga sikap, keterampilan, dan kepribadian, sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan interaksi individu dengan lingkungannya. Dengan demikian bahwa proses belajar bersifat menyeluruh dan menuntut keterlibatan aktif individu dalam konteks yang bermakna.

## 2. Unsur-unsur Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang terencana dan terstruktur, sehingga di dalamnya terdapat beberapa unsur penting yang menjadi landasan dalam proses belajar itu sendiri. Menurut Suyono dan Haryanto (2014) memandang unsur belajar terdiri atas tiga komponen yaitu:

- a. Tujuan belajar  
Tujuan belajar yaitu upaya menciptakan makna atau arti. Makna tersebut dibentuk oleh peserta didik melalui aktivitas melihat, mendengar, merasakan, dan mengalami langsung proses pembelajaran.
- b. Proses belajar  
Proses belajar dipahami sebagai upaya membangun makna yang berlangsung secara berkelanjutan. Ketika individu menghadapi situasi baru, proses ini melibatkan rekonstruksi pengalaman untuk membentuk pemahaman yang sesuai dengan penalaran masing-masing.
- c. Hasil belajar  
Hasil belajar adalah pencapaian yang dipengaruhi oleh pengalaman peserta didik selama berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil ini bersifat individual dan bergantung pada tingkat pemahaman masing-masing peserta didik.

Senada dengan pendapat diatas menurut Sihite dan Situmorang (2024) mengungkapkan bahwa belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan semata, melainkan merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis dan terstruktur, serta melibatkan berbagai elemen penting yang saling berkaitan.

Menurutnya, unsur-unsur belajar merupakan komponen esensial yang harus terpenuhi agar proses pembelajaran berjalan secara optimal dan mampu menghasilkan perubahan perilaku yang diinginkan. Unsur-unsur tersebut mencakup:

- a. Tujuan belajar  
Tujuan belajar adalah arah atau target yang ingin diraih dalam proses pembelajaran. Tujuan ini bisa berupa pemahaman baru, peningkatan kemampuan, penguatan sikap yang konstruktif, atau perubahan perilaku yang berlangsung secara permanen. Tujuan tersebut berperan sebagai dorongan internal yang memotivasi individu untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar.

- b. Subjek belajar  
Subjek belajar merujuk pada individu atau peserta didik yang secara sadar dan aktif terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Dalam hal ini, peserta didik menjadi pusat dari proses belajar, karena seluruh kegiatan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.
- c. Kegiatan atau aktivitas belajar  
Aktivitas belajar adalah berbagai bentuk tindakan yang dilakukan secara sadar oleh individu guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, pengalaman, maupun nilai-nilai tertentu. Kegiatan ini bisa meliputi membaca, mengamati, berdiskusi, memecahkan masalah, atau melakukan praktik secara langsung, dan menghasilkan perilaku yang cenderung menetap.
- d. Lingkungan belajar  
Lingkungan belajar mencakup aspek fisik dan sosial yang menunjang proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Lingkungan yang mendukung akan memberikan stimulus yang sesuai serta mempermudah individu dalam memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan efektif.
- e. Hasil belajar  
Hasil belajar adalah bentuk perubahan perilaku yang terjadi pada individu sebagai dampak dari aktivitas pembelajaran. Perubahan ini bersifat relatif menetap dan mencakup aspek kognitif (pengetahuan) afektif (sikap), serta psikomotor (keterampilan). Hasil yang diperoleh diharapkan dapat membentuk kepribadian yang lebih kuat dan membantu individu dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Merujuk pada pendapat di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah proses yang terencana dan sistematis, terdiri dari unsur-unsur yang saling berkaitan guna mencapai perubahan perilaku. Unsur tersebut mencakup tujuan belajar sebagai arah pencapaian, subjek belajar sebagai pelaku aktif, dan aktivitas belajar sebagai tindakan sadar dalam memperoleh pengalaman. Tak hanya itu, lingkungan belajar berfungsi mendukung terciptanya suasana kondusif, sementara hasil belajar terlihat dari perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

### **3. Prinsip-prinsip Belajar**

Proses belajar akan terlaksana dengan baik apabila didasarkan pada pemahaman yang benar terhadap prinsip-prinsip belajar. Menurut Sihite dan Situmorang (2024) belajar merupakan bentuk interaksi antara

pendidik dan peserta didik untuk menumbuhkan semangat belajar yang bermanfaat bagi peserta didik. Prinsip ini juga berfungsi sebagai landasan berpikir dan sumber motivasi agar proses pembelajaran berlangsung optimal. Sejalan dengan itu, Sudjana (2009) menekankan bahwa prinsip belajar penting untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif, memiliki rasa ingin tahu, dan mampu mengembangkan potensi dirinya secara maksimal.

Prinsip-prinsip belajar menjadi landasan bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Menurut Munirah (2018) terdapat tujuh prinsip utama yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran agar berjalan efektif dan bermakna, yaitu:

- a. Perhatian dan Motivasi  
Pembelajaran akan berlangsung dengan optimal apabila peserta didik memiliki perhatian dan motivasi yang tinggi. Sejak awal kegiatan belajar, pendidik perlu menciptakan suasana yang menarik dan kondusif agar peserta didik terlibat secara emosional dan kognitif.
- b. Keaktifan  
Peserta didik sebaiknya dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga bertindak sebagai subjek yang berpikir, bertanya, mengeksplorasi, dan menyimpulkan sendiri.
- c. Keterlibatan Langsung  
Prinsip ini menekankan pada pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Melalui metode "*learning by doing*", peserta didik dapat membangun pengetahuan secara lebih mendalam dan aplikatif karena mereka mengalami dan mengkonstruksi sendiri makna dari apa yang dipelajarinya.
- d. Pengulangan  
Materi pembelajaran yang diulang secara sistematis dapat memperkuat daya ingat dan membentuk kebiasaan belajar yang baik. Teori ini sejalan dengan pendekatan behavioristik yang menekankan pada penguatan respons melalui stimulus yang berulang.
- e. Tantangan  
Materi pelajaran sebaiknya mengandung tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Materi yang terlalu mudah cenderung membosankan, sedangkan yang terlalu sulit dapat menurunkan motivasi.

- f. Umpan Balik dan Penguatan  
Pemberian umpan balik yang cepat dan penguatan (baik berupa pujian, dorongan, maupun koreksi) sangat penting dalam proses belajar. Hal ini membantu peserta didik mengetahui sejauh mana pencapaian mereka dan apa yang perlu diperbaiki.
- g. Perbedaan Individu  
Setiap peserta didik memiliki gaya belajar, kecepatan, latar belakang, dan potensi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran hendaknya fleksibel dan mampu mengakomodasi keragaman individu agar hasil belajar lebih maksimal.

Pendapat lain menurut Purwanto (2011), terdapat beberapa prinsip belajar yang perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. Partisipasi Aktif Peserta Didik  
Peserta didik harus terlibat aktif secara fisik dan mental dalam proses belajar melalui interaksi dua arah, bukan hanya menerima informasi dari pendidik.
- b. Pembelajaran Bersifat Menyeluruh dan Terstruktur  
Belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga materi harus tersusun rapi dan mudah dipahami.
- c. Menumbuhkan Motivasi yang Kuat  
Pembelajaran harus memicu motivasi peserta didik melalui tujuan yang jelas, tantangan yang sesuai, dan penghargaan atas usaha mereka.
- d. Proses Belajar Berkelanjutan  
Belajar berlangsung terus-menerus dan bertahap, disesuaikan dengan perkembangan usia, kemampuan, dan pengalaman peserta didik.
- e. Sarana Belajar Memadai  
Fasilitas belajar yang lengkap mendukung suasana belajar yang nyaman dan kondusif bagi konsentrasi peserta didik.
- f. Interaksi dengan Lingkungan  
Belajar efektif melibatkan interaksi dengan lingkungan sosial dan alam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman kontekstual.

Hasil penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa prinsip-prinsip belajar mencakup perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, serta pemberian umpan balik dan penguatan yang tepat. Selain itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pengakuan terhadap perbedaan individu peserta didik, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, penyusunan materi yang terstruktur dan mudah dipahami, serta proses belajar yang berkelanjutan sesuai tahap

perkembangan peserta didik. Tak hanya itu, lingkungan belajar yang mendukung dan tersedianya sarana belajar yang memadai juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

#### **4. Teori Belajar**

Proses pembelajaran memerlukan landasan teori belajar yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Teori belajar memberikan pemahaman mengenai bagaimana individu memperoleh, memproses, dan menyimpan informasi, serta bagaimana perilaku dan keterampilan baru dapat dibentuk melalui pengalaman. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019), teori belajar merupakan seperangkat konsep dan prinsip yang menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi pada individu, baik secara mental maupun perilaku. Teori belajar menjadi dasar penting dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Ada empat teori belajar yang populer di kalangan para pendidik, yaitu teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik. Adapun penjelasan dari masing-masing teori belajar di atas menurut Ariani dkk. (2022) adalah sebagai berikut:

##### **1. Teori Behavioristik**

Teori ini dikembangkan oleh tokoh seperti Gagné dan Berliner. Dalam teori ini menilai belajar sebagai perubahan perilaku yang tampak akibat hubungan antara stimulus dan respons. Artinya, seseorang dianggap telah belajar jika menunjukkan respons berbeda setelah mendapat rangsangan dari lingkungan. Pada penerapannya, pembelajaran menurut teori ini melibatkan pemberian penguatan, baik berupa penghargaan (positif) maupun hukuman (negatif), untuk memperkuat perilaku yang diharapkan.

##### **2. Teori Kognitif**

Teori ini dipelopori oleh Jean Piaget, seorang psikolog asal Swiss. Teori kognitif menekankan bahwa belajar merupakan proses mental aktif untuk memahami dan menyusun pengalaman. Belajar tidak sekadar mengubah perilaku, melainkan memperkaya pemahaman dan persepsi individu. Setiap peserta didik memiliki struktur berpikir yang dibentuk dari pengalaman sebelumnya, sehingga pembelajaran akan lebih efektif bila informasi baru dikaitkan dengan pengetahuan yang sudah ada.

### 3. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan bukan sesuatu yang diberikan, melainkan dibentuk oleh peserta didik melalui pengalaman nyata, interaksi dengan lingkungan, dan proses reflektif. Peserta didik diposisikan sebagai pelaku aktif dalam proses belajar, bukan hanya penerima informasi. Pembelajaran berorientasi pada pemecahan masalah, relevan dengan kehidupan nyata, serta mendorong keterlibatan penuh peserta didik dalam mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri.

### 4. Teori Humanistik

Teori humanistik mengedepankan aspek emosional dan perkembangan kepribadian peserta didik. Tujuan utamanya adalah mendorong pertumbuhan potensi diri, membangun motivasi dari dalam diri, serta mencapai aktualisasi diri. Dalam pendekatan ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan pribadi. Pembelajaran tidak hanya difokuskan pada materi, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai kemanusiaan, dan karakter peserta didik, dengan asumsi bahwa dorongan belajar berasal dari keinginan untuk menjadi lebih baik.

Pendapat lain dijelaskan oleh Herpratiwi (2016) bahwa pemahaman terhadap teori-teori belajar sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses pendidikan. Teori belajar tidak hanya menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan, tetapi juga bagaimana pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Terdapat beberapa teori belajar yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam dunia pendidikan, antara lain teori behavioristik, teori kognitivisme, teori humanistik, teori sibernetik, dan teori belajar K.H. Ahmad Dahlan, serta teori belajar Ki Hajar Dewantara. Adapun penjelasan dari teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Teori Belajar Behavioristik

Teori ini memandang belajar sebagai perubahan perilaku yang tampak akibat respons terhadap stimulus dari lingkungan. Pendekatan ini sangat dipengaruhi oleh tokoh-tokoh seperti Thorndike dan Skinner. Thorndike menekankan pentingnya latihan dan efek, sedangkan Skinner menyoroti peran penguatan positif dan negatif dalam membentuk perilaku. Dalam praktiknya, teori ini digunakan dalam bentuk latihan, *drill*, pengulangan, dan pemberian *reward/punishment*.

2. Teori Belajar Kognitivisme  
Berbeda dengan behaviorisme, teori kognitivisme lebih menekankan pada proses mental dalam diri peserta didik. Belajar dilihat sebagai aktivitas aktif dalam mengolah informasi, memahami konsep, dan menyesuaikan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang sudah ada. Tokoh sentral dalam teori ini adalah Jean Piaget yang menjelaskan proses asimilasi dan akomodasi dalam pembentukan pemahaman. Dalam penerapannya, teori ini menitikberatkan pada kegiatan pemecahan masalah, pemahaman konsep, serta mendorong peserta didik untuk berpikir reflektif dan mandiri.
3. Teori Belajar Humanistik  
Teori ini berfokus pada pertumbuhan pribadi peserta didik, baik secara emosional maupun spiritual. Tokoh seperti Carl Rogers dan Abraham Maslow menjadi dasar dalam pengembangan teori ini. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang bebas tekanan dan mendukung perkembangan potensi peserta didik. Tujuan pembelajaran dalam pendekatan ini adalah membentuk individu yang berkarakter, memiliki sikap positif, dan mampu menjalin hubungan sosial yang sehat.
4. Teori Belajar Sibernetik (*Cybernetik*)  
Teori sibernetik mengadopsi konsep sistem informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Belajar dipandang sebagai proses *input* (rangsangan), proses (pengolahan informasi), *output* (hasil belajar), dan *feedback* (umpan balik). Peserta didik berperan aktif sebagai pengendali proses belajarnya dengan mengevaluasi serta menyesuaikan strategi yang digunakan. Teori ini relevan dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti *e-learning* dan multimedia interaktif.
5. Teori Belajar K.H. Ahmad Dahlan  
Pendekatan belajar menurut K.H. Ahmad Dahlan menekankan integrasi antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai Islam progresif. Belajar tidak hanya untuk kecerdasan intelektual, tetapi juga untuk pembentukan moral dan sosial. Pendidikan diarahkan pada pengembangan karakter, kepedulian terhadap masyarakat, serta pembebasan dari ketertinggalan dan kemiskinan. Pendidik harus menjadi teladan dan sahabat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif dan kontekstual.
6. Teori Belajar Ki Hajar Dewantara  
Ki Hajar Dewantara dikenal sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia. Teori belajar ini berakar pada filosofi *Among*, yaitu "*Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani.*" Filosofi ini menggambarkan peran pendidik sebagai teladan, pembangkit semangat, dan pemberi dorongan. Belajar dipandang sebagai cara membentuk manusia merdeka, berbudaya, dan bertanggung jawab. Pendidikan harus kontekstual, humanis, dan sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beragam teori belajar yang penting untuk dipahami dan diterapkan dalam dunia pendidikan. Teori-teori yang umum dikenal meliputi teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik. Sementara dalam pendapat lain ditambahkan teori sibernetik, teori belajar K.H. Ahmad Dahlan, dan teori belajar Ki Hajar Dewantara. Masing-masing teori memiliki ciri khas dan pendekatan berbeda yang dapat dijadikan dasar dalam merancang proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Dalam penelitian ini menggunakan teori kognitif yang dipelopori oleh Jean Piaget (1952) sebagai landasan berpikir. Teori ini menekankan bahwa belajar merupakan proses mental aktif untuk memahami dan menyusun pengalaman, sehingga peserta didik tidak hanya dituntut mengubah perilaku, tetapi juga memperkaya pemahaman dan persepsi terhadap materi yang dipelajari.

Kaitan teori kognitif ini dengan penggunaan media *pop-up book* terlihat pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret dan visual. *Pop-up book* menghadirkan representasi materi secara tiga dimensi yang memungkinkan peserta didik melihat, menyentuh, dan berinteraksi langsung dengan konsep yang dipelajari, sehingga proses konstruksi pengetahuan dapat berlangsung lebih efektif. Hal ini sangat sesuai untuk peserta didik kelas III sekolah dasar, yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling baik melalui pengalaman nyata dan manipulasi objek konkret untuk memahami konsep abstrak.

## **B. Pembelajaran**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Konsep pembelajaran memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 20, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam pasal tersebut, secara yuridis hanya terdiri dari satu kalimat, namun mengandung norma substantif yang luas. Istilah interaksi menegaskan bahwa pembelajaran bersifat timbal balik antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Sementara itu, lingkungan belajar mencakup kondisi fisik, sosial, dan kultural yang mendukung proses belajar. Selaras dengan pasal tersebut menurut Ariani dkk. (2022), pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan untuk mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pendidik berperan sebagai pengelola lingkungan belajar agar perubahan tersebut tercapai. Proses ini juga merupakan upaya sadar untuk membantu peserta didik belajar sesuai minat, kebutuhan, dan potensinya.

Menurut Sanjaya (2010), pembelajaran yang efektif harus berlangsung dalam interaksi dinamis antara subjek belajar dan lingkungannya, agar terbentuk pengalaman yang bermakna. Pendapat lain, menurut Ghufro dan Baitiyah (2023), pembelajaran adalah proses perubahan perilaku yang relatif permanen melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berkembang bersamaan dalam berbagai konteks belajar, baik formal maupun non-formal.

Pendapat-pendapat di atas diperkuat oleh Taufina (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan langsung dalam lingkungan belajar. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh seberapa jauh peserta didik terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Sementara itu, menurut Arifin (2018), pembelajaran yang

efektif harus dirancang secara sistematis, memperhatikan kebutuhan peserta didik, serta mampu menstimulasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran bukan sekadar proses penyampaian materi, melainkan merupakan interaksi dinamis yang melibatkan peserta didik, pendidik, serta lingkungan belajar. Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik, peran strategis pendidik sebagai fasilitator, serta desain pembelajaran yang sistematis dan kontekstual. Tak hanya pengetahuan yang dikembangkan, tetapi juga sikap dan keterampilan, sehingga mencerminkan tiga aspek utama yang berkembang secara terpadu, yakni kemampuan berpikir (kognitif), pembentukan sikap dan nilai (afektif), serta penguasaan keterampilan (psikomotorik).

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Perumusan tujuan pembelajaran menjadi langkah krusial yang menentukan arah dan pencapaian kompetensi peserta didik. Tujuan ini harus dirancang secara sistematis agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Menurut Permendikbud (2016), tujuan pembelajaran berbasis kompetensi harus mencakup kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diamati melalui indikator nyata dan terukur. Selanjutnya menurut Deviyanti (2024) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran disusun dalam bentuk perilaku kompetensi yang spesifik, nyata, dan dapat diukur, yang menggambarkan apa yang seharusnya dilakukan, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan kedua pendapat diatas, menurut Regina (2020), tujuan pembelajaran adalah pernyataan mengenai perubahan perilaku atau kompetensi yang diharapkan dicapai peserta didik, mencakup pengembangan potensi intelektual, emosional, dan sosial secara

optimal. Tujuan ini juga bertujuan mempersiapkan masa depan peserta didik melalui penguatan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi, serta memotivasi agar pengalaman belajar menjadi bermakna. Nasution (2018) menambahkan bahwa tujuan pembelajaran berperan sebagai motivator internal yang mengarahkan pemikiran dan tindakan peserta didik. Tujuan yang konkret dan sesuai dengan perkembangan mereka dapat mendorong keterlibatan aktif dan pembelajaran yang bermakna. Selain itu, tujuan tersebut perlu disesuaikan dengan konteks sosial, budaya, dan karakteristik individu sehingga bersifat adaptif dan inklusif.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Mislan dan Irwanto (2019) tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun penjelasan dari masing-masing ranah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)  
Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual yang mencakup pengetahuan, proses berpikir, dan penalaran. Menurut taksonomi Bloom, tingkatannya meliputi:
  - a) Mengingat (*knowledge*)
  - b) Memahami (*comprehension*)
  - c) Menerapkan (*application*)
  - d) Menganalisis (*analysis*)
  - e) Mensintesis (*synthesis*)
  - f) Menilai (*evaluation*)
2. Ranah Afektif (*Affective Domain*)  
Ranah afektif berhubungan dengan aspek emosional individu, seperti perasaan, sikap, minat, dan nilai-nilai. Kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Berikut tingkatan ranah afektif menurut Bloom:
  - a) Penerimaan (*receiving*)
  - b) Tanggapan (*responding*)
  - c) Penilaian terhadap sikap (*valuing*)
  - d) Pengorganisasian (*organization*)
  - e) Pembentukan pola hidup (*characterization by a value*)
3. Ranah Psikomotor (*Psychomotoric Domain*)  
Ranah psikomotor kebanyakan dari kita menghubungkan aktivitas motor dengan pendidikan fisik dan atletik, tetapi banyak subjek lain, seperti menulis dengan tangan dan pengolahan kata juga

mebutuhkan gerakan. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani.

Berikut tingkatan ranah psikomotor menurut Bloom:

- a) Persepsi (*perception*)
- b) Kesiapan (*set*)
- c) Gerakan terbimbing (*guided response*)
- d) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*)
- e) Gerakan yang kompleks (*complex response*)
- f) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)
- g) Kreativitas (*creativity*)

Berdasarkan pendapat diatas, diketahui bahwa tujuan pembelajaran adalah komponen penting yang menjadi arah, panduan, dan motivator dalam proses belajar. Tujuan ini mencerminkan kompetensi yang ingin dicapai peserta didik, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta mendorong perubahan perilaku positif dan pengembangan potensi peserta didik. Perumusan tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan menciptakan pembelajaran yang adaptif, bermakna, dan berkelanjutan.

### **3. Komponen Pembelajaran**

Keberadaan komponen pembelajaran memegang peran penting dalam merancang, mengatur, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Menurut Purwanto dan Suparman (2021), setiap komponen pembelajaran harus dirancang secara terpadu agar mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini diperkuat oleh Syamsudin (2020) yang menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara komponen-komponen pembelajaran dengan karakteristik peserta didik serta konteks lingkungan belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas, komponen pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung, tetapi juga sebagai fondasi utama dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2019), komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode atau

strategi pembelajaran, media dan sumber belajar, serta evaluasi pembelajaran. Sementara menurut Fauziah (2020), keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada sinergi antara komponen-komponen tersebut dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan reflektif.

Pendapat lain dikemukakan oleh Habsy dkk., (2025) menyatakan bahwa komponen pembelajaran saling terhubung membentuk sistem terpadu. Unsur-unsur seperti tujuan, peserta didik, pendidik, materi, metode, dan media saling mendukung untuk mencapai hasil belajar.

Ketidakseimbangan salah satu komponen dapat mengganggu efektivitas pembelajaran. Ditambahkan Munawwir (2021), yang menjelaskan bahwa komponen pembelajaran, seperti peserta didik, pendidik, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi harus dipandang sebagai sebuah sistem holistik. Apabila satu elemen tidak berfungsi, maka keseluruhan proses akan terganggu.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa komponen pembelajaran merupakan elemen penting yang saling berkaitan dan membentuk satu sistem utuh dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Setiap komponen seperti tujuan, materi, metode, media, peserta didik, pendidik, dan evaluasi merupakan bagian integral yang mendukung keberhasilan belajar. Ketidakefektifan satu komponen dapat mengganggu keseluruhan proses.

## **C. Pendidikan Pancasila**

### **1. Nomenklatur Pendidikan Pancasila**

Sejarah kurikulum menunjukkan bahwa nomenklatur Pendidikan Pancasila paling sering berganti-ganti sejak orde lama hingga kini. Masa orde baru, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Moral Pancasila atau PMP (Kurikulum 1975 dan 1984). Kedudukannya diperkokoh melalui Tap MPR Nomor II/MPR/1978 tentang Pedoman

Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P-4). Isinya menyatakan bahwa Pancasila perlu dijadikan sumber nilai dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta menjadi landasan dalam penyelenggaraan negara dan Pancasila harus diamalkan secara murni dan konsekuen oleh setiap warga negara dan penyelenggara Negara.

Pada Kurikulum 1994, mata pelajaran Pendidikan Moral Pancasila (PMP) mengalami perubahan nama menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Dalam implementasinya, pembelajaran PPKn pada masa itu menekankan hafalan terhadap 36 butir nilai-nilai Pancasila yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Menurut Winataputra (2012), pendekatan tersebut menjadikan PPKn sebagai bentuk Indoktrianasi yang tidak dapat dihindari (*unavoidable indoctrination*) dalam sistem pendidikan.

Setelah bergulirnya Reformasi pada tahun 1998 yang menumbangkan rezim kekuasaan Orde Baru, maka berbagai tuntunan untuk memperbaiki kehidupan berbangsa dan bernegara pun ikut digulirkan, termasuk dunia pendidikan. Salah satunya adalah tuntutan perubahan atas Kurikulum 1994, termasuk di dalamnya adalah perubahan terhadap nama maupun isi materi PPKn dan tepat pada tahun 2004, PPKn berubah nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dijelaskan oleh pakar Pendidikan Kewarganegaraan menurut Winarno (2006) PMP masa Orde Baru tidak memiliki vitalitas, tidak berdaya, dan tidak dapat berfungsi dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan peserta didik, banyak tak suka karena merasa bosan, pendidik bingung, sebab materi yang diajarkan tidak jelas dasar keilmuannya.

Dua tahun kemudian, yakni tahun 2006, pemerintah melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tetap mempertahankan mata pelajaran ini dengan nama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), namun dengan penyempurnaan pada pendekatan pembelajaran yang lebih

berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini menekankan pentingnya pengembangan kompetensi kewarganegaraan seperti kesadaran berkonstitusi, sikap demokratis, dan partisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun demikian, kritik terhadap ketidakjelasan paradigma keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan masih berlanjut. Menurut Winataputra (2008), pembelajaran PKn perlu diarahkan pada *civic education* berbasis *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan), dan *civic disposition* (sikap kewarganegaraan), agar tidak terjebak pada praktik indoktrinatif seperti yang terjadi pada era PMP sebelumnya.

Berlanjut pada Kurikulum 2013 (K-13), menurut Kemendikbud (2017) nama mata pelajaran ini digabung menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang memuat nilai Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI dalam satu paket pendidikan kewarganegaraan. Fokus pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kompetensi berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (4C), serta menumbuhkan nilai-nilai karakter Pancasila. Sejalan dengan itu, Hosnan (2019), menyatakan PPKn dalam Kurikulum 2013 tidak hanya menanamkan pemahaman kognitif, tetapi juga menekankan pembentukan sikap dan keterampilan sosial peserta didik agar menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab.

Pada Kurikulum Merdeka 2022, nama mata pelajaran ini resmi diubah menjadi Pendidikan Pancasila. Hal tersebut didasari pendapat Kemendikbudristek (2022), perubahan ini dilakukan untuk menegaskan kembali urgensi penguatan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran secara lebih terfokus dan mendalam, sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022, serta arahan Presiden Joko Widodo mengenai pentingnya pegutamaan ideologi Pancasila di semua jenjang pendidikan.

## 2. Hakikat Pendidikan Pancasila

Hakikat Pendidikan Pancasila tidak dapat dilepaskan dari peran sentralnya sebagai landasan ideologis dalam sistem pendidikan nasional. Sebagai mata pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan. Hal ini sesuai dengan peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang menyatakan bahwa nilai-nilai Pancasila menjadi inti dari pendidikan karakter di semua jenjang pendidikan. Nilai-nilai tersebut diterapkan secara terpadu melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler, mencakup aspek religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas sebagai dasar pembentukan karakter peserta didik secara menyeluruh.

Peraturan tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan moral peserta didik. Pendidikan Pancasila berperan strategis dalam memperkuat identitas nasional dan menanamkan nilai-nilai luhur bangsa. Menurut Kaelan (2021) Pendidikan Pancasila merupakan sarana penting dalam membentuk warga negara yang berkarakter, sadar konstitusi, serta menjunjung tinggi nilai-nilai dasar kebangsaan. Selaras dengan itu, Sulastri dkk (2022) menyatakan bahwa hakikat Pendidikan Pancasila adalah membentuk manusia Indonesia yang utuh, yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral, kepedulian sosial, dan komitmen terhadap nilai-nilai Pancasila.

Pengertian lain menurut Widodo (2018) Pendidikan Pancasila pada hakikatnya adalah sebuah bentuk pendidikan untuk generasi penerus yang bertujuan agar mereka menjadi warga negara yang sadar mengenai hak dan kewajibannya dalam hidup bermasyarakat dan bernegara, Pendidikan Pancasila juga bertujuan untuk mempersiapkan seluruh warga negara agar menjadi warga yang cerdas. Warga negara yang

paham mengenai hak dan kewajibannya akan menggerakkan warga negara untuk ikut berperan aktif dalam melaksanakan bela negara.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Warsito dkk. (2022), yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan proses pendidikan karakter yang sistematis dengan tujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila termasuk kebersamaan (gotong royong), kejujuran, kerja keras, serta keadilan sosial untuk membentuk warga negara yang bertanggung jawab secara sosial, toleran, dan berintegritas moral. Proses ini tidak hanya menekankan aspek kognitif ideologi, melainkan menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan dalam praktik kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila dapat dipahami sebagai proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila sebagai ideologi dan falsafah hidup bangsa. Susilawati dkk (2020) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila bukan hanya pembelajaran teoritik mengenai lima sila, tetapi pada proses internalisasi nilai-nilai Pancasila, seperti kejujuran, tanggung jawab sosial, dan persatuan yang diimplementasikan melalui budaya sekolah untuk membentuk moral, watak, dan kesadaran kebangsaan peserta didik.

Sejalan dengan pandangan itu, Supriyono (2019), menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan instrumen strategis dalam membentuk karakter bangsa. Nilai-nilai dasar Pancasila yakni ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial diinternalisasi agar peserta didik tumbuh menjadi pribadi yang cerdas , bermoral tinggi, dan bertanggung jawab sosial.

Pendidikan Pancasila memegang peran sentral dalam pembentukan karakter bangsa, sehingga keberadaannya tidak dapat diabaikan di seluruh jenjang pendidikan. Pendidikan Pancasila merupakan mata

pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi.

Kewajiban ini ditegaskan pada Pasal 37 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: Kurikulum pendidikan pada semua jenjang dan jenis pendidikan wajib memuat materi Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia.

Ketentuan tersebut menjadi dasar wajibnya penyelenggaraan Pendidikan Pancasila pada seluruh jenjang pendidikan sebagai bagian dari pembentukan karakter bangsa. Menurut Kaelan (2013), Pendidikan Pancasila harus diajarkan secara berkesinambungan dari tingkat dasar hingga pendidikan tinggi untuk membentuk kepribadian warga negara yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Selaras dengan itu, menurut Anando dkk. (2023), penguatan Pendidikan Pancasila di semua jenjang pendidikan merupakan strategi utama untuk membentengi generasi muda dari ancaman ideologi asing dan potensi disintegrasi bangsa, karena melalui internalisasi nilai-nilai Pancasila, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial individu remaja diperkokoh identitas kebangsaan dan moral sosialnya.

Kaitan dengan proses pembelajaran, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak karena memuat nilai-nilai filosofis seperti keadilan, kemanusiaan, dan ketuhanan yang tidak mudah dipahami secara langsung, sehingga perlu didukung media pembelajaran yang kontekstual agar peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Menurut Fauzia (2022), bahwa implementasi Pendidikan Pancasila akan lebih efektif jika menggunakan pendekatan kontekstual, misalnya melalui keteladanan dalam sikap disiplin dan toleran. Sejalan dengan itu, Safrizal dkk. (2024), nilai-nilai Pancasila tidak cukup diajarkan melalui metode ceramah semata karena bersifat abstrak. Nilai-nilai tersebut akan bermakna ketika dihubungkan

langsung dengan pengalaman nyata peserta didik seperti melalui diskusi maupun simulasi. Pendekatan kontekstual dan aplikatif ini penting agar makna Pancasila benar-benar dirasakan dan diterapkan dalam tindakan peserta didik sehari-hari.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa hakikat Pendidikan Pancasila adalah fondasi ideologis dalam sistem pendidikan nasional yang berperan membentuk karakter peserta didik secara utuh. Mata pelajaran ini wajib diterapkan di seluruh jenjang pendidikan karena mengandung nilai-nilai utama bangsa, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Nilai-nilai tersebut menjadi inti dalam penguatan karakter dan pembentukan identitas kebangsaan. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi turut menumbuhkan sikap dan perilaku melalui pengalaman langsung. Mengingat sifatnya yang abstrak, pendekatan kontekstual dan aplikatif dibutuhkan agar peserta didik mampu memahami serta menghayati nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Tujuan Pendidikan Pancasila**

Pendidikan nasional menjadikan tujuan Pendidikan Pancasila menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter dan nilai kebangsaan peserta didik. Hal ini tertuang pada buku panduan Guru Pendidikan Pancasila (2023), yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka diarahkan untuk membentuk peserta didik yang memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mampu menghargai keberagaman global, menjunjung tinggi semangat gotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan kreatif.

Buku tersebut menegaskan bahwa praktik pembelajaran pendidikan pancasila dilaksanakan berdasarkan nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen pada Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sejalan dengan pandangan diatas, menurut

Nurassyifa dan Dewi (2022) Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk warga negara yang memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan menjadi pribadi yang jujur, peduli, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, dan cinta tanah air. Selain itu, pendidikan ini juga membantu generasi muda memahami arah dan tujuan hidup bersama dalam berbangsa dan bernegara, serta mampu mengambil keputusan yang baik berdasarkan nilai-nilai kebaikan yang diajarkan Pancasila.

Supriyono (2019) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan menumbuhkan kesadaran kebangsaan, tanggung jawab sosial, dan komitmen terhadap nilai-nilai luhur bangsa. Pendidikan ini tidak hanya mentransfer pengetahuan ideologis, tetapi juga membentuk karakter dan moral peserta didik. Sejalan dengan itu, Kaelan (2013) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan sebagai sarana strategis untuk membentuk warga negara yang berkarakter dan menjunjung tinggi nilai kebangsaan dalam kehidupan demokratis.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta memiliki karakter kebangsaan, kesadaran konstitusional, dan tanggung jawab sosial. Pendidikan ini bertujuan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila agar peserta didik mampu berperilaku demokratis, toleran, dan aktif dalam menjaga keutuhan NKRI.

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Menurut Sanjaya (2016) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah

mereka menerima pengalaman belajarnya, dan hasil tersebut menjadi indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Selaras dengan itu, menurut Purwanto (2016) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor, dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

Pendapat serupa mengenai pengertian hasil belajar, menurut Lestari dkk. (2022) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses belajar yang dirancang oleh pendidik, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi indikator utama keberhasilan dalam mencapai kompetensi pendidikan. Sementara menurut Kelana dkk. (2021) hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, yang meliputi penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta pengembangan keterampilan. Ketiga aspek ini mencerminkan efektivitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

Proses belajar menitikberatkan peran utama peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Peserta didik diharapkan mengalami perubahan yang sejalan dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan kurikulum oleh lembaga pendidikan. Menurut Mboa dan Ajito (2024) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Selaras dengan pendapat tersebut, Supriyadi (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah segala bentuk pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang diukur berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Berbagai pendapat yang telah diuraikan, dipahami bahwa hasil belajar merupakan indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran

yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Hasil belajar mencakup kompetensi yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan perubahan yang dialami peserta didik sesuai dengan tujuan kurikulum.

## **2. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sejalan dengan pendapat tersebut, Slameto (2023), menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) serta faktor-faktor yang berasal dari lingkungan sekitar (eksternal). Adapun penjelasan lebih lengkap adalah sebagai berikut:

### **1) Faktor Internal**

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Adapun faktor internal yang memengaruhi hasil belajar diantaranya:

- a. Bakat (kemampuan dasar atau potensi yang dimiliki peserta didik dalam bidang tertentu)
- b. Minat (ketertarikan atau keinginan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran atau aktivitas belajar)
- c. Motivasi (dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat untuk belajar)
- d. Cara belajar (strategi atau kebiasaan yang digunakan peserta didik dalam memahami materi pelajaran)

### **2) Faktor Eksternal**

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Adapun faktor eksternal tersebut meliputi:

- a. Faktor Lingkungan Sekolah (interaksi dengan pendidik, teman sebaya, metode ataupun model, serta media pembelajaran di sekolah)
- b. Faktor Lingkungan Keluarga (dukungan orang tua, kondisi ekonomi, suasana belajar di rumah)
- c. Faktor Lingkungan Masyarakat (pergaulan, budaya sekitar, serta kondisi sosial yang memengaruhi kebiasaan belajar peserta didik)

Pendapat lain dikemukakan Arifin (2018) menyatakan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah elemen-elemen yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Faktor ini meliputi:

#### a. Faktor Fisiologis

Faktor ini berhubungan dengan kondisi fisik peserta didik, seperti kesehatan dan kebugaran tubuh. Kondisi fisik yang prima akan menunjang proses belajar secara optimal.

#### b. Faktor Psikologis

Faktor ini meliputi aspek mental dan emosional peserta didik, seperti kecerdasan, motivasi, perhatian, minat, bakat, serta kesiapan belajar. Peserta didik dengan motivasi dan minat tinggi biasanya lebih mudah mencapai keberhasilan belajar.

### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah elemen-elemen yang memengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ini meliputi:

#### a. Lingkungan Sosial Keluarga

Keluarga memiliki peran besar dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Dukungan orang tua dan suasana belajar yang kondusif di rumah dapat membentuk motivasi dan sikap belajar yang positif.

#### b. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah meliputi interaksi peserta didik dengan pendidik, staf sekolah, serta teman sebaya. Selain itu, kualitas pembelajaran yang mencakup metode, model, maupun media pembelajaran juga turut berperan dalam mendukung proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

#### c. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat sekitar juga berperan dalam perkembangan belajar peserta didik. Program edukatif dan kegiatan sosial di lingkungan dapat mendukung proses pembelajaran dan mendorong keberhasilan akademik.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yakni internal dan eksternal. Faktor internal mencakup bakat, minat, motivasi, cara belajar, serta kondisi fisik dan psikologis peserta didik yang saling berinteraksi dan membentuk kesiapan belajar dalam diri individu. Sementara itu, faktor eksternal meliputi dukungan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang hadir sebagai konteks yang memengaruhi, mengarahkan, dan memperkuat proses pembelajaran sehingga turut menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

## E. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu pengantar yang mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab *wasilah* yang berarti perantara atau alat bantu, sedangkan bentuk jamaknya adalah *wasâ'il* yang dalam konteks pendidikan sering digunakan untuk menyebut media pembelajaran. Menurut Arsyad (2011) media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, sehingga dapat dipahami bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai elemen penting yang menjadi sarana pendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih efektif dan efisien. Senada dengan itu, Sadiman dkk. (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media menyalurkan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik secara efektif. Media dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan retensi belajar peserta didik. Dengan demikian, media menjadi elemen strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan pengertian diatas, menurut Fadilah (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi secara terencana agar proses belajar menjadi efektif dan efisien. Media ini mampu menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keterlibatan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Selaras dengan ini, Sapriyah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, di

mana pendidik dapat memanfaatkannya untuk menyampaikan materi secara efektif sehingga jalannya pembelajaran menjadi lebih mudah dan terarah.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara menyampaikan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai alat bantu yang efektif dan efisien, media tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan daya ingat belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan yang terencana, media pembelajaran menjadi elemen strategis dalam menciptakan proses belajar yang lebih terarah dan optimal.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik secara lebih bermakna. Pendidik tidak hanya menyampaikan informasi secara verbal melalui ceramah, tetapi juga dapat membantu peserta didik memahami materi secara nyata dan kontekstual. Menurut Arsyad (2017) media memiliki fungsi sebagai sarana untuk memperjelas pesan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media mampu mengkonkretkan konsep yang abstrak, membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual terhadap materi ajar. Lebih jelas menurut Wina Sanjaya (2014) terdapat beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

### **1. Fungsi komunikatif**

Media pembelajaran memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Dengan demikian, media dapat menghindari kesulitan bahasa verbal dan mencegah salah persepsi dalam penyampaian pesan.

2. Fungsi motivasi  
Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Tidak hanya mengandung unsur artistik, media juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka.
3. Fungsi kebermaknaan  
Penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media tidak hanya menambah informasi, tetapi juga meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mencipta.
4. Fungsi penyamaan persepsi  
Media dapat menyamakan persepsi peserta didik terhadap informasi yang disampaikan, sehingga seluruh peserta didik memiliki pemahaman yang seragam terhadap materi pembelajaran.
5. Fungsi individualitas  
Media pembelajaran dapat melayani kebutuhan individual peserta didik yang memiliki latar belakang, gaya belajar, dan kemampuan yang berbeda-beda.
6. Fungsi representatif (menjelaskan hal abstrak)  
Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak atau kompleks. Dengan bantuan visualisasi, animasi, simulasi, atau ilustrasi audiovisual, materi yang sulit dipahami secara verbal dapat disederhanakan, dijelaskan secara konkret, dan lebih mudah dicerna oleh peserta didik.

Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran juga memiliki fungsi tambahan sebagai berikut:

1. Menangkap objek atau peristiwa tertentu  
Media memungkinkan suatu peristiwa atau objek diabadikan melalui foto, film, video, atau rekaman audio.
2. Memanipulasi keadaan atau objek  
Pendidik dapat menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dengan bantuan media, sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran.
3. Meningkatkan motivasi belajar  
Penggunaan media dapat menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan minat, dan meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran berfungsi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media tidak hanya membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih jelas, konkret, dan kontekstual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi, motivasi, dan penyamaan persepsi antara pendidik dan

peserta didik. Melalui media pembelajaran pula membantu pendidik menjelaskan konsep abstrak, menyesuaikan gaya belajar individu, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

### **3. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Pemilihan media yang tepat oleh pendidik penting untuk menunjang efektivitas pembelajaran, karena dapat mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi aktif peserta didik. Menurut Kurniasih (2022) bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh pendidik sangat menentukan keberhasilan penyampaian materi. Media yang sesuai akan membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Husna dan Supriyadi (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik, serta mempermudah pemahaman materi melalui penyajian informasi yang lebih konkret dan kontekstual.

Media yang tepat akan membantu memperjelas materi, menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011) media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang, yaitu:

- a) Dilihat dari sifatnya, media diklasifikasikan menjadi:
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
  - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media diklasifikasikan menjadi:
  - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
  - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.

- c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi klasifikasikan menjadi:
- 1) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Pendapat lain dikemukakan oleh Miarso (2011), mengemukakan bahwa pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

1. Media penyaji, meliputi:
  - a) kelompok grafis, bahan cetak, dan gambar statis
  - b) media proyeksi diam
  - c) media berbasis audio
  - d) kombinasi audio dan visual diam
  - e) gambar bergerak (film)
  - f) kelompok enam: televisi
  - g) multimedia
2. Media penyaji, meliputi:  
Media objek merupakan benda tiga dimensi yang memuat informasi. Penyampaiannya tidak melalui tampilan, melainkan melalui karakteristik fisiknya, seperti ukuran, bentuk, warna, susunan, berat, serta fungsinya.
3. Media interaktif, meliputi:  
Dengan media ini peserta didik tidak hanya mengamati atau menerima informasi, tetapi berinteraksi selama proses pembelajaran.

Lebih lengkap dijelaskan oleh Daryanto (2016), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan karakteristik penyajiannya sebagai berikut:

1. Media Visual  
Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dalam penyampaian informasi. Media ini berfungsi untuk memperjelas konsep, fakta, dan data melalui tampilan gambar atau simbol visual. Contohnya:
  - a) Gambar
  - b) Foto
  - c) Poster
  - d) Bagan/Diagram
  - e) Grafik dan peta
2. Media Audio  
Media audio adalah media yang menyampaikan pesan melalui unsur suara atau bunyi. Media ini efektif untuk melatih kemampuan menyimak serta memperkuat pemahaman melalui pendengaran.

Contohnya:

- a) Radio pendidikan
  - b) Rekaman suara
  - c) Laboratorium bahasa
  - d) *Podcast* pembelajaran
3. Media Audio Visual
- Media ini merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan sehingga memberikan stimulus ganda kepada peserta didik. Contohnya:
- a) Video pembelajaran
  - b) Film pendidikan
  - c) Animasi edukatif
  - d) Televisi pendidikan
4. Media Cetak Interaktif
- Media ini berbentuk bahan ajar tercetak yang dapat disentuh dan dimainkan secara interaktif. Umumnya dipadukan dengan unsur visual dan taktil. Contohnya:
- a) Buku cerita bergambar
  - b) Buku aktivitas peserta didik
  - c) *Pop-up book* (buku timbul interaktif yang menampilkan bentuk 3D saat dibuka)
5. Media Tiga Dimensi
- Media ini memiliki bentuk fisik tiga dimensi yang menyerupai objek nyata dan dapat diamati dari berbagai sisi, sehingga membantu peserta didik memahami konsep secara konkret. Contohnya:
- a) Model bangunan
  - b) Miniatur
  - c) Diorama
  - d) Boneka peraga
  - e) Alat peraga IPA
6. Media Digital/Multimedia
- Media berbasis teknologi yang interaktif, dapat menampilkan gabungan teks, suara, gambar, dan video dalam satu tampilan. Cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Contohnya:
- a) Aplikasi pembelajaran
  - b) *e-learning* interaktif
  - c) Simulasi komputer
  - d) Multimedia pembelajaran berbasis web

Berdasarkan pengklasifikasian di atas, dapat dipahami bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang efektivitas belajar, karena membantu peserta didik memahami materi secara konkret, perhatian, dan partisipasi aktif. Para ahli mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan bentuk fisik, sifat, dan teknik penyajiannya, meliputi media visual, audio, audiovisual, media cetak

interaktif seperti *pop-up book*, media tiga dimensi, serta media digital atau multimedia.

## 2. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki ragam bentuk yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta karakteristik peserta didik. Adapun macam-macam media pembelajaran menurut Hasan dkk., (2021) adalah sebagai berikut:

1. Media Berbasis Cetakan  
Media berbasis cetakan merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar statis, maupun kombinasi keduanya. Contohnya buku, modul, *handout*, surat kabar, dan majalah.
2. Media Visual  
Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Bentuknya antara lain foto, gambar, grafik, bagan, peta, dan poster. Media ini membantu memperjelas konsep yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Media Audio-Visual  
Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar sekaligus. Contohnya televisi, film, video pembelajaran, atau slide bersuara. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.
4. Media Berbasis Komputer  
Media berbasis komputer adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak dan teknologi digital, misalnya aplikasi edukasi, multimedia interaktif, pembelajaran berbasis web, dan *e-learning*. Media ini bersifat modern dan mampu menyediakan pembelajaran yang fleksibel, interaktif, serta sesuai dengan perkembangan teknologi.

Selain itu, Menurut Kristanto (2020), media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam beberapa macam, yaitu:

1. Media Cetak  
Media cetak adalah media yang menyajikan pesan dalam bentuk teks, gambar, atau kombinasi keduanya yang dicetak di atas kertas. Contohnya buku, modul, majalah, surat kabar, brosur, dan lembar kerja peserta didik. Media ini mudah diakses, dapat dipelajari kapan saja, serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.
2. Media Grafis  
Media ini menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual yang berupa gambar atau tulisan. Contohnya bagan, grafik, poster, kartun, dan komik. Media grafis berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi serta mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak.

3. **Media Audio**  
Media yang penyampaiannya hanya mengandalkan indera pendengaran, misalnya radio, rekaman suara, dan *tape recorder*. Media ini sangat efektif untuk melatih keterampilan menyimak dan mendengar.
4. **Media Proyeksi Diam**  
Media yang menggunakan proyeksi untuk menampilkan gambar diam, seperti slide, film strip, dan OHP (*Over Head Projector*).
5. **Media Proyeksi Gerak**  
Media yang menampilkan gambar bergerak, misalnya film dan video pembelajaran. Media ini lebih menarik karena mampu memberikan pengalaman belajar yang dinamis.
6. **Media Tiga Dimensi**  
Media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga dapat dilihat serta diraba oleh peserta didik secara nyata. Media ini berupa model tiruan dari objek sebenarnya, yang dibuat untuk membantu menjelaskan konsep, proses, atau struktur yang sulit dipahami hanya melalui gambar dua dimensi.
7. **Media Interaktif**  
media interaktif merupakan media yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, baik melalui respon langsung terhadap instruksi dalam media maupun melalui interaksi fisik dengan alat peraga.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media *pop-up book* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif berbasis cetak dan visual tiga dimensi. *Pop-up book* tidak hanya menyajikan teks dan gambar sebagaimana buku cetak pada umumnya, tetapi juga dilengkapi dengan elemen lipatan dan bentuk tiga dimensi yang muncul ketika halaman dibuka.

## **F. Media *Pop-up Book***

### **1. Pengertian *Pop-up Book***

Perkembangan teknologi grafis dalam media cetak turut mendorong lahirnya inovasi dalam bentuk buku interaktif, salah satunya adalah *pop-up book*. Menurut Schmidt (2022) istilah *pop-up book* berawal dari kata *pop-up* yang pertama kali dikenal pada abad ke-13 M di Eropa, yang dipopulerkan oleh Matthew Paris (1200–1259) dan Ramon Lull (1235–1316). Kata *pop-up* berarti “muncul” atau “menonjol keluar.” Sebelum dikenal luas, media ini disebut *movable book*, yaitu buku dengan elemen bergerak (*mechanical parts*) yang dirancang agar

gambar atau objek pada halaman dapat muncul secara tiga dimensi saat dibuka. Dengan mekanisme tersebut, *movable book* sebagai media visual interaktif, menarik, dan efektif untuk memperjelas konsep abstrak melalui visualisasi konkret pada pembelajaran di sekolah.

Media *pop-up book* dikenal sebagai salah satu bentuk media tiga dimensi yang dirancang untuk menampilkan gambar timbul ketika halaman dibuka. Menurut Ningtiyas dkk., (2019), media ini berbentuk kartu atau buku yang mampu menghadirkan konstruksi tiga dimensi secara interaktif. Hal ini dipertegas oleh Sari dan Mariana (2019) menyatakan bahwa *pop-up book* merupakan media tiga dimensi yang menampilkan gambar timbul setiap halamannya, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Selain itu, isi *pop-up book* dirancang menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat diketahui bahwa *pop-up book* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran tiga dimensi yang lahir dari perkembangan teknologi grafis media cetak. Media ini awalnya dikenal sebagai *movable book* di Eropa pada abad ke-13 dan berkembang menjadi buku interaktif yang menghadirkan visual timbul saat halaman dibuka. Dengan sifatnya yang menarik dan konkret, *pop-up book* efektif membantu memahami konsep abstrak.

## **2. Manfaat Media Pop-up Book**

Pendekatan visual dapat dilakukan dengan media *pop-up book* sebagai sarana efektif dalam merangsang antusiasme dan memudahkan daya serap peserta didik. Menurut Resta dan Kodri (2023) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran *pop-up book* diantaranya yaitu:

- 1) Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab terhadap Media Pembelajaran  
*Pop-up book* memiliki struktur unik namun rentan terhadap kerusakan, sehingga pendidik dapat menanamkan nilai tanggung jawab kepada peserta didik dalam menggunakan dan merawatnya.

- 2) Merangsang Daya Imajinasi Peserta Didik  
Visualisasi tiga dimensi dalam *pop-up book* mampu membangkitkan imajinasi peserta didik. Mereka tidak hanya membaca teks, tetapi juga membayangkan alur cerita dan bentuk objek yang muncul.
- 3) Mengembangkan Kemampuan Kreativitas  
Interaksi aktif dengan *pop-up book* mendorong peserta didik berpikir kritis dan kreatif, serta menafsirkan pesan yang disampaikan sehingga melatih daya cipta dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- 4) Mengenalkan Bentuk dan Konsep secara Interaktif  
Desain *pop-up book* yang menampilkan objek secara nyata memungkinkan peserta didik memahami bentuk dan konsep yang abstrak dengan lebih jelas karena melibatkan indera penglihatan dan peraba dalam proses belajar.
- 5) Menumbuhkan Minat Baca Sejak Usia Dini  
Warna menarik dan efek timbul membuat *pop-up book* digemari anak-anak, menumbuhkan rasa ingin tahu dan kecintaan terhadap kegiatan membaca sejak dini.

Pendapat diatas, selaras dengan Widiana dkk. (2020), manfaat media *pop-up book* antara lain:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik melalui tampilan visual tiga dimensi yang menarik;
- b. Meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran;
- c. Mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret;
- d. Meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik;
- e. Menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan bermakna.

Berdasarkan kedua pemaparan diatas, maka dapat diketahui bahwa media *pop-up book* merupakan media pembelajaran visual yang bermanfaat untuk menarik perhatian dan mempermudah pemahaman. Desain interaktif meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik, mengubah konsep abstrak menjadi konkret, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Media ini juga menumbuhkan tanggung jawab dan minat baca sejak dini.

### 3. Keunggulan dan Kelemahan Media *Pop-up Book*

Media *pop-up book* memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan.

Adapun keunggulan media ini menurut Resta dan Kodri (2023), adalah:

- a. Menarik perhatian peserta didik  
Desain tiga dimensi yang muncul saat dibuka, menarik perhatian dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.
- b. Mempermudah pemahaman konsep abstrak  
Visualisasi konkret membantu peserta didik membayangkan dan memahami isi pembelajaran secara lebih nyata.
- c. Meningkatkan keterlibatan belajar  
Peserta didik aktif berinteraksi dengan media melalui kegiatan membuka, melihat, dan menyentuh.
- d. Cocok untuk gaya belajar visual dan kinestetik  
*Pop-up book* menyajikan gambar bergerak dan elemen sentuhan fisik yang mendukung proses belajar visual dan kinestetik peserta didik.

Adapun keunggulan lain *pop-up book* menurut Menurut Magfiroh dan Marfu'i (2021), antara lain:

- a. Memiliki tampilan visual tiga dimensi yang menarik sehingga mampu memusatkan perhatian peserta didik;
- b. Mampu menyajikan materi secara konkret sehingga mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak;
- c. Mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran melalui interaksi langsung dengan media;
- d. Sesuai untuk berbagai gaya belajar, khususnya visual dan kinestetik, karena menggabungkan unsur gambar bergerak dan sentuhan fisik.

Di samping memiliki keunggulan, *pop-up book* sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan. Adapun kelemahan media *pop-up book* dijelaskan kembali Magfiroh dan Marfu'i (2021), adalah sebagai berikut:

- a. Mudah rusak  
*Pop-up book* memiliki keunikan pada bentuk tiga dimensinya yang menarik perhatian peserta didik. Namun, karena terbuat dari bahan kertas, rentan rusak seperti sobek, terlipat, atau bahkan terlepas dari lipatan aslinya.
- b. Biaya pembuatan cukup tinggi  
Proses pembuatan yang rumit dan dikerjakan manual membuat biaya produksi *pop-up book* lebih tinggi dibandingkan media cetak biasa. Akibatnya, ketersediaan media ini masih terbatas bagi sebagian sekolah.

- c. Perlu perawatan khusus  
*Pop-up book* memerlukan perawatan yang lebih hati-hati agar tetap dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

Pendapat lain mengenai kelemahan *pop-up book* menurut Sari (2021) *pop-up book* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keterbatasan yang bersifat teknis dan praktis, antara lain:

1. Tidak cocok untuk semua gaya belajar  
*Pop-up book* lebih efektif bagi peserta didik dengan gaya belajar visual dan kinestetik, namun kurang optimal bagi peserta didik yang cenderung auditori atau verbal-linguistik.
2. Tidak dapat digunakan secara massal  
 Karena bersifat fisik dan jumlahnya terbatas, *pop-up book* tidak dapat digunakan oleh seluruh peserta didik secara bersamaan kecuali jika disediakan dalam jumlah banyak.
3. Rentan Aus  
 Komponen *pop-up book* menjadi aus akibat sering dibuka tutup, sehingga perlu bimbingan dalam penggunaannya agar lebih awet dan tidak cepat rusak.
4. Distraksi visual  
 Peserta didik cenderung lebih memperhatikan elemen mekanis atau fitur visual yang bergerak daripada memahami konten pembelajaran, sehingga pendidik perlu mengarahkan perhatian mereka pada substansi pembelajaran.

Berdasarkan keunggulan dan kelemahan yang telah disebutkan, maka dapat dipahami bahwa *pop-up book* memiliki keunggulan dalam menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman konsep abstrak, meningkatkan keterlibatan belajar, serta cocok bagi gaya belajar visual dan kinestetik yang mampu menumbuhkan minat baca dan melatih motorik halus. Namun, media ini juga memiliki kelemahan, seperti mudah rusak, biaya produksi tinggi, memerlukan perawatan khusus, serta kurang cocok untuk gaya belajar auditori atau verbal-linguistik.

## G. Penelitian Relevan

Berikut adalah beberapa hasil penelitian relevan yang menunjukkan keterkaitannya dengan variabel dan fokus kajian yang selaras dalam penelitian ini, disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Eliza Sari dan Ruli Nurlita (2025)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Pop-up Book</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN di SDN 1 Sukoharjo	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>pop-up book</i> berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PKN peserta didik kelas V. Rata-rata posttest kelompok eksperimen (82,5) lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (71,3), dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$	Perbedaan terletak pada lokasi sekolah dan tingkat kelas, yaitu penelitian dilakukan di SDN 1 Sukoharjo pada peserta didik kelas V	Persamaannya terletak pada penggunaan media <i>pop-up book</i> sebagai variabel bebas (X), dan hasil belajar (Y), dan mata pelajaran sama hanya nomenklatur saja, serta sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.
2.	Triani, dkk. (2024)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Pop-up Book</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>pop-up book</i> memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada Pembelajaran PPKn. Terjadi peningkatan signifikan nilai rata-rata peserta didik dari 62,73 ( <i>pretest</i> ) menjadi 84,73 ( <i>posttest</i> ). Hasil uji <i>paired sample t-test</i> menunjukkan nilai sig. $0,001 < 0,05$ .	Penelitian menggunakan desain <i>pre-experimental one group pretest-posttest</i> . Perbedaan juga terdapat pada tempat/lokasi penelitian.	Sama-sama menggunakan media <i>pop-up book</i> untuk pembelajaran PPKn atau Pancasila, sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain <i>pretest-posttest</i> .
3.	Marliana dkk. (2023)	Penggunaan Media <i>Pop-up Book</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Makna Simbol Sila Pancasila pada Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar	Penggunaan <i>pop-up book</i> pada materi simbol sila Pancasila mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil penilaian formatif yang menunjukkan 76% peserta didik memperoleh nilai di atas 82, dan penilaian sumatif 75% diatas nilai 83.	Penelitian ini dilakukan di kelas IV dan menggunakan pendekatan kualitatif	Sama-sama membahas media <i>pop-up book</i> untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila

Lanjutan Tabel 2. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
4.	Sulistiyani dan Mardiyana (2023)	Pengembangan Media <i>Pop-up Book</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>pop-up book</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Rata-rata hasil belajar meningkat dari skor <i>pretest</i> 58,2 menjadi <i>posttest</i> 84,2	Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (penelitian dan pengembangan) serta lokasi dan subjek penelitian berbeda	Sama-sama menggunakan media <i>pop-up book</i> sebagai variabel bebas (X) dan fokus pada peningkatan hasil belajar PPKn (Y) di tingkat sekolah dasar.
5.	Nazhirah, dkk., (2024)	Pengaruh Media <i>Pop-up Book</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas V SD Negeri 1 Beureunuen	Penelitian membuktikan bahwa media <i>pop-up book</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA materi ekosistem. Kelas eksperimen memperoleh nilai <i>posttest</i> rata-rata 84,75, sedangkan kelas kontrol hanya 60,25. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05	Perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan yaitu IPA (Ekosistem), lokasi penelitian dan jumlah sample penelitian	Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, ( <i>quasi experiment</i> ) dan menggunakan media <i>pop-up book</i> sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y).
6.	Ginting dan Sidebang (2023)	<i>The Influence of Pop-up Book Learning Media on Skills Writing Short Stories Grade V Elementary School 060934 Johor Medan Academic Year 2022/2023</i>	Penelitian menunjukkan bahwa media <i>pop-up book</i> berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca cerita pendek peserta didik kelas V. Nilai rata-rata <i>pretest</i> kelas eksperimen 31,04 meningkat menjadi 86,19, sedangkan kelas kontrol hanya naik dari 30,12 menjadi 79,13.	Penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca cerita pendek di kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia, tingkat kelas kelas, lokasi dan subjek berbeda.	Sama-sama menggunakan media <i>pop-up book</i> sebagai perlakuan, dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu model <i>pretest-posttest with control group</i> ,

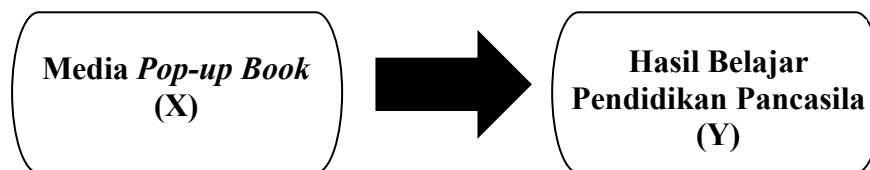
Sumber : Analisis Peneliti (2025)

## H. Kerangka Pikir

Hasil belajar merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar. Hasil belajar mencerminkan pencapaian kompetensi setelah melalui proses pembelajaran, yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang baik sangat diperlukan agar peserta didik mampu memahami materi, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap sesuai dengan tujuan pendidikan. Namun dalam kenyataannya, masih banyak peserta didik yang menunjukkan hasil belajar rendah, misalnya kurang mampu memahami konsep, kesulitan menjawab soal, serta belum mencapai ketercapaian minimal yang telah ditetapkan sekolah.

Kondisi diatas menuntut pendidik untuk tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret, menarik, serta sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan adalah media *pop-up book*. Media ini berbentuk buku tiga dimensi yang ketika dibuka menampilkan gambar interaktif, sehingga peserta didik dapat melihat, menyentuh, dan mengamati objek secara langsung.

Penggunaan media *pop-up book* dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Selain itu, tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti memiliki pikiran bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran. Oleh karena itu, media *pop-up book* dirumuskan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sekolah dasar. Berikut kerangka pikir penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

**Keterangan :**

- X = Variabel bebas  
 Y = Variabel terikat  
 ➡ = Pengaruh

**I. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dipahami sebagai jawaban yang masih bersifat sementara dan harus dibuktikan kebenarannya melalui tahapan metode ilmiah. Menurut Arikunto (2014), hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris melalui pengumpulan data di lapangan. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2023) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih bersifat teoritis dan perlu dibuktikan melalui penelitian lapangan.

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir diatas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian adalah:

1. Hipotesis I

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Surabaya.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Surabaya.

2. Hipotesis II

H<sub>a</sub> : Terdapat perbedaan media *pop-up book* dengan media buku teks terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Surabaya.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat perbedaan media *pop-up book* dengan media buku teks terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Surabaya.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, serta teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pernyataan ini diperkuat oleh Arikunto (2014), yang menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menekankan pada aspek pengukuran yang objektif terhadap fenomena sosial melalui data numerik dan analisis statistik untuk melihat hubungan antarvariabel.

Penelitian kuantitatif diterapkan melalui desain *quasi eksperimental design* dengan model *non equivalent control group design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek secara penuh ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2023), *quasi experimental design* merupakan desain penelitian yang bertujuan mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu variabel tanpa menggunakan pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian. Sedangkan model *nonequivalent control group design* yaitu desain yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak (*non-equivalent*).

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengukuran sebelumnya (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) untuk melihat sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum *treatment* (perlakuan) dilakukan, dengan tujuan untuk

mengetahui kondisi awal masing-masing kelompok. Setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan, kedua kelompok kembali diberikan *posttest* guna mengetahui perubahan yang terjadi setelah *treatment* (perlakuan) diberikan. Berikut *design quasi eksperimental* dengan model *non equivalent control group design*.

Tabel 3. Desain penelitian *non-equivalent control group design*

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Treatment</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>a</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>b</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pretest* pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = *Posttest* pada kelompok kontrol

X<sub>a</sub> = Perlakuan (media *pop-up book*)

X<sub>b</sub> = Perlakuan (media buku teks)

O<sub>3</sub> = *Pretest* pada kelompok eksperimen

O<sub>4</sub> = *Posttest* pada kelompok kontrol

Sumber: (Sugiyono, 2023)

## B. *Setting Penelitian*

### 1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III A dan III B SD Negeri 1 Surabaya, kecamatan Kedaton, kota Bandar Lampung.

### 2. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Surabaya yang terletak di Jl. Danau Towuti, kelurahan Surabaya, kecamatan Kedaton, kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, dengan kode pos 35148.

### 3. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

## C. *Populasi dan Sampel Penelitian*

### 1. *Populasi*

Populasi dalam suatu penelitian merupakan keseluruhan unsur, dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian.

Menurut Kountur (2007) populasi dalam penelitian adalah semua elemen yang dapat berupa orang, kejadian, atau benda yang menjadi sumber data penelitian. Sejalan dengan ini, Sugiyono (2023) menyatakan bahwa populasi adalah objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya terbatas pada manusia sebagai subjek, tetapi juga mencakup benda, dokumen, peristiwa, atau fenomena sosial yang relevan dengan tujuan penelitian.

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 1 Surabaya yang berjumlah 66 peserta didik.

Tabel 4. Jumlah populasi penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	III A	22
2	III B	22
3	III C	22
Jumlah		66

Sumber: Data Wali Kelas III SD Negeri 1 Surabaya tahun pelajaran 2025/2026.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono (2023), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Notoatmodjo (2016) yang menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap mewakili seluruh populasi yang menjadi objek penelitian.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik sampling yang dilakukan dengan pertimbangan atau tujuan tertentu. Menurut Sugiyono (2023),

*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, seperti keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak memungkinkan mengambil sampel secara acak. Pendapat ini juga didukung oleh Arikunto (2014), yang menyatakan bahwa *purposive sampling* digunakan jika peneliti telah mengetahui secara jelas siapa yang dijadikan sampel karena dianggap paling representatif atau relevan dengan tujuan penelitian.

Adapun sampel dalam penelitian ditentukan berdasarkan pertimbangan atau tujuan penelitian ini, sehingga kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Pemilihan ini didasarkan pada kesetaraan karakteristik peserta didik dan kondisi kelas yang relatif homogen. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dari kelas III A dan III B, yang masing-masing terdiri dari 22 peserta didik, sehingga total sampel berjumlah 44 peserta didik.

Tabel 5. Jumlah sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	III A	22
2	III B	22
Jumlah		44

Sumber: Data Wali Kelas III SD Negeri 1 Surabaya tahun pelajaran 2025/2026.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian disusun secara sistematis untuk memberikan panduan yang jelas bagi peneliti dalam menjalankan seluruh tahapan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yakni tahap pra penelitian, tahap perencanaan, dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Tahap Penelitian Pendahuluan**

- a) Melakukan pra penelitian melalui observasi guna mengetahui kondisi sekolah secara umum, menelaah dokumen-dokumen hasil belajar, dan data jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan

subjek penelitian. Selain itu, dilakukan pula wawancara dan pengamatan terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

- b) Mengidentifikasi masalah untuk menentukan kelas yang akan digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini, kelas III B dipilih sebagai kelompok eksperimen karena memiliki tingkat ketercapaian belajar yang relatif rendah, sedangkan kelas III A dijadikan kelompok kontrol karena menunjukkan tingkat ketercapaian yang lebih tinggi dibandingkan kelas III B.

## 2. Tahapan Perencanaan

- 1) Penyusunan perangkat pembelajaran yang sesuai disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, perangkat pembelajaran dirancang dengan menggunakan media *pop-up book* sebagai media visual interaktif. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan model maupun media pembelajaran yang biasa diterapkan pendidik sehari-hari seperti pemanfaatan papan tulis dan buku teks sebagai sumber utama dalam penyampaian materi.

### 2) Penyusunan Instrumen Penelitian

#### a) Instrumen Tes

Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* berbentuk soal jamak yang dirancang untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) pembelajaran.

#### b) Instrumen Non Tes

Instrumen ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk menilai tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, respons peserta didik terhadap penggunaan media *pop-up book*, serta efektivitas proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen.

### 3) Penyusunan Jadwal Penelitian dan Koordinasi Teknis

Peneliti menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian yang mencakup waktu pelaksanaan *pretest*, perlakuan dengan media pembelajaran, serta *posttest*. Selain itu, koordinasi dengan pihak sekolah dan wali kelas juga dilakukan untuk memastikan kesiapan sarana, waktu, dan dukungan teknis dalam menunjang kelancaran kegiatan penelitian.

## E. Variabel Penelitian

Penelitian perlu mengidentifikasi unsur utama yang akan dianalisis agar tujuan penelitian tercapai secara sistematis, salah satunya adalah variabel. Menurut Arikunto (2014) Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Menurut Sugiyono (2023), variabel *independent* (bebas) merupakan variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Sementara itu, variabel *dependent* (terikat) adalah variabel yang mengalami perubahan sebagai akibat dari pengaruh variabel *independent* (bebas). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel *independent* (bebas) yaitu media *pop-up book* yang dilambangkan dengan (X).
2. Variabel *dependent* (terikat) yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila, yang dilambangkan dengan (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual

Pemahaman terhadap variabel penelitian secara lebih mendalam, diperlukan penjelasan berdasarkan landasan teori yang kuat. Menurut Sugiyono (2023) definisi konseptual adalah definisi yang didasarkan pada teori-teori yang relevan untuk menjelaskan suatu variabel.

Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini yaitu:

a) Variabel X (*Media Pop-up Book*)

*Media pop-up book* secara konseptual merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual berbasis cetak yang didesain dalam bentuk buku tiga dimensi, di mana bagian-bagian tertentu dapat muncul (*pop-up*) saat halaman dibuka. Media ini memiliki karakteristik menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu memusatkan perhatian peserta didik, menumbuhkan minat belajar, serta membantu pemahaman konsep melalui tampilan yang konkret. Penggunaan media ini membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif sehingga memudahkan peserta didik dalam menyerap dan memahami informasi yang disampaikan.

b) Variabel Y (Hasil Belajar Pendidikan Pancasila)

Hasil belajar secara konseptual merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hasil belajar mencerminkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila dan diharapkan dapat terwujud dalam perilaku sehari-hari.

## 2. Definisi Operasional

Setiap variabel yang digunakan perlu dijelaskan tidak hanya secara teoretis tetapi juga secara praktis agar dapat diukur secara tepat dan konsisten. Penjabaran inilah yang disebut sebagai definisi operasional. Adanya definisi operasional, peneliti dapat menetapkan indikator yang konkret dan memastikan bahwa proses pengukuran variabel dapat dilakukan secara objektif dan konsisten. Adapun Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a) *Media Pop-up Book*

*Media pop-up book* dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai media pembelajaran visual berbentuk buku tiga dimensi yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran Pendidikan

Pancasila di kelas III. Media ini memiliki ciri khas berupa elemen visual yang dapat muncul (*pop-up*) saat halaman dibuka, sehingga menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media ini berfungsi untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui tampilan visual yang konkret dan menarik

Penggunaan media *pop-up book* diberikan sebagai perlakuan (*treatment*) dalam kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Efektivitas penggunaan *pop-up book* dalam pembelajaran dinilai berdasarkan beberapa indikator berikut:

1. Daya tarik (*Attractiveness*)
2. Kejelasan pesan (*Clarity of message*)
3. Kesesuaian isi (*Content relevance*)
4. Kemampuan media meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

b) Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar merupakan indikator pencapaian peserta didik yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran, terutama dalam ranah kognitif. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *pop-up book* dapat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan memberikan tes kognitif yang dirancang berdasarkan kata kerja operasional pada Taksonomi Bloom yakni:

1. (C2) Memahami
2. (C3) Menerapkan
3. (C4) Menganalisis

Instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 25 butir, yang dirancang berdasarkan materi Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, menerapkan nilai, serta menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Adanya teknik pengumpulan data menjadi langkah utama untuk mendapatkan data yang tepat. Menurut Sugiyono (2023), teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam menjawab rumusan masalah penelitian, sehingga pemilihan teknik yang tepat akan menentukan akurasi dan relevansi data yang dikumpulkan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi:

### **1. Teknik Tes**

Teknik tes merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau soal kepada responden untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu. Menurut Sugiyono (2023), penyusunan instrumen tes memerlukan ketelitian dan kesesuaian dengan tujuan penelitian agar menghasilkan data objektif dan terukur. Oleh karena itu, setiap butir soal harus dirancang dengan cermat, jelas, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Penyusunan soal hendaknya mengacu pada kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya, yang berfungsi sebagai pedoman agar indikator yang diukur selaras dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengukur hasil *pretest* dan *posttest* mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Surabaya setelah diberikan perlakuan menggunakan media *pop-up book*. Hasil tes tersebut, selanjutnya dijadikan acuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Teknik Observasi

Data yang didapatkan agar sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan, peneliti perlu melakukan pengamatan langsung. Oleh karena itu, digunakan teknik observasi. Menurut Sugiyono (2023), observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung objek, gejala, atau perilaku yang menjadi fokus penelitian. Dalam pelaksanaannya, observasi dilakukan terhadap terhadap aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 1 Surabaya. Data yang diperoleh melalui teknik ini digunakan untuk mendukung dan memperkuat hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *pop-up book*. Adapun kriteria keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Kriteria keterlaksanaan pembelajaran

No.	Rentang Persentase	Kategori	Kode
1.	76% – 100%	Sangat Baik	SB
2.	51% – 75%	Baik	B
3.	26% – 50%	Kurang	K
4.	0% – 25%	Sangat Kurang	SK

Sumber: (Arikunto, 2014)

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2023) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati oleh penelitian. Dalam konteks pembelajaran, instrumen penelitian berfungsi untuk mengukur secara objektif berbagai aspek proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Instrumen yang baik harus memenuhi kriteria kesesuaian dengan variabel yang diteliti, memiliki kejelasan indikator, dan dapat mengukur data secara objektif. Adapun penjelasan masing-masing instrumen penelitian yakni sebagai berikut:

## 1. Tes

Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik secara objektif. Menurut Arikunto (2014), Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini, tes diberikan dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *pop-up book* terhadap hasil belajar. Tes terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda untuk mengukur aspek kognitif peserta didik. Adapun rancangan kisi-kisi soal dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-kisi soal instrumen tes

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran	Ranah Kognitif	Soal diajukkan	Jumlah Soal
Peserta didik mampu menunjukkan, mempraktikkan, serta mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga dan sekolah, serta mengenali dan meneladani karakter para perumus Pancasila	Menunjukkan dan mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.	C2 Memahami	1, 2, 3, 4, 5,6,7,8	8
	Menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai situasi sosial di rumah dan sekolah	C3 Menerapkan	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	12
	Mengenali dan meneladani karakter para perumus Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	C4 Menganalisis	21, 22, 23, 24, 25	5

Sumber : Analisis peneliti berdasarkan Buku Guru Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

## 2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung objek penelitian. Menurut Sugiyono (2023), observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian di lapangan. Pada penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian melalui pancaindra yang dibantu rekan sejawat sebagai observer.

Penggunaan media pembelajaran memerlukan pedoman langkah-langkah kegiatan yang jelas agar dapat diobservasi dengan baik. Dalam hal ini, peneliti memilih model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pemilihan ini didasarkan pada karakteristik CTL yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari.

Penilaian keterlaksanaan aktivitas pembelajaran secara objektif dilakukan menggunakan instrumen observasi berupa skala *likert*. Menurut Sugiyono (2023), skala likert efektif digunakan untuk mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif sehingga memudahkan proses analisis. Penyusunan butir indikator dalam instrumen ini mengacu pada tujuh tahapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut Sanjaya (2016), yang meliputi sebagai berikut:

1. Orientasi (*Constructivism*)
2. Menemukan (*Inquiry*)
3. Pemberian Contoh (*Modelling*)
4. Bertanya (*Questioning*)
5. Kelompok Belajar (*Learning Community*)
6. Pembelajaran Kontekstual (*Authentic Learning*)
7. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan tahapan tersebut, peneliti dapat memberikan skor pada setiap indikator observasi atau perilaku yang diamati agar hasil pengamatan lebih objektif, terukur, dan konsisten dalam menilai aktivitas belajar peserta didik. Melalui pemberian skor ini, peneliti

dapat menggambarkan tingkat keterlibatan peserta didik secara lebih menyeluruh sekaligus mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen observasi

No.	Tahapan CTL	Perilaku yang Diamati	Jenis Penilaian	Skala Penilaian
1	Orientasi ( <i>Constructivism</i> )	Peserta didik memperhatikan tujuan, antusias menyanyi, dan aktif menjawab apersepsi.	Skala Likert	1–4
2	Menemukan ( <i>Inquiry</i> )	Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dan mengidentifikasi lambang Garuda Pancasila.	Skala Likert	1–4
3	Pemberian Contoh ( <i>Modelling</i> )	Peserta didik memahami penjelasan melalui media <i>pop-up book</i> dan tertarik pada tampilan visualnya.	Skala Likert	1–4
4	Bertanya ( <i>Questioning</i> )	Peserta didik berani mengajukan pertanyaan dan menanggapi pertanyaan pendidik	Skala Likert	1–4
5	Kelompok Belajar ( <i>Learning Community</i> )	Peserta didik bekerja sama mengisi LKPD dan aktif berdiskusi dalam kelompok	Skala Likert	1–4
6	Pembelajaran Kontekstual ( <i>Authentic Learning</i> )	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja dengan percaya diri dan menanggapi kelompok lain dengan santun	Skala Likert	1–4
7	Refleksi ( <i>Reflection</i> )	Peserta didik menjawab pertanyaan refleksi, menanggapi penguatan materi, dan aktif dalam kegiatan penutup.	Skala Likert	1–4

Sumber : Analisis peneliti berdasarkan Sanjaya (2016)

Tabel 9. Rubrik penilaian observasi

<b>Indikator Penilaian (Perilaku yang Diamati)</b>	<b>Sangat Baik (SB)</b> <b>4</b>	<b>Baik (B)</b> <b>3</b>	<b>Kurang (K)</b> <b>2</b>	<b>Sangat Kurang (SK)</b> <b>1</b>
Orientasi ( <i>Constructivism</i> )	Peserta didik sangat fokus memperhatikan tujuan, menyanyi dengan penuh semangat, dan sangat aktif menjawab apersepsi.	Peserta didik cukup memperhatikan tujuan, ikut menyanyi, namun hanya sesekali menjawab apersepsi.	Peserta didik kurang memperhatikan tujuan, tidak bersemangat menyanyi, dan pasif saat apersepsi.	Peserta didik tidak memperhatikan sama sekali, tidak ikut menyanyi, atau mengganggu teman saat kegiatan awal.
Menemukan ( <i>Inquiry</i> )	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan pemantik dengan tepat dan mengidentifikasi seluruh lambang secara mandiri.	Peserta didik menjawab pertanyaan dengan cukup tepat, namun perlu sedikit bantuan dalam mengidentifikasi lambang.	Peserta didik menjawab dengan ragu-ragu dan banyak melakukan kesalahan dalam identifikasi lambang.	Peserta didik tidak mampu menjawab pertanyaan maupun mengidentifikasi lambang sama sekali.
Pemberian Contoh ( <i>Modelling</i> )	Peserta didik menunjukkan ketertarikan sangat tinggi pada media dan sangat paham dengan penjelasan pendidik	Peserta didik cukup tertarik melihat media dan memahami sebagian besar penjelasan pendidik	Peserta didik kurang tertarik (bosan) melihat media dan sulit memahami penjelasan pendidik	Peserta didik mengabaikan keberadaan media <i>pop-up book</i> dan tidak paham penjelasan pendidik

<b>Indikator Penilaian (Perilaku yang Diamati)</b>	<b>Sangat Baik (SB)</b>	<b>Baik (B)</b>	<b>Kurang (K)</b>	<b>Sangat Kurang (SK)</b>
Kelompok Belajar ( <i>Learning Community</i> )	Peserta didik sangat aktif berdiskusi, saling membantu, dan menyelesaikan LKPD dengan lengkap.	Peserta didik cukup terlibat dalam diskusi dan mengerjakan bagian tugasnya dalam LKPD.	Peserta didik cenderung pasif, kurang berkontribusi, dan hanya mengandalkan teman sekelompok.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, menyendiri, atau memicu keributan dalam kelompok.
Pembelajaran Kontekstual ( <i>Authentic Learning</i> )	Peserta didik presentasi dengan suara lantang/sangat percaya diri dan memberi tanggapan yang santun.	Peserta didik presentasi dengan baik dan memberi tanggapan.	Peserta didik berani maju presentasi namun suara/sikap kurang maksimal, dan jarang menanggapi teman.	Peserta didik terlihat gugup/takut saat presentasi dan tidak berani menanggapi kelompok lain.
Refleksi ( <i>Reflection</i> )	Peserta didik mampu menyimpulkan dengan tepat, menjawab refleksi dengan baik, dan tertib saat penutup	Peserta didik mengikuti penutup dan jawaban refleksi dengan cukup baik	Peserta didik kurang fokus saat refleksi, main-main, dan ingin segera selesai.	Peserta didik membuat kegaduhan dan tidak menghiraukan kegiatan penutup.

Sumber : Analisis peneliti berdasarkan Sanjaya (2016)

## I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Arikunto (2014), suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur secara tepat. Hal

senada juga disampaikan oleh Sugiyono (2023), bahwa validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang dikumpulkan melalui instrumen dengan data sesungguhnya di lapangan.

Pada penelitian ini, uji validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan butir soal yang akan digunakan sebagai instrumen tes. Adapun jumlah soal yang diuji validitasnya sebanyak 25 butir. Untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y, penelitian ini menggunakan rumus *korelasi product moment pearson*. Perhitungan tersebut dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum N$  = Jumlah responden

$\sum Y$  = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$  = Jumlah nilai variabel X

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat nilai variabel X

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat nilai variabel Y

$\sum XY$  = Jumlah hasil kali X dan Y

Sumber : (Sugiyono, 2023).

Penentuan kategori validitas instrumen dalam penelitian ini mengacu pada interpretasi koefisien korelasi menurut Arikunto (2013) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10. Interpretasi koefisien korelasi validitas

<b>Rentang Koefisien (r)</b>	<b>Interpretasi</b>
0,00 – 0,20	Sangat Lemah
0,21 – 0,40	Lemah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber: (Arikunto, 2014)

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Instrumen dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan sebaiknya dinyatakan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Instrumen tes diuji validitas menggunakan *software* IBM SPSS *statistic version 25* menggunakan rumus *pearson correlation*.

Adapun hasil uji validitas pada soal pilihan jamak sebanyak 25 butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil uji validitas instrumen tes

No	Butir Soal	Kriteria	Keterangan
1.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24	Valid	Digunakan
2.	8, 9, 15, 22, 25	Tidak Valid	Tidak Digunakan

Sumber: Analisis peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 11. Hasil uji validitas instrumen tes, diketahui bahwa dari 25 butir soal yang diuji, sebanyak 20 butir soal yang dinyatakan valid sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Sementara itu, terdapat 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid, artinya tidak digunakan dalam pengambilan data penelitian. (Lampiran halaman 201).

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang konsisten jika digunakan dalam pengukuran yang berulang. Reliabilitas dalam penelitian ini diuji menggunakan teknik *cronbach's alpha* melalui program SPSS.

Penelitian ini menggunakan rumus uji reliabilitas *alpha cronbach* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyak butir soal

$\sigma_t^2$  = Varian total

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian tiap butir soal

Sumber : Arikunto (2014).

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran menunjukkan konsistensi yang tinggi, dan nilai koefisien reliabilitas berada di atas 0,60. Adapun kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Interpretasi koefisien reliabilitas

Rentang Nilai Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Lemah
0,00 – 0,19	Sangat Lemah

Sumber: (Arikunto, 2014)

Hasil perhitungan reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai lebih besar dari 0,60, maka instrumen dikategorikan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan perhitungan menggunakan *Cronbach's Alpha* yang dilakukan diketahui sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil uji reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Tingkat Reliabilitas
0.865	20	Sangat Kuat

Sumber: Analisis peneliti (2025) dengan *software* IBM SPSS

### 3. Daya Bada Soal

Daya beda soal merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan yang memiliki kemampuan rendah. Menurut Arikunto (2014), daya beda soal menunjukkan sejauh mana suatu soal mampu membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dengan peserta

didik berkemampuan rendah. Uji daya beda dilakukan untuk mengetahui seberapa baik suatu soal dapat mengklasifikasikan peserta didik berdasarkan tingkat penguasaan materi. Adapun analisis daya beda soal dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA - BB}{J}$$

Keterangan:

D = Indeks daya beda (*discrimination index*)

BA = Jumlah peserta didik dari kelompok atas yang menjawab benar

BB = Jumlah peserta didik dari kelompok bawah yang menjawab benar

J = Jumlah peserta didik dalam satu kelompok

Tabel 14. Klasifikasi daya beda soal

Nilai D (Indeks)	Interpretasi
$D \geq 0,40$	Sangat baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup / sedang
0,00 – 0,19	Buruk
$D < 0,00$	Sangat Buruk

Sumber: (Arikunto, 2014)

Perhitungan daya beda soal dilakukan menggunakan bantuan *software* IBM SPSS *statistic version 25*, sehingga diketahui tingkat daya pembeda masing-masing soal adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil uji daya beda soal

<i>Item-Total Statistics</i>		
Butir Soal	Nilai D (Indeks)	Interpretasi
Soal 1	0.462	Sangat baik
Soal 2	0.521	Sangat baik
Soal 3	0.419	Sangat baik
Soal 4	0.521	Sangat baik
Soal 5	0.433	Sangat baik
Soal 6	0.429	Sangat baik
Soal 7	0.475	Sangat baik
Soal 10	0.565	Sangat baik
Soal 11	0.328	Baik
Soal 12	0.410	Sangat baik

<i>Item-Total Statistics</i>		
<b>Butir Soal</b>	<b>Nilai D (Indeks)</b>	<b>Interpretasi</b>
Soal 14	0.523	Sangat baik
Soal 16	0.368	Baik
Soal 17	0.511	Sangat baik
Soal 18	0.594	Sangat baik
Soal 19	0.629	Sangat baik
Soal 20	0.487	Sangat baik
Soal 21	0.462	Sangat baik
Soal 23	0.419	Sangat baik
Soal 24	0.368	Baik

Sumber: Analisis peneliti (2025) dengan *software* IBM SPSS

#### 4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa sulit atau mudah suatu butir soal dikerjakan oleh peserta didik. Uji ini dilakukan untuk mengetahui proporsi peserta yang mampu menjawab soal dengan benar. Menurut Arikunto (2014), tingkat kesukaran soal dihitung berdasarkan perbandingan antara jumlah peserta yang menjawab benar dengan jumlah seluruh peserta. Bentuk soal yang dipakai adalah pilihan ganda *pretest* maupun *posttest*. Tingkat kesukaran soal diperoleh melalui perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{D}{N}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran (tingkat kesukaran)

B = Jumlah peserta yang menjawab benar

N = Jumlah seluruh peserta tes

Berikut kategori tingkat kesukaran butir soal uraian:

Tabel 16. Kriteria tingkat kesukaran butir soal

<b>Indeks</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>
0,00 – 0,60	Sukar
0,61 – 0,80	Sedang
0,81 – 1,00	Mudah

Sumber: (Sudijono, 2011)

Uji tingkat kesukaran butir soal dilakukan dengan bantuan *software* IBM SPSS *statistic version 25*, diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil uji tingkat kesukaran soal

<b>Butir Soal</b>	<b>Indeks</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>
Soal 1	0.82	Mudah
Soal 2	0.82	Mudah
Soal 3	0.73	Sedang
Soal 4	0.82	Mudah
Soal 5	0.82	Mudah
Soal 6	0.86	Mudah
Soal 7	0.77	Sedang
Soal 10	0.91	Mudah
Soal 11	0.58	Sulit
Soal 12	0.59	Sulit
Soal 13	0.73	Sedang
Soal 14	0.73	Sedang
Soal 16	0.73	Sedang
Soal 17	0.54	Sulit
Soal 18	0.86	Mudah
Soal 19	0.73	Sedang
Soal 20	0.91	Mudah
Soal 21	0.80	Sedang
Soal 23	0.73	Sedang
Soal 24	0.73	Sedang

Sumber: Analisis peneliti (2025) dengan *software* IBM SPSS

Tabel 18. Rekapitulasi hasil uji tingkat kesukaran soal

<b>No</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>
1.	1, 2, 4, 5, 6, 10, 18, 20	8	Mudah
2.	3, 7, 13, 14, 16, 19, 21, 23, 24	9	Sedang
3.	11, 12, 17	3	Sulit

## J. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan agar data yang telah dikumpulkan dapat dipahami dan diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Arikunto (2014) analisis data adalah proses mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik data menjadi lebih mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik analisis data pada

penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data hasil tes dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *pop-up book* (ekperimen) dan kelas yang tidak menggunakannya (kelas kontrol). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu di uji analisis untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria statistik yang diperlukan. Teknik analisis data meliputi:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sugiyono (2023), uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, karena pada dasarnya data yang berdistribusi normal merupakan syarat dalam uji statistik parametrik. Adapun uji normalitas dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan *uji shapiro-wilk* melalui program SPSS, untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai syarat sebelum dilakukan uji-t. Selain itu, Uji normalitas data pula menggunakan perhitungan Chi-Kuadrat ( $\chi^2$ ) dengan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$X^2$  = Nilai uji *Chi-Kuadrat*/ normalitas sampel

$f_o$  = Frekuensi observasi

$f_h$  = Frekuensi harapan

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal

Jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua kelompok data memiliki tingkat keragaman yang sama. Menurut Arikunto (2014), uji homogenitas adalah suatu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari dua atau lebih kelompok memiliki varians yang sama, sehingga dapat dibandingkan secara statistik. Dalam penelitian ini, uji homogenitas akan dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan uji leven (*Levene's Test for Equality of Variances*). Secara konseptual, pengujian homogenitas dapat dilakukan melalui perhitungan uji-F dengan rumus sebagai berikut :

$$f_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$F_{hitung}$  diperoleh dengan membagi varians terbesar dengan varians terkecil, yang digunakan untuk menguji homogenitas varians.

Sumber : Muncarno (2017).

Kriteria pengujian ditetapkan apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima yang berarti data bersifat homogen. Sebaliknya, apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti data tidak homogen.

## 3. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan *treatment* (perlakuan) dalam proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2015), uji *N-Gain* merupakan teknik analisis untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran, dengan cara membandingkan peningkatan hasil belajar antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Uji ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah mendapatkan perlakuan tertentu. Adapun rumus perhitungan *N-Gain* adalah sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

**Tabel 19. Kriteria interpretasi *N-Gain***

<b>Rentang <i>N-Gain</i></b>	<b>Kategori</b>
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah

Sumber: (Sundayana, 2014).

## K. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur dalam statistik inferensial yang digunakan untuk menentukan kebenaran atau penolakan terhadap suatu dugaan atau pernyataan (hipotesis) berdasarkan data hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2023), uji hipotesis adalah suatu prosedur yang digunakan untuk menguji kebenaran dari hipotesis statistik yang diajukan oleh peneliti berdasarkan data sampel yang diperoleh dari populasi tertentu. Pada penelitian ini, uji hipotesis akan dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji-t (*t-test*).

### 1. Uji Regresi Linear Sederhana

Salah satu teknik analisis yang digunakan ketika penelitian hanya melibatkan satu variabel bebas dengan satu variabel terikat adalah regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2023), regresi linear sederhana merupakan teknik analisis yang digunakan untuk melihat dan mengukur pengaruh antara satu variabel bebas (X) dengan satu variabel terikat (Y).

Pemilihan uji menggunakan regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X (media *pop-up book*) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Pendidikan Pancasila). Uji ini memungkinkan peneliti untuk mengukur kekuatan pengaruh yang ditimbulkan, sehingga hasil analisis dapat menjadi dasar dalam menilai media *pop-up book* pada proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2023), persamaan regresi linear sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

$Y$  : Nilai taksiran dari variabel terikat

$X$  : Nilai variabel bebas

$a$  : Konstanta ; nilai  $Y$  ketika variabel  $X = 0$

$b$  : Koefisien regresi ; besarnya perubahan pada variabel terikat untuk setiap penambahan satu unit pada variabel bebas.

Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$H_{a(1)}$  : Terdapat pengaruh signifikan pada penerapan pembelajaran menggunakan media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2025/2026.

$H_{0(1)}$  : Tidak terdapat pengaruh signifikan pada penerapan pembelajaran menggunakan media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2025/2026.

## 2. Uji-t (*t-test*)

Uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS untuk memperoleh hasil analisis yang akurat dan efisien. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok yang memperoleh perlakuan media *pop-up book* dan kelompok yang mendapatkan perlakuan buku teks. Sementara itu uji-t menurut Sugiyono (2023) digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari dua kelompok (misalnya *pretest* dan *posttest* atau kelas eksperimen dan kontrol). Berikut adalah rumus uji-t:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n^1} + \frac{S_2^2}{n^2}}}$$

Keterangan:

t = Nilai statistik uji-t

$\bar{X}_1$  = Rata-rata kelompok pertama

$\bar{X}_2$  = Rata-rata kelompok kedua

$S_1^2$  = Varians kelompok pertama

$S_2^2$  = Varians kelompok kedua

$n^1$  = Jumlah sampel kelompok pertama

$n^2$  = Jumlah sampel kelompok kedua

Sumber : (Sugiyono, 2023)

Dasar pengambilan keputusan dalam uji-t ditetapkan pada taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Kaidah pengujiannya yakni  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak, sedangkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan demikian  $H_a$  dapat diterima.

Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini menggunakan uji-t adalah sebagai berikut:

$H_{a(2)}$  : Terdapat perbedaan signifikan pada penerapan pembelajaran menggunakan media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2025/2026.

$H_{0(2)}$  : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada penerapan pembelajaran menggunakan media *pop-up book* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2025/2026.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Hasil belajar peserta didik merupakan indikator penting dalam menilai proses pembelajaran, namun masalah yang ditemukan pada saat penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Surabaya menunjukkan hasil belajar yang belum optimal. Kondisi ini mendorong penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai tahap perkembangan peserta didik, seperti *pop-up book*. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen desain *non-equivalent control group* untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa *pop-up book* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $6,546 > 4,07$ ), signifikansi  $0,02 < 0,05$ ,  $R^2$  sebesar 52,7%, serta uji-t nilai signifikansi (2-tailed)  $0,006 < 0,05$  dengan perbedaan sebesar 12,28 poin. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* berpengaruh signifikan dan terbukti lebih efektif dibandingkan dengan media buku teks terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 1 Surabaya.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran maupun bagi pihak-pihak terkait penelitian yang berhubungan dengan optimalisasi hasil belajar dan inovasi media pembelajaran. Adapun saran dari penelitian ini antara lain:

#### 1. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk memperhatikan dan meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik agar memahami materi dengan lebih baik melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif,

seperti *pop-up book*, khususnya pada materi Pendidikan Pancasila yang memuat konsep abstrak. Selain itu, pendidik perlu merancang pembelajaran yang inovatif dan menyesuaikannya dengan tahap perkembangan peserta didik.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah melalui kebijakannya diharapkan dapat mendukung upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, termasuk penyediaan alat dan bahan untuk pembuatan media pembelajaran kreatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi teori, variasi materi pelajaran, maupun jenis variabel yang digunakan. Selain itu, disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar serta melaksanakan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang. Peneliti juga dianjurkan untuk mengoptimalkan penggunaan instrumen penelitian dan teknik analisis data agar hasil penelitian lebih valid dan komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, W., Iksam, Haerani, R. P. R., & Mustamiroh. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media *Baamboozle* pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1329–1337. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1780>.
- Agustina, D. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri 17 Kota Bengkulu* (Tesis Magister). Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Amalia, S., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. 2023. Pengaruh media pop-up book terhadap hasil belajar siswa materi Pancasila kelas 1 SDN 3 Keyongan. *Global Education Journal*, 1(1), 221–231.
- Anando, J., Herutomo, M., Halim, H., Selvia, D., & Antoni, H. 2023. Pengaruh Pendidikan Pancasila dalam Melawan Pengaruh Ideologi Barat. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal*, 2(3), 1844-1855 <https://doi.org/10.62976/ierj.v2i3.815>
- Ariandini, N., & Hidayati, A. 2023. Pembelajaran Adaptif dalam Kurikulum Merdeka: Integrasi Teori Behavioristik, Kognitif, dan Konstruktivis dalam Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pepadu*, 4(3), 324-334.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arifin, Z. 2018. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Ealuasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran: Peranannya dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran berbasis Teknologi*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi V). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Tersedia secara daring di: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Badan Pembinaan Ideologi Pancasila. 2021. *Indeks Aktualisasi Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, dan Bernegara Tahun 2021*. Jakarta: BPIP Republik Indonesia.
- Dahlan, M. S. 2014. *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Jakarta: Epidemiologi Indonesia.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Deviyanti, Nafisah. 2024. Metode Perumusan Tujuan Pembelajaran yang Efektif dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5729–5732. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/13212>
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center. ISBN 978-623-7426-05-9.
- Fadilah, N. U. 2018. *Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran*. Denpasar: Balai Diklat Keagamaan Denpasar.
- Fariasih, R. I., & Fathoni, A. 2022. Project Based Learning Model on Motivation and Learning Outcomes of Elementary Civic Education. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 705-711
- Fauzia, N. A. 2022. Internalisasi Pancasila pada Lingkup Perguruan Tinggi. *Jurnal Pancasila dan Bela Negara*, 2(1), 14–21. <https://doi.org/10.31315/jpbn.v2i1.5677>
- Fauziah, R. 2020. *Strategi Pembelajaran Aktif dan Reflektif dalam Pendidikan Abad 21*. Jakarta: Kencana.
- Fitriani, D. 2024. The Utilization of Learning Media: Comparison of Pop-Up Book and Flip Book Media in Improving Elementary School Students' Reading Comprehension Skills. *Bulletin of Science Education*, 4(3), 291–298. <https://doi.org/10.51278/bse.v4i3.1611>
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ghufron, M. N., & Baitiyah, H. 2023. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ginting, E. N. B. & Sidebang, R. 2023. Keunggulan Media Pop-Up Book dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 112-120.
- Habsy, B. A., Harianto, I. M., & Danendra, N. D. 2025. Analisis Sistem Pendidikan sebagai Sistem Terpadu dalam Meningkatkan Pembelajaran. *Jurnal Tsaqofah*, 5(1), 411-417. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i1.4498>
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, I. M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, U. 2019. Pengaruh Media Pop-up Book terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu). Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.
- Herpratiwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hikmah, N., & Latifah, N. 2025. Developing Pop-up Book Media to Improve Student Learning Outcomes on the Food Chain Material. *Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 45-54. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8817>
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. 2021. Pengembangan Media Pop-up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>
- Hosnan, M. 2019. *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Husna, K., & Supriyadi, S. 2023. Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981–990.
- Ibda, Fatimah. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27-38. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Imam, K., Kurniawan, A. W., Azhari, K. F., Royhan, R. R., Pamungkas, M. P., Permadi, R. B., & Hidayat, N. 2023. Pengembangan media pembelajaran pop up book ilmu pengetahuan alam sekolah dasar. *Elementary Education Journal*, 2(2), 77-83. <https://doi.org/10.53088/eej.v2i2.900>

- Iriyanti, Sugiati, A., & Syamsuriadi. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Borong Makassar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 228–242. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/5652>
- Juanti, & Ikhsan. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Media Pembelajaran Game Interaktif Wordwall pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 007 Sungai Pinang Samarinda. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 216-227.
- Juliawati, R., Permana, R., & Saleh, Y. T. 2024. Pengaruh Media Logico Piccolo Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Simbol dan Makna Pancasila Kelas IV di SDN Lengkongjaya. *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 432. <http://repository.umtas.ac.id/id/eprint/2480>
- Kaelan. 2013. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma
- Kaelan. 2021. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kelana, J. B., Wardani, D. S., & Wulandari, M. A. 2021. Learning Methods and Critical Thinking Ability on Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 69–76 <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1>
- Kemendikbud. 2017. *Model Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendikbudristek. 2022. *Panduan Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2023. *Laporan Hasil Asesmen Nasional 2023*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khaerunissa, F. 2023. *Mengembangkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Pop-Up Book* (Skripsi Sarjana). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Khasanah, T., & Prayito, M. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Keberagaman Budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 183–192. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2812>
- Kumar, R. 2011. *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners* (3rd ed.). London: SAGE Publications.
- Kountur, Ronald R. 2007. *Metodologi Penelitian untuk Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kristanto, Andi. 2020. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang
- Kurniasih, I. 2022. *Ragam Media Pembelajaran yang Kreatif dan Menarik*. Jakarta: Kata Pena.
- Lestari, L., Arifah, H., & Putri, F. A. 2022. Instrumen Hasil Penilaian Afektif Kurikulum 2013. Tut Wuri Handayani: *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 114–119. <https://doi.org/10.59086/jkip.v1i3.80>
- Lembaga Penelitian dan Pengembangan. 2022. *Laporan Survei Nasional Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Litbang Kemdikbud.
- Listiani, T., & Mardiana. 2023. *Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Sains Indonesia.
- Magfiroh, A., & Marfu'i, L. N. R. 2021. Literature Review Pemanfaatan Media Pop-up Book. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 151–160.
- Maharani, D., Fadli, R., & Zulfikar, A. 2022. Pengaruh Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6304–6313. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/cendekiapendidikan/article/view/4257>
- Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia. 1978. Tap MPR Nomor II/MPR/1978 tentang Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4). Jakarta: Sekretariat Jenderal MPR RI.
- Marliana, dkk. 2023. Penggunaan media pop-up book dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi makna simbol sila Pancasila pada siswa kelas 4 di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i2.76024>
- Marzal, A. 2023. *Evaluasi Hasil Belajar dan Kompetensi Dasar Peserta Didik*. Jakarta: Prenada Media.

- Mboa, M. N., & Ajito, T. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 6(2), 12296–12301. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Miarso, Y. 2011. *Menjelajah Dunia Media Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mislan, & Irwanto, E. 2019. *Strategi pembelajaran: Taksonomi Bloom dan Pengembangannya dalam Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Muhajir, Rusdi, Rahmadani, A., Hasmalia, & Indrawati. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 412-419. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16945>
- Mulyasa, E. 2018. *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munawwir, A. 2021. Pendekatan Sistem Pembelajaran Bahasa Arab: Komponen-Komponen sebagai Kesatuan Sinergis. *Shautul-Arabiyah*, 7(2), 193–206. <https://doi.org/10.24252/saa.v7i2.11451>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Munirah. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nazhirah, N., Israwati, I., & Tursinawati, T. 2024. Pengaruh Media Pop-up Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di kelas V SD Negeri 1 Beureunuen. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 44–56. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2600>
- Nasution, S. 2018. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. 2019. Pengembangan Media Pop-up Book untuk Mata Pelajaran IPA BAB Siklus Air dan Peristiwa Alam sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i22019p115>
- Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. 2021. Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>

- Notoatmodjo, S. 2016 *Metodologi Penelitian Kesehatan: Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurassyifa, Q. A., & Dewi, D. A. 2022. Sistem Etika Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11120–11125 <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4200>
- Nurhidayah, A. B., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. 2023. Efektivitas Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas I di SDN Wonokerto 1 tahun pelajaran 2022/2023. *Global Education Journal*, 1(2), 319-326.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadis, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Nurlita, V., Efendi, U., Perdana, D. R., & Destini, F. 2025. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri 2 Pasar Madang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 198–215. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28543>
- Pemerintah Republik Indonesia. 2017. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Piaget, J. 1952. *The Origins of Intelligence in Children*. New York, NY: International Universities Press.
- Prastowo, A. 2019. *Kreatif mengembangkan Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Efektif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, M. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, E., & Suparman. 2021. *Desain Pembelajaran Inovatif: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. 2019. Pengembangan Media Buku Pop-up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 169–175. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17905>

- Putri, A., Sari, D., & Lestari, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 101–110
- Rahayu, I., dkk. 2025. Pencapaian Penilaian Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–55.
- Rahmawati, A., Efendi, U., Hariyanto, & Rapani. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran RADEC terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3). 384-390. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/101893>
- Regina, A. D. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Guepedia.
- Resta, R. G., & Kodri, S. 2023. Media Pembelajaran Pop-up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 162–167. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4189>
- Resmaniti dan Karlimah. 2019. Rancangan Media *Pop-up Book* tentang Konsep Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 1–8, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.17977>.
- Rizkiyah, F. L., & Mulyani. 2019. Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kajeksan Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2581-2590. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/27292>
- Rofiq, A., & Ningrum, S. (2025). Perbandingan Teori Behaviorisme dan Kognitivisme dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teori dan Praktik*, 16(1), 44–53.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safrizal, M., Sanusi, S., Ruslan, R., & Maimun, M. 2024. Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(1) <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i1.23973>
- Saiful Mujani Research and Consulting. 2022. *Survei Nasional Pengetahuan Masyarakat tentang Pancasila*. Jakarta: SMRC
- Sanjaya, W. 2010. *Pembelajaran berbasis Kompetensi: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya, S. 2015. Efektivitas Penerapan Strategi Pembelajaran Diferensiasi melalui Literasi Digital terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Studi kasus SMP Negeri 2 Bandung). *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 23(1). <https://doi.org/10.21009/jimd.v23i1.37773>
- Sapriyah, S. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sari, D. P., & Mariana, N. 2019. Pengembangan Media Pop-up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Daur Air. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 79–87. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p115>
- Sari, E. Y. 2022. Pengaruh Media Pop-up Book terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 2 Bendungan Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 46–55. <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2>
- Sari, V., & Amanda, N. A. J. 2024. Teori belajar kognitif dan implikasinya terhadap pembelajaran. *HARAPAN: Jurnal Ilmu Kesehatan dan Psikologi*, 1(2), 52. <https://doi.org/10.70115/harapan.v1i2.172>
- Schmidt, S. K. 2022. *Pop-up books through the ages*. Chicago: The Newberry Library.
- Setyaningrum, R. 2020. Penggunaan Media *Pop-up Book* untuk Menghadapi Pembelajaran Era Pascapandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. Universitas Negeri Semarang.
- Setyaningsih, K., & Handayani, A. 2023. Efektivitas Media Pop-up Book pada Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Mengembangkan Literasi Siswa Kelas Rendah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 3894–3902. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2337>
- Sihite, M. S. R., & Situmorang, S. M. 2024. *Belajar dan pembelajaran*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. 2021. Belajar dan Pembelajaran (Edisi ke-3, Modul MKDK4004). Universitas Terbuka. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/MKDK400403-M1.pdf>

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Pembelajaran Efektif dalam Perspektif Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2023. *Strategi Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sholekah, A., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. 2023. Pengaruh Media Pop-up Book terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 1 SDN 3 Keyongan. *Global Education Journal*, 1(1), 221–231. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i1.240>
- Solichah, L. A., & Mariana, N. 2018. Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 1537-1547.
- Sudjana, N. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2017. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulastrri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. 2022. Penguatan Pendidikan Karakter melalui Profil Pelajar Pancasila bagi Guru di Sekolah Dasar. <http://dx.doi.org/10.29210/30032075000>
- Sulistiyani, S., & Mardiyana, M. (2023). Pengembangan Media Pop-up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 123–132.
- Sundayana, R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Supriyadi, S. 2021. Profil Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *IBTIDA – Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(2), 18–26. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v1i2.328>
- Supriyono. 2019. Membangun Karakter Mahasiswa berbasis Nilai-Nilai Pancasila sebagai Resolusi Konflik. *Edutech*, 13(3), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edutech.v13i3.3087>
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilawati, Susanto, H., Darlis, A., & Aprianti, Y. 2022. Internalisasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 25(2), 197–208. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i2.897>
- Suyanto, & Jihad, A. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Suyono, & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsudin, S. 2020. *Strategi Pembelajaran Kontekstual di Era Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Taufina. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif: Teori dan Praktik*. Padang: UNP Press.
- Tiara, Meisya. 2022. Penerapan Teori Kognitif Sosial Walter Mischel dalam Pembelajaran PPKn. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 85-95. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i2.284>
- Tilaar, H. A. R. 2012. *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Triani, I., Effendi, D., & Noviati. 2024. Pengaruh Penggunaan Media *Pop-up Book* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 271–284. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12892>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301 <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

- Utami, R., et al. 2024. Effectiveness of Mind Mapping Model Assisted by Pop-Up Book Media in Improving Students' Concept Understanding. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 8(1), 29–34. <https://madrosatuna.umsida.ac.id/index.php/Madrosatuna/article/view/1609>
- Warsito, R., Rizqi Nur'aini, D. M., & Widodo, S. 2022. Penguatan Karakter Kejujuran dan Kerja Keras dengan Implementasi Sila ke-1 dan ke-5 Pancasila melalui Pembelajaran berbasis Kontekstual. *Jurnal PPKn: Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 10(2). <https://doi.org/10.2019/jppkn.v10i2.215>
- Widiana, G. T., Wardani, I. K., & Nadiyya, I. F. Z. 2020. Pengembangan Media Pop-up Book pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 271–280.
- Widodo, W. 2018. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Winarno, D. 2006. Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, U. S. 2008. *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung: Program Studi PKn SPs UPI.
- Winataputra, U. S. 2012. Civic Education di Indonesia dalam Perspektif Internasional. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. 2022. Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(1). <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.1-7>
- Yunitasari, A., & Julianto. 2025. Pengaruh penggunaan media pembelajaran pop-up book terhadap keterampilan proses sains peserta didik materi perubahan wujud Benda kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(3).