

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *FLIPBOOK* TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS V SDN 5 METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

**DWI SUSANTI
NPM 2113053062**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *FLIPBOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 5 METRO PUSAT

Oleh

DWI SUSANTI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan populasi menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 59 peserta didik dan sampel berjumlah 40 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $19,930 > 4,41$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 5 Metro Pusat.

Kata kunci : *discovery learning*, *flipbook*, hasil belajar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE IMPLEMENTATION OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY FLIPBOOK MEDIA TOWARDS LEARNING OUTCOMES ON PANCASILA EDUCATION SUBJECT OF STUDENT GRADE 5 SDN 5 METRO PUSAT

By

DWI SUSANTI

The problem in this study was the low learning outcomes of Pancasila Education of grade V students of SDN 5 Metro Pusat. This study aims to determine the effect of the discovery learning model assisted by flipbook media on student learning outcomes. This research method was a quasi experimental design with a nonequivalent control group design. The population sampling technique used purposive sampling technique with a total of 59 students and a sample of 40 students. Data collection techniques with test and non-test techniques in the form of observation sheets. Hypothesis testing using simple linear regression with the results of $F_{count} > F_{tabel}$, namely $19.930 > 4.41$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there was a significant effect of using the discovery learning model assisted by flipbook media on the learning outcomes of students in Pancasila Education class V SDN 5 Metro Pusat.

Keywords: discovery learning, flipbook, learning outcomes.

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *FLIPBOOK* TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS V SDN 5 METRO PUSAT**

Oleh

DWI SUSANTI

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
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *FLIPBOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 5 METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Dwi Susanti**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053062**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



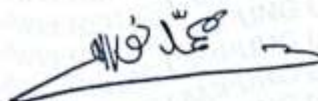
Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK. 231502870709201

Dosen Pembimbing II



Frida Destini, M.Pd.
NIP. 198912292019032019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd.



Sekretaris : Frida Destini, M.Pd.



Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 April 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dwi Susanti
NPM : 2113053062
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SDN 5 Metro Pusat” tersebut adalah asli hasil dari penelitian saya, kecuali pada bagian bagian tertentu yang dirujuk berdasarkan sumbernya yang disebutkan pada daftar pustaka.

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

Metro, 15 April 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Dwi Susanti
NPM. 2113053062

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dwi Susanti lahir di Pekon Tanjung Jati, Kecamatan Pesisir Selatan, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung, pada tanggal 23 April 2003. Peneliti adalah anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Ibrahim dan Ibu Indah Suryani (Almh).

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 52 Krui lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 12 Krui lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Pesisir Tengah lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2024. Kemudian pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Sukajaya, Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung Selatan, selain itu juga peneliti aktif dalam kegiatan organisasi mahasiswa yaitu:

1. Anggota aktif bidang kerohanian Forum Komunikasi PGSD (Forkom PGSD) tahun 2023.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka
mengubah keadaan diri mereka sendiri “

(Q.S. Ar'ad : 11)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyembut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT karena atas izin-Nya. Skripsi ini dapat terselesaikan, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini kepada yang teristimewa di dunia.

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Ibrahim, Ibu almh. Indah Suryani , dan Ibu almh. Leni Wati, terimakasih atas cinta dan kasih sayang, didikan, nasihat, pengorbanan, dukungan dan do'a yang menemani setiap langkahku. Kalian adalah sosok luar biasa yang telah mewarnai dan mengisi duniaku dengan penuh kasih sayang dan kebahagiaan tiada henti.

Kakaku tercinta Desi Gustia Sari, yang selalu mendukung, menasehati dan mendoakan disetiap langkahku.

Adikku tercinta Dani Arif Satria, Dafa Rizki Ananda, Prafto Pratama, yang selalu memberikan kebahagiaan dan bagian berharga dalam setiap langkah dan doa.

SANWACANA

Puji sukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SDN 5 Metro Pusat” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penulisan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan serta fasilitas yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam proses administrasi dan surat-menyurat sehingga peneliti dapat memenuhi persyaratan akademik dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus dalam hal ini menjadi penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Selaku ketua penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Frida Destini, M.Pd., selaku sekretaris penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepala Sekolah SDN 5 Metro Pusat Kecamatan Metro Pusat yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
9. Wali kelas V A dan V C SDN 5 Metro Pusat kecamatan Metro Pusat yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut dan membantu dalam menyusun skripsi ini.
10. Wali kelas V B SDN 5 Metro Pusat kecamatan Metro Pusat yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan Uji Instrumen di sekolah tersebut.
11. Peserta didik kelas V A, V B, dan V C SDN 5 Metro Pusat kecamatan Metro Pusat yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan yang luar biasa, ketiga orang tuaku Bapak Ibrahim, Ibu almh. Indah Suryani dan Ibu almh. Leni Wati, Kakakku Desi Gustia Sari, Adikku Dani Arif Satria, Dafa Rizki Ananda, dan Prafto Pratma serta semua keluargaku yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
13. Teman seperjuangan, Destia Rusmiati, Iin Kurniawati, Lutfi Nada Sagita, Niken Maulidya, Soviyani, Yossa Elvita, serta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberikan bantuan selama perkuliahan hingga saat ini. Serta telah berbagi canda tawa, memberikan waktu dan tenaganya dalam setiap tahap seminar skripsi peneliti.
14. Teman pondok aniza, yang telah kebersamaan selama perkuliahan, telah membantu dan memberikan waktu serta tenaganya dalam setiap tahap seminar skripsi.

15. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan SI PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, terkhusus kelas H yang telah berjuang bersama dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

16. Almamater tercinta “Universitas Lampung”

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 15 April 2025
Peneliti

Dwi Susanti
NPM 2113053062

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Belajar.....	8
a. Pengertian Belajar.....	8
b. Teori Belajar	9
c. Prinsip-prinsip Belajar	12
2. Pembelajaran	13
a. Pengertian Pembelajaran.....	13
b. Komponen-komponen Pembelajaran.....	14
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	16
a. Pengertian Pendidikan Pancasila	16
b. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila	17
c. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	18
4. Hasil Belajar	18
a. Pengertian Hasil Belajar	18
b. Indikator Hasil Belajar.....	20
c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
5. Model Pembelajaran	22
a. Pengertian Model Pembelajaran	22
b. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	24
6. Model <i>Discovery Learning</i>	26
a. Pengertian Model <i>Discovery Learning</i>	26
b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	27

c. Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	28
d. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i>	29
7. Model <i>Problem Based Learning</i>	31
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	31
b. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	32
c. Kelebihan Dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	33
8. Media Pembelajaran	34
a. Pengertian Media Pembelajaran	34
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	35
9. Media <i>Flipbook</i>	36
a. Pengertian Media <i>Flipbook</i>	36
b. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flipbook</i>	37
c. Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Flipbook</i>	38
10. Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	40
a. Pengertian Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	40
b. Tujuan dan Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	41
c. Prosedur Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	42
B. Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	46
D. Hipotesis Penelitian.....	47
III. METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Desain Penelitian	48
1. Jenis Penelitian	48
2. Desain Penelitian	48
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	49
1. Tempat Penelitian	49
2. Waktu Penelitian	49
3. Subjek Penelitian	49
C. Prosedur Penelitian.....	49
1. Tahap Pra Penelitian.....	49
2. Pelaksanaan Penelitian	50
3. Tahap Akhir.....	50
D. Populasi dan Sampel Penelitian	51
1. Populasi Penelitian	51
2. Sampel	51
E. Variabel Penelitian	52
1. Variabel Terikat (Dependen).....	52
2. Variabel Bebas (Indipenden).....	53
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	53
1. Definisi Konseptual	53
2. Definisi Operasional	54
G. Teknik Pengumpulan Data	56
1. Teknik Tes	56
2. Teknik Non Tes	56

H. Instrumen Penilaian.....	57
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	59
1. Uji Validitas.....	59
2. Uji Reliabilitas.....	61
3. Daya Pembeda Soal.....	62
4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	64
J. Uji Prasyarat Analisis Data	65
1. Uji Normalitas	65
2. Uji Homogenitas	65
K. Teknik Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis	65
L. Uji Hipotesis Penelitian.....	67
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian	69
1. Pelaksanaan Penelitian	69
a.Persiapan Penelitian	69
b.Uji Coba Instrumen Penelitian	69
c.Pelaksanaan Penelitian.....	69
2. Hasil Penelitian.....	71
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	71
4. Teknik Analisis Data	74
B. Pembahasan.....	83
C. Keterbatasan Penelitian.....	87
V. KESIMPULAN DAN SARAN	89
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) Muatan Pendidikan Pancasila.....	3
2. Sintaks Pembuatan <i>Flipbook</i> tipe <i>Heyzine</i>	39
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 5 Metro Pusat	51
4. Sampel Penelitian.....	52
5. Langkah dan kegiatan pembelajaran model <i>discovery learning</i>	55
6. Kisi-kisi Instrumen Tes	58
7. Kisi-Kisi Observasi Model <i>Discovery learning</i>	59
8. Klasifikasi Validitas	60
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	60
10. Klasifikasi Reliabilitas	61
11. Hasil Reliabilitas	61
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	63
13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	63
14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	64
15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	64
16. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	66
17. Kategori Nilai Aktivitas Belajar.....	66
18. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	70
19. Hasil Uji Normalitas	72
20. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	73
21. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	74
22. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	75
23. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	76
24. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	78

25. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	78
26. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	80
27. Hasil Perhitungan Uji N-Gain	81
28. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana.....	82
29. Hasil R <i>Square</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	47
2. <i>Nonequivalent Control Grup Design</i>	48
3. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	75
4. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	76
5. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	77
6. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	77
7. Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SDN 5 Metro Pusat.....	100
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SDN 5 Metro Pusat.....	100
3. Surat Uji Instrumen	101
4. Surat Balasan Uji Instrumen	102
5. Surat Izin Penelitian	103
6. Surat Balasan Izin Penelitian	104
7. Soal Uji Instrumen	105
8. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen	113
9. Surat Keterangan Validasi Instrumen	114
10. Modul Ajar Kelas Kontrol	117
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	127
12. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar.....	138
13. Media <i>Flipbook</i>	140
14. Surat Keterangan Validasi Media <i>Flipbook</i>	147
15. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	150
16. Rubrik Penilaian Observasi Peserta Didik	152
17. Lembar Pedoman Wawancara.....	154
18. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen Peserta Didik.....	155
19. Hasil Uji Validitas.....	162
20. Hasil Uji Reliabilitas	163
21. Hasil Uji Daya Beda Soal	164
22. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	165
23. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	166
24. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	172

25. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	173
26. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	185
27. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	197
28. Analisis Kategori Hasil Belajar.....	199
29. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Dengan Model <i>Discovery Learning</i> ..	200
30. Aktivitas Peserta Didik Dengan Model <i>Discovery Learning</i>	203
31. Nilai N Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	204
32. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	206
33. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	207
34. Hasil Uji Regresi Sederhana	209
35. Tabel Nilai R <i>Product Moment</i>	211
36. Tabel F	212
37. Dokumentasi Penelitian	214

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kebutuhan yang harus diterima oleh setiap individu. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan Indonesia terus mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum sebagai upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang dapat membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan memiliki keterampilan yang cukup untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan ini juga bertujuan memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh warga negara untuk mengembangkan potensi diri, memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta berkontribusi positif dalam pembangunan negara.

“ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional merupakan usaha yang secara sadar dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai individu dan sebagai warga negara dimasa yang akan datang”.

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dengan maksud sebagai upaya perbaikan mutu dan peningkatan kualitas pendidikan. Pemerintah melalui Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan kurikulum baru yang bernama kurikulum merdeka. Kurikulum tersebut bertujuan agar pendidikan menghasilkan kualitas yang baik seperti, mampu menganalisis, menalar dan memahami dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi dirinya. Menurut Pratiwi, dkk., (2023) Pembelajaran dalam kurikulum merdeka adalah pembelajaran intrakurikuler yang memfokuskan pada kompetensi dan konten di setiap tujuan pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan agar peserta didik dapat mendalami konsep serta mengembangkan kemampuan sesuai dengan bakat dan potensinya.

Dalam meningkatkan potensi manusia yang berkualitas, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat kuat dalam peningkatan tersebut. Menurut Telaumbanua, (2019) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila salah satu mata pelajaran bidang sosial dan kenegaraan memiliki fungsi yang sangat esensial dalam meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang memiliki keterampilan hidup bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara. Sejalan dengan pendapat Zulaiha & Suyato, (2021) Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda agar menjadi warga negara yang berpengetahuan, memiliki keterampilan, dan menghayati nilai-nilai penting yang dibutuhkan dalam berpartisipasi aktif di tengah masyarakat. Sehingga, tercapainya hasil belajar yang tidak hanya mengukur pemahaman secara teoritis tetapi juga diwujudkan dalam sikap dan perilaku peserta didik sebagai wujud kompetensi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh dari peserta didik pada saat selesai melakukan aktivitas belajar. Menurut Irawati, dkk., (2021) hasil belajar dapat diartikan sebagai perolehan peserta didik dapat memberikan informasi tentang kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan melihat hasil belajar tersebut, pendidik bisa menilai apakah peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar peserta didik juga terjadi di SDN 5 Metro Pusat. Peneliti memilih SDN 5 Metro Pusat sebagai tempat penelitian dikarenakan ditemukan beberapa masalah terkait pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran didalam kelas menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, kegiatan pembelajaran masih kurang maksimal, penggunaan media yang kurang bervariasi, hasil belajar yang masih rendah karena belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan sekolah.

Fakta ini dapat dilihat dari hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan November 2024 di SDN 5 Metro Pusat menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V pada saat Sumatif Tengah Semester (STS) masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel data hasil Sumatif Tengah Semester (STS) muatan Pendidikan Pancasila semester ganjil peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat yang disajikan berikut.

Tabel 1. Data Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) Muatan Pendidikan Pancasila

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapain			
		Tercapai (>70)		Tidak Tercapai (<70)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
V A	20	6	30	14	70
V C	20	4	20	16	80
Jumlah	40	10	50	30	150

Sumber : Dokumen pendidik kelas V SDN 5 Metro Pusat Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui hasil belajar muatan Pendidikan Pancasila kelas V pada saat STS, sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah ditentukan, yaitu 70. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 pada kelas V A hanya 30% dan yang tidak tuntas mencapai 70%. Sedangkan ketuntasan pada kelas V C hanya 20% dan yang tidak tuntas mencapai 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2024/2025 masih cukup rendah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti memiliki solusi yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara memilih model pembelajaran yang sesuai yang dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu model *discovery learning*. Puspitasari & Nurhayati, (2019) dalam

penelitiannya mengemukakan bahwa model *discovery learning* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar.

Model *discovery learning* mengarahkan peserta didik untuk memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Sulolipu, dkk., (2023) model *discovery learning* adalah pembelajaran yang berbasis penemuan dimana peserta didik diharapkan atau dituntut untuk mencari konsep atau prinsip materi pelajaran dengan sendirinya. Sejalan dengan itu *discovery learning* dapat diartikan sebagai metode belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses menemukan dan menyelidiki sendiri, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh akan lebih melekat dalam ingatan dan tidak mudah terlupakan. Sebagai acuan, peneliti juga melihat dari penelitian Pebrianti, dkk., (2024) mengemukakan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pelaksanaan model *discovery learning* memerlukan berbagai bahan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran yang tujuannya untuk membantu mentransfer ilmu kepada peserta didik. *National Education Association* (NEA) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya sehingga media hendaknya dapat di manipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, pemanfaatan teknologi pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi digital adalah contoh nyata bagaimana kita sebagai manusia saat ini hampir tidak bisa lepas dari pengaruhnya. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dapat mendukung model *discovery learning* yaitu media *flipbook*.

Media *flipbook* merupakan media pembelajaran yang berbentuk digital yang nantinya bisa mentransfer ilmu sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Menurut Aprilutfi, (2022) *flipbook* adalah lembaran digital

yang berisi materi pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik dibuat menarik dan lebih santai ketika proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran di kelas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Dalam penerapannya di kelas, *flipbook* memungkinkan peserta didik untuk melihat informasi dalam format visual yang dinamis, seperti gambar, grafik, video, dan animasi yang memperkuat pemahaman materi. Dengan cara ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep secara mendalam dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan teks atau papan tulis.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SDN 5 Metro Pusat”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Kegiatan pembelajaran masih kurang maksimal
3. Penggunaan media yang kurang bervariasi
4. Hasil belajar yang masih rendah karena belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien dan tepat dikaji. Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* (X)
2. Hasil belajar peserta didik (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah penulisan yaitu “Apakah terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Pusat?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Pusat.

2. Secara praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

- a) Peserta didik

Membantu peserta didik dalam penguasaan materi dengan baik serta meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*.

b) Pendidik

Pendidik dapat menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* sebagai model dan media pada proses pembelajaran didalam kelas agar lebih aktif dan menarik bagi peserta didik.

c) Kepala sekolah

Bahan masukan tentang model pembelajaran *discovery learning* dan media *flipbook* yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan mutu sekolah.

d) Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan tambahan referensi untuk meneliti lebih dalam mengenai model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha agar mendapatkan ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Siregar & Widyaningrum, (2015) belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara individu tujuannya memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan pendapat Festiawan, (2020) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian yaitu pertama, belajar diartikan sebagai bentuk kegiatan memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai kegiatan perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Perubahan tersebut dapat dilihat dari perubahan tingkah laku baik melalui latihan maupun pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru memulai interaksi dengan lingkungan serta pengalaman yang diperoleh secara individu dengan mencapai tujuan tertentu sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku secara permanen yang dapat meningkatkan kualitas dari individu tersebut.

b. Teori Belajar

Teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berkaitan dan penjelasan atas sejumlah kebenaran dan penemuan yang berkaitan dengan situasi belajar. Penggunaan teori belajar yang benar dengan langkah-langkah yang sesuai memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun teori belajar yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivisme.

1) Teori belajar behavioristik

Teori belajar yang menekankan terhadap perubahan tingkah laku peserta didik dapat diartikan sebagai teori belajar behavioristik. Teori belajar behavioristik melihat belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berarti seseorang telah dianggap belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Menurut Shahbana, dkk., (2020) teori belajar behavioristik adalah salah satu aliran psikologi yang menilai perilaku individu hanya pada suatu kejadian yang jelas secara kasat mata dan mengabaikan aspek-aspek mental. Teori belajar behavioristik tidak melibatkan minat, emosi, dan perasaan individu dalam proses pembelajaran. Teori belajar behavioristik memiliki ciri-ciri spesifik menurut Shahbana, dkk., (2020) diantaranya adalah mementingkan faktor lingkungan, perkembangan tingkah laku seseorang tersebut untuk tergantung pada belajar, menekankan pada faktor elemen dan tidak secara keseluruhan, sifatnya mementingkan reaksi kebiasaan-kebiasaan, tingkah lakunya berbentuk karena pengalaman dan latihan.

2) Teori belajar kognitif

Teori belajar ini hadir disebabkan para ahli psikologi belum puas dengan penjelasan terhadap teori-teori terlebih dahulu. Menurut Aiwan, dkk., (2023) berpendapat bahwa tingkah laku seseorang selalu diawali dengan kognisi, yang memiliki arti bahwa suatu perbuatan

mengetahui atau perbuatan pikiran terhadap situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Menurut Anidar, (2019) teori kognitif meliputi kegiatan mental yang sadar seperti berpikir, mengetahui, memahami, dan kegiatan konsepsi mental seperti sikap, kepercayaan, dan pengharapan yang kemudian merupakan faktor dalam menentukan perilaku seseorang. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan dan perubahan tingkah laku yang ditunjukkan akan mempengaruhi proses belajar berpikir internal yang terjadi dalam proses belajar.

3) Teori belajar konstruktivisme

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman berperan sebagai faktor utama dalam proses belajar yang bermakna. Sejalan dengan pendapat Parwati & Ni Nyoman, (2018) belajar menurut konstruktivistik adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengkaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya. Paradigma konstruktivistik memandang peserta didik sebagai pribadi yang sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu.

Sejalan dengan pendapat Herliani, dkk., (2021) mengungkapkan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara

stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

2) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif adalah perubahan dalam struktur mental seseorang yang atas kapasitas untuk menunjukkan perilaku yang berbeda. Aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukan sekedar stimulus dari respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam individu yang sedang belajar.

3) Teori Belajar Humanisme

Teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai.

4) Teori Belajar Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Teori konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan

cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Dalam proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, menurut peneliti dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme. Peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme karena teori tersebut berhubungan dengan model pembelajaran *discovery learning* yaitu pembelajaran yang menekankan para peserta didik sebagai pembelajar tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapatkan, tetapi mereka secara aktif membangun pengetahuan secara individual.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan baru, dalam kegiatannya memerlukan adanya prinsip-prinsip belajar yang harus dipatuhi. Menurut Dimyati, (2015) terdapat tujuh prinsi-prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Perhatian dan motivasi;
- 2) Keaktifan;
- 3) Keterlibatan langsung/pengalaman;
- 4) Pengulangan;
- 5) Tantangan;
- 6) Balikan atau penguatan;
- 7) Perbedaan individual.

Pendapat lain, menurut Khairani, (2014) terdapat prinsip-prinsip belajar yaitu:

- 1) Informasi Faktual, yaitu materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat melalui komunikasi antar sesama pendidik, atau tetap berpedoman kepada skemata awal yang dihubungkan dengan pembelajaran selanjutnya agar lebih mendalam.

- 2) Kemahiran Intelektual, yaitu seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam memahami atau menfasirkan simbol-simbol maupun bahasa yang ada selama memberikan materi pembelajaran.
- 3) Pendidik harus menyusun sebuah strategi dimana strategi tersebut mampu untuk membantu si pendidik dalam menguasai teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan baru memerlukan penerapan prinsip-prinsip seperti perhatian, motivasi, keaktifan, pengalaman langsung, pengulangan, tantangan, penguatan, serta penyesuaian terhadap individu. Prinsip lain menekankan pentingnya informasi faktual, kemahiran intelektual, dan strategi pembelajaran yang disusun pendidik untuk mendukung teknik dan efektivitas pembelajaran.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya memiliki arti suatu usaha yang dilakukan secara sengaja, terarah dengan tujuan yang telah direncanakan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan agar terjadi proses tersebut pada seseorang. Menurut Festiawan, (2020) bahwa pembelajaran merupakan perangkat peristiwa yang dilakukan pendidik untuk mengelola fasilitas dan sumber belajar yang tersedia agar dapat dimanfaatkan peserta didik dalam mempelajari sesuatu. Sejalan dengan pendapat Winkel dalam Siregar & Widyaningrum, (2015) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang disusun agar mendukung proses belajar peserta didik dengan memperhitungkan kejadian-kejadian yang berperan terhadap kejadian-kejadian intern yang dialami. Sehingga pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa sehingga menunjang proses belajar peserta didik dan tidak menghambatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran usaha yang terencana dan disusun sebelumnya yang dilakukan untuk menciptakan situasi atau kondisi eksternal yang mendukung proses belajar peserta didik dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada sekolah tersebut. Oleh karena itu peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

b. Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran diartikan sebagai suatu kegiatan yang saling berkaitan dan berhubungan antara satu dengan lainnya. Menurut Dolong, (2016) terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Tujuan pendidikan
Komponen yang paling mendasar dan pertama yaitu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sebagai dasar dari awal pembelajaran dikarenakan menentukan arah dari proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika tujuan pendidikan yang direncanakan sebelumnya tercapai. Untuk menentukan tujuan pembelajaran tersebut harus mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku peserta didik yang spesifik mengacu ketujuan tersebut. Oleh karena itu, yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan peserta didik, mata ajar, dan pendidik itu sendiri.
- 2) Peserta didik
Peserta didik adalah seseorang yang akan menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang sedang melakukan kegiatan pendidikan. Relevansi komponen peserta didik terhadap komponen lainnya sangat terlihat pada interaksi yang terjalin dengan pendidik, bahwa tanda adanya peserta didik makan seseorang pendidik tidak akan memiliki subjek dalam aplikasi ilmu yang didapatkan. Dengan berbagai macam karakteristik peserta didik maka akan memberikan dampak pada keunikan bahan ajar dan sistem belajar yang akan di terapkan dan dikembangkan.
- 3) Pendidik
Pendidik adalah seseorang yang memiliki tanggung jawab mengajarkan peserta didik agar mendapatkan perubahan tingkah laku. Pendidik harus menyiapkan segala sesuatu sebelum proses pembelajaran dimulai seperti merumuskan tujuan, menentukan

metode, menyampaikan bahan ajar, menentukan sumber belajar yang nantinya bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

4) Bahan pelajaran

Bahan ajar dapat diartikan sebagai alat yang membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran didalam kelas. Bahan ajar terdapat informasi atau teks yang diperlukan pendidik untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Relevansi antara komponen bahan ajar dan komponen lainnya yaitu menyampaikan bahan ajar harus memperhatikan metode atau cara yang digunakan dalam penyampaian tersebut agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi ajar yang dibawa oleh pendidik.

5) Metode

Metode pengajaran dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran atau keterampilan tertentu agar pembelajaran dan pendidik berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Relevansi metode dengan bahan ajar erat kaitannya karena seorang pendidik harus menilai terlebih dahulu materinya lalu kemudian menentukan metode yang akan digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dianalisis bahwa komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, peserta didik, pendidik, bahan ajar, dan metode pembelajaran, yang saling berhubungan untuk menciptakan proses pendidikan yang efektif. Tujuan pembelajaran menjadi dasar arah kegiatan, sedangkan peserta didik berperan sebagai subjek utama yang dipengaruhi pendidikan. Pendidik bertanggung jawab mempersiapkan dan mengelola pembelajaran dengan memilih bahan ajar yang relevan dan menyusun metode yang sesuai agar materi mudah dipahami. Setiap komponen ini memiliki keterkaitan erat, di mana keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keselarasan dan keterpaduan seluruh elemen dalam mendukung tercapainya perubahan positif pada peserta didik.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Mulai dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Dalam Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa:

“Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang menekankan pentingnya pemahaman nilai-nilai hak dan kewajiban sebagai warga negara agar segala tindakan sesuai dengan tujuan serta cita-cita bangsa, sehingga tidak menyimpang dari harapan. Menurut Bawono, (2015) pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia dini di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat paling dasar hingga perguruan tinggi, dengan tujuan membentuk generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap berperan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah pelajaran inti yang diajarkan di semua jenjang pendidikan untuk membentuk warga negara yang memahami dan menjalankan hak serta kewajibannya sesuai nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan ini bertujuan menumbuhkan kesadaran berbangsa, cinta

tanah air, dan sikap yang berlandaskan budaya bangsa, serta memperkuat wawasan nusantara dan ketahanan nasional.

b. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis serta bertindak secara moral dan bijaksana sebagai bagian dari keluarga, masyarakat, lingkungan sekolah, dan sebagai warga negara, sesuai dengan amanat pendidikan kewarganegaraan. Menurut hasil penelitian Hasan, dkk., (2020) pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah bagian penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dan menjalankan hak serta kewajibannya agar dapat menjadi warga negara yang cerdas dan berkarakter.

Pembelajaran ini harus dirancang agar mencakup pengalaman belajar melalui tindakan nyata, pemecahan masalah sosial, interaksi sosial, dan interaksi antarbudaya, yang disesuaikan dengan konteks. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang kebangsaan, kewarganegaraan, moral pancasila, dan juga ketatanegaraan, juga untuk menanamkan nilai-nilai atau karakter kebangsaan yang berdasar Pancasila. Menurut Istiqomah, dkk., (2023) Pendidikan Pancasila idealnya memiliki kompetensi kognitif yang baik yang dibuktikan dengan hasil belajar yang seringkali disimbolkan dengan angka-angka, dan juga memiliki sikap atau karakter yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, kritis, dan berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila. Melalui pengalaman belajar langsung, interaksi sosial, dan pemecahan masalah, peserta didik diharapkan memahami hak dan kewajiban mereka serta mengembangkan sikap dan kompetensi yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Setiap mata pelajaran tentunya memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Lubis, (2020) terdapat bagian-bagian karakteristik Pendidikan Pancasila sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berbasis pemecahan masalah
- 2) Bisa dijalankan dalam berbagai konteks.
- 3) Mengarahkan peserta didik menjadi pembelajaran mandiri
- 4) Mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik yang berbeda.
- 5) Mendorong peserta didik untuk merangsang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- 6) Memotivasi peserta didik untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.

Pendapat lain, menurut Umami, (2019) menjelaskan terkait karakteristik Pendidikan Pancasila, yaitu lahirnya warga negara dan masyarakat yang berjiwa Pancasila beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengetahui hak dan kewajiban, dan melaksanakannya dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab agar dapat membuat keputusan secara tepat dan cepat baik untuk dirinya dan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk peserta didik yang mandiri, kreatif, dan mampu memecahkan masalah secara efektif. Pembelajaran ini mengarahkan peserta didik untuk mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai situasi. Pendidikan Pancasila menanamkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila, seperti keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bawono, (2015) hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan ketrampilan. Hasil

belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut Somayana, (2020) di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai peserta didik yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang peserta didik.

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Menurut Irawati, dkk., (2021) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat memberikan informasi tentang kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dicapai peserta didik melalui proses belajar. Hasil ini diukur melalui nilai akademis, keaktifan, dan kemampuan memahami materi, yang menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik. Hasil belajar penting sebagai indikator keberhasilan kognitif peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan di kelas.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Byram & Hu dalam Ricardo & Meilani, (2017) terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik.

Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat Moore dalam Ricardo & Meilani, (2017) ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Ranah kognitif, yang diartikan sebagai ranah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, yaitu diartikan sebagai ranah penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu diartikan sebagai ranah *fundamental movement, generic movement, ordinative movement*.

Sejalan dengan pendapat Bloom dalam Panjaitan, dkk., (2020) indikator hasil belajar dirumuskan kedalam tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berhubungan dengan kemampuan berpikir atau bernalar. Ranah ini terdiri dari enam tingkatan yang secara umum diwujudkan menjadi dua kategori utama yaitu tingkat dasar dan tingkat tinggi. Tingkat dasar meliputi ingatan (*recall*), pemahaman (*comprehension*), dan penerapan (*application*). Tingkat tinggi meliputi analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), dan penilaian (*evaluation*). Secara bertahap dapat disimbakan dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6. Dalam hal ini peneliti menggunakan indikator hasil belajar C4, C5, dan C6 dikarenakan peneliti melakukan penelitian pada kelas tinggi yaitu kelas V.
- 2) Ranah afektif, berfokus pada penilaian sikap dan nilai yang dapat diamati melalui perilaku dan tindakan peserta didik. Ranah ini terdiri dari lima tingkatan yaitu menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan sebagai pola hidup. Kelima tingkatan ini secara bertahap dapat dilambangkan dengan A1, A2, A3, A4, dan A5.
- 3) Ranah psikomotorik, berfokus mencerminkan hasil pembelajaran yang diperoleh melalui integrasi kemampuan kognitif dengan sikap afektif, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk keterampilan fisik. Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik yaitu terdapat imitasi (*imitation*), manipulasi

(*manipulation*), presisi (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi (*naturalization*).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing kategori tersebut memiliki peran yang berbeda dalam perkembangan peserta didik. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dan pemahaman konsep, sedangkan afektif lebih fokus pada sikap, nilai, dan emosi peserta didik, serta psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi pada aspek kognitif karena fokus utama penelitian adalah untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun menurut Munadi dalam Rusman, (2017) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

1) Faktor Internal

- a. Faktor Fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- b. Faktor Psikologis, setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor ini meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor eksternal

- a. Faktor Lingkungan, faktor ini dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban dan lainlain. belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran di pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernapas lega.
- b. Faktor Instrumental, faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor ini berupa kurikulum, sarana, dan pendidik.

Sedangkan menurut Nabillah & Abadi, (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dalam diri peserta didik. Faktor-faktor ini meliputi minat, bakat, kesehatan, dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisiologis seperti kesehatan, serta faktor psikologis seperti intelegensi, minat, motivasi, dan daya nalar peserta didik. Faktor eksternal meliputi lingkungan fisik dan sosial, seperti kondisi ruang kelas dan lingkungan belajar yang mempengaruhi kenyamanan dan konsentrasi peserta didik, serta faktor instrumental yang mencakup kurikulum, sarana, dan pendidik. Selain itu, faktor eksternal lainnya seperti dukungan keluarga dan masyarakat juga berperan penting dalam mendukung hasil belajar peserta didik.

5. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori yang lain yang mendukung. Definisi *discovery learning* diungkapkan oleh Wahani dalam Zaini Miftach, (2018) “*Discovery learning can be defined as the learning*

that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it himself". Ungkapan tersebut memiliki arti bahwa "*discovery learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik tidak disajikan dengan materi pelajaran dalam bentuk akhir, melainkan mengorganisasi sendiri". Pendidik dapat menjadi fasilitator yang mengarahkan serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuannya.

Sejalan dengan pendapat Joyce & Weil dalam Khoerunnisa & Aqwal, (2020) model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para pendidik memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Sejalan dengan pendapat Bloom, B.S. dalam Shasliani, dkk., (2023) model pembelajaran adalah kerangka konsep atau strategi yang digunakan oleh pendidik atau instruktur untuk mengatur proses belajar mengajar di dalam kelas atau lingkungan belajar lainnya. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mencakup prinsip-prinsip, metode, dan strategi yang digunakan oleh pendidik untuk merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka atau pola yang digunakan untuk merancang kurikulum, materi, dan strategi pembelajaran efektif. Pendidik memilih model yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan dengan mengatur proses pembelajaran di dalam kelas.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas tentunya harus menentukan model pembelajaran yang sesuai. Menurut Aji, (2016) model pembelajaran adalah sebuah gambaran dari proses pembelajaran yang sudah di desain, digunakan serta di evaluasi dengan sistematis oleh pendidik dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran juga dimaknai sebagai contoh gambaran dari proses pembelajaran yang dilakukan dari awal sampai akhir yang sudah disajikan oleh pendidik di dalam kelas. Model-model pembelajaran mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Putri dalam Sulolipu, dkk., (2023) ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan untuk kurikulum merdeka, seperti *problem based learning*, *discovery-based learning*, *project-based learning*, dan lain sebagainya.

1) Model *Problem Based Learning* (PBL)

Merupakan sebuah model pembelajaran yang fokus pada proses memecahkan masalah dan mengimplementasi konsep didalam keadaan dunia nyata. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik untuk selalu berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Semakin aktif peserta didik dalam keterampilan berpikirnya, semakin besar pula peluang masalah untuk diselesaikan. *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah yang kompleks dan terkait dengan dunia nyata.

2) Model *Project Based Learning* (PJBL)

Project based learning, model pembelajaran yang disarankan untuk diimplementasikan karena mengarah pada peserta didik. Dengan implementasi model pembelajaran ini, peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang disarankan untuk

diimplementasikan karena mengarah pada peserta didik. Dengan implementasi model pembelajaran ini, peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

3) Model *Discovery learning*

Discovery learning adalah pembelajaran yang mengembangkan cara belajar peserta didik yang aktif dan kreatif untuk menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, memproses sendiri serta menyimpulkan sendiri atau bisa disebut dengan belajar penemuan, maka itu hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan memiliki kepuasan tersendiri serta tentunya tidak akan mudah dilupakan oleh peserta didik. Tujuan model pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik agar lebih aktif, kreatif serta membangun sikap percaya diri dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* adalah untuk mengubah suatu kondisi pembelajaran yang pasif menjadi aktif serta kreatif. Menurut Dewi dalam Sulolipu, dkk., (2023) model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur serta ide-ide penting terhadap suatu ilmu dimana perlu adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

4) Model *Inquiry Learning*

Inquiry learning yaitu mempersiapkan peserta didik pada kondisi tertentu untuk melakukan eksperimen sendiri sehingga dapat berfikir secara kritis dan mencari serta menemukan jawaban dari suatu masalah yang dihadapi dan dipertanyakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, model pembelajaran merupakan suatu rancangan proses pembelajaran yang dirancang dan diterapkan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *discovery learning* yang

mengutamakan penemuan dan eksperimen langsung untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman. Semua model ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik.

6. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Menurut Kristin dalam Rokhimawan, dkk., (2022) model *discovery learning* merupakan metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut. Menurut Sulolipu, dkk., (2023) model *discovery learning* adalah pembelajaran yang berbasis penemuan dimana peserta didik diharapkan atau dituntut untuk mencari konsep atau prinsip materi pelajaran dengan sendirinya. Sejalan dengan pendapat Harlita, dkk., (2021) *discovery learning* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran berbasis penemuan yang mendorong peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses observasi, eksperimen, dan penjelajahan mandiri. Dalam model ini, peserta didik diharapkan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis untuk menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang mendalam.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki tujuannya masing-masing dalam mencapai tujuan pembelajaran. *discovery learning* memiliki tujuan seperti dikemukakan Hosnan, (2015) adalah sebagai berikut:

- 1) Pada *discovery learning* peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik dalam pembelajaran banyak meningkat ketika *discovery learning* digunakan.
- 2) Melalui *discovery learning*, peserta didik menemukan pola situasi konkret maupun abstrak, juga peserta didik banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Peserta didik juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) *Discovery learning* membantu peserta didik membentuk cara kerja sama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui *discovery learning* lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi *discovery learning* dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar baru.

Menurut Djamarah dalam Kharijah, (2018) terdapat tujuan *discovery learning* yaitu:

- 1) Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.
- 2) Membangun sikap percaya diri (*self confidence*) dan terbuka (*openness*).
- 3) Membangun komitmen dikalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Model ini membantu peserta didik menemukan pola, merumuskan strategi, dan bekerja sama secara efektif. Selain itu, *discovery learning* membangun

rasa percaya diri dan komitmen peserta didik dalam proses belajar, serta memudahkan penerapan keterampilan yang dipelajari ke situasi baru, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diterapkan.

c. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Menurut Sulolipu, dkk., (2023) langkah-langkah model *discovery learning* yaitu :

- 1) *Stimulation* atau pemberian rangsangan yaitu memulai proses belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas lain yang dimana mengarahkan persiapan pemecahan masalah.
- 2) *Problem statement* atau identifikasi masalah, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian pilih salah satu dan rumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara.
- 3) *Data collection* atau pengumpulan data yaitu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang relevan untuk membuktikan benar atau tidak hipotesisnya.
- 4) *Data processing* atau pengolahan data, yaitu mengelola data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya setelah itu ditafsirkan.
- 5) *Verification* atau pembuktian, yaitu melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan, dihubungkan dengan hasil data *processing*.
- 6) *Generalization* yaitu menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Pendapat lain, menurut Ahmad Rohani dalam Khasinah, (2021) terdapat langkah atau sintaks dalam *discovery learning* yaitu :

- 1) Perumusan masalah untuk diselesaikan oleh peserta didik;
- 2) Pemberian jawaban sementara atau pengajuan hipotesis;
- 3) Pencarian informasi, data, fakta, yang diperlukan untuk menjawab hipotesis, pemecahan masalah dan pengujian hipotesis;
- 4) Penarikan kesimpulan dari jawaban atau generalisasi.

Pendapat lain, menurut kemendikbud dalam Khasinah, (2021) terdapat langkah atau sintaks dalam model *discovery learning* yaitu:

- 1) *Stimulation* atau pemberian rangsangan
- 2) *Problem statement* atau identifikasi masalah
- 3) *Data collection* atau pengumpulan data
- 4) *Data processing* atau pengolahan data
- 5) *Verification* atau pembuktian
- 6) *Generalization* atau menarik kesimpulan

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut peneliti menggunakan pendapat Khasinah yaitu langkah-langkah bahwa model *discovery learning* melibatkan langkah-langkah stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi. Proses ini mengarahkan peserta didik untuk secara aktif menemukan jawaban melalui hipotesis dan pembuktian, hingga menarik kesimpulan sebagai prinsip umum.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran selalu memiliki kelebihan dan kekurangan, sama halnya dengan model *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Rokhimawan, dkk., (2022) kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model *discovery learning*
 - a) Dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan segala keterampilan terlebih dalam kognisi
 - b) Perolehan pengetahuan ini sifatnya pribadi sehingga menimbulkan penguatan dalam ingatan dan transfer peserta didik
 - c) Peserta didik dapat memahami dengan baik mengenai konsep dan ide
 - d) Adanya proses berpikir dan kerja mandiri bagi peserta didik
 - e) Dapat memahami sebuah konsep dan ide dengan baik
- 2) Kekurangan model *discovery learning*
 - a) Banyak menimbulkan asumsi terkait dengan kesiapan berpikir
 - b) Tidak bisa diterapkan pada kelas yang jumlahnya banyak karena penggunaan waktu yang lama
 - c) Penemuan yang ada pada model ini tidak bisa berjalan baik ketika peserta didik dan pendidik masih terfokus pada cara belajar yang lama.

Menurut Mukaramah, dkk., (2020) kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model *discovery learning*
 - a) Berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan pendidik pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
 - b) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
 - c) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
 - d) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- 2) Kekurangan model *discovery learning*
 - a) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
 - b) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
 - c) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* memiliki kelebihan dalam meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik, mendukung pemahaman konsep, serta mendorong proses berpikir mandiri yang berpusat pada peserta didik. Namun model ini memiliki kekurangan dalam hal efisiensi, terutama dikelas besar karena membutuhkan waktu yang lama, selain itu, penerapan model *discovery learning* dapat terhambat jika peserta didik dan pendidik masih terikat pada model pembelajaran konvensional dan kurang efektif dalam mengembangkan aspek ketrampilan dan emosi peserta didik secara menyeluruh.

7. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. Menurut Rahman & Ramli, (2024) *Problem based learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Menurut Emiliana, dkk., (2023) Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang diawali dengan ditemukannya masalah dalam lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang dikembangkan secara mandiri oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat Novianti, dkk., (2020) Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan masalah autentik sebagai inti proses pembelajaran. Model ini efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemandirian, dan pengaturan diri peserta didik. Selain itu, PBL mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, *inquiry*, dan rasa percaya diri peserta didik melalui eksplorasi pengetahuan secara mandiri. Dengan pendekatan yang aktif dan bermakna, PBL relevan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran pada era globalisasi.

b. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

menurut Novianti, dkk., (2020) terdapat langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

1. Orientasi peserta didik pada masalah,
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar,
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok,
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya,
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sejalan dengan pendapat Puspita, dkk., (2018) terdapat beberapa langkah dari model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

1. Mengorganisasikan peserta didik kepada masalah, guru menginformasikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan kebutuhan logistik penting dan memotivasi peserta didik agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah;
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah;
3. Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi;
4. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka;
5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu peserta didik melakukan refleksi atas penyidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) meliputi orientasi peserta didik pada masalah, pengorganisasian pembelajaran, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Model ini menekankan peran aktif peserta didik dalam mencari solusi melalui penyelidikan mandiri, dengan guru sebagai fasilitator yang memotivasi, membantu pengaturan tugas, dan mendukung refleksi pembelajaran.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran selalu memiliki kelebihan dan kekurangan, sama halnya dengan model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Emiliana, dkk., (2023) terdapat kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu :

1. Kelebihan model PBL

- a) Mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerjasama antar peserta didik.
- b) Meningkatkan pemahaman konsep dan aplikasi nyata dalam konteks kehidupan sehari-hari.
- c) Memotivasi peserta didik dengan memberikan tantangan dan kebebasan untuk mengeksplorasi.

2. Kekurangan model PBL

- a) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran.
- b) Memerlukan fasilitator atau guru yang terlatih dalam mengelola pembelajaran berbasis masalah.
- c) Tidak semua materi pembelajaran dapat diintegrasikan dengan baik dalam PBL.
- d) Beberapa peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan bekerja dalam kelompok.

Sejalan dengan pendapat Dulyapit, dkk., (2023) kelebihan dan kekurangan model PBL yaitu:

1. Kelebihan model PBL

- a) Meningkatkan hasil belajar peserta didik,
- b) Terbiasa dengan penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari,
- c) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berinisiatif, kreatif, dan inovatif.
- d) Mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan kerja tim dalam sebuah kelompok.

2. Kekurangan model PBL

- a) Siswa memiliki rasa kurang percaya diri dan sulit untuk mencoba,
- b) Sulit untuk menemukan strategi atau cara dalam menyelesaikan permasalahan yang ada,
- c) Membutuhkan banyak waktu menemukan jawaban yang tepat

Berdasarkan beberapa pendapat di atas model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Kelebihannya meliputi mendorong keterlibatan aktif peserta didik, pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerjasama tim, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Namun, model ini juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan waktu lebih lama untuk persiapan dan pelaksanaan, memerlukan fasilitator yang terlatih, tidak selalu cocok untuk semua materi, dan dapat menjadi tantangan bagi peserta didik yang kurang percaya diri atau kesulitan berpikir kritis. Oleh karena itu, penerapan PBL memerlukan perencanaan yang matang agar efektivitasnya maksimal.

8. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media telah menjadi instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Menurut Putra & Milenia dalam Shomad & Rahayu (2022) salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran adalah pengertian media pembelajaran. Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan dari pemberi ke penerima pesan sehingga dapat merangsang akal, pikiran, perasaan, perhatian, serta minat untuk terjadinya proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rohani dalam Fadilah, dkk., (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen penting yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dan informasi secara efektif. Media ini berfungsi sebagai alat komunikasi yang merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku dan papan tulisan saja tetapi harus mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ada.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Haryadi, dkk., (2021) terdapat beberapa media pembelajaran yaitu:

- 1) Media cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar dan lain sebagainya dapat menunjang proses pembelajaran. Contohnya yaitu buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, mading, dan lainnya-lain, serta dapat juga diproyeksikan seperti OHP atau proyektor slide.
- 2) Media audio merupakan media yang berbasis suara. Contohnya yaitu siaran radio, CD atau DVD, podcast, lagu, musik, file mp3, telepon, lab bahasa dan lain-lain-lain
- 3) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengarkan dengan menampilkan gambar dan audio secara bersamaan. Bersama yang dimaksud adalah film, televisi dan video.
- 4) Multimedia interaktif yaitu media pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat digunakan oleh pengguna. Contohnya yaitu *game* dan aplikasi berbasis *android* lainnya.
- 5) Media realita merupakan sebuah benda yang terdapat di lingkungan sekitar. Contohnya tumbuhan, bebatuan, mata uang dan lainnya.
- 6) *E-Learning* adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan komputer, laptop ataupun *handphone* yang dapat

terhubung dengan jaringan internet. Contohnya *website*, ruang pendidik, *zenius*, *google class*, dan lain sebagainya.

Pendapat lain, menurut Erminawati, dkk., (2022) secara umum media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam tiga jenis yaitu:

- 1) Media audio, yaitu media pembelajaran yang hanya bisa didengar saja.
- 2) Media visual, yaitu jenis media pembelajaran yang hanya bisa dilihat saja.
- 3) Media audio visual, yaitu perpaduan atau gabungan yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.

Berdasarkan pendapat di atas, terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah multimedia. Penelitian ini menggunakan jenis media yang digunakan adalah media *flipbook*, yang merupakan salah satu bentuk multimedia interaktif. *Flipbook* dipilih karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik. Media ini dirancang untuk mendukung model pembelajaran *discovery learning*, di mana peserta didik dapat secara aktif mengeksplorasi materi, menemukan informasi, dan membangun pemahaman secara mandiri.

9. Media *Flipbook*

a. Pengertian Media *Flipbook*

Menurut Aprilutfi, (2022) *flipbook* adalah lembaran digital yang berisi materi pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik dibuat menarik dan lebih santai ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Gusman, dkk., (2021) *flipbook* adalah hasil dari perkembangan teknologi berupa software membuka lembaran buku digital dengan banyak animasi, gambar, video, dan audio yang dirancang menarik dan interaktif untuk peserta didik, agar tercapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan dengan hasil belajar

yang memuaskan ketika proses pembelajaran di rumah. Sejalan dengan pendapat Rahmawati dalam Aprilutfi, (2022) *flipbook* adalah lembaran yang menyajikan kata, kalimat, dan gambar yang berwarna untuk menarik perhatian peserta didik lebih fokus ketika belajar serta memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas *flipbook* dapat diartikan sebagai buku interaktif digital yang dirancang menarik dengan konten seperti video, animasi, gambar, dan audio untuk mendukung pembelajaran. *Flipbook* membantu peserta didik memahami materi dengan lebih menyenangkan dan memungkinkan mereka belajar dengan fokus sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flipbook*

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Erminawati, dkk., (2022) menjelaskan terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *flipbook* yaitu:

1) Kelebihan media pembelajaran *flipbook*

- a) Peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
- b) Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- d) Peserta didik tidak jenuh membaca karena adanya media *flipbook* ini.

2) Kekurangan media pembelajaran *flipbook*

- a) Memerlukan perencanaan yang matang
- b) Memerlukan waktu yang lama dalam merancang ilustrasi gambar pada setiap adegan
- c) Penggunaanya hanya dapat dilakukan disekolah yang memiliki fasilitas TIK yang memadai.

Pendapat lain, menurut hasil penelitian Nafisah, (2022) terdapat kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *flipbook* yaitu:

1) Kelebihan media pembelajaran *flipbook*

- a) Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
- b) Mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Menambah memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran.
- c) Melatih keterampilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2) Kekurangan media pembelajaran *flipbook*

- a) Pengembangan dalam pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama.
- b) Pendidik akan kesulitan jika perangkat teknologi kurang memadai.
- c) Membutuhkan kesabaran dan ketelatenan bagi peserta didik yang tidak biasa dengan perangkat teknologi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* memiliki kelebihan dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, inovatif, dan bervariasi, yang dapat memotivasi dan mengurangi kebosanan peserta didik serta mendukung pembelajaran mandiri. Selain itu, *flipbook* melatih keterampilan teknologi peserta didik dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Selain itu, *flipbook* juga memiliki kekurangan, seperti membutuhkan perencanaan yang matang, waktu yang lama untuk pengembangan, serta fasilitas teknologi yang memadai. Penggunaan *flipbook* dapat menjadi kendala bagi pendidik dan peserta didik yang kurang terbiasa dengan perangkat teknologi.

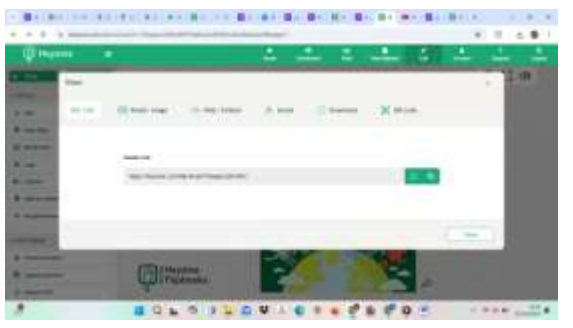
c. Langkah-langkah Pembuatan Media *Flipbook*

Menurut Rasiman dalam Erminawati, dkk., (2022) *Flipbook maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi seperti sebuah buku. *Software flip book maker* dapat membuat dan mengubah file dalam bentuk pdf dan gambar menjadi sebuah buku

atau album fisik ketika dibuka per halamannya. Pembuatan *flipbook* ini menggunakan website *heyzine*.

Tabel 2. Sintaks Pembuatan *Flipbook* tipe *Heyzine*

No	Keterangan	Gambar
1.	Membuat akun pada website membuat buku digital yaitu https://heyzine.com/	
2.	Membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva kemudian disimpan ulang dengan tipe file PDF	
3.	File materi pembelajaran kemudian di unggah pada website	

No	Keterangan	Gambar
4.	Melakukan modifikasi tampilan pada materi pembelajaran dengan menu-menu yang telah disediakan pada halaman website	
5.	Membuat hasil akhir <i>flipbook</i> untuk memberikan link halaman kepada peserta didik Link <i>flipbook</i> : https://heyzine.com/flip-book/56a1d97b71.html	

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan dari Rahman, dkk., (2021)

10. Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Media pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah dasar salah satunya yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut Nirmayani, (2022) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Pendapat lain menurut Romadhon, dkk., (2024) mengungkapkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sumber belajar yang berisi rangkaian kegiatan dan latihan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Isi LKPD dirancang dan dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi. Peran LKPD dalam proses

pembelajaran sangat penting karena dapat membantu guru dalam mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep melalui aktivitas yang disusun.

Berdasarkan pendapat di atas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar untuk membantu peserta didik memahami materi melalui kegiatan dan latihan yang terarah. LKPD berisi materi, ringkasan, serta petunjuk pelaksanaan tugas yang dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan kondisi pembelajaran. Media ini berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar, mempermudah guru mengarahkan peserta didik, dan mendorong pemahaman konsep melalui aktivitas yang terstruktur.

b. Tujuan dan Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Setiap media pembelajaran yang dibuat tentunya memiliki tujuan dan manfaat yang telah ditentukan. Menurut Nirmayani, (2022) terdapat beberapa tujuan LKPD yaitu :

- 1) Menyajikan salah satu bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan;
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang dapat meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan;
- 3) Melatih kemandirian belajar peserta didik;
- 4) Memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Untuk manfaat penyusunan LKPD ini menurut Nirmayani, (2022) yaitu:

- 1) Mengaktifkan peserta didik,
- 2) Membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan konsep,
- 3) Melatih peserta didik menemukan konsep,
- 4) Menjadi alternatif cara penyajian materi pelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuan dan penyusunan LKPD yaitu mempermudah peserta didik dalam memahami materi, melatih kemandirian belajar, dan meningkatkan penguasaan terhadap pelajaran. Selain itu, LKPD juga mempermudah guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik. Manfaat LKPD meliputi mengaktifkan peserta didik, membantu mereka menemukan dan mengembangkan konsep, serta menjadi alternatif dalam penyajian materi yang mendorong keaktifan dan motivasi belajar. Dengan demikian, LKPD menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

c. Prosedur Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Penyusunan LKPD merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut Silvia, (2019) terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan untuk penyusunan LKPD yaitu:

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan topik pembelajaran yang membutuhkan bahan ajar berupa LKPD. Proses ini dimulai dengan menganalisis materi pembahasan dan pengalaman belajar yang relevan, serta mengidentifikasi capaian kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

2) Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Penyusunan peta kebutuhan LKPD diawali dengan menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan sumber belajar. Tujuan dari proses ini adalah untuk menentukan jumlah LKPD yang perlu dibuat beserta urutan penyusunannya.

3) Menentukan Judul LKPD

Judul LKPD ditentukan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD), topik pembelajaran, atau pengalaman belajar yang ada dalam kurikulum. Satu KD dapat dijadikan judul LKPD jika ruang lingkupnya tidak

terlalu luas. Jika KD diuraikan menjadi beberapa materi pokok, maka judul LKPD dapat dipecah menjadi dua atau lebih jika diperlukan.

- 4) Penulisan LKPD Penulisan LKPD melibatkan beberapa langkah:
 - a) Menentukan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pembelajaran.
 - b) Menyusun pokok materi sesuai dengan KD dan indikatornya.
 - c) Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sistematis, terperinci, dan bervariasi berdasarkan indikator.
 - d) Menyusun perangkat penilaian formatif untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap seluruh submateri atau KD.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang mengambil pokok permasalahan hampir sama dengan penelitian ini. Penelitian relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan adalah sebagai berikut:

1. Pebrianti (2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SD. Kesamaan dalam penelitian ini adalah menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun terdapat perbedaan yaitu subjek pada peneliti sebelumnya menggunakan kelas II sedangkan peneliti menggunakan kelas V. Kemudian objek peneliti sebelumnya menggunakan SD Islam Manbul Falah sedangkan peneliti menggunakan SDN 5 Metro Pusat.
2. Bagunda (2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik dalam memahami

pembelajaran Pendidikan Pancasila dan subjek penelitian peserta didik kelas V SD. Namun terdapat perbedaan yaitu pada tempat penelitian di SD Muhammadiyah Kota Utara. Sedangkan peneliti menggunakan media *flipbook*, untuk tempat penelitian di SDN 5 Metro Pusat.

3. Safitri & Mediatati (2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Gunung Tumpeng. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *discovery learning* pada peserta didik dan mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini tidak mengukur kemampuan berpikir kritis dan berpikir kritis peserta didik, subjek peserta didik kelas IV SD, tempat penelitian SDN 2 Gunung Tumpeng, penelitian ini pada pembelajaran IPA dan melakukan penelitian pada tahun 2021. Sedangkan peneliti hanya mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik, menggunakan media *flipbook*, subjek peserta didik kelas V SD, tempat penelitian SDN 5 Metro Pusat, penelitian ini berpusat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan melakukan penelitian pada tahun 2024/2025.
4. Febriani (2024). Penelitian ini menunjukkan dengan penggunaan media *flipbook* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN Bugel. Kesamaan pada penelitian ini adalah menggunakan media *flipbook*, dan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran dan tidak mengukur kemampuan hasil belajar, subjek peserta didik kelas IV SD, dan tempat penelitian SD Bugel. Sedangkan peneliti menggunakan model *discovery learning*, mengukur hasil hasil belajar peserta didik, subjek peserta didik kelas V SD, dan tempat penelitian SDN 5 Metro Pusat.
5. Sulfemi (2019). Penelitian ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar dan meningkatkan motivasi

peserta didik kelas III pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun terdapat perbedaan yaitu tempat penelitian sebelumnya di SDN 3 Beji Timur sedangkan peneliti menggunakan SDN 5 Metro Pusat. Subjek penelitian sebelumnya menggunakan kelas III sedangkan peneliti menggunakan kelas V.

6. Ibrohim (2020). Penelitian ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun terdapat perbedaan yaitu tempat penelitian sebelumnya di SDN 2 Grinata sedangkan peneliti menggunakan SDN 5 Metro Pusat. Subyek penelitian sebelumnya menggunakan kelas VI sedangkan peneliti menggunakan kelas V.

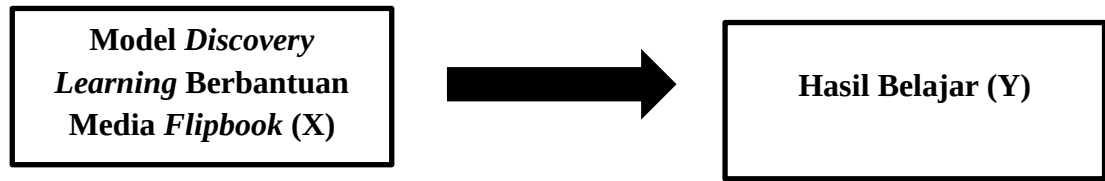
7. Mustikaningrum (2021). Dalam jurnalnya yang berjudul “*Application of The Discovery learning Model Assisted by Google Meet to Improve Students' Critical Thinking Skills and Science Learning Outcomes*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *google meet* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA peserta didik. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu penerapan model *discovery learning* dan mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian ini tidak mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik, berfokus pada pembelajaran IPA, dan menggunakan media *gogle meet*. Sedangkan peneliti berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan media yang digunakan media *flipbook*.

C. Kerangka Berpikir

Agar arah penelitian ini lebih jelas, perlu disusun sebuah kerangka pikir. Menurut Sugiyono, (2013) kerangka berpikir merupakan model konseptual menunjukkan bagaimana teori terkait dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai isu penting. Kerangka pemikiran ini membantu peneliti dalam mengidentifikasi pengaruh antara kedua variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berpusat pada pendidik mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif peserta didik pada proses pembelajaran didalam kelas. Selain itu juga model pembelajaran yang digunakan kurang optimal. Dari beberapa masalah tersebut mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik rendah. Solusi yang peneliti berikan yaitu dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*, mengarahkan peserta didik untuk lebih menekankan pada penemuan konsep dari pengetahuan atau informasi yang sebelumnya belum diketahui dan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Model *discovery learning* membuat peserta didik berperan aktif dalam proses belajar dengan menjawab berbagai pertanyaan atau persoalan, memecahkan persoalan untuk menemukan konsep dasar.

Penggunaan media *flipbook* atau digital *flipbook* adalah bentuk buku belajar dalam versi digital membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca dan mengakses materi. Penggunaan *flipbook* dalam proses *discovery learning* memudahkan peserta didik untuk memahami dan menelusuri materi pembelajaran secara mandiri. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = Variabel Bebas
 Y = Variabel Terikat
 ➡ = Pengaruh

Berdasarkan gambar kerangka pikir di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel x “*model discovery learning* berbantuan media *flipbook*” dapat memberikan pengaruh terhadap variabel y “hasil belajar”.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat.

III. METODE PENELITIAN

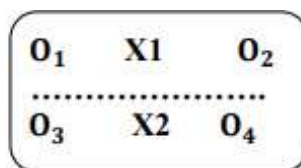
A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif serta dengan menggunakan metode eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design* (eksperimen semu). Menurut (Sugiyono, 2013) *quasi experimental design* merupakan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Peneliti akan memberikan perlakuan kepada kelompok kelas eksperimen menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*. Sedangkan kelompok kelas kontrol menggunakan *problem based learning* berbantuan media LKPD.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana yang menjelaskan metode pengumpulan dan analisis data agar penelitian dapat dilakukan sesuai dengan tujuan. Desain penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Setelah masing-masing diberi perlakuan kemudian kedua kelompok diberi tes akhir (*posttest*). Adapun mengenai rancangan *nonequivalent control group design* menurut Sugiyono, (2013) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Nonequivalent Control Grup Design*

Keterangan :

- O₁ : pengukuran kelompok awal kelas eksperimen
- O₂ : pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen
- X₁ : Pemberian perlakuan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*
- X₂ : Pemberian perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media LKPD
- O₃ : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol
- O₄ : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Metro Pusat yang berada di JL. Brig. Jend. Sutiyoso No. 50, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian di dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkan surat izin pendahuluan no 10323/UN26.13/PN.01.00/2024, dan melaksanakan penelitian pendahuluan pada tanggal 02 November 2024 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini sebanyak 40 peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu, pra penelitian, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian. Berikut ini langkah-langkah dari dari prosedur penelitian yaitu:

1. Tahap Pra Penelitian

- a) Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan kemudian memberikannya ke sekolah.
- b) Melaksanakan penelitian pendahuluan di SDN 5 Metro Pusat. Peneliti menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan disekolah

tersebut. Peneliti juga melakukan observasi dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi kelas, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.

- c) Memilih kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol serta membuat kisi-kisi pada modul ajar.
- d) Menyiapkan media pembelajaran *flipbook* serta menyiapkan kisi-kisi dan instrumen penelitian pengumpulan data.
- e) Melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a) Melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk ilai tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan.
- b) Memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas, di mana kelas eksperimen menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*, sementara kelas kontrol menggunakan model *problem based learning* berbantuan media LKPD.
- c) Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

3. Tahap Akhir

- a) Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen serta kelas kontrol untuk memperoleh perkembangan hasil belajar peserta didik.
- b) Menganalisis serta menafsirkan data dari kedua kelas untuk memahami efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.
- c) Menyimpulkan penelitian berdasarkan hasil analisis data untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh perlakuan yang diberikan.

- d) Menyusun laporan penelitian secara sistematis dengan menyajikan data, analisis, serta kesimpulan yang dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah kumpulan seluruh subjek penelitian yang mempunyai ciri-ciri serupa, meskipun tingkat kesamaannya mungkin kecil. Dengan kata lain, populasinya mencakup semua individu yang menjadi objek dalam penelitian tersebut. Menurut Sugiyono, (2013) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 59 peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat.

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 5 Metro Pusat

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	10	10	20
V B	10	9	19
V C	10	10	20
Jumlah	30	29	59

Sumber : Dokumen Pendidik Kelas V SDN 5 Metro Pusat 2024/2025

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari penarikan jumlah populasi. Menurut Sugiyono, (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Tabel 4. Sampel Penelitian

Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	10	10	20
V C	10	10	20
Total	20	20	40

Sumber : Dokumen Pendidik Kelas V SDN 5 Metro Pusat 2024/2025

Pada tabel di atas dijelaskan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V C sebagai kelas eksperimen dan kelas V A sebagai kelas kontrol. Pertimbangan tersebut tentunya melihat data dari hasil Sumatif Tengah Semester yang sudah dilaksanakan sebelumnya, dimana kelas V C memiliki ketuntasan paling rendah yaitu 20%, sedangkan kelas V A memiliki ketuntasan paling tinggi yaitu 30%. Oleh karena itu, dalam penelitian ini yang di jadikan kelas kontrol adalah kelas V A dan kelas eksperimen adalah kelas V C. Terdapat beberapa alasan menentukan kelas eksperimen pada kelas V C dikarenakan memiliki persentase ketuntasan paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat ketika diberi perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek sebuah penelitian atau hal yang menjadi fokus dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono, (2013) segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari guna memperoleh informasi mengenai hal tersebut, yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan.

1. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD (Y). Kemampuan hasil belajar adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*.

2. Variabel Bebas (Indipenden)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* (X). Model *discovery learning* berbantuan *flipbook* merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan makna dalam bentuk kata-kata yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman bagi peneliti. Definisi konsep pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*

Model *discovery learning* adalah metode belajar yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Metode ini membantu peserta didik belajar dengan lebih aktif, mendorong mereka untuk mencari tahu dan menyelidiki sendiri dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Terdapat sintak dari penerapan model *discovery learning* yaitu, pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan.

Sedangkan media *flipbook* atau *digital flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual atau digital. Oleh karena itu, model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* membantu peserta didik mengembangkan kemampuan hasil belajar dalam memecahkan masalah serta menyelesaikan masalah yang diberikan.

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mereka menjalani proses belajar. Perubahan ini tidak hanya terlihat dari kemampuan akademis, tetapi juga mencakup beberapa aspek yang berbeda, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang akan diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Pendidikan

Pancasila peserta didik kelas V. Hasil belajar ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan oleh peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan indikator yang berfokus pada ranah kognitif sebagai ukuran keberhasilan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian berupa sekumpulan instruksi mengenai cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual.

a. Model *discovery learning* berbantuan media *flipbook*

Model *discovery learning* dengan berbantuan media *flipbook* adalah cara belajar yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah, di mana peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan model ini, peserta didik tidak hanya menerima materi dari pendidik, tetapi juga diarahkan untuk mencari tahu dan menyelidiki sendiri dalam memahami serta menyelesaikan masalah yang diberikan. Media *flipbook* atau digital *flipbook* adalah bentuk buku belajar dalam versi digital. *Flipbook* ini tampilannya mirip seperti buku fisik dengan fitur membalik halaman secara virtual, membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca dan mengakses materi. Penggunaan *flipbook* dalam proses *discovery learning* memudahkan peserta didik untuk memahami dan menelusuri materi pembelajaran secara mandiri.

Tabel 5. Langkah dan kegiatan pembelajaran model *discovery learning*

No	Sintak	Kegiatan Pembelajaran
1.	<i>Stimulation</i> atau pemberian rangsangan	Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, pendidik memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan, arahan untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan <i>discovery</i> sebagai persiapan identifikasi masalah.
2.	<i>Problem statement</i> atau identifikasi masalah	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan
3.	<i>Data collection</i> atau pengumpulan data	Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.
4.	<i>Data processing</i> atau pengolahan data	Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Semua informasi baik dari hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5.	<i>Verification</i> atau pembuktian	Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.
6.	<i>Generalization</i> atau menarik kesimpulan	Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dialami peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka. Penelitian ini merujuk pada indikator hasil belajar ranah kognitif dengan level kognitif yaitu C4 (Analisis), C5

(Sintesis), dan C6 (Penilaian). Hasil belajar yang dinilai pada penelitian ini yaitu berupa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik..

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam mencapai tujuan penelitian. Pemilihan teknik dan alat untuk mengumpulkan data harus disesuaikan dengan metode yang akan diterapkan dalam penelitian tersebut. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Teknik Tes

Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik. Menurut Susanto, (2023) tes merupakan suatu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Oleh karena itu tes dapat diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melakukan pembelajaran dan memberikan tes pada akhir pembelajaran. Tes pada penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 35 butir soal.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Terdapat beberapa jenis teknik non tes salah satunya yaitu dilakukan dengan cara observasi. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam suatu penelitian yang dilakukan melalui pengamatan langsung pada suatu subjek atau objek penelitian guna mendapatkan data-data sistematis mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki. Menurut Sugiyono, (2013) observasi merupakan suatu

cara pengambilan data dengan melakukan pengamatan secara langsung. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dengan cara mengamati secara langsung aktivitas belajar belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

b. Wawancara

Wawancara adalah interaksi antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh pewawancara. Menurut Sugiyono, (2013) menyatakan bahwa teknik wawancara biasanya digunakan untuk mengumpulkan data ketika peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang dapat diteliti. Wawancara dilakukan bersama kepala sekolah, pendidik, dan warga sekolah tersebut. Wawancara bertanya mengenai kurikulum yang digunakan disekolah, model pembelajaran dan media pembelajaran yang dipakai pada saat pembelajaran berlangsung didalam kelas.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dapat diartikan sebagai cara memperoleh data yang sifatnya relevan dengan penelitian. Menurut Sugiyono, (2013) dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya karya monumental dari seseorang. Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh gambar atau profil sekolah, jumlah peserta didik, dan jumlah sekolah. Selain itu juga teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang hasil Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2024/2025.

H. Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi lengkap terkait topik yang akan diteliti.

1. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen tes sebagai alat penelitian untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik serta hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan berbantuan *flipbook*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu untuk memastikan apakah instrumen yang akan digunakan valid atau tidak. Tes yang digunakan berbentuk tes pilihan ganda yang berjumlah 35 soal, soal-soal tersebut harus diuji terlebih dahulu untuk validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	No. soal	Jumlah soal	No. soal yang digunakan	Jumlah soal
Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	Mengidentifikasi keragaman di Indonesia	C4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10	1,5,8,9,10	5
	Menjelaskan cara melestarikan keragaman di Indonesia	C5	11,12,13,14,15,16,17	7	11,12,14,15,16,17	6
	Mejelaskan cara menghormati keragaman di Indonesia	C5	18,19,20,21,22,23,24,25	8	18,19,22,23,24,25	6
	Menerapkan sikap menghormati keragaman dalam kehidupan sehari-hari	C6	26,27,28,29,30,31,32,33,34,35	10	26,27,28,29,31,32,33,34	8

Sumber : Peneliti (2025)

2. Instrumen Non Tes

Salah satu teknik penilaian non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati dan menilai keterlibatan serta aktivitas peserta didik. Berikut disajikan kisi-kisi lembar observasi yang

dirancang sebagai instrumen penilaian guna mengukur partisipasi dan keterampilan peserta didik selama pembelajaran

Tabel 7. Kisi-Kisi Observasi Model *Discovery learning*

Langkah-Langkah Model <i>Discovery learning</i>	Aspek Yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
<i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)	Mengajukan pertanyaan Mengemukakan pendapat Memahami permasalahan yang muncul	Observasi	<i>Cheklis</i>
<i>Problem statement</i> (pernyataan)	Mengidentifikasi masalah yang muncul Membuat pernyataan sementara terhadap masalah	Observasi	<i>Cheklis</i>
<i>Data Collection</i> (pengumpulan data)	Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada	Observasi	<i>Cheklis</i>
<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Mengolah informasi untuk menguji hipotesis bersama kelompok diskusi	Observasi	<i>Cheklis</i>
Verification (pembuktian)	Menyampaikan hasil diskusi Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	Observasi	<i>Cheklis</i>
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada	Observasi	<i>Cheklis</i>

Sumber : Analisis peneliti berdasarkan acuan dari Majid, (2016)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai pengukuran dalam suatu penelitian. Menurut Arikunto, (2016) Instrumen dapat dikatakan valid berarti alat ukur tersebut dapat digunakan untuk memperoleh data yang sesuai. Validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur dengan tepat apa yang memang seharusnya diukur. Soal yang akan diuji cobakan berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 35 soal. Penentuan validitas butir soal akan dilakukan dengan

bantuan *Microsoft Excel* 2010 dengan menggunakan rumus *product moment* dan menggunakan distribusi tabel *r* untuk $\alpha = 0,05$, adapun rumusnya yaitu :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variable X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor variable X

$\sum Y$ = Jumlah skor variable Y

$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variable X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Kaidah keputusan : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, (2016)

Uji coba instrumen dilaksanakan di SDN 5 Metro Pusat pada tanggal 13 Februari 2025 dengan jumlah peserta didik 19 orang. Hasil validitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor soal	Validitas	Jumlah soal
1,5,8,9,10,11,12,14,15,16,17,18,19,22,23,24,25,26,27,28,29,31,32,33,34	Valid	25
2,3,4,6,7,13,20,21,30,35	Tidak valid	10

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 9 hasil analisis menunjukkan bahwa dari total 35 butir soal yang diuji, terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam

penelitian, sementara 10 butir soal lainnya tidak memenuhi kriteria validitas dan tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, 25 butir soal yang telah lolos uji validitas ini dapat digunakan pada penelitian. Terdapat 10 soal dikatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,482.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang didapat valid belum dapat dikatakan reliabel. Menurut Sugiyono, (2013) reliabilitas adalah mengukur hasil dari sebuah tes, di mana jika instrumen tes yang sama digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, maka hasilnya akan konsisten dan dapat dikatakan reliabel. Untuk mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel* 2010 dan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, adapun rumusnya yaitu :

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = skor tiap-tiap item

a_1^2 = varian total

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, (2016)

Tabel 11. Hasil Reliabilitas

No	Varian Butir
1	0,053
5	0,053
8	0,257
9	0,099
10	0,246

No	Varian Butir
11	0,246
12	0,099
14	0,263
15	0,099
16	0,025
17	0,228
18	0,140
19	0,246
22	0,246
23	0,228
24	0,099
25	0,246
26	0,205
27	0,205
28	0,257
29	0,205
31	0,246
32	0,140
33	0,205
34	0,099
Σ Varian butir Varian total r 11	4,614
	54,029
	0,956
Reliabilitas	Sangat Tinggi

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 11 hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen tes pada tabel di atas, diketahui bahwa soal-soal yang digunakan dalam penelitian ini meliputi nomor: 1, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34. Perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}) kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel *product moment* dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ pada tingkat signifikansi (α) sebesar 5%, yang menghasilkan nilai r tabel sebesar 0,456. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,956, yang berarti lebih besar dari r_{tabel} (0,456). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, yang mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

3. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan rendah dan peserta didik yang

berkemampuan tinggi. Uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel* 2010 dengan rumus yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

- D : Daya pembeda soal
 JA : Jumlah peserta kelompok atas
 JB : Jumlah peserta kelompok bawah
 BA : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
 $PA = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 $PB = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta bawah yang menjawab benar

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Klasifikasi Daya Pembeda Soal	Kategori
0,71 - 1,00	Sangat Baik
0,41 – 0,70	Baik
0,21 – 0,40	Cukup
0,00 – 0,20	Lemah

Sumber : Arikunto, (2016)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
10,11,14,19,22,25,31	Sangat Baik	7
8,16,17,27,28,29,33	Baik	7
9,12,15,18,23,24,26,32,34	Cukup	9
1,5	Lemah	2

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 13 dapat diketahui bahwa terdapat 7 butir soal dengan kategori sangat baik, 7 butir soal dengan kategori baik, 9 butir soal dengan kategori cukup, dan 2 butir soal dengan kategori lemah.

4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan.

Pengujian tingkat kesukaran soal dilakukan dengan berbantuan program *Microsoft Excel* 2010 dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Tingkat Kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kategori
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto, (2016)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir soal	Tingkat kesukaran
16,27,33	Sukar
8,10,11,14,17,19,22,23,24,26,28,31	Sedang
1,5,9,12,15,18,25,29,32,34	Mudah

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 15 dapat dilihat bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori sukar, 12 butir soal dengan kategori sedang, dan 10 butir soal dengan kategori mudah.

J. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan metode uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS 25. Adapun pengambilan keputusan yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika signifikansinya $< 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 25 dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_a diterima berarti data bersifat homogen, dan sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_o ditolak berarti data bersifat tidak homogen.

K. Teknik Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Hasil Belajar

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan rekapitulasi hasil tes sebagai alat evaluasi untuk mengukur tingkat pencapaian belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning*. Rekapitulasi ini digunakan untuk melihat sejauh mana efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Untuk menganalisis data hasil belajar, peneliti menggunakan rumus berikut sebagai acuan dalam menghitung dan menginterpretasikan tingkat pencapaian peserta didik:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai soal individu
 R = Jumlah Skor dari soal yang dijawab benar
 N = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap

Tabel 16. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase(%)	Kriteria
≥ 80	Baik sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang baik
≤ 50	Sangat kurang

Sumber : Santoso, dkk., (2023)

b. Analisis Data Aktivitas Belajar

Peneliti memanfaatkan lembar observasi sebagai instrumen untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning*. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Untuk menganalisis data mengenai aktivitas belajar peserta didik, digunakan rumus berikut sebagai dasar perhitungan dan interpretasi hasil observasi:

$$N_s = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan:

NS = Nilai soal
 R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
 SM = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap

Tabel 17. Kategori Nilai Aktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
≥ 80	Aktif sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
≤ 50	Kurang

Sumber : Santoso, dkk., (2023)

c. Peningkatan Pengetahuan (N-Gain)

Hal yang harus dilakukan setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat menggunakan bantuan *Microsoft Excel* 2010 dengan rumus sebagai berikut.

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

Kategori :

Tinggi : $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$

Rendah : $N\text{-Gain} < 0,3$

Sumber : Arisa, dkk., (2020)

L. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis penelitian untuk menguji ada tidaknya pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana, dengan hipotesis sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat.

Adapun rumus persamaan untuk regresi linear sederhana menurut Sugiyono, (2013) yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi atau angka arah

Sumber : Muncarno, (2017)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat, terlihat adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana yang hasilnya yaitu diketahui $F_{hitung} > F_{tabel}$ $19,930 > 4,41$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, peneliti dapat menyimpulkan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 5 Metro Pusat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

1. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah mengarahkan pendidik untuk menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* agar membantu pendidik dalam pembelajaran dikelas sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran disekolah.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk mengaplikasikan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* sebagai salah satu variasi metode pembelajaran.

Penggunaan model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis *discovery learning* dengan media *flipbook*. Dengan keterlibatan yang maksimal, suasana belajar akan menjadi lebih kondusif, serta komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Hal ini akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian di bidang ini, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, sumber informasi, serta bahan pertimbangan dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiwan, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Teori-teori belajar bermunculan Teori Belajar Muncul Bersamaan Dengan Teori Belajar Kognitif. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 302–311. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.238>
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Anidar, J. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *E-Tech*, 07(IV), 1–12.
- Aprilutfi, D. N. (2022). Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 650–655. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.111>
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisa, N., Johansyah, & Hanif, A. M. K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 1(01), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>
- Bagunda, P., Solong, N. P., & Iskandar, K. (2024). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn. *Dirasatul Ibtidaiyah*.
- Bawono, A. T. (2015). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Ekspositori Pada Siswa Kelas Vii-G Smp Negeri 3 Bantul. *Ilmu Pendidikan*, 1–14.
- Dimiyati & Mudjiyono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. [file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article Text-7439-1-10-20170924.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article%20Text-7439-1-10-20170924.pdf)

- Dulyapit, A., Supriatna, Y., Sumirat, S., & Aningsih. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di UPTD SD Negeri Tapos 5 Kota Depok. *Bima Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.37630/bijee.v1i1.877>
- Emiliana, L., Mones, A, Y., & Sutarjo, B. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model PBL Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik Fase B SDN 25 Tahlut Tahun Pelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 4(2), 853–863. <https://doi.org/10.55606/semnaspa.v4i2.1341>
- Erminawati, E., Arief, Z. A., & Gatot, M. (2022). *Monograf Pengembangan Multimedia Flipbook Buku Cerita Anak*. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/370820/monograf-pengembangan-multimedia-flipbook-buku-cerita-anak>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Febriani, V., Wibawa, S., & Marzuki. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Pada Muatan Pelajaran Pkn Kelas Iv Di Sdn Bugel. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 09(1), 809–820.
- Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Digital Flipbook-Based Teaching Material for Writing Poetry in Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 70–81. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.35570>
- Harlita, D., Herlina, A., Hadiyanti, D. W. I., & Saptoro, A. (2021). *ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Vol. 1 No. 3 Juli 2021*,. 1(3), 77–83.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hasan, S. W., Auliah, A., & Herawati, N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.26858/cer.v3i2.13769>

- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Lakeisha.
- Hosnan. (2015). *Pendekatan Saintifik dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Ibrohim, I., Mansyur, S., Syah, M., Ruswandi, U., Uin, P., Gunung, S., & Bandung, D. (2020). Jurnal Educatio FKIP UNMA. *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 6(2), 548–560. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.594>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Istiqomah, N., Shaleh, S., & Hamzah, A. (2023). Strategi Pembelajaran PPKn dalam Penerapan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 627. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>
- Khairani. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Kharijah, S. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Noreh 1 Sreseh Sampang. *Jurnal Pendidikan*, 5–21.
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Lubis, M. A. (2020). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKN) DI SD/MI: PELUANG dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Kencana.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran Remaja*. Bandung: Rosdakarya.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati, R. (2020). Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Muncarno. (2017). *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Mustikaningrum, G., Widiyanto, W., & Mediatati, N. (2021). Application of The

- Discovery Learning Model Assisted by Google Meet to Improve Students' Critical Thinking Skills and Science Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 30. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.34344>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nafisah, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Flipbook Maker di Madrasah Aliyah Al Hikmah Pasrujambe Lumajang Tahun Pelajaran 2021/2022. *UIN Khas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2295>
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Parwati, Nyoman, N., dan dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Pebrianti, T., Septafi, G., Wijaksono, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Indonesia, U. B. (2024). *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bakti Indonesia Banyuwangi Model Pengelolaan Pembelajaran Kelas Rangkap (PKR)*. 126–134.
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman, S. (2023). Kurikulum Merdeka Sebagai Kurikulum Masa Kini. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1), 80–90. <https://doi.org/10.62870/jtpm.v10i1.21407>
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 120. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93–108. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>

- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87–93. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>
- Rahman, S. A., & Ramli, M. (2024). Model Pembelajaran: Problem Based Learning & Project Based Learning. *INFINITUM: Journal of Education and Social Humaniora*, 1(1), 62–81.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Romadhon, M. S., Dianita, E., & Susilawati, S. (2024). Studi Komparatif: Hakikat Bahan Ajar Modul dan LKPD pada Mata Pelajaran IPS dan PPKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Madrasah*, 1(1), 88–98.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925>
- Santoso, A., Sholikhah, O. H., & Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68.
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Shasliani, O., Arafah, N., & Septiantoko, R. (2023). Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri I Atap Palangka Kabupaten Sinjai. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 25–38.

- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 2(2), 2829–3363.
- Silvia, T. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika pada materi garis dan sudut. *Hipotenusa : Journal of Mathematical Society*, 1(2), 38–45. <https://doi.org/10.18326/hipotenusa.v1i2.38-45>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09(02)*, 193–210.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, Bandung.
- Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. ... *Pancasila dan Kewarganegaraan*. <http://www.jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1021>
- Sulolipu, A. A., Yahya, M., Rismawanti, E., & Anas, M. (2023). Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 1(5), 730–737. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i5.118>
- Susanto, S. (2023). Pengembangan Alat Dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 51–60.
- Umami, T, S, R. (2019). Pengaruh Model Group To Group Exchange terhadap Peningkatan Hail Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKN. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19.
- Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi* :62, 13(4), 14–23.
- Miftach, Z. (2018). *pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV sekolah dasar*. 53–54.

Zulaiha, I., & Suyato. (2021). Soal HOTS penilaian akhir tahun pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas X sekolah menengah atas kabupaten Magelang tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Kewaraganearaan dan Hukum*, 10(1), 55–66.