

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
POP UP BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**MARIA NATALISA
NPM 2113053116**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *POP UP BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

MARIA NATALISA

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Metro Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *pop up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Metode penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 49 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *pop up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Metro Selatan.

Kata kunci: *discovery learning*, hasil belajar, *pop up book*

ABSTRACT

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY POP UP BOOK MEDIA ON THE OUTCOMES OF SCIENCE LEARNING OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

MARIA NATALISA

The problem in this study is the low learning outcomes of the 4th grade students in SD Negeri 2 Metro Selatan. This study aims to determine the effect of the application of the discovery learning model assisted by pop up book media on the learning outcomes of the 4th grade students of Elementary School. The data collection technique used is test. The research method used Quasi Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. Population and samples used in this study were 49 students. The sampling technique used was purposive sampling. Data analysis was done using a simple regression test. The results showed that there was a significant effect on the application of the discovery learning model assisted by pop up book media on the learning outcomes of IPAS students in class IV at SD Negeri 2 Metro Selatan.

Keywords: discovery learning, learning outcomes, pop up book

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
POP UP BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Maria Natalisa

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 MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *POP UP BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Maria Natalisa**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053116

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

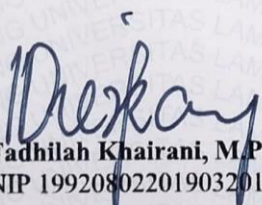
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

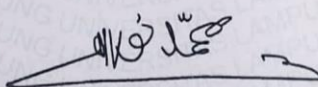
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP 199208022019032019


Hariyanto, M.Div.
NIK 232103721029101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

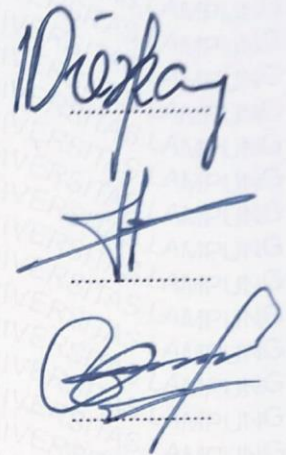
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Fadhilah Khairani, M.Pd.**

Sekretaris : **Hariyanto, M.Div.**

Penguji Utama : **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**





Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **13 Juni 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Natalisa
NPM : 2113053116
Program Studi : S1-PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Pop Up Book* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 13 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Maria Natalisa
NPM 2113053116

RIWAYAT HIDUP



Maria Natalisa lahir di Sriwedari Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, provinsi Lampung pada tanggal 14 Desember 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari 3 bersaudara, pasangan Bapak Pujiyatno dan Ibu Karyati. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. SD Negeri 3 Kresno Widodo, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, lulus pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 11 Pesawaran, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, lulus pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 1 Tegineneng, Kecamatan Tegineneng Kabupaten Pesawaran, lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif di organisasi Forkom dan Himajip. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Batu Agung, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 2024 periode 1. Peneliti juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Batu Agung pada tahun 2024. Selain itu, peneliti juga mengikuti program MBKM Kampus Mengajar Angkatan 6 yang bertempat di SD Negeri 1 Srikaton, kecamatan Adiluwih, Pringsewu pada tahun 2023.

MOTTO

“Belajar itu bukan hanya tentang menghafal atau mengerjakan tugas, tetapi tentang mengerti kehidupan, tahu siapa diri kita, dan menyiapkan diri untuk menghadapi masa depan. Dunia terus berubah dan pendidikan menjadi penunjuk arah agar kita tidak tersesat meski banyak tantangan dan jalan yang tidak selalu mulus”

Intelligence plus character-that is the goal of true
(Martin Luther King Jr)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan sebagai rasa syukur dan tanda baktiku kepada kedua orang tuaku tercinta:

Ayahku **Pujiyatno** dan Ibuku **Karyati** yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan dan mencurahkan kasih sayang serta perhatiannya demi kebahagiaan dan keberhasilanku.

Saudara-saudaraku yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat untuk keberhasilanku, agar kelak dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerahh-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Pop Up Book* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung. Peneliti menyadari sepenuhnya atas keterbatasan pengetahuan serta kemampuan, namun dengan adanya dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P.M.,ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijasah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koodinator Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas lampung sekaligus ketua penguji yang telah mendukung, memfasilitasi, memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Penguji utama atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini
6. Hariyanto, M.Div., Pembimbing Akademik sekaligus sekretaris penguji atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini

7. Dosen serta tenaga kependidikan S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
8. Kepala SD Negeri 2 Metro Selatan, Ika Leli Erawati, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Kepala SD Negeri 6 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
10. Desvita Lismiya Dewi, S.Pd., wali kelas IVA, dan Listianawati, M.Pd. wali kelas IVB, pendidik, dan tenaga kependidikan lainnya, serta peserta didik SD Negeri 2 Metro Selatan.
11. Rahayu Triningsih, Deni Setyawan, dan Rudi Wahyu Riyanto yang telah memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021 khususnya sahabat-sahabatku, A. Zahra Intan, Kadek Asih, Lisa Ariyanti, Silfia Marca, dan Frenika Supiyati yang selalu kebersamaan serta semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Metro, 13 Juni 2025

Peneliti,



Maria Natalisa

NPM 2113053116

DAFTAR ISI

halaman

DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Belajar	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Teori Belajar	8
2.2 Hasil Belajar	9
2.2.1 Pengertian hasil belajar	9
2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	11
2.3 Model <i>Discovery learning</i>	13
2.3.1 Pengertian Model <i>Discovery learning</i>	13
2.3.2 Langkah-langkah Model <i>Discovery learning</i>	14
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery learning</i>	16
2.4 Media Pembelajaran	19
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran	20
2.4.3 Jenis Media Pembelajaran	22
2.4.4 Pengertian Media <i>Pop up book</i>	25
2.4.5 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Pop up book</i>	26
2.5 Pembelajaran IPAS.....	27
2.5.1 Pengertian Pembelajaran.....	27
2.5.2 Pembelajaran IPAS	28
2.5.3 Tujuan Pembelajaran IPAS di SD	29
2.6 Penelitian Relevan.....	30
2.7 Kerangka Pikir Penelitian.....	31

2.8 Hipotesis Penelitian.....	32
III. METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	33
3.2 <i>Setting</i> Penelitian.....	34
3.2.1 Tempat Penelitian	34
3.2.2 Waktu Penelitian.....	34
3.2.3 Subjek Penelitian.....	34
3.3 Prosedur Penelitian.....	34
3.3.1 Tahap Persiapan.....	34
3.3.2 Tahap Pelaksanaan.....	35
3.3.3 Tahap Akhir	35
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	35
3.4.1 Populasi Penelitian	35
3.4.2 Sampel Penelitian.....	36
3.5 Variabel Penelitian.....	37
3.5.1 Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas)	37
3.5.2 Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat)	37
3.6 Definisi Konseptual dan Defini Operasional	37
3.6.1 Definisi Konseptual.....	37
3.6.2 Definisi Operasional	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data	39
3.7.1 Teknik Tes.....	39
3.7.2 Teknik Non Tes	39
3.8 Instrumen Penelitian.....	40
3.8.1 Jenis Instrumen.....	40
3.9 Uji Prasyarat Instrumen.....	41
3.9.1 Uji Validitas.....	41
3.9.2 Uji Reliabilitas.....	43
3.9.3 Uji Daya Pembeda Soal.....	44
3.9.4 Tingkat Kesukaran.....	45
3.9.5 Uji <i>Normal Gain</i> (<i>N-Gain</i>).....	46
3.10 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	47
3.10.1 Teknik Analisis Data	47
3.10.2 Uji Prasyarat Analisis Data	48
3.11 Uji Hipotesis Penelitian	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	51
4.2 Analisis Data Penelitian.....	52
4.2.1 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kegiatan.....	52
4.2.2 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
4.2.3 Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	55

4.2.4 Peningkatan Hasil Belajar N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
4.2.5 Analisis Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> berbantuan Media <i>Pop Up Book</i>	57
4.2.6 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	59
4.2.7 Hasil Uji Hipotesis	62
4.3 Pembahasan	64
4.4 Keterbatasan Penelitian	68
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Simpulan.....	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Sumatif Tengah Semester Peserta Didik Kelas IV	3
2. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan	36
3. Kisi-kisi Instrumen Tes	40
4. Lembar Observasi Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i> dengan Media <i>Pop up book</i>	41
5. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	42
6. Kriteria Reliabilitas	43
7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	43
8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	44
9. Hasil Uji Daya Beda Soal	44
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	45
11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen.....	45
12. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	47
13. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran	48
14. Deskripsi Hasil Penelitian	51
15. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
16. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
17. Rata-rata Hasil <i>Pretest Posttest</i> pada Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	55
18. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain Score</i>	56
19. Rata-rata Nilai Setiap aspek yang Diamati dalam Pembelajaran.....	58
20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	59
19. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	62
20. Uji Anova	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	31
2. Desain Penelitian.....	33
3. Grafik Penggolongan Nilai <i>Pretest</i> Pada Kelompok Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
4. Grafik Penggolongan Nilai <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen Kelas Kontrol ...	54
5. Grafik Perbandingan <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
6. Grafik Perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
7. Grafik Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> berbantuan Media <i>Pop Up Book</i>	58
8. Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	131
9. Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	131
10. Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	131
11. Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	131
12. Kegiatan Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	131
13. Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	78
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	79
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian	80
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen Penelitian.....	81
5. Surat Izin Penelitian	82
6. Surat Balasan Penelitian.....	83
7. Surat Keterangan Validator Instrumen Penelitian	84
8. Kisi-kisi Intrumen Penelitian	85
9. Soal serta Kunci Jawaban.....	86
10. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	91
11. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol.....	93
12. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery learning</i>	95
13. Rekapitulasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery learning</i> ..	96
14. Modul Ajar Kelas Eksperimen	97
15. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	103
16. Lembar Kerja Peserta Didik.....	109
17. Tampilan Media <i>Pop up book</i>	113
18. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	114
19. Uji Reliabilitas Instrumen Soal	118
20. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	118
21. Hasil Uji Daya Beda Soal	119
22. Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	120
23. Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	121
24. Hasil Uji <i>N Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	122
25. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> dan Posstest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	125

26. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	128
27. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	128
28. Hasil Uji Hipotesis	130
29. Foto Dokumentasi	131

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi langkah awal manusia dapat belajar mengenai ilmu pengetahuan. Tidak hanya untuk menciptakan generasi emas bangsa namun juga menjadi pedoman dalam keberlanjutan kehidupan manusia itu sendiri. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pada bab 2 pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pembelajaran yang nyaman dan menarik menjadi salah satu hal penting dalam menciptakan kelas yang aktif. Menurut Rahman dkk. (2022) Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Mengingat begitu pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga memperoleh hasil yang baik juga.

Perkembangan dunia yang semakin pesat, menjadikan pendidikan sebagai tonggak awal dalam mempersiapkan generasi-generasi penerus bangsa. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan peserta didik diberi ruang yang lebih agar optimal dalam bereksplorasi konsep dan kompetensinya. Kurikulum ini terselenggara

sebagai kurikulum pemulihan setelah pandemi Covid-19. Kurikulum merdeka sebagai kurikulum alternatif mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi yang memberikan kebebasan “merdeka belajar” pada pelaksana pembelajaran yaitu guru dan kepala sekolah dalam menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah memperhatikan pada kebutuhan dan potensi peserta didik.

Nugroho dan Harjono (2019) mengatakan bahwa model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengorganisasikan sendiri materi pembelajaran dengan penekanan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui peserta didik. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dirancang untuk menekankan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam prosesnya (Al Arsyadhi dkk., 2024). Pendidik memerlukan model pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami dengan benar materi yang disampaikan. Penerapan model *discovery learning* peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam mencari dan memahami materi.

Penerapan model *discovery learning* ini perlu dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik. Media pembelajaran yang digunakan yakni *pop-up book* yang berbentuk kartu atau buku yang dibuka dapat menampilkan konstruksi tiga dimensi atau efek timbul (Ningtiyas, T. W. dkk., 2019). Media *pop-up book* merupakan alat peraga tiga dimensi yang dapat merangsang imajinasi anak dan meningkatkan pengetahuan mereka. Hal ini mempermudah peserta didik dalam memahami re-presentasi bentuk benda, memperkaya kosa-kata, dan meningkatkan pemahaman konsep.

Mata pelajaran IPA dalam Kurikulum Merdeka berubah menjadi IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) merupakan penggabungan antara IPA dan IPS. Mata Pelajaran IPAS tidak kalah penting untuk dipelajari karena Pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses

ilmiah. Pendidikan IPS di SD adalah mata pelajaran yang fokusnya untuk membangun literasi sains dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. Hal ini melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat. Maka mata Pelajaran IPAS telah diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Harapannya agar peserta didik mampu memahami berbagai hal disekitarnya yang berkaitan dengan alam, sehingga peserta didik dapat menerapkan pengetahuan dari apa yang dipelajarinya.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada bulan oktober 2024 di kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan, diketahui dalam proses pembelajaran sebagian peserta didik cenderung pasif karena kurangnya stimulus yang diberikan pendidik. Penggunaan model pembelajaran juga kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang memperhatikan dan merasa jenuh yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel hasil belajar peserta didik berikut:

Tabel 1. Data Nilai Sumatif Tengah Semester Peserta Didik Kelas IV

Kelas	Σ Peserta Didik	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)			
		Tercapai (≥ 70)		Tidak Tercapai (< 70)	
		Σ	%	Σ	%
4A	25	11	44	14	56
4B	24	8	33,3	16	66,6
Jumlah	49	-	-	-	-

Sumber: Data Dokumentasi Pendidik kelas 4 SD Negeri 2 Metro Selatan.

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa belajar IPAS peserta didik kelas IV Sebagian besar belum mencapai KKTP yang telah ditentukan yaitu 70. Hal tersebut terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 pada kelas IV A sebanyak 44% dan yang tidak tercapai mencapai 56%. Sedangkan ketercapaian pada kelas IV B yaitu 33,3% dan yang tidak tercapai mencapai 66,6%. Peneliti menyimpulkan hasil belajar IPAS peserta didik

kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan tahun Pelajaran 2024/2025 masih cukup rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu sebuah upaya sebagai alternatif solusi dari masalah tersebut. Salah satunya dengan merencanakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dan kreatif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran berbantuan media. Adanya penggunaan media seperti *pop-up book* untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih menerapkan model *discovery learning*, dengan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Metro Selatan dengan judul “Pengaruh Model *Discovery learning* dengan Media *Pop up book* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.
- 1.2.2 Penerapan model pembelajaran kurang bervariasi.
- 1.2.3 Model *Discovery learning* belum dilaksanakan secara maksimal.
- 1.2.4 Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.
- 1.3.2 Model *Discovery learning* berbantuan media *Pop up book*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Metro Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Metro Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Secara teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *pop-up book* di SDN 2 Metro Selatan.

1.6.2 Secara praktis

1.6.2.1. Peserta didik

Peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran IPAS dengan adanya penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *pop u book* di Sekolah Dasar.

1.6.2.2. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model *discovery learning* dengan media *Pop up book* dan diharapkan pendidik dapat mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* agar pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.6.2.3. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pertimbangan kepala sekolah agar pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan dengan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.6.2.4. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian lain sejenis dalam mengkaji dan mengembangkan ilmu di bidang pendidikan.

1.6.2.5. Peneliti

Penelitian ini menambah wawasan dan pengalaman langsung penelitian eksperimen mengenai penerapan model *discovery learning* berbantuan media *pop u book* di Sekolah Dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Suatu upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari dinamakan belajar. Harefa dkk. (2021) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang disebabkan oleh pengalaman yang dialami seseorang dengan lingkungannya yang ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan yang dialami individu berupa meningkatnya kualitas kemampuan-kemampuan yang dimilikinya.

Sejalan dengan pendapat Harefa dkk, Slamento (2019) mengatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Menurut Thursan Hakim (2015) belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. Hal tersebut dapat dicapai dengan proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalamannya sendiri dan ditandai dengan peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain.

2.1.2 Teori Belajar

Teori belajar penting untuk dipahami, karena berpengaruh dalam proses pembelajaran. Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Menurut Parwati dkk. (2018) teori belajar dibagi menjadi 6 diantaranya teori belajar ilmu jiwa daya, teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitif, teori konstruktivisme, teori belajar pemrosesan informasi, dan teori belajar sosial.

Menurut Fithriyah (2024) pada dasarnya teori belajar sangatlah banyak, tetapi yang sering digunakan oleh beberapa guru ada empat yaitu

1) Teori belajar behavioristik

Teori ini mengedepankan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret sebagai hasil proses pembelajaran.

2) Teori belajar kognitif

Teori ini berfokus pada proses berpikir, pemahaman, dan memproses informasi. Artinya teori ini mengutamakan proses belajar daripada hasil belajarnya.

3) Teori belajar konstruktivistik

Teori ini beranggapan bahwa belajar itu sifatnya membangun dan menciptakan sehingga dari apa yang dipelajari akan memperoleh kesimpulan yang baru.

4) Teori belajar humanistik

Teori ini berpendapat bahwa belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Teori ini sering disebut lebih abstrak dan lebih mendekati filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi daripada psikologi belajar.

Teori belajar yang relevan dengan penelitian ini yaitu teori belajar kognitif. Menurut Given dalam Nurhadi (2020) teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa teori belajar kognitif menekankan pada pengetahuan peserta didik, melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran serta memperoleh hasil atau perubahan tingkah laku dari pengalamannya sendiri.

Penelitian ini menggunakan teori belajar kognitif dikarenakan teori tersebut berkaitan dengan model *discovery learning* dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pemahaman, konsep ataupun hal-hal lain serta melibatkan peserta didik dalam pembelajaran secara aktif.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu keberhasilan peserta didik yang diperoleh dari proses belajarnya. Menurut Darlis dan Movitaria (2021) hasil belajar merupakan hasil proses pembelajaran yang menjadi suatu tolak ukur bagi guru berupa perubahan tingkah laku peserta didik untuk

mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan.

Menurut Istidah A dkk. (2022) hasil belajar merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan suatu proses sedangkan hasil ialah perolehan akhir dari proses belajar. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan belajar, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah pembelajaran. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (kognitif), keterampilan proses (psikomotor), dan sikap peserta didik (afektif).

B. S. Bloom dalam Magdalena (2021) menjelaskan hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu
 - a) C1 (Pengetahuan/*Knowledge*)
 - b) C2 (Pemahaman/*Comprehension*)
 - c) C3 (Penerapan/*Application*)
 - d) C4 (Analisis/*Analysis*)
 - e) C5 (Evaluasi/*Evaluation*)
 - f) C6 (Membuat/*Create*)
- 2) Ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespon, menghargai, serta mengorganisasi.
 - a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi).
 - b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- 3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dibatasi hanya pada ranah kognitif.

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Pemerolehan tinggi atau tidaknya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Istidah dkk. (2022) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

Menurut Siregar, H. T. (2024) hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri meliputi dua aspek yakni: a. aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), b. aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

a. Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani dapat memengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjaga kesehatan fisik diantaranya makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Diantaranya faktor-faktor yang pada umumnya dipandang lebih esensial adalah sebagai berikut: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi peserta didik, (2) sikap peserta didik, (3) bakat peserta didik, (4) minat peserta didik, (5) motivasi peserta didik.

c. Intelegensi peserta didik

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

d. Sikap peserta didik

Sikap peserta didik yang positif ketika merespon guru ia mampu menunjukkan hal-hal yang baik, seperti ia suka dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, yang merupakan petanda awal yang baik bagi proses belajar peserta didik, sikap negatif peserta didik ketika merespon guru dalam proses pembelajaran ia tidak suka dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, sehingga anak kesulitan dalam belajar.

- e. Bakat peserta didik
Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Atau dapat diartikan bahwa bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.
- f. Minat peserta didik
Seorang peserta didik yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada peserta didik lainnya.
- g. Motivasi peserta didik
Motivasi atau dorongan yakni suatu usaha yang disadari untuk memengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 2 faktor yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Uraian berikut membahas kedua faktor tersebut.

a. Lingkungan Sosial

- (1) Lingkungan sosial masyarakat
Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Apabila di sekitar lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi, dan memiliki sikap yang baik, maka secara otomatis ini juga akan mempengaruhi dan mendorong anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya apabila lingkungan atau tempat tinggalnya banyak anak-anak yang tidak baik, dan tidak berpendidikan tinggi, akan mendorong anak untuk malas dalam belajar.
- (2) Lingkungan sosial keluarga
Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta semua yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.
- (3) Lingkungan sosial sekolah
Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan

peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standart pelajaran. Hubungan ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya.

b. Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik sedangkan faktor eksternal berasal dari luar peserta didik seperti lingkungan.

2.3 Model *Discovery learning*

2.3.1 Pengertian Model *Discovery learning*

Strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yakni model pembelajaran. Model *discovery learning* menjadi salah satu model yang dapat diterapkan selain membantu mencapai tujuan pembelajaran juga dapat melibatkan secara aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Asriningsih dkk. (2021) mengungkapkan bahwa model *discovery learning* menitikberatkan pada peran aktif peserta didik dalam pembelajaran untuk menggunakan kemampuannya secara maksimal dalam mencari dan menemukan pengetahuan maupun peristiwa secara sistematis dengan mandiri.

Sejalan dengan itu Nugroho dan Harjono (2019) mengatakan bahwa model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengorganisasikan sendiri materi pembelajaran dengan penekanan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui peserta didik. pengorganisasian

tersebut dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik menjadi searah. Konsep yang diperoleh akan lebih melekat sehingga daya ingat peserta didik semakin dalam.

Menurut Sulfemi. W. B (2019) metode pembelajaran *discovery learning* memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat semakin menambah pemahaman dan penguasaan peserta didik terkait dengan materi pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan ketuntasan pada nilai.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman konsep peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

2.3.2 Langkah-langkah Model *Discovery learning*

Penerapan model *discovery learning* diperlukan penggunaan sintaks dalam prosesnya. Menurut Buaton dkk. dalam Marlina (2022) langkah-langkah model *discovery learning* antara lain:

- 1) Menilai kebutuhan dan minat peserta didik
- 2) Menyiapkan suatu situasi yang mengandung suatu masalah yang minta dipecahkan,
- 3) Mengecek pengertian peserta didik terhadap masalah yang digunakan,
- 4) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data,
- 5) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melanjutkan pengalaman belajarnya,
- 6) Memberi jawaban dengan cepat dan tepat bila ditanya,
- 7) Memimpin analisisnya sendiri melalui percakapan dan eksplorasi,
- 8) Merangsang interaksi antara peserta didik dengan peserta didik,
- 9) Mengajukan pertanyaan tingkat tinggi maupun pertanyaan tingkat sederhana,
- 10) Bersikap membantu jawaban peserta didik,
- 11) Memberikan pujian.

Abdillah (2021) mengimplementasikan model pembelajaran *Discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran;
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya);
- 3) Memilih materi pelajaran;
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh generalisasi).
- 5) Mengembangkan bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik,
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Istidah dkk. (2022) dalam mengaplikasikan *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum antara lain sebagai berikut.

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan). Pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Pendidik memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan aktivitas lainnya.
- 2) *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah). Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
- 3) *Data Collection* (pengumpulan data). Pada tahap ini, berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya. Melalui tahap ini peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.
- 4) *Data Processing* (pengolahan data). Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya. Semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat

- kepercayaan tertentu. Pada tahap ini peserta didik membentuk suatu konsep yang menjawab hipotesis yang telah dibuat.
- 5) *Verification* (pembuktian). Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil *data processing*. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.
 - 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Tahap generalisasi /menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka langkah-langkah yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu langkah-langkah menurut Istidah dkk. (2022) langkah-langkah tersebut diantaranya *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Media *pop-up book* yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah model *discovery learning*.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery learning*

Adapun pendapat Lieung K. W. (2019) kelebihan dari model *discovery learning* yaitu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik lebih bergairah dalam belajar karena melibatkan peserta didik untuk melakukan kegiatan fisik berupa ikut melaksanakan proses penemuan pengetahuan. Rasa percaya diri peserta didik akan semakin meningkat karena melakukan sendiri penemuan. Model *discovery learning* ini juga membantu mengembangkan kreatifitas peserta didik melalui serangkaian keterampilan proses. Umumnya pembelajaran yang melibatkan keterampilan proses akan lebih lama tahan dalam ingatan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Yadi dan Nirwana (2022) mengungkapkan bahwa *discovery learning* memiliki keunggulan yang bisa dimaksimalkan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan dari model *discovery learning* di antaranya:

- 1) Mendorong partisipasi aktif dan motivasi peserta didik.
- 2) Pembelajaran sesuai dengan kapasitas dan kecepatan peserta didik.
- 3) Mengedepankan kemandirian dan kreativitas peserta didik.
- 4) Menekankan pembelajaran pada proses, bukan hasil.

Ana N. Y (2018) menyatakan kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* diantaranya:

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif,
- 2) Model ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri,
- 3) Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik, karena unsur berdiskusi,
- 4) Mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena peserta didik berhasil melakukan penelitian, dan
- 5) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan yakni menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik, meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif, serta melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Disamping kelebihan, Yontri (2019) menyatakan bahwa metode *discovery* memiliki kelemahan antara lain perubahan cara belajar peserta didik membutuhkan waktu yang lama dalam menyesuaikannya. Peserta didik akan kesulitan jika guru kurang memiliki kemampuan dalam pembimbingan menggunakan alat dan bahan pembelajaran untuk melakukan penemuan. Model *discovery learning* memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menemukan tidak akan menjamin peserta didik belajar dengan tekun. Guru harus membimbing

dengan baik pada kegiatan menemukan pada peserta didik. metode ini menuntut perubahan cara belajar yang selama ini berlangsung secara tradisional atau guru menjadi sumber belajar satu-satunya menjadi suatu pembelajaran yang mengharuskan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Metode ini kemungkinan akan sulit diterapkan dalam kelas yang jumlah peserta didiknya besar, tetapi tergantung pada kebijaksanaan guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas untuk meminimalisir berbagai macam kelemahan-kelemahan dari penggunaan metode tersebut.

Menurut Yadi dan Nirwana (2022) kekurangan dari model *discovery learning* ini memerlukan beberapa perhatian agar hal tersebut bisa dicegah di antaranya:

- 1) *Discovery learning* membutuhkan kerangka pembelajaran yang solid. Dalam proses pembelajaran, peserta maupun instruktur akan dihadapkan pada kebingungan yang membuat semakin sulit mencari jawaban.
- 2) *Discovery learning* membutuhkan alat praktik yang sering kali tidak tersedia. Keterbatasan alat praktik membuat pelaksanaan *discovery learning* terhambat.
- 3) Instruktur perlu dipersiapkan dengan baik dan mengantisipasi pertanyaan yang mungkin mereka terima, dan mampu memberikan jawaban atau pedoman yang benar.
- 4) Ada kritik menyebut bahwa proses dalam model *Discovery learning* terlalu mementingkan proses pemahaman. Ada aspek lain yang kurang menjadi perhatian, yakni perkembangan sikap dan keterampilan peserta didik.

Sementara itu menurut Safitri (2022) kekurangan dari model *Discovery learning* ini yaitu:

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi peserta didik yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak atau yang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah peserta didik yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.

- 3) Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila peserta didik dan guru telah terbiasa dengan cara lama.
- 4) Model *discovery learning* ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lainnya kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari model *discovery learning* yakni model ini kurang efisien jika diterapkan pada banyak peserta didik dikarenakan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan masalah yang disajikan. Oleh karena itu, model ini lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman peserta didik.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media memberikan pengaruh besar terhadap pembelajaran. Menurut Rahayuningsih dkk. (2023) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa menyampaikan pesan, ide, perasaan, keinginan sehingga dapat tercipta proses belajar pada peserta didik.

Prananingrum dkk. (2020) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat peraga dan juga sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, yang mana diantara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, video *recorder*, film, buku, *tape recorder*, *slide*, kaset, video camera, maupun media lainnya yang akan berkembang di kemudian hari.

Menurut Ummah, K. R. (2023) media pembelajaran berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, memudahkan guru dalam mengajar, dan dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan. Peserta didik dapat mencari pengetahuan secara mandiri dengan lebih luas dan lebih dalam serta dapat mengembangkan pemahaman terhadap konsep awal pengetahuan

(*priorknowledge*). Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mengumpulkan informasi serta dalam mengolah informasi yang didapatkan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu berupa alat peraga atau sarana penunjang yang dapat berpengaruh terhadap pemahaman pengetahuan peserta didik.

2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Menurut Moto. M. M. (2019) penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan pengajar, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran juga dapat menambah semangat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Menurut Ummah, K. R. (2023) terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu diantaranya:

- 1) Dengan beragam media pembelajaran, dapat diperluas cakrawala penyajian materi pembelajaran didalam kelas.
- 2) Peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang beragam selama proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media.
- 3) Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar konkret dan langsung kepada peserta didik.
- 4) Media menyajikan hal-hal yang sulit diakses, dilihat, atau dikunjungi oleh peserta didik, terutama karena ukurannya yang besar.
- 5) Memberikan informasi yang akurat dan terkini adalah salah satu fungsi media pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat menambah daya tarik tampilan materi, meningkatkan motivasi, minat, dan menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus mengikuti materi.

- 7) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasi, dan berkembang lebih lanjut, sehingga mendorong kreativitas dan inovasi.
- 8) Pemanfaatan media dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.
- 9) Media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam skala mikro maupun makro.

Selaras dengan pendapat diatas, Prananingrum dkk. (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik, diantaranya:

- 1) Manfaat bagi pendidik:
 - a. Mendongkrak semangat belajar peserta didik.
 - b. Mempunyai tumpuan, tujuan, serta penataan dalam kegiatan mengajar.
 - c. Mempermudah dalam penyuguhan bahan ajar secara mendetail.
 - d. Mempermudah pendidik dalam penyuguhan bahan ajar yang logis, khususnya pada bahan ajar yang sifatnya terlalu umum atau luas, yaitu seperti fisika, matematika, dan sebagainya.
 - e. Mempunyai beragam cara serta media sebagai alat dalam kegiatan belajar mengajar supaya tidak menjenuhkan.
 - f. Membuat lingkungan belajar yang lebih hidup.
 - g. Dapat meminimalisir waktu dengan cara penyuguhan materi pokok yang mudah diajarkan serta terstruktur.
 - h. Membangun rasa optimisme pada diri pendidik.
- 2) Manfaat bagi peserta didik:
 - a. Menciptakan rasa keingintahuan yang lebih pada diri peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar.
 - b. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik dimanapun mereka berada.
 - c. Membantu peserta didik dalam hal pemahaman bahan ajar yang telah disuguhkan oleh pendidik melalui media yang terstruktur.
 - d. Menciptakan lingkungan yang lebih hidup serta tidak menjenuhkan supaya peserta didik dapat lebih konsen dalam kegiatan belajar mengajar.
 - e. Menyadarkan peserta didik dalam pemilihan media belajar yang lebih mumpuni sebagai bentuk keberagaman.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa banyak manfaat dari media pembelajaran diantaranya sebagai alat dan sarana dalam pembelajaran, memudahkan proses belajar peserta didik dan pendidik, menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik, serta menjadikan pembelajaran menyenangkan.

2.4.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis dan dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media sebelum penggunaan menjadi aspek penting. Menurut Hamka (2018) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Prananingrum dkk. (2023) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 kelompok diantaranya:

- 1) Media audio
Media pembelajaran berbasis audio menitikberatkan pada rangsangan indera pendengaran.
- 2) Media visual
Media visual berfokus melalui indera penglihatan sebagai penyampaian pesannya. Media visual terbagi menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi.
- 3) Media audio visual
Media audio visual dapat didefinisikan sebagai media yang memadukan indera penglihatan serta pendengaran sekaligus untuk menangkap suatu pesan atau materi pelajaran.
- 4) Multimedia
Multimedia merupakan teknologi yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk membuat serta menyajikan teks, suara, gambar, video, dalam kesatuan program dengan menggunakan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

Rahayuningsih dkk. (2022) memaparkan macam-macam media diantaranya:

1) Media audio

Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan *verbal* (bahasa lisan atau kata-kata) maupun *nonverbal* (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, *tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2) Media visual

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut penjelasannya:

- a. Media visual diam berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
- b. Media visual gerak berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media audio visual

Media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:

- a. Media audio visual diam berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media audio visual gerak berupa film TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4) Media serba aneka

Media pembelajaran serba aneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serba aneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Berikut penjelasannya:

- a. Papan (*board*) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
- b. Media tiga dimensi di antaranya model, *mock up*, dan diorama.
- c. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak peserta didiknya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
- d. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

5) Media Fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu.

6) Peta dan *Globe*

Peta dan *globe* ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai, gunung), dan tempat serta arah dan jarak.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran yakni media audio, media visual, media audio visual, serta multimedia. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *pop up*

book dimana media tersebut termasuk ke dalam media visual. Media visual merupakan media yang berfokus melalui indera penglihatan sebagai penyampaian pesannya dan dapat berbentuk dua atau tiga dimensi.

2.4.4 Pengertian Media *Pop up book*

Media yang menarik dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik. *Pop up book* di desain dengan kreatif sehingga peserta didik akan selalu menantikan apa yang ada di halaman-halaman selanjutnya. Fani dan Lilik (2024) menyatakan media *pop-up book* adalah media yang berbentuk seperti buku tetapi didalamnya bisa muncul gambar-gambar yang menarik yang sudah dibentuk sesuai materi yang akan dipelajari hari itu.

Menurut Haryanto dan Karyono (2021) media *pop-up book* merupakan media gambar tiga dimensi yang dapat bergerak dan dapat dipadukan dengan gambar lain sehingga terlihat lebih menarik, karena peserta didik dapat melihat bentuk suatu benda tanpa penjelasan dalam bentuk kata-kata yang diucapkan.

Selaras dengan pendapat diatas, Dzuanda dalam Erica S (2021) mengatakan *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, *pop-up book* dapat menambah semangat belajar peserta didik serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun kelompok. Media pembelajaran *pop-up book* tersebut disajikan dengan warna-warna menarik dan tulisan-tulisan yang mendukung media tersebut, dan tentunya mencakup materi sesuai dengan kompetensi dasar secara ringkas dan efektif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* merupakan media buku yang dapat bergerak atau tiga dimensi dan memberikan visualisasi yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.

2.4.5 Kelebihan dan Kelemahan Media *Pop up book*

Media *pop-up book* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu membuat pembelajaran. Anggraini, dkk (2019) mengungkapkan kelebihan media *pop-up book* meliputi:

- 1) Buku *pop-up* dibuat dengan memakai kertas tebal supaya tidak mudah rusak (sobek).
- 2) Tiap halaman buku *pop-up* memuat gambar yang menarik sehingga membuat anak didik lebih aktif serta antusias mengikuti kegiatan belajar.
- 3) Buku *pop-up* dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok.

Sehubungan dengan itu, Dewanti dkk. (2019) juga menyatakan kelebihan dari media *pop-up book*, yaitu:

- 1) Menumbuhkan kecintaan anak-anak pada buku dan membaca.
- 2) Bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta memupuk kreativitas.
- 3) Gambar dan bentuk yang menarik untuk merangsang minat serta memberi dorongan dalam memahami bacaan.

Ummam dkk. (2019) menyatakan bahwa kelebihan media *pop-up book* diantaranya dapat membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaktivitas, memudahkan pencapaian tujuan belajar, meningkatkan kualitas hasil belajar, memungkinkan pembelajaran di berbagai tempat dan waktu, menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, serta mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, kelebihan media *pop-up book* diantaranya dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, mengembangkan keterampilan peserta didik, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

Sidabutar dalam Cahyani (2024) mengungkapkan selain kelebihanannya, media *pop-up book* juga memiliki kelemahan diantaranya:

- 1) Waktu pengerjaan yang relatif lama.
- 2) Penyajian pesan hanya berupa visual.
- 3) Biaya cukup mahal.
- 4) Membutuhkan keterampilan khusus dalam proses pembuatan.

Penulis memilih menggunakan media pembelajaran pop-up book dengan mempertimbangkan dari segi kemenarikan sebuah media pembelajaran tersebut sebagai sarana penyampaian materi dalam bentuk gambaran yang konkret. Adanya media yang menarik, peserta didik cenderung lebih mudah untuk memahami pembelajaran tersebut.

2.5 Pembelajaran IPAS

2.5.1 Pengertian Pembelajaran

Pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta pemahaman diperoleh melalui pengalaman dan kegiatan yang telah dilakukan. Menurut Paling S. dkk. (2023) pembelajaran merupakan kegiatan yang berusaha untuk membelajarkan seseorang ataupun sekelompok orang dalam mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya. Lingkungan sebagai sumber belajar dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Sementara itu Wahab dan Rosnawati (2021) mengungkapkan bahwa

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik.

Djamaluddin dan Wardana (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada

peserta didik atau dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan guru serta sumber lainnya dalam memperoleh perubahan baik pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2.5.2 Pembelajaran IPAS

Kurikulum merdeka mencakup pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS.

Mendikbudristek (2022) mengatakan bahwa perpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS dilakukan dengan pengetahuan peserta didik SD/MI masih dalam tahap berpikir konkret/ederhana sehingga fokus pembelajaran IPAS di SD adalah fenomena-fenomena yang bersifat umum seperti bahasan tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi terhadap lingkungannya. Anak-anak usia SD/MI juga masih melihat dunia apa adanya, utuh dan tidak terputus

Sejalan dengan pendapat Anon dalam Afifa dan Hanif (2023) ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang menyelidiki interaksi benda mati dan benda hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga menyelidiki kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Husnah dkk. (2023) penyatuan dan penerapan IPA dan IPS dalam pembelajaran dapat menumbuhkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi. Selain itu, bisa membantu peserta didik memahami

peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan penggabungan dari IPA dan IPS yang didesain dengan pemikiran konkret peserta didik sekolah dasar sehingga dapat membantu memahami fenomena-fenomena di alam sekitar baik makhluk hidup, benda mati serta kaitannya dengan makhluk sosial.

2.5.3 Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran selesai. IPAS mempelajari keterkaitan antara alam dan manusia, serta bagaimana keduanya saling mempengaruhi dan berinteraksi. Sebagai hasilnya, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Marudut (2020) menyatakan pembelajaran IPAS di SD juga bertujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik tentang lingkungannya dan bagaimana cara bersikap, mengajarkan dan menanamkan sikap hidup ilmiah dan menerapkan metode ilmiah dalam menyelesaikan masalah, dan mengajarkan peserta didik untuk lebih mengenal dan mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya.

Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek (2022) menyatakan dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengoptimalkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Mempelajari IPAS juga memiliki tujuan, diantaranya:

- 1) Membangkitkan ketertarikan dan rasa ingin tahu sehingga peserta didik bersemangat untuk mempelajari peristiwa nyata yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Peserta didik berperan aktif memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Peserta didik akan mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan jika menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Peserta didik bisa mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPAS ialah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep, meningkatkan keterampilan inkuiri serta ketertarikan dan rasa ingin tau peserta didik.

2.6 Penelitian Relevan

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

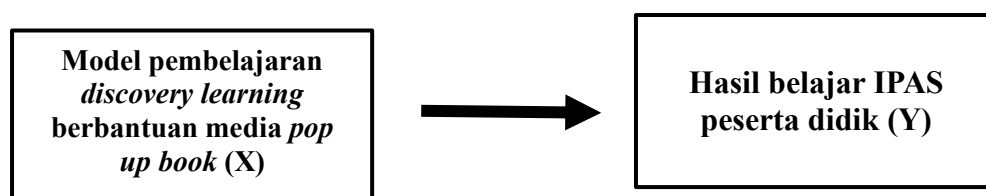
- 1) Nuranafi, D. A. dan Rusnilawati, R. (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis dengan penggunaan model *discovery learning* menggunakan media *pop-up book*.
- 2) Yuliani, F., dkk. (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu.
- 3) Hakim, A., dan M, S. M. (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *pop-up book* dalam *discovery learning* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar muatan IPA pada peserta didik kelas V UPT SD Negeri 10 Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang.

2.7 Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir dibuat untuk mengetahui adanya hubungan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono dalam buku Metodologi Penelitian Ilmiah (2021) kerangka berpikir adalah tuntunan untuk memecahkan masalah penelitian dan merumuskan, serta menunjukkan hubungan antara variabel yang diteliti. Hipotesis penelitian disajikan dalam bentuk bagan alur dengan penjelasan. Hal tersebut dikarenakan kerangka pemikiran memberikan gambaran yang jelas dan sistematis tentang objek yang akan diteliti, itu sangat penting bagi penulis.

Penelitian ini menggunakan model *discovery learning* dengan media *pop-up book* yang dinilai dari ranah kognitif yakni pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol. Proses pembelajaran kelompok eksperimen menggunakan model *discovery learning* dengan media *pop-up book* sedangkan kelompok kontrol menggunakan model *problem based learning* dengan media audio visual. Penulis juga melakukan *pretest* dan *post-test* untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik.

Kerangka pikir pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book* dan variabel terikat ialah hasil belajar IPAS peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X : Variabel Bebas
Y : Variabel Terikat
→ : Pengaruh

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan serta kerangka pikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

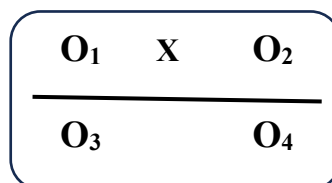
Ha = Terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Metro Selatan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2019) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang berdasar pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen peneliti, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan *non-equivalent kontrol group design*. Menurut Sugiyono (2019) desain penelitian ini adalah salah satu desain kuasi eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual. Desain penelitian *non-equivalent kontrol group desain* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book*

O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2019)

3.2 *Setting* Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Metro Selatan yang beralamatkan di Jl. Budi Utomo No. 04 Rejomulyo, Kec. Metro Selatan, Kota Metro, Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV pada semester genap tahun Pelajaran 2024/2025.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Adapun langkah-langkah prosedur penelitian sebagai berikut.

3.3.1 Tahap Persiapan

3.3.1.1 Melakukan penelitian pendahuluan.

3.3.1.2 Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelas kontrol dan eksperimen, yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.

3.3.1.3 Menyusun pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

3.3.1.4 Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.

3.3.1.5 Melakukan uji coba instrumen.

3.3.1.6 Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

3.3.2.1 Melaksanakan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.3.2.2 Melakukan kegiatan pembelajaran masing-masing sebanyak 3 kali pertemuan. Pada kelas eksperimen menggunakan perlakuan menggunakan model *discovery learning* dengan media *pop-up book*. Sedangkan kelas kontrol menggunakan model *problem based learning*.

3.3.2.3 Melakukan kegiatan observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran di kelas eksperimen.

3.3.2.4 Melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.3.3 Tahap Akhir

3.3.3.1 Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil belajar IPAS kelas IV pada *pretest* dan *posttest*.

3.3.3.2 Menyusun laporan hasil penelitian.

3.3.3.3 Menyimpulkan hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari

dan kemudian diambil kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 49 peserta didik. Kelas IV terbagi kedalam dua kelas yaitu IV A dan kelas IV B. Rincian populasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	16	9	25
IV B	13	11	24
Jumlah			49

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel tersebut diambil dari populasi dimana sampel harus representatif artinya memenuhi karakteristik populasi. Sampel yang telah dipilih tersebut akan dijadikan subjek penelitian. Sejalan dengan Sugiyono (2019) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi dengan pertimbangan tertentu.

Pertimbangan dipilihnya kedua kelas tersebut yaitu dari data persentase asesmen sumatif akhir topik. Kelas IV A memiliki persentase ketercapaian tinggi yaitu 44% sedangkan kelas IV B memiliki persentase ketercapaian rendah yaitu 27,2%. Kelas IV A dijadikan kelas kontrol dengan jumlah 25 peserta didik dan kelas eksperimen adalah kelas IV B dengan jumlah 24 peserta didik. Kelas IV B dijadikan sebagai kelas eksperimen dikarenakan memiliki persentase ketercapaian paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat

atau tidak ketika diberi perlakuan dengan model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book*.

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian harus mempunyai variabel bebas dan variabel terikat.

3.5.1 Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* dengan media *pop-up book* (X).

3.5.2 Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Defini Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- 1) Model Pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *pop-up book*

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran aktif dimana peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya dan keterampilan yang perlu peserta didik capai, dengan bantuan media *pop-up book* yang menggambarkan suatu objek buku 3 dimensi yang dapat bergerak ketika halaman dibuka dan memiliki tampilan yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik maka selama proses pembelajaran berlangsung akan semangat dan tidak membosankan.

- 2) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik melalui sebuah interaksi dan terjadi perubahan perilaku kearah positif yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Hasil belajar pada penelitian ini berupa hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar IPAS peserta didik.

3.6.2 Definisi Operasional

1) Model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book*

Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* akan berbantuan dengan media *pop-up book*, media *pop-up book* digunakan sebagai alat bantu penyimpanan informasi dalam pembelajaran. Implementasi model *discovery learning* dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah sebagai berikut: 1) *stimulation* (pemberian rangsangan), 2) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), 3) *data collection* (pengumpulan data), 4) *data processing* (pengolahan data), 5) *verification* (pembuktian), 6) *generalization* (generalisasi/menarik kesimpulan). Media *pop-up book* yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah pembelajaran. Penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi, terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat mengembangkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik melalui pengalamannya sendiri.

2) Hasil Belajar

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta menciptakan (C6).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Teknik Tes

Menurut Faiz dkk. (2022) tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dijawab/dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes untuk mengetahui data hasil belajar IPAS peserta didik pada ranah kognitif. Tes akan diberikan kepada kelas kontrol maupun eksperimen yang dilakukan dengan dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*.

3.7.2 Teknik Non Tes

1) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung objek yang diteliti. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *pop-up book*.

2) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dilakukan dengan cara menganalisis dokumen untuk memperoleh informasi yang relevan dengan isu yang sedang diteliti. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik.

3.8 Instrumen Penelitian

3.8.1 Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat/sarana yang akan digunakan dalam mengumpulkan data. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji.

1) Instrumen Tes

Instrumen penelitian data yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini ialah instrumen tes. Bentuk tes yang akan diberikan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal. Soal-soal tersebut diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkah Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Peserta didik mengenal keanekaragaman budaya di Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.	Mengidentifikasi keanekaragaman budaya di Indonesia.	C4	1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 12, 16	9
	Menganalisis penyebab terjadinya keanekaragaman budaya di Indonesia.	C4	4, 15, 17, 20, 23	5
	Menyimpulkan manfaat keanekaragaman budaya di Indonesia.	C5	5, 6, 13, 24	4
	Merumuskan sikap menghargai keanekaragaman di lingkungan.	C6	11, 14, 18, 19, 21, 22, 25	7
Jumlah				25

Sumber: Peneliti 2024/2025

2) Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi.

Tabel 4. Lembar Observasi Model Pembelajaran *Discovery learning* dengan Media *Pop up book*

No	Tahapan	Aspek yang diamati
1.	<i>Stimulation</i> (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)	Mengajukan pertanyaan.
		Mengemukakan pendapat mengenai masalah yang muncul.
		Memahami permasalahan yang muncul.
2.	<i>Problem Statement</i> (Pernyataan/Identifikasi masalah)	Mengidentifikasi masalah yang muncul.
		Membuat pernyataan sementara terhadap masalah.
3.	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada.
4.	<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Mengolah informasi untuk menguji hipotesis diskusi.
5.	<i>Verification</i> (Pembuktian)	Menyampaikan hasil diskusi.
		Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain.
6.	<i>Generalization</i> (Generalisasi/Menarik Kesimpulan)	Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada.

Sumber: Istidah dkk. (2022)

3.9 Uji Prasyarat Instrumen

3.9.1 Uji Validitas

Validitas berkaitan erat dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2015) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Rumus uji validitas yang digunakan untuk menghitung valid atau tidaknya butir soal yaitu rumus *product moment*. Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan bantuan SPSS versi 26. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen tes yang disusun tersebut itu valid.

Kriteria uji validitas pada penelitian ini adalah jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0.05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total dapat dinyatakan valid, sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0.05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan skro total dapat dinyatakan tidak valid. Perhitungan uji

validitas instrumen tes dapat dilihat pada (Lampiran 19 halaman 119)

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No Soal	r Hitung	r Tabel	P(sig.)	Keterangan
1	0,549	0,396	0,007	Valid
2	-0,221	0,396	0,31	Tidak Valid
3	0,543	0,396	0,007	Valid
4	-0,371	0,396	0,081	Tidak Valid
5	0,455	0,396	0,029	Valid
6	0,528	0,396	0,01	Valid
7	0,543	0,396	0,007	Valid
8	-0,27	0,396	0,212	Tidak Valid
9	0,498	0,396	0,015	Valid
10	0,485	0,396	0,019	Valid
11	0,451	0,396	0,031	Valid
12	0,425	0,396	0,043	Valid
13	0,735	0,396	0,000	Valid
14	0,462	0,396	0,026	Valid
15	0,465	0,396	0,025	Valid
16	0,479	0,396	0,021	Valid
17	0,468	0,396	0,024	Valid
18	0,529	0,396	0,009	Valid
19	0,112	0,396	0,612	Tidak Valid
20	-0,179	0,396	0,414	Tidak Valid
21	0,503	0,396	0,014	Valid
22	0,475	0,396	0,022	Valid
23	0,513	0,396	0,012	Valid
24	0,465	0,396	0,026	Valid
25	0,696	0,396	0,000	Valid

Sumber: Hasil Perhitungan menggunakan SPSS Versi 26 (2025)

Berdasarkan tabel perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa pertanyaan nomor 1, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25 diperoleh hasil $r_{hitung} \geq r_{tabel} = 0,396$ dengan $\alpha = 0,05$. Sedangkan nomor 2, 4, 8, 19, dan 20 diperoleh $r_{hitung} \leq r_{tabel} = 0,369$ dengan $\alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid sehingga dapat digunakan dalam

penelitian, sedangkan 5 butir soal tidak valid sehingga tidak bisa digunakan dalam penelitian.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Mengetahui terkait validitas instrumen yang telah dibuat, selanjutnya mengukur tingkat reliabilitas instrumen, karena yang sudah valid belum tentu reliabel. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang diujikan reliabel dalam pengukuran hasil belajar siswa. untuk menguji reliabilitas instrumen peneliti melakukan melalui metodel *Alpha-Cronbach* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 26.

Tabel 6. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Hasil pengujian reliabilitas pada soal yang telah dinyatakan valid adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,855	20

Sumber: Hasil Perhitungan menggunakan SPSS Versi 26 (2025)

Uji reliabilitas dilakukan pada 20 butir soal yang sudah dinyatakan valid pada uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan tabel data hasil pengujian reliabilitas dari SPSS versi 26 diketahui nilai *Cronbach- Alpha* sebesar

0,855. Sesuai dengan tabel taraf reliabilitas maka soal tersebut mempunyai tingkat reliabilitas sangat baik sehingga instrumen soal dapat dikatakan reliabel dan soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. (Lampiran 20 halaman 129)

3.9.3 Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda dibutuhkan karena soal instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2013) daya beda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk memberdakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya pembeda soal pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
<0,00	Jelek Sekali

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 9. Hasil Uji Daya Beda Soal

No Soal	Indeks Daya Beda	Kategori
1	0,549	Baik
2	0,543	Baik
3	0,455	Baik
4	0,528	Baik
5	0,543	Baik
6	0,498	Baik
7	0,485	Baik
8	0,451	Baik
9	0,425	Baik
10	0,735	Baik Sekali
11	0,462	Baik
12	0,465	Baik
13	0,479	Baik
14	0,468	Baik

No Soal	Indeks Daya Beda	Kategori
15	0,529	Baik
16	0,503	Baik
17	0,475	Baik
18	0,513	Baik
19	0,465	Baik
20	0,696	Baik

Sumber: Hasil Perhitungan menggunakan SPSS Versi 26 (2025)

Berdasarkan tabel hasil perhitungan daya beda soal diperoleh 19 soal memiliki klasifikasi baik dan 1 soal memiliki klasifikasi baik sekali. Dilihat dari hasil tersebut tidak ditemukan soal dengan klasifikasi jelek, sehingga soal tersebut dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

3.9.4 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang atau sukar. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 26 untuk menguji tingkat kesukaran pada penelitian ini.

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

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

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh data taraf kesukaran sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,74	Mudah
2	0,26	Sukar
3	0,52	Sedang
4	0,57	Sedang
5	0,26	Sukar

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
6	0,17	Sukar
7	0,30	Sukar
8	0,78	Mudah
9	0,48	Sedang
10	0,52	Sedang
11	0,91	Mudah
12	0,48	Sedang
13	0,43	Sedang
14	0,57	Sedang
15	0,83	Mudah
16	0,83	Mudah
17	0,78	Mudah
18	0,70	Sedang
19	0,61	Sedang
20	0,65	Sedang

Sumber: Hasil Perhitungan menggunakan SPSS Versi 26 (2025)

Berdasarkan tabel hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dengan bantuan SPSS versi 26 terdapat 4 soal yang termasuk klasifikasi sukar, 10 soal termasuk klasifikasi sedang dan 6 soal yang termasuk klasifikasi mudah.

3.9.5 Uji *Normal Gain* (*N-Gain*)

Setelah perlakuan dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest* dan *posttest*, serta peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuann awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Oleh karena itu untuk menganalisis *pretest* dan *posttest* digunakan uji *N-Gain*.

Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 12. Klasifikasi *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake dan Wahab (2021)

3.10 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.10.1 Teknik Analisis Data

3.3.3.1 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)

Peneliti menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *pop up book* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Nilai hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah Skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: Kunandar (2013)

3.3.3.2 Presentase Keterlaksanaan Model *Discovery learning* berbantuan Media *Pop up book*

Presentase keterlaksanaan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai

aktivitas selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery learning* berbantuan Media *Pop up book*. Rentang nilai yang diberikan yaitu 1-4 pada lembar observasi. Presentase aktivitas peserta didik diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase frekueansi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 13. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

Presentase Aktivitas	Kategori
$P < 55\%$	Kurang Aktif
$56\% \leq P < 70\%$	Cukup Aktif
$71\% \leq P < 85\%$	Aktif
$86\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto (2013)

3.10.2 Uji Prasyarat Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk menentukan apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini berasal dari populasi dengan distribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) seperti yang diungkapkan Muncarno (2017: 71) sebagai berikut.

Rumus utama pada metode Uji *Chi Kuadrat* (χ^2).

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai chi kuadrat hitung

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel}

untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel *Chi Kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal, dan

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama atau homogen. Uji homogenitas yang digunakan adalah Uji *Fisher* atau disebut juga Uji-F. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudia dibandingkan dengan F_{tabel} dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_o diterima atau dan atau bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_o ditolak atau dan atau bersifat hesterogen.

3.11 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model *discovery learning* dengan media *pop-up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD. Uji Hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana menurut Muncarno (2017) yaitu:

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

Keterangan

$\hat{Y}$: Variabel terikat

X : Variabel bebas

a : Konstanta (harga $\hat{y}$ jika $x = 0$)

b : Konstanta

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%.

Rumusan hipotesis yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh model *discovery learning* dengan media *pop-up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *discovery learning* dengan media *pop-up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. 2021. *Model Pembelajaran Era Society 5.0*. Cirebon. Penerbit Insania.
- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani, Y. *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Al Arsyadhi, N. L., Dewi, L., dan Hernawan, A. H. (2024). *Evaluation of teacher readiness in implementing Kurikulum Merdeka in elementary schools. Inovasi Kurikulum*. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i2.64113>
- Alimuddin, J. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i02.995>
- Ana, N. Y. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>
- Anggraini, W., Nurwahidah, S., Asyhari, A., Reftyawati, D., & Haka, N. B. 2019. *Development of pop-up book integrated with quranic verses learning media on temperature and changes in matter*. Journal of Physics: Conference Series. IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012084>
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A -Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.
- Buaton, R. A., Sitepu, A., dan Tanjung, D. S. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1398>
- Cahyani, A. R. D., Tisngati, U., dan Ardhyantama, V. 2024. Pengembangan Media *Pop up book* Materi Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Profil

Pelajar Pancasila Siswa Kelas Rendah Sd. *Doctoral Dissertation, Stkip Pgri Pacitan*.

- Darlis, N., dan Movitaria, M. A. 2021. Penggunaan Model *Assure* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1185>
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., dan Soepriyanto, Y. 2019. Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>
- Erica, S. 2021. Pengembangan Media *Pop up book* Pada Pembelajaran PKN di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/321>
- Faiz, A., dan Nugraha, F. 2022. Memahami Makna Tes, Pengukuran (*Measurement*), Penilaian (*Assessment*), Dan Evaluasi (*Evaluation*) dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3861>
- Fithriyah, D, N. 2024. Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *JEMI (Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)*. <https://doi.org/10.12345/jemi.v2i1.341>
- Hakim, A., dan M, S. M. 2023. Penggunaan Media *Pop-Up Book* dalam Pembelajaran *Discovery learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 10 Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/54230>
- Handini R, F., dan Hidayat P, L. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran *Pop-Up Book* terhadap Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Lahan Basah Kelas 3 SD Muhammadiyah 07 Medan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*. <https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.2084>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Gee, E., Ndruru, K., Ndruru, M., Telaumbanua, T., dan Ndraha, L. D. M. 2021. Peningkatan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Index Card Match*. *Jurnal Ilmiah Aquinas*. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.914>
- Haryanto, S., dan Karyono, T. 2021. *Pop-up Book Illustration Art as Expressive and Artistic Communication Media: Proceedings of the 3rd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2020)*. 3rd

International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2020), Bandung, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.002>

- Istidah, A., Suherman, U., dan Holik, A. 2022. Peningkatan hasil belajar IPA tentang materi sifat-sifat cahaya melalui metode *discovery learning*. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*. <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i1.187>
- Lieung, K, W. 2019. Pengaruh Model *Discovery learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*. <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/primary/article/view/1465>
- Kunandar. 2013. Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikasi guru. Jakarta: Rajagrafindo Persada. ISBN:978-979-769-113-4
- Kemendikbudristek. 2021. Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran. Jakarta. *Pusat Kurikulum dan Pembelajaran BSKAP Kemendikbudristek*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wpcontent/unduh/Kajian_Pemulihan.pdf
- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Magdalena, I., Hidayah, A., dan Safitri, T. 2021. Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B Sdn Kunciran 5 Tangerang. Nusantara. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1167>
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, K., dan Iasha, V. 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>
- Moto, M. M. 2019. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/16060>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.

- Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., dan Praherdiono, H. (2019). Pengembangan media pop-up book untuk mata pelajaran ipa bab siklus air dan peristiwa alam sebagai penguatan kognitif siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115-120.
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/7997>
- Nuranafi, D. A., dan Rusnilawati, R. 2022. Efektivitas *Discovery learning* Menggunakan Media *Pop-up Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p239--260>
- Nugroho, Y. P., dan Harjono, N. 2019. Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery learning* (DL). *Journal of Education Action Research*. <https://www.researchgate.net/publication/332336838>
- Nurhadi, N. 2020. Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. Edisi 2. *Jurnal Edukasi dan Sains*.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786>
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., dan Indah, N. 2024. *Belajar dan pembelajaran*. Medan. Penerbit Mifandi Mandiri Digital.
<https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/15>
- Parnawi, A. 2019. *Psikologi belajar*. Sleman. Penerbit Deepublish.
https://books.google.com/books/about/Psikologi_Belajar.html?id=P-YTEQAAQBAJ
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., dan Sholikhah, A. 2020. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*.
<https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/717>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. 2023. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*. <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Rahmayani, A. L. 2019. Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa. *JP: Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/3939>
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., dan Yunianti, V. D. 2022 Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar

- Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3847>
- Siregar, N., dan Nara, H. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta. Penerbit Ghalia Indonesia. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/ut/opac/detail-opac?id=312305>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RdanD*. Bandung. Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Stkip PGRI Tulung Agung*.
<https://doi.org/10.29100/jr.v5i1.1021>
- Ummah, K. R. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24084>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., dan Iskandar, H. 2019. Pengembangan *pop-up book* bahasa indonesia berbasis budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal pendidikan dasar*.
<https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/857>
- Wahab, A., Junaedi, J., dan Azhar, M. 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6735>
- Wijayanti, S. M., Subekti, E. E., dan Prasetyo, S. A. 2023. Keefektifan Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantuan Papan Pekalian Terhadap Hasil Belajar Konsep Matematika Siswa Kelas II SD N Bumiayu 02 Pati. *Indonesian Journal of Elementary School*.
<https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/1316>
- Yadi, H. F. Y., dan Nirwana, H. 2022. *Discovery learning* sebagai Teori Belajar Populer Lanjutan: Array. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*.
<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JeITS/article/view/6900>
- Yuliana, R., & Pratiwi, D. (2022). Pengaruh Media Pop-Up Book terhadap Minat dan Pemahaman Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11234>
- Yuliani, F., Herman, H., dan Tarmizi, P. 2020. Pengaruh Model *Discovery learning* Berbantuan Media *Pop-Up Book* terhadap Hasil Belajar Tematik

Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3847>

Zahra, N. U. (2024). Tranformasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Melalui Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786>