

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK*  
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS  
KELAS VII SMPN 2 NEGERI AGUNG SEMESTER GENAP  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**(SKRIPSI)**

**Oleh**

**ANISA SIBA AZZAHRA  
NPM 2113033024**



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

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 2 NEGERI AGUNG SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**Oleh**

**ANISA SIBA AZZAHRA**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMPN 2 Negeri Agung. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, melibatkan 36 siswa sebagai sampel.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa. Skor rata-rata awal (*pretest*) adalah **49,19**, dan meningkat menjadi **84,22** pada skor akhir (*posttest*). Uji hipotesis menggunakan Uji *t* Berpasangan menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **0,000** ( $p < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Project Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Project Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Hasil Belajar Kognitif, Media Pembelajaran, *Pop Up Book*.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING POP UP BOOK LEARNING MEDIA BASED ON PROJECT-BASED LEARNING TO IMPROVE STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES FOR 7TH GRADE STUDENTS AT SMPN 2 NEGERI AGUNG IN THE EVEN SEMESTER OF THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR**

*By*

**ANISA SIBA AZZAHRA**

*This study aims to examine the effect of using Pop-Up Book learning media based on Project Based Learning (PjBL) on improving cognitive learning outcomes of seventh grade students of SMPN 2 Negeri Agung. This experimental study used a One Group Pretest-Posttest Design, involving 36 students as samples. The results of descriptive analysis showed a significant increase in students' average scores. The initial average score (pretest) was 49.19, and increased to 84.22 in the final score (posttest). Hypothesis testing using Paired t-Test produced a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 ( $p < 0.05$ ), so it can be concluded that there is a significant effect of using Pop-Up Book learning media based on Project Based Learning on students' cognitive learning outcomes. Thus, Pop-Up Book learning media based on Project Based Learning is effective for improving students' cognitive learning outcomes in social studies learning.*

*Keywords:* Cognitive Learning Outcomes, Learning Media, Pop Up Book.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK*  
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS  
KELAS VII SMPN 2 NEGERI AGUNG SEMESTER GENAP  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**Oleh**

**ANISA SIBA AZZAHRA**

**Skripsi**

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

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Sejarah  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 2 NEGERI AGUNG SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Nama Mahasiswa : **Anisa Siba Azzahra**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113033024**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

### **1. MENYETUJUI**

Komisi Pembimbing

Pembimbing II

  
**Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum.**  
NIP. 196204111986032001

Pembimbing II

  
**Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 199010062015042001

### **2. MENGETAHUI**

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP. 197411082005011003

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah,

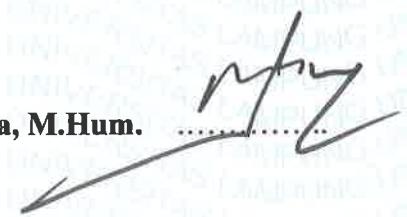
  
**Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 197009132008122002

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Pengaji

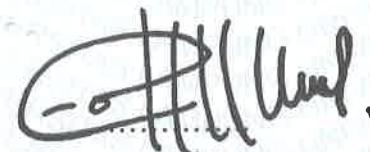
Ketua

: Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum.



Sekretaris

: Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.



Pengaji

Bukan Pembimbing : Dr. Sumargono, M.Pd.



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 November 2025

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Siba Azzahra  
NPM : 2113033024  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan/Fakultas : PIPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Jl. Raya Prokimal, RT/RW 001/005, No. 681.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 13 November 2025



Anisa Siba Azzahra

NPM. 2113033024

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis dilahirkan di Labuhan Ratu pada tanggal 12 Juni 2003, anak ketiga dari Bapak Rustam Obara dan Ibu Madespha (Almh), riwayat pendidikan penulis dari SDN 03 Sindang Sari (2009-2015), kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 06 Kotabumi (2015-2018), setelah itu melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas Hang Tuah Kotabumi (2018-2021) dan pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada semester III Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Semarang, Yogyakarta, Solo, dan Malang. Pada semester V Penulis mengikuti program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) di Universitas Hasanuddin, Makassar, Sulawesi Selatan, serta penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 12 Gunung Terang, Kecamatan Gunung Terang, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif pada organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) menjadi anggota pada bidang Pelayanan dan Jaringan (PNJ) di tahun 2022, serta penulis juga aktif pada Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah menjadi Wakil Bendahara Umum I (2024).

## **MOTTO**

*“Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan,  
serta memperhalus perasaan”*

**(Tan Malaka)**

*“Kadang yang gak keliatan bersinar itu, justru dia yang nyalain lampu buat  
orang lain. Sampai dia juga lupa kalau dia berhak dapat cahayanya”*

**(Aqeela AGZ)**

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang selalu menyertai setiap langkah perjalanan ini.

Dengan penuh rahmat dan rasa syukur, skripsi ini kupersembahkan kepada mereka yang selalu menjadi bagian dari perjalanan hidupku untuk Bapak Rustam Obara dan Mama Madespha (Almh) tercinta, terima kasih atas setiap doa, dukungan, motivasi dan semua pengorbanan yang tak terhitung.

Skripsi ini merupakan persembahan istimewa saya untuk Bapak dan (Almh) Mama. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan mama bangga dan bahagia. Teruntuk Bapak semoga nikmat sehat mu selalu terjaga. Dan teruntuk (Almh) Mama terimakasih sudah melahirkan gadis kecil ini untuk selalu menjadi anak yang kuat akan banyak hal, semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan mama ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.

Untuk Almamater tercinta  
**“UNIVERSITAS LAMPUNG”**

## **SANWACANA**

Alhamdulillahirabbil'alamin

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMPN 2 Negeri Agung Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
7. Ibu Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum., selaku dosen Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih banyak Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih banyak Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak Dr. Sumargono, M.Pd. selaku dosen Pembahas skripsi penulis, terima kasih banyak Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, dan para pendidik di Universitas Lampung pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
11. Bapak Kepala Sekolah SMPN 2 Negeri Agung yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, serta Ibu Dra. Demiyati selaku guru Mata Pelajaran IPS yang telah memberikan arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMPN 2 Negeri Agung sampai selesai.
12. Teruntuk wanita hebatku Mamah, terimakasih atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan serta cinta dan kasih sayang kepada penulis dan selalu menjadi tempat pulang paling nyaman bagi penulis. Terima kasih untuk doa yang selalu beliau panjatkan selama ini hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana, I love you mah.
13. Teruntuk kakak-kakak ku Kak Ferry, Yuk Yenny, Kak Yoppy, Yuk Ira, Yuk Wulan terima kasih karena selalu memberikan motivasi serta dukungan kepada penulis sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan baik.
14. Kepada semua keponakan-keponakanku, Dithaya, Naila, Arkananta, Ammara, Aisyah, Kean, Azzam, Balqis, Syaza, Chacha, Nayara, Hafizh, dan Andra terima kasih atas cinta dan dukungan kalian, love you more.

15. Teruntuk teman-teman satu Pembimbing Akademik, Anindia, Ahmad Vaizin, Satya Duta Pratama, dan Wahyu Fitir Rahim terima kasih atas kebersamaan serta duka dan dukanya selama perkuliahan.
16. Teruntuk teman teman seperjuangan seluruh rekan angkatan 2021, Abi, Momoy, Angel, Nitya, Anindya, Dien, Ghina dan yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu namanya. Terima kasih banyak atas semua kebersamaan, dan segala kenangan yang kita lalui bersama selama menempuh perkuliahan di Prodi Sejarah.
17. Kepada temen temen KKN dan PLP di Desa Terang Bumi Agung, terimakasih banyak atas kebersamaannya selama melakukan Kuliah Kerja Nyata dan Pengenalan Lapangan Persekolahan.
18. Teruntuk seorang influencer bernama Farhan, S.T atau yang biasa dikenal sebagai Farhan Jijima, terimakasih atas setiap konten dan kata-kata motivasi disetiap konten atau podcastnya, terima kasih telah menginspirasi penulis untuk menjadi diri sendiri dan terus konsisten mengejar mimpi, serta terima kasih untuk setiap pengingat untuk terus positif dan terus berproses dalam banyak hal.
19. Teruntuk Usnik sahabatku selama di Makassar hingga sampai saat ini, terimakasih telah menjadi pendengar yang sangat baik dan selalu sabar akan tingkah laku serta perbuatan penulis. Terima kasih sudah menjadi teman terbaik penulis pada saat di Makassar dan terima kasih untuk pertemuan singkat yang terjadi di antara kita.

Semoga hasil penulisan penelitian ini akan dapat berguna serta bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bentuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 13 November 2025

Anisa Siba Azzahra  
NPM. 2113033024

## **DAFTAR ISI**

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Kerangka Pikir.....	7
1.6 Paradigma Penelitian.....	8
1.7 Hipotesis Penelitian.....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Kajian Teori .....	10
2.1.1 Media Pembelajaran .....	10
2.1.2 Media <i>Pop Up Book</i> .....	11
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	12
2.1.4 Teori Belajar Konstruktivisme .....	15
2.1.5 Pentingnya Pembelajaran IPS .....	16
2.1.6 Hasil Belajar .....	17
2.1.7 Hasil Belajar Kognitif .....	18
2.1.8 Sintaks Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	19
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	19
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....	22
3.1.1 Objek Penelitian .....	22
3.1.2 Subjek Penelitian .....	22
3.1.3 Tempat Penelitian .....	22
3.1.4 Waktu Penelitian .....	22
3.2 Metode Penelitian .....	22
3.3 Populasi dan Sampel.....	23
3.4 Variabel Penelitian .....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.5.1 Wawancara .....	27

3.5.2 Tes .....	27
3.5.3 Dokumentasi.....	28
3.6 Analisis Instrumen .....	28
3.6.1 Uji Validitas .....	29
3.6.2 Uji Reliabilitas .....	30
3.6.3 Uji Tingkat Kesukaran .....	31
3.6.4 Uji Daya Pembeda .....	32
3.7 Teknik Analisis Data .....	33
3.7.1 Analisis Uji Prasyarat .....	33
3.7.2 Analisis Uji Hipotesis .....	35
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	37
4.1.1 Sejarah SMPN 2 Negeri Agung .....	37
4.1.2 Letak Geografis dan Karakteristik Sekolah.....	37
4.1.3 Visi Misi SMPN 2 Negeri Agung.....	39
4.1.4 Tenaga Pendidik dan Kependidikan .....	41
4.1.5 Sarana dan Prasarana Sekolah .....	42
4.2 Gambaran Umum Penelitian .....	42
4.2.1 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian .....	42
4.2.2 Uji Tingkat Kesukaran .....	47
4.2.3 Uji Daya Pembeda .....	48
4.2.4 Pelaksanaan Penelitian .....	50
4.2.5 Deskripsi Data Hasil Belajar .....	55
4.2.6 Uji Prasyarat Penelitian .....	59
4.2.7 Uji Hipotesis .....	61
4.3 Pembahasan .....	62
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII A .....	2
Tabel 1.2 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII B .....	2
Tabel 1.3 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII C .....	2
Tabel 1.4 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII D .....	2
Tabel 3.1 Desain Penelitian .....	23
Tabel 3.2 Sampel Tiap Kelas .....	25
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Kuder Richardson KR 21 .....	31
Tabel 3.4 Interpretasi Tingkat Kesukaran .....	32
Tabel 3.5 Interpretasi Daya Pembeda .....	33
Tabel 4.1 Data Pendidik SMPN 2 Negeri Agung .....	41
Tabel 4.2 Sarana SMPN 2 Negeri Agung .....	42
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas .....	43
Tabel 4.4 Hasil Reliabilitas Instrumen .....	44
Tabel 4.5 Interval Reliabilitas .....	46
Tabel 4.6 Interpretasi Tingkat Kesukaran .....	47
Tabel 4.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	48
Tabel 4.8 Interpretasi Daya Beda .....	49
Tabel 4.9 Hasil Uji Daya Beda .....	49
Tabel 4.10 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> .....	55
Tabel 4.11 Hasil Belajar <i>Post-test</i> .....	56
Tabel 4.12 Descriptive Statistik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Hasil Belajar Siswa .....	56
Tabel 4.13 Kriteria Klasifikasi Hasil Belajar <i>Pre-test</i> .....	57
Tabel 4.14 Kriteria Klasifikasi Hasil Belajar <i>Post-test</i> .....	58
Tabel 4.15 Hasil Uji Shapiro-Wilk .....	59
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>Deviation From Linearity</i> .....	60
Tabel 4.17 <i>Paired Samples Statistics</i> .....	61
Tabel 4.18 <i>Paired Sample Correlations</i> .....	61
Tabel 4.19 <i>Paired Samples Test</i> .....	61

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Dimyati & Mudjiono, 2006). Keberhasil kegiatan pembelajaran sejarah tentu dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, sehingga dapat dikatakan hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai hasil dari suatu proses interaksi dari kegiatan pembelajaran, sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal terdapat dalam diri siswa itu sendiri sedangkan pada faktor eksternal dapat berupa faktor kurikulum, faktor teman sebaya, faktor lingkungan dan faktor guru (Rahman, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan ibu Dra. Demiyati selaku guru pada bidang studi IPS di SMPN 2 Negeri Agung diperoleh informasi bahwa guru menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan powerpoint, dan Tanya jawab setelah pembelajaran tersebut dilaksanakan, sehingga peserta didik merasa bosan dan pembelajaran cenderung kurang bervariatif. Oleh karena itu diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang dapat menjadi alternatif agar materi bisa diserap anak dengan baik.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII A**

<b>Internal Nilai</b>	<b>Siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Present %</b>
0-75	19	75	<b>63,3%</b>
75-100	11	75	<b>36,7%</b>
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran IPS

**Tabel 1.2 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII B**

<b>Internal Nilai</b>	<b>Siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Present %</b>
0-75	12	75	<b>40%</b>
75-100	18	75	<b>60%</b>
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran IPS

**Tabel 1.3 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII C**

<b>Internal Nilai</b>	<b>Siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Present %</b>
0-75	10	75	<b>33,3%</b>
75-100	20	75	<b>66,7%</b>
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran IPS

**Tabel 1.4 Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII D**

<b>Internal Nilai</b>	<b>Siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Present %</b>
0-75	16	75	<b>53,3%</b>
75-100	14	75	<b>46,7%</b>
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan tabel nilai ulangan harian peserta didik masih banyak ditemukan peserta didik di kelas VII A dan VII D SMPN 2 Negeri Agung yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, dari jumlah peserta didik yang mencapai 30 orang hanya 11 peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 36,7 % sedangkan 19 peserta didik lainnya masih belum

mencapai nilai ketuntasan pada kelas VII A lalu, pada kelas VII D dari jumlah peserta didik yang mencapai 30 orang hanya 14 peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 46,7% sedangkan, 16 peserta didik lainnya masih belum mencapai nilai ketuntasan yang semestinya, dengan begitu terbukti bahwasanya proses pembelajaran didalam kelas tersebut belumlah optimal sehingga peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran didalam kelas. Terkadang guru tidak bisa menerapkan media pembelajaran dikarenakan masih terkendala akan jaringan yang tidak stabil, serta masih banyak siswa yang tidak memiliki ponsel android, oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mengatasi kesenjangan sosial dan dapat membantu mengatasi hasil belajar peserta didik.

Sedangkan pada kelas VII B nilai pembelajaran dapat dikatakan baik namun masih ada beberapa peserta didik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum, jumlah peserta didik pada kelas VII B yang mencapai 30 orang dengan nilai yang memenuhi keriteria ketuntasan sebanyak 18 peserta didik dengan persentase 60% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas mencapai 12 peserta didik dengan persentase 40% dan di kelas VII C terdapat peserta didik sejumlah 30 orang dengan nilai yang memenuhi keriteria ketuntasan sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 33,3% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas mencapai 20 peserta didik dengan persentase 66,7%.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pembelajaran IPS sebagian besar menggunakan metode satu arah dan tanya jawab. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran ips tersebut dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dikelas belum terlaksana dengan optimal. Selama pembelajaran kondisi pembelajaran yang tidak kondusif menyebabkan siswa tidak optimal dalam menerima materi yang dipelajari sehingga saat dilaksanakannya evaluasi, nilai yang diperoleh siswa tidak maksimal. Untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan dibutuhkan pembelajaran yang berkualitas. Untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam mengajar maka pembelajaran yang selama ini berlangsung harus diperbaiki, salah satunya

dengan menerapkan Pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS (Sutrisna et al., 2020).

Pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek yang merupakan turunan dari pendekatan saintifik sebuah model yang menggunakan kegiatan pembelajaran yang runtut. *Project-Based Learning* sebagai model pembelajaran dengan pendekatan pada sebuah masalah, sehingga peserta didik dapat mengasosiasikan pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan ketrampilan intelektual, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam kerjasama sebuah proyek. Pembelajaran berbasis *project-based learning* didasarkan pada kebutuhan peserta didik dengan menekankan kualitas materi diharapkan dan berfungsi secara utuh (Krismawati, 2019).

Di era digital saat ini, mungkin diperlukan berbagai macam alat pembelajaran yang bervariasi berbasis digital meskipun demikian tidak semua bisa digunakan karena terkendala akses internet, ataupun fasilitas yang memadai, dan faktanya di jaman sekarang seperti ini banyak anak yang kurang suka buku cetak karena kurang menarik. Menghadapi tantangan tersebut, diperlukannya inovasi dalam media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, selain itu media pembelajaran dapat menimbulkan semangat belajar. Penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk mampu mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar (Daryanto, 2010).

Meskipun teknologi digital menawarkan banyak sekali kemudahan dan inovasi dalam pendidikan, media pembelajaran non-digital tetap memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar, media pembelajaran non-digital memiliki nilai yang tak tergantikan dalam beberapa aspek seperti, mengurangi ketergantungan pada teknologi sebab tidak semua siswa dan pendidik memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan koneksi internet yang stabil, lau aksesibilitas dan portabilitas yakni media non-digital seperti buku dan alat peraga fisik umumnya lebih mudah diakses dan dibawa ke

mana saja tanpa memerlukan perangkat khusus atau koneksi internet, dan fleksibilitas dalam kondisi tanpa listrik atau internet dalam situasi di mana akses listrik atau internet terbatas, media non-digital tetap dapat digunakan secara efektif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *pop-up book*. *Pop-up book* merupakan buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi, sehingga dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik dan interaktif (Bluemel et al., 2012). Menurut Rahma Setiyanigrum (2020) *pop up book* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan siswa dalam keteribatan terhadap proses pembelajaran.

Menurut Anisya Nur Hafidah, M. Zainuddin, dan Erif Ahdhianto (2024) pengembangan media pembelajaran, seperti buku *Pop Up*, mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media ini sangat praktis, dan menarik untuk digunakan. Antusiasme siswa terhadap media ini menegaskan bahwa media tradisional dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Menurut Uswatun Hasanah (2019) media *pop up book* bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif belajar dan rasa ingin tahu mereka meningkat. Antusiasme siswa juga tinggi, dapat dilihat dari siswa yang fokus memperhatikan pembelajaran dan berani ke depan kelas menjawab soal saat disuruh guru.

Keunggulan dari media *Pop-up Book* adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *Pop-up Book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini (Safri et al., 2017). Media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* ini digunakan untuk melihat pengaruhnya pada hasil belajar siswa. Hasil belajar ini

ditunjukan dengan nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa nantinya untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 2 Negeri Agung. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMPN 2 Negeri Agung Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025”.**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Negeri Agung Tahun Pelajaran 2024/2025?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Negeri Agung Tahun Pelajaran 2024/2025.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

### 1. Kegunaan Teoritis

- a) Diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran IPS di tingkat SMP.
- b) Diharapkan penelitian ini mampu memperkaya kajian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran kreatif, terutama *pop up book*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebab hasil belajar siswa

dapat dipengaruhi oleh media seperti *pop up book* yang memberikan edukasi dalam bentuk permainan, sehingga siswa tidak merasa jemu pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran IPS.

## 2. Kegunaan Praktis

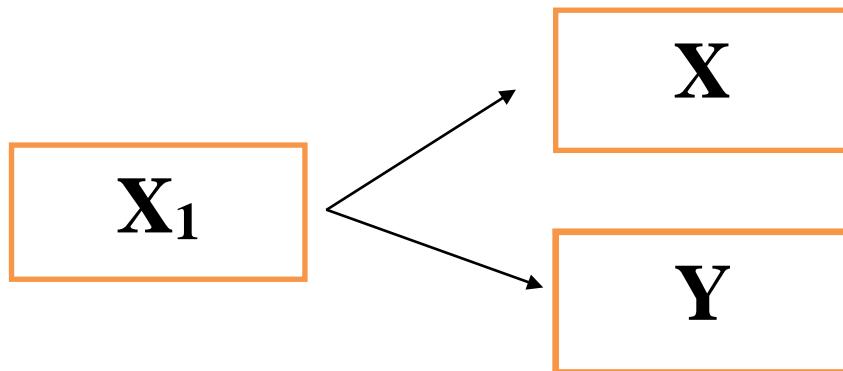
- a) Bagi guru diharapkan mampu memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran IPS, serta dapat memotivasi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.
- b) Bagi siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran ips serta dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPS secara lebih konkret dan mudah diingat.
- c) Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran IPS dan mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih beragam dan efektif di lingkungan sekolah.
- d) Bagi Peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian pendidikan, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam konteks praktis di lapangan.

### 1.5 Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini berangkat dari kenyataan bahwa hasil belajar pada pelajaran ips siswa kelas VII SMP Negeri 2 Negeri Agung masih rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang bervariatif. Oleh karena itu, sebagai upaya intervensi terhadap permasalahan tersebut, maka penelitian ini memilih media pembelajaran *pop up book* sebagai solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran *pop up book* ini, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pengetahuan mereka dalam memahami pelajaran, sehingga

memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, terutama pada hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Negeri Agung.

### 1.6 Paradigma Penelitian



Keterangan:

**X<sub>1</sub>** = Media *Pop up book* berbasis *project based learning*

**X** = Nilai *Pretest*

**Y** = Nilai *Posttest*

→ = Garis Pengaruh

### 1.6 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2023), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis juga dikatakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan dengan tingkat pengaruh yang kuat dari penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Negeri Agung semester genap Tahun pelajaran 2024/2025.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan atau hanya memberikan pengaruh yang lemah dari penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Negeri Agung semester genap Tahun pelajaran 2024/2025.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Teori**

#### **2.1.1 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan penggunaan media pembelajaran, yaitu untuk mempermudah proses komunikasi dalam pembelajaran (Sinaga et al., 2019). Media pembelajaran merupakan perantara atau alat memberi informasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran yang disajikan oleh guru. Media menarik membuat situasi semangat belajar peserta didik lebih menyenangkan dan lebih menarik sehingga peserta didik dapat fokus dalam pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti “pengantar”, “tengah” atau “perantara”. Sedangkan dalam bahasa arab, pengantar atau perantara untuk penerima pesan dari pengirim suatu pesan (Arsyad, 2019).

Media pembelajaran menjadi sarana penunjang pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang efektif dapat memberikan beberapa manfaat dalam pembelajaran (Fadjarajani, 2020), di antaranya:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi atau materi sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian dan konsentrasi

- anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman belajar kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru.

### **2.1.2 Media *Pop up Book***

Media *Pop Up Book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya pertimbangan kata serta meningkatkan pemahaman anak (Hanifah, 2014). Hal ini sejalan dengan Ningtiyas, Setyosari, & Praherdiono (2019) yang mengemukakan bahwa *Pop Up Book* ialah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menyajikan konstruksi 3 dimensi atau timbul. (Solichah & Mariana, 2018) juga menjelaskan media *Pop Up Book* termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampakkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di *Pop Up Book* bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* merupakan sebuah buku tiga yang memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka, serta memberikan visualisasi maupun tampilan yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi.

Bluemel dan Taylor (Dewanti et al., 2018) menyebutkan kegunaan dari media *Pop Up Book*, yaitu: (1) meningkatkan rasa cinta anak terhadap buku serta kegiatan membaca, (2) melatih keterampilan berpikir kritis dan menumbuhkan kreativitas siswa, (3) Dapat memunculkan sebuah makna lewat sebuah gambar yang menarik serta menumbuhkan keinginan dan motivasi untuk membaca. Media *Pop-Up Book* saat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki banyak kelebihan. Safri

et al. (2017) mengemukakan kelebihan dari media *Pop Up Book* adalah dapat membagikan pengalaman yang special kepada siswa melalui kegiatan dengan mengajak siswa untuk menggeser, membuka maupun melipat bagian isi yang disajikan dalam pop-up book. Kelebihan media *Pop Up Book* juga diungkapkan Anggraini et al. (2019) 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.

### **2.1.3 Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)**

*Project Based Learning* adalah pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik. Berbeda dengan pembelajaran tradisional yang umumnya bercirikan praktik kelas berdurasi pendek, terisolasi, dan aktivitas pembelajaran berpusat pada guru. Pembelajaran berbasis PJBL menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistikinterdisipliner, berpusat pada siswa, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata (Ngalimun, 2012)

PjBL juga merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran kooperatif dan berbasis proyek mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar, berdiskusi, memecahkan masalah, serta membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran semacam ini memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis melalui pengalaman belajar yang bermakna (Sinaga et al., 2022).

PjBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, di mana mereka dapat menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*, PjBL) yang mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. alah satu aspek penting dari PjBL adalah kemampuannya untuk menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, yang sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. Dengan menggunakan proyek yang terinspirasi dari budaya lokal, siswa dapat belajar untuk menghargai dan memahami nilai-nilai keindonesiaan (Bertiliya et al., 2024).

Jadi, pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan (Fathurrohman, 2015). Berikut ini langkah pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

1) Penentuan proyek.

Pada langkah ini, Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan esensial yang memantik rasa ingin tahu siswa, misalnya: "Bagaimana kita bisa menceritakan kembali kisah perjuangan pahlawan lokal kita dengan cara yang menarik dan tidak membosankan?". Lalu kemudian siswa membentuk kelompok dan dengan bimbingan guru, menentukan tokoh sejarah lokal yang akan diangkat dalam proyek *pop-up book* mereka.

2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek.

Guru memfasilitasi siswa untuk merancang alur kerja proyek. Siswa secara berkelompok merancang langkah-langkah pembuatan *pop-up book*, yang meliputi: Pembagian tugas dalam kelompok (mencari materi, mendesain, menggunting, menempel). Menentukan konten atau materi yang akan disajikan di setiap halaman. Memilih aktivitas

pendukung seperti mencari gambar, membaca artikel, atau menonton video terkait tokoh sejarah.

3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek.

Peserta didik di bawah pendampingan guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan mulai dari pengumpulan informasi hingga penyelesaian akhir *pop-up book*.

4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring.

Guru berperan sebagai fasilitator dan monitor. Guru memantau kemajuan setiap kelompok, memberikan bimbingan teknis pembuatan elemen tiga dimensi, dan memastikan setiap anggota kelompok berkontribusi aktif. Pada kegiatan monitoring, guru membuat rubrik yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek. Lalu siswa melaksanakan rancangan proyek mereka. Mereka melakukan berbagai aktivitas seperti membaca, meneliti, dan berkarya untuk membuat *pop-up book*.

5) Penyusunan laporan dan presentasi atau publikasi hasil proyek.

Guru mengarahkan siswa untuk mempersiapkan presentasi dari hasil karya mereka. Setelah *pop-up book* selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Mereka menjelaskan isi, desain, dan nilai-nilai sejarah dari tokoh yang mereka angkat melalui media yang telah dibuat.

6) Evaluasi proses dan hasil proyek guru dan peserta didik.

Pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini juga dilakukan umpan

balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan (Fathurrohman, 2015).

#### **2.1.4 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori belajar konstruktivisme merupakan pendekatan yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Kata constructivism berasal dari kata *construct*, yang berarti “membangun”. Dalam konteks ini, membangun pengetahuan secara bertahap berdasarkan pengalaman nyata dan refleksi individu terhadap lingkungannya. Menurut Paul (2013) dalam bukunya Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan, konstruktivisme berpandangan bahwa belajar adalah proses aktif di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan melalui keterlibatan langsung dan interaksi sosial. Pengetahuan bukan hasil dari penghapalan fakta, melainkan hasil konstruksi pribadi yang terus berkembang. Dengan demikian, dalam pembelajaran konstruktivistik, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, bereksperimen, dan menemukan konsep secara mandiri.

Pendekatan ini juga menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*), di mana proses belajar berfokus pada bagaimana siswa memahami dan mengembangkan makna dari informasi yang diperoleh. Teori konstruktivisme menjadi dasar bagi munculnya berbagai model pembelajaran modern seperti *Project Based Learning*, *Inquiry Learning*, dan *Problem Based Learning* yang menekankan pada pengalaman dan aktivitas belajar bermakna.

### **2.1.5 Pentingnya Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sangat penting karena dengan belajar IPS dapat membimbing siswa beradaptasi dalam lingkungan sosialnya, dan dapat membantu siswa dalam menghadapi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dengan lebih bijaksana (Ratnawati, 2013). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting untuk diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dengan pendekatan yang lebih menarik dengan keterlibatan siswa yang optimal dalam pembelajaran tersebut (Rahmad, 2016). Pentingnya Ilmu Pengetahuan Sosial karena sejak bayi pun manusia telah melakukan hubungan sosial dengan orang lain, terutama dengan ibunya, ayahnya dan anggota keluarga yang lain.

Dalam pertumbuhan, perkembangan dan pengetahuan pun membutuhkan atau terbentuknya melalui pengetahuan sosial juga, sudah dapat dilihat bahwasanya Ilmu pengetahuan pun sudah ditanamkan sejak dini. mata pelajaran IPS yang akan diterapkan pada Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai sosial yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara agar menjadi warga negara yang baik (Imanita et al., 2021)

Adapun manfaat dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu :

1. Bekal kelak ketika kita terjun untuk bermasyarakat agar dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi dan mampu menentukan solusi untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi.
2. Untuk peserta didik memiliki manfaat dapat mengetahui Pengetahuan yang luas tentang Ilmu Pengetahuan Sosial dan agar dapat mengembangkannya.
3. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial dapat memberikan pendidikan karakter kepada peserta didik.

4. Membekali pelajar ataupun mahasiswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat sebagai bekal akan kesadaran bahwa kita sebagai manusia merupakan makluk sosial yang saling membutuhkan dan tidak bisa menjalani kehidupan dengan sendiri.
5. Menjadikan pelajar atau mahasiswa menjadi warga negara yang baik dan memiliki sifat empati terhadap masalah.

#### **2.1.6 Hasil Belajar**

Belajar adalah suatu proses dimana mekanisme akan berubah perilakunya akibat dari pengalaman (Firmansyah, 2015). Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dengan keadaan sadar guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam hal bertindak (Susanto, 2016). Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses berubahnya individu dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari sikap, pengetahuan dan pemahaman. Individu yang sedang dalam proses belajar diharapkan akan mendapatkan perubahan sesuai dengan target belajar yang telah ditentukan (Firmansyah, 2015).

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha et al., 2020). Menurut Bloom hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Domain afektif adalah sikap, menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakter. Domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, manajerial, dan intelektual (Suprijono, 2010).

Dalam proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dari hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses

individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar. Wasliman dalam (Susanto, 2016) menyatakan “Hasil Belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor Internal maupun Eksternal”. Secara perinci, uraian mengenai faktor Intern dan faktor Ekstern sebagai berikut:

#### 1. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

#### 2. Faktor Eksternal

Faktor ini berasal dari luar diri pesera didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berprilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat–marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang Ruseffendi (dalam Susanto, 2016) menyatakan bahwa faktorfaktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

### **2.1.7 Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku peserta didik yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi yaitu, kegiatan sejak adanya diberikan stimulus ekternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi, sehingga dapat memanggil kembali informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah (Purwanto, 2018). Semakin tinggi tingkatan hasil belajar kognitif maka akan semakin kompleks dan penguasaan

suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), Penerapan (C3), Analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

#### **2.1.8 Sintaks Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Menurut (Nirmayani & Dewi, 2021) sintaks *project base learning* yaitu:

1) *Start with the essential question*

Pada tahap ini guru dapat memberikan pertanyaan terkait dengan tema atau topik suatu proyek yang akan dibuat.

2) *Design a plan for the project*

Pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendesain langkah-langkah kegiatan proyek yang akan dilakukan.

3) *Create a schedule*

Guru mengarahkan dan meberikan pendampingan kepada siswa untuk menyusun jadwal rencana kegiatan yang akan dilakukan.

4) *Monitor the students and the progress of the project*

Pada tahap ini guru memfasilitasi siswa untuk membuat rancangan proyek yang telah dibuat.

5) *Assess the outcome*

Pada tahap ini guru mengarahkan siswa untuk menyusun laporan akhir dan mempresentasikan hasil proyeknya didepan kelas.

6) *Evaluate the experience*

Pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap tuga proyek yang telah dibuat. Refleksi dilakukan oleh guru bersama dengan siswa.

## **2.2 Penelitian Relevan**

1. Skripsi (Pirmansyah, 2023) dengan judul “Pengaruh penggunaan media pop-up book pada mata pelajaran IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV di MIN Bantaeng Kabupaten Bantaeng”. Penelitian ini menunjukkan hasil statistik deskriptif pengujian hipotesis yang menunjukan bahwa Pengaruh penggunaan media *Pop-UP Book* terhadap motivasi belajar peserta didik, adalah sebesar 29 % berada pada kategori

korelasi lemah sedangkan sisanya sebesar 71% dipengaruhi oleh variabel lain. Upaya guru IPA dalam meningkatkan motivasi belajar yang juga diperkuat oleh data yang diperoleh dari data motivasi belajar menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Penelitian ini relevan karena keduanya berfokus pada penggunaan media *pop up book*. Namun perbedaannya terletak pada fokus: penelitian anda berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP, sementara penelitian sebelumnya berfokus pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di tingkat SD.

2. Penelitian oleh (Tannia & Aliyyah, 2024) dengan judul *Penerapan Media Pembelajaran Pop Up Book untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Materi Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Harjasari 01*. Berdasarkan data hasil penelitian dan refleksi tindakan yang telah dilakukan selama pelaksanaan penelitian 2 siklus di kelas 3 SDN Harjasari 01. Penggunaan media *Pop Up Book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan belajar tersebut dapat dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa, hasil penelitian menyatakan pada sebelum di adakan tindakan siklus atau pra siklus siswa yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 10 Siswa dari 25 orang siswa dengan persentase 40%. sedangkan pada siklus 2 siswa yang telah mencapai nilai di atas kkm yaitu 16 siswa atau 64% dan pada siklus 2 mencapai kriteria ketuntasan sebanyak 21 siswa atau 84% pada siklus 2 dengan begitu penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Penelitian ini relevan dengan judul anda “Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMPN 2 Negeri Agung Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025”, karena keduanya mengeksplorasi dampak positif pada media *pop up book*. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang pertama menekankan pada minat serta hasil belajar siswa di tingkat SD sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa di tingkat SMP.

3. Penelitian oleh (Simbolon, Rosyana, dan Fitriyani, 2021) dengan judul *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan posttest hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Pop-up book* dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Pop-up book*. Kemudian terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *Pop-up book* dengan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Pop-up book*. Dari data tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran *Pop-up book* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, perbedaannya terletak pada tingkat sekolahnya yaitu pada penelitian anda digunakan untuk tingkat SMP sedangkan penelitian tersebut untuk tingkat SD.
4. Penelitian oleh (Novita Wulandari, Henny Dewi Koeswanti, Sri Giarti, 2019) dengan judul *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan, yang diupayakan melalui *Project Based Learning* antar siklus, yakni sebanyak (50%) dari seluruh siswa mencapai kategori kemampuan berpikir kreatif cukup di pra siklus, meningkat menjadi (58,3%) kategori berpikir kreatif tinggi di siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (91,7%) kategori berpikir kreatif tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada setiap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model *Project Based Learning*, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Namun, perbedaannya terletak pada tingkat sekolahnya yaitu pada penelitian anda digunakan untuk tingkat SMP sedangkan penelitian tersebut untuk tingkat SD.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

##### **3.1.1 Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

##### **3.1.2 Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Negeri Agung.

##### **3.1.3 Tempat Penelitian**

Tempat Penelitian ini adalah SMPN 2 Negeri Agung, Kecamatan Negeri Agung, Kabupaten Way Kanan.

##### **3.1.4 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2024/2025.

#### **3.2 Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (2023) “metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian sangat penting digunakan karena akan mempermudah peneliti bagaimana cara menjawab sebuah rumusan masalah sehingga dapat diambil keputusan.

Menurut Sugiyono (2023) menyatakan bahwa “metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random,

pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Penelitian ini menggunakan model penelitian eksperimen, dengan desain eksperimen *pre experimental design*. Dimana desain ini dikatakan *pre experimental*, karena dalam desain ini rancangan penelitian yang melibatkan satu atau beberapa kelompok sampel dimana dilakukan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), tanpa adanya kelompok pembanding atau kontrol (Sugiyono, 2023).

Berdasarkan hal tersebut maka bentuk desain eksperimental yang digunakan ialah *one group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil pelakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2023).

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Sumber: (Sugiyono, 2023)

O<sub>1</sub> = nilai *pretest* (sebelum diberi diklat)

O<sub>2</sub> = nilai *posttest* (sesudah diberi diklat)

X = Peneliti memberi perlakuan ataupun treatment terhadap anak dengan menggunakan *pop up book*.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi merupakan suatu kumpulan dari suatu objek atau subjek yang mempunyai karakteristik serta kualitas tertentu yang sudah ditetapkan

oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 2 Negeri Agung yang berjumlah 120 orang siswa.

### 3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2023), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan teknik sampling probability sampling. Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2023).

Sebagai teknik penentuan sampel, yang mana simple random sampling merupakan teknik pengambilan sampel dimana pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen atau sama (Sugiyono, 2023).

Dalam penelitian ini peneliti perlu mengambil 30% dari populasi untuk dijadikan sampel sehingga rumusnya dapat dilihat sebagai berikut:

$$n = \frac{p}{100} \times N$$

Keterangan:

$n$  = jumlah sampel

$P$  = persentase yang diambil (30%)

$N$  = jumlah populasi (120)

Substitusi nilainya:

$$n = \frac{30}{100} \times 120 = 36$$

Jadi, jumlah sampel yang diambil sebanyak 36 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan sampel yang dibutuhkan maka dilakukannya pemilihan sampel setiap kelas sesuai dengan sampel yang dibutuhkan tersebut, maka langkah pertama pembagian jumlah sampel setiap kelas dengan rumus sebagai berikut:

$$n_k = \frac{N_k}{N} \times n$$

Keterangan:

$N_k$  = jumlah siswa di kelas ke  $k = 30$

$N$  = total populasi = 120

$n$  = jumlah sampel yang dibutuhkan = 36

Jadi hitungan dalam setiap kelas yaitu:

1. Kelas VII A

$$n_1 = \frac{\frac{30}{120}}{1} \times 36 = \frac{1}{4} \times 36 = 9 \quad \frac{\frac{30}{120}}{1} \times 36 = \frac{1}{4} \times 36 = 9$$

2. Kelas VII B

$$n_2 = \frac{\frac{30}{120}}{1} \times 36 = \frac{1}{4} \times 36 = 9 \quad \frac{\frac{30}{120}}{1} \times 36 = \frac{1}{4} \times 36 = 9$$

3. Kelas VII C

$$n_3 = \frac{\frac{30}{120}}{1} \times 36 = \frac{1}{4} \times 36 = 9 \quad \frac{\frac{30}{120}}{1} \times 36 = \frac{1}{4} \times 36 = 9$$

4. Kelas VII D

$$n_4 = \frac{\frac{30}{120}}{1} \times 36 = \frac{1}{4} \times 36 = 9 \quad \frac{\frac{30}{120}}{1} \times 36 = \frac{1}{4} \times 36 = 9$$

**Tabel 3.2 Sampel Tiap Kelas**

Kelas	Siswa
VII A	9
VII B	9
VII C	9
VII D	9
Jumlah Total	36

Sumber: (Olah Data Peneliti)

Berdasarkan hasil pembagian sampel pada setiap kelas tersebut maka dilakukanlah pengundian dengan cara menyiapkan sebuah kertas dengan jumlah sesuai populasi pada setiap kelas yaitu 36, dimana pada kertas tersebut telah diberi angka sesuai dengan kebutuhan sampel setiap kelasnya dan sisanya dibiarkan kosong tanpa angka dan diletakkan dalam sebuah wadah, setiap siswa berkesempatan mengambil undian tersebut secara acak, apabila terdapat siswa yang mendapatkan kertas bermotor maka siswa tersebut ditetapkan sebagai sampel, namun jika terdapat siswa yang mendapatkan kertas kosong maka siswa tersebut tidak termasuk dalam sampel.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel merupakan karakteristik dari subyek penelitian yang akan di ukur (Roflin & Liberty, 2021). Variabel dapat diartikan sebagai pengelompokan sifat-sifat atau ciri-ciri (atribut) secara logis. Sifat atau ciri adalah karakteristik atau kualitas yang mengambarkan suatu objek tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Duli, 2019). Adapun variabel yang digunakan peneliti terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*Independent Variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel lainnya, dan variabel bebas merupakan variabel yang menjadi perhatian utama dalam suatu penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop Up book*, dengan indikator sebagai berikut:

- a) Bersifat interaktif
- b) Memberikan umpan balik saat digunakan
- c) Kontrol pemanfaatanya sepenuhnya berada pada pengguna
- d) Mampu memperkuat respon siswa.

#### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*Dependent Variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atas menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, baik secara positif maupun negative. Apabila terdapat variabel

bebas, maka variabel terikat juga hadir, dan dengan setiap kenaikan dalam variabel bebas, maka terdapat pula kenaikan atau penurutan dalam variabel terikat. Maka dengan kata lain varian variable terikat ditentukan oleh variabel bebas (Fitrah & Luthfiyah, 2017). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara, yaitu:

#### **3.5.1 Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang ingin diteliti. Wawancara pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur atau terbuka, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang dipakai hanya berupa garis-garis besar pemasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2023). Dengan demikian, wawancara dilakukan dengan Ibu Dra. Demiyati selaku guru IPS SMPN 2 Negeri Agung untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai proses pembelajaran IPS di kelas serta untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa.

#### **3.5.2 Tes**

Tes merupakan serangkaian pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pop up book terhadap hasil belajar siswa. Tes yang akan digunakan pada penelitian ini merupakan tes objektif. Tes objektif terdiri dalam beberapa bentuk yakni: pilihan ganda, essay, menjodohkan, benar/salah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan

tes dalam bentuk soal pilihan ganda. Tes dalam penelitian tersebut berupa *pretest* dan *posttest* (Sudaryono, 2009).

a) *Pretest*

*Pretest* merupakan tes yang diberikan pada saat sebelum pembelajaran dimulai atau pada saat sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada mata pelajaran ips.

b) *Posttest*

*Posttest* merupakan tes yang diberikan pada saat akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau pada saat siswa telah diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa.

Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Negeri Agung.

### 3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data serta informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah (Sugiyono, 2023). Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto yang digunakan sebagai bukti jika peneliti telah melaksanakan serta mengetahui aktivitas siswa pada pembelajaran IPS.

## 3.6 Analisis Instrumen

Analisis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal test. Sebelum soal test digunakan dalam sampel, maka soal test pada penelitian ini harus di uji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

### 3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahif memiliki validitas yang tinggi Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Validitas isi mengacu pada seberapa banyak materi tes tersebut dapat mengukur keseluruhan bahan atau materi yang telah diajarkan, merupakan tuntutan yang harus dipenuhi oleh tes hasil belajar (Sugiyono, 2023).

Validitas isi dapat pula didasarkan pendapat (judgment) para ahli dalam bidang yang bersangkutan. dengan demikian, dapat dikatakan suatu tes akan mempunyai validitas isi yang baik jika tes tersebut terdiri dari item-item yang mewakili semua materi yang hendak diukur (Hamzah, 2014). Pada instrumen penelitian ini dilakukan pengujian validitas isi dengan meminta pendapat ahli (*expert judgement*). Validasi mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Keseluruhan instrumen tes akan dinyatakan valid atau tidak valid oleh ahli materi. Apabila ada butir soal yang masih perlu baikan, maka diperbaiki soal tersebut. Hasil validasi expert judgment dinyatakan valid, maka instrument penelitian layak untuk diuji cobakan.

Validitas pada tiap butir soal objektif (pilihan ganda) menggunakan rumus korelasi biserial dapat diuji menggunakan program SPSS dan rumus sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2018)

Keterangan :

$r_{pbis}$  = Koefisiensi point korelasi biserial

$M_p$  = Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

$M_t$  = Rata-rata skor total

$S_t$  = Standart deviasi skor total

P = Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap soal

Q = Proporsi siswa yang menjawab salah pada setiap soal

Selanjutnya, hasil dari perhitungan di atas kemudian dikonsultasikan dengan nilai  $r_{pbis}$  dengan taraf signifikan 5%. Apabila  $r_{pbis} < r_{tabel}$ , instrumen tes tersebut dikatakan valid dan apabila  $r_{pbis} > r_{tabel}$ , maka instrument tersebut dikatakan tidak valid.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama. Instrumen dikatakan reliabil jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali. Rumus yang digunakan dalam menghitung reliabilitas instrument yang berbentuk tes objektif adalah rumus Kuder Richardson tipe KR-21. Rumus yang biasa digunakan untuk menguji reabilitas instrument yang memiliki tingkat kesulitan sama untuk setiap item soal. Dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{m_t (k-m_t)}{k \cdot s_t^2} \right)$$

Dengan

$$M_t = \frac{\sum x_t}{n}$$

(Arikunto, 2018)

Keterangan :

$r_{11} r_{11}$  = Relibilitas tes secara keseluruhan

K = Banyaknya butir soal

$m_t m_t$  = Mean skor total

$s^2_t s^2_t$  = Varians total

$x_t x_t$  = Skor total setiap responden

n = Jumlah responden

Selanjutnya, setelah mendapatkan hasil dari rumus diatas maka hasil pengujian reliabilitas kemudian diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Kuder Richardson KR 21**

Interval	Kriteria
$\leq 0,20$	<b>Reliabilitas sangat rendah</b>
$0,20 - 0,40$	<b>Reliabilitas rendah</b>
$0,40 - 0,70$	<b>Reliabilitas sedang</b>
$0,70 - 0,90$	<b>Reliabilitas tinggi</b>
$0,90 - 1,00$	<b>Reliabilitas sangat tinggi</b>

Sumber: (Arikunto, 2018)

### 3.6.3 Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2018) soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Uji ini dapat di ujikan menggunakan program SPSS dan Rumus yang dipakai untuk menentukan tingkat kesukaran suatu butir soal adalah sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2018)

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Cara memberikan penafsiran terhadap tingkat kesukaran butir soal

**Tabel 3.4 Interpretasi Tingkat Kesukaran**

Nilai P	Interpretasi
$0,00 < P \leq 0,30$	<b>Sukar</b>
$0,31 < P \leq 0,70$	<b>Sedang</b>
$0,71 < P \leq 1,00$	<b>Mudah</b>

(Arikunto, 2018)

### 3.6.4 Uji Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2018) “daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam menentukan daya pembeda dilakukan pembagian kelompok dengan menentukan 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Rumus daya pembeda adalah sebagai berikut.

$$DP = \frac{B_A - B_B}{J_A - J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2018)

Keterangan :

JA = Banyaknya peserta didik kelas atas

JB = banyaknya peserta didik kelas bawah

BA = jumlah skor kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = jumlah skor kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Selanjutnya daya pembeda (DP) dapat diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3.5 Interpretasi Daya Pembeda**

Nilai Daya Pembeda	Klasifikasi Daya Pembeda
0,00 – 0,20	<b>Jelek (poor)</b>
0,20 – 0,40	<b>Cukup (satisfactory)</b>
0,40 – 0,70	<b>Baik (good)</b>
0,70 – 1,00	<b>Baik sekali (excellent)</b>
Negatif	<b>Tidak Baik</b>

(Arikunto, 2018)

### 3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang akan digunakan yaitu statistik deskriptif. Dijelaskan oleh (Sugiyono, 2023) statistik deskriptif ialah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi kategorisasi tingkat hasil belajar, uji pra-syarat dan pengujian hipotesis sebagai berikut:

#### 3.7.1 Analisis Uji Pra-Syarat

Uji persyaratan analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak (Machali, 2021). Uji pra syarat penelitian ini menggunakan uji normalitas dan linearitas sebagai berikut:

##### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu uji untuk memahami bagaimana data didistribusikan pada sebuah kelompok atau populasi. Terdapat dua kategori penyebaran data yaitu data berdistribusi normal dan tidak normal (Widodo et al., 2023). Menurut (Widodo et

al., 2023) mengatakan bahwa beberapa ahli statistik mengungkapkan, apabila jumlah sampel yang diteliti lebih besar dari 100, maka menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov, dan apabila jumlah sampel yang diteliti kurang dari 100, maka menggunakan Shapiro-Wilk. Berdasarkan hal tersebut, dikarenakan sampel pada penelitian ini kurang dari 100 maka untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk. Kriteria data disebut normalitas apabila nilai signifikansi dari uji Shapiro-Wilk. sebagai berikut (Machali, 2021):

- Jika nilai sig 2 tailed > 0,05, maka distribusi data normal
- Jika nilai sig 2 tailed < 0,05, maka distribusi data tidak normal

## 2. Uji Linearitas

Uji asumsi ini merupakan uji untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Dengan demikian, pengujian linearitas varians mengasumsikan bahwa skor setiap variabel memiliki varians yang linear (Supriadi, 2021). Penghitungan uji linieritas data dengan bantuan program SPSS versi 22.0 dengan menggunakan *deviation from Linearity* dengan bantuan software SPSS version 23 dengan bentuk hipotesisnya adalah sebagai berikut :

$$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \quad H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \quad (\text{variens data linier})$$

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \quad H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \quad (\text{variens data tidak linier})$$

Kriteria pengujinya sebagai berikut (Rodliyah, 2021):

- Jika nilai signifikan *deviation from linearity* > 0,05, maka terdapat pengaruh yang linier.
- Jika nilai signifikan *deviation from linearity* < 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang linier.

### 3.7.2 Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, teknik statistik yang digunakan adalah *uji t berpasangan (paired sample t-test)*, karena desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, maka uji t berpasangan diperlukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan media pembelajaran *Pop Up Book*. Hipotesis yang diujii pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Negeri Agung semester genap Tahun pelajaran 2024/2025, dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_1$ : Terdapat pengaruh yang signifikan dengan tingkat pengaruh yang besar dari penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Negeri Agung semester genap Tahun pelajaran 2024/2025.

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan atau hanya memberikan pengaruh yang kecil dari penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbasis *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Negeri Agung semester genap Tahun pelajaran 2024/2025.

#### A. Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test)

##### 1. Pengertian

Uji t berpasangan adalah salah satu teknik uji statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata yang berasal dari kelompok sampel yang sama, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Uji ini cocok digunakan pada penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*, di mana data *pretest* dan *posttest* diambil dari responden yang sama.

## 2. Tujuan

Tujuan penggunaan uji t berpasangan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Pop Up Book*.

## 3. Hipotesis Statistik Uji t Berpasangan

- **$H_0$  (Hipotesis nol):** Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest hasil belajar kognitif siswa ( $\mu_d=0 \mu_d=0$ ).
- **$H_a$  (Hipotesis alternatif):** Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest hasil belajar kognitif siswa ( $\mu_d \neq 0 \mu_d \neq 0$ ).
- **Rumus Uji t Berpasangan**

Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

- $\bar{d}$  = rata-rata selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
- $S_d$  = simpangan baku dari selisih
- $n$  = jumlah subjek penelitian

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh yang Signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII. Hal ini dibuktikan melalui hasil Uji-t Berpasangan (*Paired Sample t-test*).

Secara deskriptif, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari skor *pretest* 49,19 menjadi skor *posttest* 84,22, yang menunjukkan kenaikan sebesar 35,03 poin. Hasil Uji-t Berpasangan menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), maka Hipotesis Alternatif  $H_1$  diterima, yang membuktikan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Kelebihan Media *Pop Up Book* berbasis PjBL menjadi faktor utama keberhasilan peningkatan hasil belajar ini. Media ini berhasil mentransformasi materi IPS yang abstrak menjadi visualisasi tiga dimensi yang interaktif dan nyata, sehingga meningkatkan motivasi dan daya serap siswa. Model *Project Based Learning* (PjBL) secara bersamaan meningkatkan keterlibatan aktif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, karena mereka tidak hanya menerima materi, tetapi juga berkreasi dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui proses pembuatan *Pop Up Book* sebagai sebuah proyek. Kombinasi ini efektif menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.

Dengan demikian penggunaan media *Pop Up Book* berbasis *project based learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMPN 2 Negeri Agung.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan:

### 1. Untuk Guru

Guru IPS disarankan untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran. *Pop Up Book* dapat dijadikan alternatif yang menyenangkan dan mudah diterapkan, terutama dalam menjelaskan materi yang membutuhkan visualisasi untuk meningkatkan daya serap siswa.

### 2. Untuk Siswa

Siswa diharapkan lebih antusias dan terlibat aktif saat proses pembelajaran menggunakan media *Pop Up Book*. Interaksi langsung dengan media akan mempermudah pemahaman dan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.

### 3. Untuk Sekolah

Sekolah sebaiknya memberikan dukungan penuh terhadap penerapan media pembelajaran inovatif seperti *Pop Up Book*, misalnya dengan menyediakan pelatihan bagi guru atau memfasilitasi pembuatan media kreatif agar proses belajar lebih efektif dan variatif.

### 4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain seperti minat atau motivasi belajar, atau membandingkan efektivitas *Pop Up Book* dengan media pembelajaran lain. Hal ini akan memperkaya pemahaman mengenai strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012084>
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Bertiliya, W. A., Sinaga, R. M., & Rahman, B. 2024. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PjBL dengan Nilai-Nilai Keindonesiaan untuk Meningkatkan Sikap Sosial dan Spiritual. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(6), 1594–1609.
- Bluemel, Larson, N., & Taylor, R. H. 2012. *Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians*. Bloomsbury Publishing USA.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dewanti, Handaruni, JE Toenlione, A., & Soepriyanto, Y. 2018. Pengembangan Media Pop-up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggal Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228.
- Dimyati, & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Duli, N. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi dan Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Fadjarajani, S. 2020. *Media Pembelajaran Transformatif*. Ideas Publishing.
- Fathurrohman, M. 2015. Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global. *Yogyakarta: Kalimedia*, 28(1).
- Firmansyah, A. 2015. Pembelajaran Membandingkan Teks Laporan Hasil Observasi dengan Teks Deskripsi melalui Metode Discovery Learning pada

- Siswa Kelas X SMA Negeri 18 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015. (*Skripsi*). Bandung: Universitas Pasundan Bandung.
- Fitrah, M., & Luthfiyah, L. 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Ruslan). CV Jejak.
- Hafidah, A. N., Zainuddin, M., & Ahdhianto, E. 2024. Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan QR Code pada Materi Keragaman Budaya Sekitar di Sekolah Dasar. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 19(2), 127–138.
- Hamzah, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hanifah, T. U. 2014. Pemanfaatan Media Pop-up Book berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3(2).
- Hasanah, U. 2019. Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu. *Diploma Thesis, IAIN BENGKULU*.
- Imanita, M., Ekwandari, Y. S., & Arif, S. 2021. The Effect of Inquiry Model and Cognitive Style on Understanding of The Concept of Integrated IPS Course Students of Unila History Education Program. *Journal Of Research in Social Science and Humanities*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.47679/jrssh.v1i1.5>
- Krismawati, N. U. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Penulisan Sejarah Berbasis Model Project-Based Learning. *Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(2), 156–170.
- Machali, I. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.)). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ngalimun. 2012. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. 2019. Pengembangan Media Pop-up Book Untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus Air dan Peristiwa Alam Sebagai Pengukuran Kognitif Siswa. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115–120.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. 2021. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385.

- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Permana, R., Pratiwi, A. S., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husen, W. R. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edu Publisher.
- Paul, S. 2013. *Filsafat Konstruktivismeme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pirmansyah. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pop-up Book pada Mata Pelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN Bantaeng Kabupaten Bantaeng. In *Skripsi*.
- Purwanto. 2018. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rahmad, R. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS ) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
- Rahman, S. 2022. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.
- Ratnawati, E. 2013. Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1).
- Rodliyah, I. 2021. *Pengantar Dasar Statistika Dilengkapi Analisis Dengan Bantuan Software SPSS*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Roflin, E., & Liberty, I. A. 2021. *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Safri, M., Sari, S. A., & Marlina. 2017. Pengembangan Media Belajar Pop Up Book pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 107–113.
- Setiyanigrum, R. 2020. Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 216–220.
- Simbolon, M. E., Rosyana, D., & Fitriyani, Y. 2021. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 34–45.
- Sinaga, R. M., Maydiantoro, A., Ochayi, O. A., Yulianti1, D., Arif, S., Basri, M., Bolado, J. R. T., & Suroto. 2022. Reasoning Model and Moral Simulation to Improve Students' Social Skills: A Focused Look at Emotional Intelligence. *Journal of Educational and Social Research*, 12(1), 335–345.
- Sinaga, R. M., Trisnaningsih, Pujiati, & Sudarmansya, D. 2019. Development Of Learning Media Based on Mobile Learning Applications. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 9(1), 50–58. <https://doi.org/10.23960/jpp.v9.i1.201907>

- Solichah, L. A., & Mariana, N. 2018. Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 1537–1547.
- Sudaryono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Supriadi, G. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan* (ed. 1). UNY Press.
- Suprijono, A. 2010. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2016. *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru Konsep, Strategi, dan Implementasinya*. Prenada Media.
- Sutrisna, Ellien, Imron, A., & Imanita, M. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP N 36 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020. *Journal of Social Science Education*, 1(2), 99–107.
- Tannia, W., & Aliyyah, R. R. 2024. Penerapan Media Pembelajaran Pop Up Book untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Materi Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Harjasari 01. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3738–3753. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12309>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. 2023. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. CV Science Techno Direct.
- Wulandari, N., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. 2019. Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 19.