

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
BERBASIS MEDIA 3D ASSEMBLR EDU TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**EVA NESA LIA
NPM 2253053052**



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

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
BERBASIS MEDIA 3D ASSEMBLR EDU TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

EVA NESA LIA

Skripsi

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

Pada

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



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* BERBASIS MEDIA 3D ASSEMBLR EDU TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

EVA NESA LIA

Masalah hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kaliawi sebagian besar belum memenuhi standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V. Metode penelitian ini menggunakan eksperimental semu (*quasi eksperimental*) dalam bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VA dan VB yang berjumlah 44 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik *sampling purposive* yang penentuannya berdasarkan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa soal pilihan ganda dan non tes berupa lembar observasi. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana dan didukung *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *model contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 1 Kaliawi.

Kata kunci: *contextual teaching and learning*, 3D assemblr edu, hasil belajar

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MODEL BASED ON 3D ASSEMBLR EDU MEDIA ON PANCASILA EDUCATION LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

By

EVA NESA LIA

The problem of learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 1 Kaliawi where most students had not met the learning objective achievement criteria and the limited use of innovative learning media became the main focus of this research. This research aimed to determine the influence of the contextual teaching and learning model based on 3D assemblr edu media on Pancasila Education learning outcomes of fifth grade. The research method used was a quasi experimental in the form of a nonequivalent control group design. The study population consisted of all 44 students from classes VA and VB. The research sample was determined through a purposive sampling techniques based on certain considerations. Data collection techniques included test techniques in the form of multiple choice questions and non test techniques in the form of observation sheets. The data were analyzed using simple linear regression and were supported by an independent samples t-test that there is an influence on the contextual teaching and learning model based on 3D assemblr edu media on Pancasila education learning outcomes of fifth grade at SD Negeri 1 Kaliawi.

Keywords: contextual teaching and learning, 3D assemblr edu, learning outcomes

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* BERBASIS MEDIA 3D ASSEMBLR EDU TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: *Eva Nesa Lia*

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2253053052

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Muhisom
Muhisom, M.Pd.I.

NIP 198507092025211035

Agung
Agung Dian Putra, M.Pd.

NIP 199501012024061002

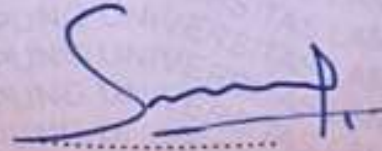
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

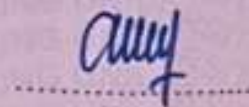
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

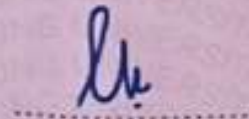
Ketua : Muhisom, M.Pd.I.



Sekretaris : Agung Dian Putra, M.Pd.



Penguji Utama : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Februari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Nesa Lia
NPM : 2253053052
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Media 3D Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V 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 dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 29 Januari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Eva Nesa Lia
NPM 2253053052

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Eva Nesa Lia, lahir di Bandar Lampung pada tanggal 31 Maret 2004. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Warsono dan Ibu Ni.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti yaitu:

1. TK Citra Melati lulus pada tahun 2010.
2. SD Negeri 1 Segala Mider lulus pada tahun 2016.
3. MTS Perguruan Diniyyah Putri lulus pada tahun 2019.
4. SMAQ Darul Fattah lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) jurusan Ilmu Pendidikan (IP) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN-BARAT (Mandiri). Selama menyelesaikan studi, peneliti aktif dalam kegiatan berorganisasi di kampus yaitu Forkom PGSD sebagai anggota muda divisi pendidikan periode 2022-2023 kemudian menjadi staf divisi Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) periode 2023-2024, lalu bergabung di FPPI Kampus B sebagai anggota bidang syiar islam periode 2022-2023 kemudian menjadi sekretaris bidang syiar islam periode 2023-2024. Peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Gunung Agung Kecamatan Gunung Agung, Kabupaten Tulang Bawang Barat serta melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mekar Jaya, Kecamatan Gunung Agung, Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung pada tahun 2025.

MOTTO

".....Allah kelak akan memberikan kelapangan sesudah kesempitan"

~ QS. At-Talaq:7

"Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan"

~ QS. Al-Insyirah:5

"Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar"

~ QS. Ar-Rum:60

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah *subhanahu wa ta'ala* yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas rahmat, ridho, dan pertolongan-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini kupersembahkan kepada orang-orang tercinta yang senantiasa menjadi sumber doa, dukungan, dan kekuatan dalam setiap langkah perjuanganku.

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Warsono dan Ibu Ni

Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah terputus, doa yang senantiasa mengiringi setiap langkahku, serta pengorbanan yang tak ternilai. Kalian adalah sumber kekuatan dan motivasi terbesar dalam perjalanan menuntut ilmu ini. Semoga Allah *subhanahu wa ta'ala* senantiasa menjaga, melindungi, dan memberikan kesehatan serta keberkahan. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

Mbakku Terkasih Lita

Terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan nasihat yang selalu menguatkan. Kehadiranmu menjadi penyemangat bagiku untuk tidak mudah menyerah dalam setiap proses yang kujalani. Semoga Allah *subhanahu wata'ala* senantiasa memberikan keberkahan dan kemudahan dalam setiap urusanmu. *Aamiin.*

Sahabatku Tersayang Inama

Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan doa yang telah menjadi bagian penting dalam setiap prosesku, baik dalam suka maupun duka. Semoga persahabatan ini senantiasa terjaga dan membawa kebaikan. *Aamiin.*

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Allah *subhanahu wata'ala* yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi berjudul “Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Media 3D Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung beserta jajaran tenaga kependidikan atas fasilitas dan kontribusinya dalam pengesahan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui urusan administrasi persuratan syarat skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa membantu memajukan PGSD FKIP Universitas Lampung dan memfasilitasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Muhisom, M.Pd.I., selaku Ketua Penguji atas segala masukan, bimbingan, dan arahan yang sangat bermanfaat selama proses penyempurnaan skripsi.
6. Agung Dian Putra, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah membimbing dengan sabar serta saran yang luar biasa selama proses penyempurnaan skripsi.
7. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Penguji Utama atas segala masukan, kritik yang membangun, serta nasihat yang bermanfaat guna penyelesaian dan penyempurnaan skripsi.

8. Roy Kembar Habibi, M.Pd., selaku Dosen Validator yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam melaksanakan penelitian.
9. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Kepala SD Negeri 1 Segala Mider yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji instrumen.
12. Kepala SD Negeri 1 Kaliawi yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
13. Wali Kelas V SD Negeri 1 Kaliawi yang telah mengizinkan dan memberikan arahan serta bantuan selama pelaksanaan penelitian.
14. Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Kaliawi yang telah berpartisipasi dan mengikuti dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
15. Sobat seperjuanganku, Putri Wulandari Dwi Yovan dan Putri Alya. Terima kasih sudah menjadi pendengar yang baik, bisa hadir dalam suka maupun duka, bertukar pikiran, dan menjadi *support system* yang sangat menghibur.
16. Rekan-rekan mahasiswa/i S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022 terkhusus kelas I yang selalu menemani dan memberikan pengalaman indah bersama.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga Allah *subhanahuwata'ala* senantiasa melindungi dan memberikan keberkahan serta kemudahan untuk kita semua. *Aamiin*.

Metro, 29 Januari 2026
Peneliti



Eva Nesa Lia
NPM 2253053052

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.6.1. Manfaat Teoretis.....	8
1.6.2. Manfaat Praktis	8
1.6.2.1. Peserta Didik	8
1.6.2.2. Pendidik	8
1.6.2.3. Kepala Sekolah	8
1.6.2.4. Peneliti Selanjutnya	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Belajar	10
2.1.1. Pengertian Belajar	10
2.1.2. Teori Belajar	11
2.2. Hasil Belajar.....	12
2.2.1. Pengertian Hasil Belajar.....	12
2.2.2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	13
2.2.3. Indikator Hasil Belajar	15
2.3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	17
2.4. Media Pembelajaran 3D Assemblr Edu	18
2.4.2. Pengertian Media 3D Assemblr Edu	19
2.4.3. Langkah-langkah Penggunaan Media 3D Assemblr Edu	20
2.4.4. Kelebihan dan Kekurangan Media 3D Asesemblr Edu	21
2.5. Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	22
2.5.1. Pengertian Model Pembelajaran	22
2.5.2. Pengertian Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	23
2.5.3. Langkah-langkah Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> ..	25
2.5.4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	27

2.6. Penelitian yang Relevan	28
2.7. Kerangka Berpikir	32
2.8. Hipotesis Penelitian	33
III. METODE PENELITIAN	34
3.1. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	34
3.1.1. Jenis Penelitian	34
3.1.2. Desain Penelitian	34
3.2. <i>Setting</i> Penelitian	35
3.2.1. Tempat Penelitian	35
3.2.2. Waktu Penelitian	35
3.2.3. Subjek Penelitian	35
3.3. Prosedur Penelitian	36
3.4. Populasi dan Sampel	37
3.4.1. Populasi	37
3.4.2. Sampel	37
3.5. Variabel Penelitian	38
3.5.1. Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	38
3.5.2. Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	38
3.6. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	39
3.6.1. Definisi Konseptual	39
3.6.1.1. Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> Berbasis Media 3D Assemblr Edu (X)	39
3.6.1.2. Hasil Belajar (Y)	39
3.6.2. Definisi Operasional	40
3.6.2.1. Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> Berbasis Media 3D Assemblr Edu (X)	40
3.6.2.2. Hasil Belajar (Y)	41
3.7. Teknik Pengumpulan Data	41
3.7.1. Teknik Tes	41
3.7.2. Teknik Non Tes	41
3.8. Instrumen Penelitian	42
3.8.1. Jenis Instrumen	42
3.8.1.1. Instrumen Tes	42
3.8.1.2. Instrumen Non Tes	44
3.8.2. Uji Coba Instrumen Soal	49
3.9. Uji Prasyarat Instrumen Tes	49
3.9.1. Uji Validitas	49
3.9.2. Uji Reliabilitas	50
3.9.3. Uji Taraf Kesukaran	51
3.9.4. Uji Daya Pembeda Soal	52
3.10. Teknik Analisis Data	54
3.10.1. Nilai Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	54
3.10.2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik (<i>Mean</i>)	54
3.10.3. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (<i>N-Gain</i>)	54
3.10.4. Peningkatan Hasil Belajar Afektif Peserta Didik	55

3.10.5. Presentase Keterlaksanaan Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> Berbasis Media 3D Assemblr Edu.....	55
3.11. Uji Prasyarat Analisis Data	56
3.11.1. Uji Normalitas	56
3.11.2. Uji Homogenitas	57
3.12. Uji Hipotesis	58
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1. Hasil Penelitian	60
4.1.1. Pelaksanaan Penelitian	60
4.1.2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	61
4.1.3. Hasil Analisis Data Penelitian.....	64
4.1.3.1. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
4.1.3.2. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
4.1.3.3. Peningkatan Nilai Hasil Belajar Kognitif (<i>N-Gain</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
4.1.3.4. Data Observasi Ranah Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
4.1.3.6. Data Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik	71
4.1.4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	72
4.1.4.1. Uji Normalitas	72
4.1.4.2. Uji Homogenitas	73
4.1.5. Hasil Uji Hipotesis	74
4.2. Pembahasan.....	76
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	86
4.3.1. Keterbatasan Teori	86
4.3.2. Keterbatasan Media.....	86
4.3.3. Keterbatasan Waktu.....	86
4.3.4. Keterbatasan Populasi	86
V. KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1. Kesimpulan	87
5.2. Saran.....	87
5.2.1. Peserta Didik	87
5.2.2. Pendidik	87
5.2.3. Kepala Sekolah	87
5.2.4. Peneliti Selanjutnya.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) Pendidikan Pancasila Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V.....	3
2. Indikator Hasil Belajar	15
3. Data Total Keseluruhan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Kaliawi Tahun Pelajaran 2025/2026.....	37
4. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif.....	42
5. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Peserta Didik dalam Keterlaksanaan Model CTL Berbasis Media 3D Assemblr Edu.....	44
6. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dalam Keterlaksanaan Model CTL Berbasis Media 3D Assemblr Edu.....	45
7. Kisi-kisi Instrumen Observasi Ranah Afektif.....	47
8. Rubrik Penilaian Ranah Afektif Peserta Didik	47
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	50
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran	52
11. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran	52
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	53
13. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal	53
14. Kriteria <i>N-Gain</i>	55
15. Interpretasi Kategori Hasil Belajar Ranah Afektif	55
16. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran Model CTL Berbasis Media 3D Assemblr Edu	56
17. Rincian Kegiatan Pembelajaran.....	60
18. Deskripsi Hasil Penelitian Ranah Kognitif.....	62
19. Deskripsi Hasil Penelitian Ranah Afektif.....	63
20. Deskripsi Hasil Penelitian Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen	63
21. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
22. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
23. Rekapitulasi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69
24. Rekapitulasi Peningkatan Skor Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
25. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen	71
26. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model CTL Berbasis Media 3D Assemblr Edu berdasarkan Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	71
27. Hasil Uji Normalitas.....	73
28. Hasil Uji Homogenitas	74
29. Model Persamaan Regresi	74
30. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana.....	75
31. Hasil Uji Hipotesis <i>Independent Sample T-Test</i>	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel	32
2. Desain Penelitian	35
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	65
4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	66
5. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	67
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	68
7. Menyampaikan Pokok Materi dengan Media 3D Assemblr Edu	79
8. Penjelasan Materi melalui Media 3D Assemblr Edu	79
9. Eksplorasi Media 3D Assemblr Edu.....	80
10. Jawaban LKPD Menghubungkan Materi Pelajaran dengan Pengalaman Nyata	81
11. Diskusi Pemilihan Topik yang Ingin Dieksplorasi	81
12. Jawaban LKPD Laporan Tertulis Hasil Eksplorasi	82
13. Presentasi Hasil Kerja untuk Saling Memberi Tanggapan	83
14. <i>Meriview</i> Materi	83
15. Jawaban Lembar Refleksi.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	97
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	98
3. Pedoman dan Hasil Wawancara.....	99
4. Lampiran Foto Wawancara.....	100
5. Hasil Penilain STS Kelas V SD Negeri 1 Kaliawi	101
6. Surat Validasi Instrumen Tes Kemampuan Kognitif	102
7. Surat Validasi Instrumen Non Tes Kemampuan Afektif.....	103
8. Surat Validasi Media.....	104
9. Surat Validasi Modul Ajar	105
10. Surat Validasi LKPD	106
11. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	107
12. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	108
13. Surat Izin Penelitian	109
14. Surat Balasan Izin Penelitian.....	110
15. Modul Ajar Kelas Eksperimen	111
16. Tampilan Media 3D Assemblr Edu Kelas Eksperimen	117
17. LKPD Kelas Eksperimen	119
18. Modul Ajar Kelas Kontrol	122
19. LKPD Kelas Kontrol	128
20. Instrumen Tes	131
21. Rekapitulasi Hasil Jawaban Uji Coba Instrumen	141
22. Hasil Perhitungan Uji Validitas	142
23. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas	143
24. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas	144
25. Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal	145
26. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal	148
27. Hasil Perhitungan Uji Taraf Kesukaran.....	147
28. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Taraf Kesukaran	148
29. Hasil Analisis Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	149
30. Hasil Analisis Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	150
31. Hasil Observasi Afektif Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	151
32. Rekapitulasi Hasil Observasi Afektif Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	154
33. Hasil Observasi Afektif Peserta Didik Kelas Kontrol	155
34. Rekapitulasi Hasil Observasi Afektif Peserta Didik Kelas Kontrol	158
35. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik	159
36. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik	165
37. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	166

38. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	167
39. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	168
40. Tabel Nilai r <i>Product Moment</i>	171
41. Dokumentasi Uji Coba Instrumen	172
42. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen.....	173
43. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol	176

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran dalam membentuk individu yang memiliki pengetahuan, terampil, dan berkarakter. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pendidikan perlu dirancang secara terencana dan terstruktur agar mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal (Hasan dkk., 2023: 43). Pandangan ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan tidak hanya bertujuan menghasilkan peserta didik yang unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki kepribadian yang mampu beradaptasi dan menghadapi situasi kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran idealnya tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Kemendikbudristek, 2024: 1).

Proses pembelajaran sering kali menghadapi berbagai hambatan yang berasal dari faktor internal seperti kondisi fisik dan psikologis peserta didik, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hambatan-hambatan ini dapat diatasi ketika pendidik mampu merancang

pembelajaran secara matang dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Muthmainnah dkk., 2022: 13). Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi resmi menerapkan Kurikulum Merdeka mulai tahun pelajaran 2022/2023. Kurikulum ini kemudian ditetapkan sebagai kurikulum nasional melalui permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, artinya Kurikulum merdeka dijadikan sebagai kerangka dasar dan struktur kurikulum yang berlaku untuk semua satuan pendidikan di Indonesia. Salah satu fokus utama Kurikulum merdeka saat ini adalah menekankan terwujudnya *Deep Learning* yang selanjutnya akan disebut sebagai Pembelajaran Mendalam (PM) (Kemendikdasmen, 2025: 3). *Deep learning* mengharuskan pendidik tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu merancang pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik (Atmojo dkk., 2025: 125).

Salah satu perubahan yang terjadi dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka adalah penggantian mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila. Perubahan ini menandai adanya penguatan nilai-nilai pancasila secara khusus, terpisah dari konteks kewarganegaraan yang sebelumnya digabung di PPKn. Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar bertujuan untuk membentuk peserta didik agar dapat mengamalkan nilai-nilai pancasila secara lebih fokus dengan aspek utama penguatan moral dan etika sebagai fondasi pembentukan karakter bangsa (Hidayat dan Putro., 2024: 80). Fokus ini menjadi sangat relevan dalam menghadapi berbagai tantangan sosial dan budaya yang dialami generasi muda masa kini, termasuk dalam hal saling menghormati dengan adanya keragaman budaya di Indonesia.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya di sekolah dasar, masih didominasi pendekatan yang bersifat tekstual dan berpusat pada penguasaan materi melalui hafalan. Peserta didik cenderung memahami nilai-nilai Pancasila secara teoretis, tanpa mampu mengaitkannya dengan konteks

kehidupan nyata (Sholikha dkk., 2025: 76). Kondisi ini berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang belum mencapai tingkat pencapaian sesuai harapan meskipun telah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Untuk mengatasi hal ini, pendidik perlu berinovasi dengan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan kreatif, serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Widiyono dkk., 2025 :1). Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, yang mencerminkan pemahaman dan penguasaan mereka terhadap materi yang disampaikan.

Penilaian hasil belajar dilakukan oleh pendidik untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Artama dkk., 2023: 29). Hasil belajar Pendidikan Pancasila menjadi penting karena berhubungan dengan penanaman nilai dan perilaku yang baik pada peserta didik. Melalui pembelajaran pancasila, nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan sehingga melatih peserta didik agar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Zulfa dkk., 2023: 2518). Penilaian hasil belajar dapat disajikan dalam bentuk pernyataan naratif maupun nilai kuantitatif (Rahman dan Nasryah, 2019: 5). Berdasarkan temuan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan pada bulan Agustus dan Oktober 2025 di SD Negeri 1 Kaliawi, dari hasil penilaian pendidik diperoleh informasi terkait hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas VA dan VB sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS)
Pendidikan Pancasila Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Tercapai (%)	Tidak Tercapai (%)
1	VA	22 orang	75	9 orang (41%)	13 orang (59%)
2	VB	22 orang	75	0 orang (0%)	22 orang (100%)

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas VA dan VB SD Negeri 1 Kaliawi Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan Tabel 1. terlihat bahwa pencapaian hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V sebagian besar masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Pada kelas VA dengan jumlah 22 peserta didik, hanya 9 orang (41%) yang mampu mencapai KKTP dengan 13 orang (59%) belum tuntas. Sementara itu, pada kelas VB dengan jumlah peserta didik yang sama yaitu 22 tidak ada yang mencapai KKTP, sehingga ketuntasan belajar berada pada angka 0% dengan seluruh peserta didik 22 orang (100%). Persentase kedua kelas menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar belum tercapai secara optimal, karena jumlah peserta didik yang mencapai KKTP belum mencapai setengah dari keseluruhan peserta didik (Chusni dan Malik, 2018: 88) yang menggambarkan bahwa hasil belajar masih rendah. Keadaan ini menjadi alasan mendasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna menemukan solusi yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan melalui dokumentasi serta wawancara dengan pendidik kelas VA dan VB di SD Negeri 1 Kaliawi, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan lebih banyak peserta didik belum mencapai KKTP dalam hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V belum berjalan secara optimal, di mana keterlibatan aktif peserta didik masih kurang, kegiatan pembelajaran lebih berfokus pada peran pendidik karena peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pasif seperti mendengarkan penjelasan, menulis, menghafal, dan mengerjakan soal latihan. Selain itu, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi kendala dalam membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila yang sering kali sulit dibayangkan tanpa adanya dukungan visualisasi yang konkret. Nilai-nilai Pancasila lebih banyak dipahami secara tekstual sehingga membuat peserta didik sulit dalam menangkap maknanya.

Solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menyesuaikan tahap perkembangan peserta didik. Berdasarkan teori Piaget, anak usia sekolah dasar secara umum termasuk peserta didik kelas V yang berusia sekitar 10-12 tahun berada pada tahap operasional konkret (Nurhidayah dkk., 2017: 103). Pada tahap ini peserta didik mampu berpikir logis terhadap objek nyata namun masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Rahmat, 2018: 138). Dengan kata lain, pembelajaran di sekolah dasar hendaknya mengajak peserta didik pada situasi nyata yang dekat dengan kehidupan mereka, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sesuai dengan karakteristik tersebut adalah model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning; CTL*) (Sujana dan Sopandi, 2023: 163). Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata kehidupan peserta didik, bertujuan membantu peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan (Tyasmaning, 2022: 7).

Model pembelajaran CTL dapat membantu peserta didik yang pasif untuk meningkatkan peran aktif dengan menekankan kepada proses keterlibatan penuh peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung (Astuti dan Najuba, 2024: 2). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa CTL mengarahkan pembelajaran agar fokus pada peran peserta didik (*student center*) karena peserta didik akan mencari, mengumpulkan, serta mempresentasikan hasil dari sumber materi yang didapat melalui kelompok belajar sehingga akan menghasilkan kesimpulan bersama (Yanti dkk., 2023: 11401). Model CTL dirancang untuk membentuk lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Melalui penerapan model CTL proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung lebih alami, di mana peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan belajar melalui pengalaman, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif dari pendidik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Selain model pembelajaran, pemanfaatan media dapat diterapkan untuk mendukung peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penggunaan media pembelajaran memberi kemudahan bagi peserta didik sekolah dasar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata (Pagarra dkk., 2022: 10). Keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran membuat pendidik memerlukan representasi nyata melalui media. Salah satu media inovatif yang relevan adalah media 3D assemblr edu, sebuah *platform* yang mampu menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi secara interaktif dan realistis (Damayanti dan Putra, 2024: 928). Media ini dapat menghadirkan objek-objek yang sulit dijangkau secara langsung dan memiliki keunggulan dalam visualisasi 3D, memungkinkan peserta didik melihat dan mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih nyata. Proses eksplorasi aktif ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih fokus, terlibat, dan membangun pemahaman secara mandiri, sehingga tetap dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan di SD Negeri 4 Metro Barat menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran CTL pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) peserta didik kelas IV terbukti mampu meningkatkan hasil belajar (Najib, 2023: 47). Peningkatan hasil belajar PPKn yang sangat baik, terlihat pada perbedaan nilai *pretest* sebelum dan *posttest* setelah penerapan model CTL. Sementara itu, penelitian yang dilakukan di SD Negeri 10 Sitiung menyimpulkan bahwa pengembangan media *augmented reality* berbantu aplikasi assemblr edu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V menunjukkan efektivitas tinggi, dengan tes hasil belajar 80,8% peserta didik tuntas belajar (Saputra dkk., 2024: 280). Temuan dari kedua penelitian ini dapat menjadi dukungan dan mengisi celah literatur yaitu mengintegrasikan model CTL dengan media 3D assemblr edu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul ”Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Media 3D Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagian besar belum memenuhi standar pencapaian KKTP.
2. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang.
3. Kegiatan Pembelajaran lebih berfokus pada peran pendidik.
4. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
5. Pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila masih bersifat tekstual.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, untuk menjaga agar penelitian akan tetap terarah dan tidak keluar dari pokok permasalahan, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu dijadikan sebagai variable bebas (*independent variable*) (X).
2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar dijadikan sebagai variabel terikat (*dependent variable*) (Y).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah penerapan model *cotextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri 1 Kaliawi Tahun Pelajaran 2025/2026?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ”Pengaruh penerapan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri 1 Kaliawi Tahun Pelajaran 2025/2026”.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna melalui penggunaan model CTL dan media 3D assemblr edu, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

1.6.2.2. Pendidik

Memberi wawasan dan inspirasi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran inovatif berbasis teknologi, khususnya dengan mengintegrasikan model CTL dan media 3D assemblr edu dalam upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2.3. Kepala Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung dan mendorong penggunaan model CTL berbasis media 3D assemblr edu di sekolah sebagai bagian dari upaya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

1.6.2.4. Peneliti Selanjutnya

Menambah bahan kajian atau landasan awal untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis media teknologi terhadap hasil belajar khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar dapat dijelaskan sebagai proses atau usaha individu untuk mendapatkan suatu perubahan berdasarkan pengalaman pribadi melalui interaksi dengan lingkungannya. Belajar juga diartikan sebagai seluruh kegiatan psikis yang dijalani individu sehingga terjadi perubahan perilaku yang berbeda antara sebelum dan sesudah belajar, yang terjadi karena adanya pengalaman baru, memperoleh pengetahuan setelah proses belajar, serta kegiatan latihan (Wardana dan Djamaluddin., 2021: 5). Sejalan dengan itu, belajar merupakan cara individu untuk menghasilkan perubahan dalam perilaku, mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai positif yang diperoleh sebagai hasil pengalaman (Sudirman dkk., 2023: 1).

Belajar akan terjadi dan diikuti dalam keadaan memuaskan apabila didukung oleh beberapa hal berikut ini:

(a) *Spread of effect* artinya perasaan puas yang muncul bukan hanya terkait dengan sumber yang memberikan kepuasan tersebut, misalnya pendidik atau buku, tetapi juga meluas ke dalam diri individu itu sendiri karena memperoleh pengetahuan baru; (b) *Law of exercise* yaitu hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respons (reaksi) akan semakin kuat apabila terus diasah melalui latihan dan pengulangan; (c) *Law of primacy* yaitu kesan pertama atau pengalaman awal saat belajar memiliki pengaruh yang kuat, untuk itu penting untuk menciptakan pengalaman awal yang positif (Alwis dkk., 2024: 3711).

Pembahasan tersebut memberikan pemahaman bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku individu yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses belajar yang efektif terjadi apabila didukung oleh prinsip-prinsip penting, yaitu kepuasan yang dirasakan individu setelah memperoleh pengetahuan baru (*speed of effect*), penguatan antara rangsangan dan respons melalui latihan dan pengulangan (*law of exercise*), serta pengalaman awal yang positif (*law of primacy*).

2.1.2. Teori Belajar

Teori belajar dapat memberikan gambaran tentang bagaimana proses belajar terjadi pada diri seseorang. Pemahaman terhadap teori belajar menjadi penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut teori belajar membantu pendidik dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar serta memberikan dasar untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini diharapkan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik..

Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme, berasal dari gagasan Jean Piaget dan Semionovich Vygotsky yang memandang bahwa:

Dalam belajar, peserta didik secara aktif mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri, pikiran peserta didik menengahi masukan dari dunia di luar mereka (lingkungan) untuk kemudian menentukan apa yang akan mereka pelajari. Belajar merupakan kerja mental secara aktif, tidak hanya menerima pengajaran secara pasif. Dalam kerja ini, orang lain memberikan peranan penting dengan memberikan dukungan, tantangan, pemikiran, dan penyajian sebagai pelatih atau model, tetapi peserta didik itulah yang merupakan kunci untuk belajar (Mahmud dan Dewi, 2024: 194).

Lebih lanjut, teori konstruktivisme memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk secara mandiri membangun pengetahuannya berdasarkan kebutuhan atau keinginannya, dengan bantuan pendidik dalam proses pencarian informasi (Solichin, 2021: 6). Peserta didik akan didorong untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan bertanya guna membangun pemahamannya sendiri (Haryanto, 2021: 23). Pendidik berperan untuk mendukung peserta didik agar mereka menjadi pelaku aktif dalam proses belajar dan membangun hubungan yang relevan antara pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru dan proses belajarnya (Arsyad dkk., 2025: 48).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa teori konstruktivisme menekankan proses belajar sebagai kegiatan membangun makna melalui pengalaman. Peserta didik sebagai subjek aktif yang menemukan pengetahuannya sendiri, sementara pendidik mendukung agar peserta didik menjadi pelaku aktif dalam belajar agar dapat mengaitkan pengetahuan lama dengan baru secara relevan. Konstruktivisme menjadi landasan teori yang relevan dalam penelitian ini karena sejalan dengan penerapan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbasis media 3D assemblr edu yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pemahamannya, sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil belajar.

2.2. Hasil Belajar

2.2.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tanda yang menunjukkan apakah seseorang telah berhasil dalam proses belajar atau tidak. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh setelah belajar. Pencapaian hasil belajar yang baik merupakan harapan utama dari setiap proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh

peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Artama dkk., 2023: 18). Berdasarkan pandangan tersebut, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan dalam diri peserta didik setelah melalui rangkaian kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar mencerminkan hal-hal yang perlu dipelajari, dipahami, dan dilakukan oleh peserta didik sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran (Parsa, 2017: 33). Artinya hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur untuk menilai proses belajar yang telah dilaksanakan. Hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Wilis dkk., 2024: 1005). Indikator tersebut memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi metode pengajaran dan strategi pembelajaran yang telah diterapkan, serta dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai keberhasilan atau kebutuhan perbaikan dalam proses belajar. Proses belajar dan hasil belajar saling berkaitan satu dengan yang lainnya karena hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Melalui hasil belajar, baik pendidik maupun peserta didik dapat memahami sejauh mana kemampuan dan pemahaman yang telah dikuasai. Hasil belajar juga dapat membantu melihat hal-hal yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam proses belajar.

2.2.2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal atau faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal atau

faktor-faktor yang berasal dari kondisi luar diri peserta didik (Sudirman dkk., 2024: 30). Kedua faktor ini saling memengaruhi dalam proses belajar peserta didik sehingga dapat menentukan kualitas hasil belajar yang dicapai.

Hasil belajar dipengaruhi oleh empat klasifikasi utama yang berperan dalam proses pencapaiannya, yaitu faktor internal dan eksternal yang bersifat positif maupun negatif yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh positif terhadap hasil belajar
 - a. Faktor internal
Faktor internal yang bersifat positif seperti motivasi belajar yang tinggi, minat terhadap mata pelajaran, kesiapan fisik dan mental, serta penggunaan strategi belajar yang tepat dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.
 - b. Faktor eksternal
Faktor eksternal positif mencakup dukungan orang tua, lingkungan sekolah yang mendukung, kualitas pendidik, dan ketersediaan sarana belajar yang memadai.
2. Pengaruh negatif terhadap hasil belajar
 - a. Faktor internal
Faktor internal negatif seperti kurangnya motivasi, disiplin rendah, stres, dan gangguan emosional dapat menghambat pencapaian hasil belajar.
 - b. Faktor eksternal
Faktor eksternal negatif meliputi keluarga yang tidak suportif, kondisi ekonomi sulit, dan lingkungan sosial yang tidak kondusif (Saputra dkk., 2025: 406).

Pendapat serupa yang menyatakan keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal seperti kondisi fisik, aspek psikologis, serta tingkat kelelahan, dan faktor eksternal seperti peran keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat (Utami dan Astawan, 2020: 424).

Uraian di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik ditentukan oleh faktor internal dan eksternal. faktor internal seperti motivasi, minat, kondisi fisik dan psikologis. faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar.

2.2.3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar sebagai kompetensi peserta didik yang diperoleh setelah melaksanakan proses pembelajaran. Kompetensi peserta didik merujuk pada tiga ranah, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Para ahli telah menyusun tingkatan kompetensi untuk ketiga ranah tersebut yaitu Benyamin Samuel Bloom meluncurkan taksonomi *bloom* sebagai urutan dalam ranah kognitif, Krathwol dalam ranah psikomotor, dan Harrow dalam ranah afektif (Supriyatna dan Asriani, 2019: 55). Hasil belajar kognitif digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi, afektif digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku peserta didik, dan psikomotor untuk menilai kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan saat menyelesaikan tugas tertentu (Abdullah dkk., 2024: 54).

Tingkatan kompetensi ranah kognitif yang telah diperbarui oleh Andreson dan Krathwol, ranah afektif, dan psikomotor beserta indikator dan cara penilaiannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Indikator Hasil Belajar

Ranah	Indikator	Cara penilaian
Ranah Kognitif		
Mengingat	- Ingatan - Dapat menyebutkan	- Tes Lisan - Tes tertulis - Observasi
Memahami	- Dapat menjelaskan - Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	- Tes Tertulis - Pemberian tugas - Observasi

Ranah	Indikator	Cara penilaian
Ranah Kognitif		
Mengaplikasikan	- Dapat memberikan contoh - Dapat menggunakan secara tepat	- Tes tertulis - Pemberian tugas - Observasi
Menganalisis	- Dapat menguraikan - Dapat mengklasifikasikan atau memilah	- Tes tertulis - Pemberian tugas
Mengevaluasi	- Dapat menilai - Dapat menjelaskan dan menafsirkan - Dapat menyimpulkan	- Tes tertulis - Pemberian tugas
Mencipta	- Dapat menghubungkan - Dapat menyimpulkan - Dapat menggeneralisasikan	- Tes tertulis - Pemberian tugas
Ranah Afektif		
Penerimaan	- Menunjukkan sikap menerima - Menunjukkan sikap menolak	- Tes tertulis - Tes skala sikap - Observasi
Sambutan	- Ketersediaan berpartisipasi atau terlibat - Kesediaan memanfaatkan	- Tes skala sikap - Pemberian tugas - Observasi
Apresiasi (Sikap menghargai)	- Menganggap penting dan bermanfaat - Menganggap indah dan harmonis - Mengagumi	- Pemberian tugas ekspresif dan proyektif - Observasi
Internalisasi (Pendalaman)	- Mengakui dan menyakini - Mengingkari	- Tes skala sikap - Pemberian tugas - Observasi
Karakterisasi (penghayatan)	- Melembagakan atau meniadakan - Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku	- Pemberian tugas ekspresif dan proyektif - Observasi
Ranah Psikomotor		
Keterampilan bergerak dan bertindak	Kecakapan mengorganisasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.	- Tes tindakan - Observasi
Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	- Kefasihan melafalkan/mengucapkan - Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani	- Tes lisan - Observasi - Tes tindakan

Sumber: Khotimah dan Hidayat, 2023: 145

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar sebagai kompetensi peserta didik mencakup tiga ranah. Ketiga ranah tersebut yaitu pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Peneliti menggunakan hasil belajar dari ranah kognitif menggunakan penilaian tes tertulis dan ranah afektif menggunakan penilaian melalui observasi.

2.3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Kurikulum merdeka yang kini menjadi kurikulum nasional mengubah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi hanya Pendidikan Pancasila untuk lebih memfokuskan pembelajaran pada nilai-nilai Pancasila. Diperlukan mata pelajaran Pendidikan Pancasila sejak sekolah dasar sebagai upaya strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan dan karakter (Ummah dkk., 2025: 160). Sejalan dengan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 yang merupakan perubahan dari PP Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menimbang:

Bahwa dalam rangka pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara perlu menegaskan Pancasila sebagai muatan wajib dalam kurikulum setiap jenjang pendidikan.

Berdasarkan PP tersebut mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi penting sebagai langkah awal menanamkan nilai-nilai pancasila untuk membentuk karakter kebangsaan peserta didik sejak dini. Pemahaman nilai Pancasila dapat diwujudkan melalui pelaksanaan kurikulum merdeka (Hidayat dan Putro, 2024: 82). Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka merupakan topik mata pelajaran yang bertujuan utama untuk pembentukan karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai pancasila (Agista dan Tirtoni, 2024: 275). Pendidikan Pancasila diharapkan tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengamalkan nilai-nilai pancasila secara nyata. Misalnya dalam memahami keragaman

budaya yang ada di Indonesia peserta didik mengenal dan menghargai bentuk keberagaman sebagai wujud implementasi nilai persatuan dan kebhinekaan. Uraian tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Dalam penelitian ini, peneliti menguji materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi yang akan digunakan yaitu pada Bab 3 tentang Keragaman Budaya Indonesiaku Topik A. Budaya Daerah Indonesia.

2.4. Media Pembelajaran 3D Assemblr Edu

2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakekatnya media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima (Saleh dkk., 2023: 6). Sejalan dengan pendapat tersebut media pembelajaran adalah suatu alat, sarana, perantara, atau penghubung untuk menyampaikan suatu pesan (*massage*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat dan perhatian pada peserta didik (Cahyadi, 2019: 3). Banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga penting untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang digunakan agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik.

Peneliti akan menggunakan media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Pesan yang terkandung dalam media visual dapat berupa pesan verbal berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks dan nonverbal penyampaian pesan melalui simbol-simbol (Pagarra dkk., 2022: 47). Contoh media visual seperti media grafis, media papan, dan media visual 3 dimensi berupa benda tiruan maupun benda asli yang bentuknya sama dengan sesungguhnya namun dengan ukuran yang lebih kecil sehingga dapat dipelajari di kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan alat pendukung yang digunakan sebagai penghubung dalam proses belajar mengajar agar komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih efektif. Media pembelajaran yang peneliti gunakan berupa media visual 3 dimensi menggunakan media 3D assemblr edu. Media ini memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep yang diajarkan melalui visualisasi yang konkret dan menarik, sehingga diharapkan dapat mendukung pencapaian hasil belajar.

2.4.2. Pengertian Media 3D Assemblr Edu

Media tiga dimensi (3D) merupakan media yang menampilkan gambar atau objek dengan panjang, lebar, dan tinggi sehingga dapat diamati dari berbagai arah pandang (Rohmatulloh dkk., 2022: 142). Salah satu *platform* pembelajaran yang dapat menampilkan media dalam bentuk 3D secara interaktif adalah Assemblr edu. Assemblr edu merupakan media 3D yang bisa menghadirkan pengalaman belajar dengan dunia digital melalui objek 3D, gambar, teks, serta elemen interaktif lainnya yang dapat diakses melalui perangkat seperti *smartphone* atau *gadget* lainnya (Fitriannor dkk., 2024: 8938).

Assemblr edu adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui penggunaan objek 3D (Anggrayni dkk., 2024: 187). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa assemblr edu mampu memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi teknologi 3D yang memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi objek pembelajaran secara langsung. Dengan begitu diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif, mudah memahami materi pelajaran, serta menumbuhkan semangat kolaborasi dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media 3D assemblr edu adalah *platform* pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi objek pembelajaran secara interaktif dan kolaboratif. Media ini dapat meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Peneliti menggunakan media 3D assemblr edu untuk merepresentasikan materi seperti keragaman suku, pakaian adat, rumah adat, dan alat musik sebagai bentuk keragaman budaya indonesia.

2.4.3. Langkah-langkah Penggunaan Media 3D Assemblr Edu

Terdapat panduan dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran media 3D assemblr edu melalui akun akses layanan pendidikan belajar.id. Layanan tersebut telah diresmikan pada tanggal 30 April 2025 bersama Kemendikdasmen (Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah). Laman resmi akun belajar.id. tersebut menjelaskan media ini sebagai:

Assemblr Edu yang merupakan *platform* edukasi imersif untuk membantu pendidik dan orang tua menghadirkan pembelajaran yang asyik dan berkesan menggunakan visual 3D/AR. Dengan *platform* Assemblr Edu, siapa pun dapat membuat karya imersif secara mandiri tanpa harus memiliki keterampilan *coding*/desain.

Berdasarkan pada laman resmi akun belajar.id, dijelaskan bahwa langkah-langkah penggunaan media 3D assemblr edu bagi peserta didik adalah dengan menerima tautan atau kode *quick response* (QR) dari pendidik. Setelah memindai kode QR atau mengakses tautan melalui perangkat *smartphone* atau *gadget* lainnya, proyek 3D yang telah dibuat pendidik akan muncul. Peserta didik kemudian dapat melakukan eksplorasi terhadap objek 3D dengan memperbesar, memperkecil, memutar, dan menggeser objek untuk mengamati dari berbagai sudut.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa assemblr edu dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui interaksi aktif dengan media 3D. Langkah-langkah penggunaannya yang mudah diikuti untuk mendukung pembelajaran. Langkah-langkah tersebut membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

2.4.4. Kelebihan dan Kekurangan Media 3D Asesemblr Edu

Penggunaan media 3D assemblr edu dalam pembelajaran memberikan berbagai kelebihan. Dengan inovasi 3D pada assemblr edu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta mudah untuk diakses dan digunakan (Nugrohadhi dan Anwar, 2022: 146). Pemanfaatan assemblr edu memungkinkan pendidik membuat berbagai bahan ajar yang interaktif dengan animasi 3D, sehingga dapat memunculkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Mutiara dkk., 2024: 146). Menggunakan media 3D assemblr edu membuat peserta didik tidak hanya sekedar membayangkan namun dapat melihat langsung materi yang dijelaskan oleh pendidik (Choirunnisa dan Mufidah, 2023: 164). Hal tersebut memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik.

Selain kelebihan yang ditawarkan, penggunaan media 3D assemblr edu juga menghadapi beberapa kekurangan yang dapat dikategorikan menjadi beberapa aspek, yaitu:

1. Keterbatasan infrastruktur teknologi: ketika *smartphonen* atau *gadget* lainnya yang digunakan untuk mengakses media 3D assemblr edu memiliki spesifikasi yang rendah, dapat menyebabkan aplikasi tidak berjalan dengan baik. Diperlukan koneksi internet yang stabil.
2. Keterampilan pendidik dan peserta didik: masih ada kesulitan dalam mengintegrasikan media 3D ke dalam rencana pembelajaran, karena beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi baru ini. Peserta didik yang

- belum terbiasa menggunakan teknologi, memerlukan bantuan tambahan untuk mengakses dan menggunakan fitur AR.
3. Keterbatasan waktu: pendidik memerlukan waktu untuk mempersiapkan konten 3D yang sesuai dengan materi pembelajaran. Waktu pembelajaran yang terbatas membuat pendidik harus memilih materi penting untuk disampaikan menggunakan media 3D assemblr edu.
 4. Solusi yang diterapkan: untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam menggunakan media 3D assemblr edu diperlukan kolaborasi antara sekolah, pendidik, peserta didik, serta penyesuaian dalam metode pengajaran (Ramli dkk., 2025: 704).

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa media 3D assemblr edu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, karena dapat melihat langsung objek 3D. Media ini memiliki berbagai kelebihan dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif kepada peserta didik. Namun dalam penggunaannya butuh perangkat dengan spesifikasi yang baik, koneksi internet yang stabil, keterampilan pendidik dan peserta didik, serta memerlukan waktu yang cukup untuk menyiapkan konten pembelajaran.

2.5. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

2.5.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dijelaskan sebagai representasi atau pola yang menggambarkan proses pembelajaran dari awal hingga akhir, yang biasanya digunakan dan dipraktikkan oleh pendidik. Dalam konteks pembelajaran, istilah “model” merujuk pada pola atau struktur yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan mengarahkan pengalaman belajar. Sesuai dengan definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia, model dapat diartikan sebagai pola, contoh, acuan, atau struktur yang digunakan sebagai pedoman dalam menciptakan atau menghasilkan sesuatu.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah terstruktur dalam mengatur pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hendracipta, 2021: 2). Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang secara sistematis dengan tujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif sehingga diharapkan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik (Ahyar dkk., 2021: 4). Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang direncanakan dan disampaikan oleh pendidik dengan pola atau kerangka tertentu mulai dari awal hingga akhir. Model pembelajaran dimaknai sebagai langkah sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peneliti menggunakan model *contextual teaching and learning* dengan melibatkan langsung peserta didik dalam melakukan penelitian untuk memperoleh informasi.

2.5.2. Pengertian Model *Contextual Teaching and Learning*

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) atau yang disebut juga dengan pembelajaran kontekstual berasal dari kata *context* yang memiliki arti hubungan atau situasi. *Contextual* (kontekstual) artinya “teralami” oleh peserta didik melalui keterkaitan materi dengan pengalaman nyata, sedangkan *teaching* merupakan peran profesional pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran dan *Learning* adalah perilaku peserta didik dalam merespons tugas yang diberikan (Mazrur, 2021: 37). Sehingga CTL dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata peserta didik, di mana pendidik berperan sebagai fasilitator.

Model CTL menekankan pada pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan mendorong peserta didik untuk aktif mencari, menemukan, serta membangun pemahaman secara mandiri bukan hanya menghafal informasi (Nasution dan Yusnaldi, 2024: 2943). Trianto mengemukakan landasan berpikir (filosofis) pembelajaran kontekstual yaitu:

Pengetahuan yang dibangun sedikit demi sedikit oleh manusia, hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukan sekedar fakta-fakta, konsep, hukum atau kaidah yang siap diambil dan diingat, melainkan manusia itulah yang seharusnya mengonstruksi pengetahuan tersebut dan memberikan maknanya melalui pengalaman nyata dalam kehidupan (Sujana dan Sopandi, 2023: 169).

Pendapat Trianto menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual berlandaskan pada pemikiran bahwa pengetahuan tidak hanya sekedar kumpulan fakta atau aturan yang dapat dihafal begitu saja. Pengetahuan ini dibentuk secara bertahap oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Artinya, manusia hendaknya aktif membangun pengetahuannya sendiri dan memberi makna pada apa yang dipelajari berdasarkan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya menerima informasi secara pasif tanpa keterlibatan langsung.

Berdasarkan pandangan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Model CTL juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan dan membangun pemahaman secara mandiri. Melalui model ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

2.5.3. Langkah-langkah Model *Contextual Teaching and Learning*

Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai suatu model atau pembelajaran kontekstual dalam implementasinya tentu membutuhkan langkah-langkah perencanaan pembelajaran yang menggambarkan konsep dan prinsip-prinsip CTL. Langkah-langkah pembelajaran dengan model CTL mengacu pada komponen model CTL yang meliputi konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian nyata (*authentic assessment*) (Utaminingsih dan Shufa, 2019: 14). Komponen tersebut saling berkaitan dalam pelaksanaan model CTL.

Sintaksis penerapan model pembelajaran kontekstual dilakukan berdasarkan lima strategi yaitu *Relating*, *Experiencing*, *Applying*, *Cooperating*, dan *Transferring* atau yang disingkat REACT. Strategi REACT dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Relating* (menghubungkan)
Belajar dalam konteks mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman atau kehidupan nyata.
2. *Experiencing* (pengalaman langsung)
Belajar dalam konteks eskplorsi, mencari, dan menemukan sendiri yang mendorong peserta didik untuk aktif mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung.
3. *Applying* (penerapan)
Belajar untuk menerapkan konsep dan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi atau masalah yang relevan.
4. *Cooperating* (bekerja sama)
Proses belajar dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan saling berbagi pemahaman.
5. *Transferring* (menyampaikan)
Belajar untuk mengkomunikasikan hasil pembelajaran kepada orang lain, baik melalui presentasi atau demonstrasi (Purnomo dkk., 2022: 63).

Berdasarkan komponen dan strategi tersebut, maka secara praktis penerapan model CTL dalam pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pendidik membuka kelas dan menyampaikan pokok materi pembelajaran.
2. Pendidik menjelaskan materi pembelajaran.
3. Peserta didik diminta untuk melakukan atau mengkonstruksi materi yang sudah dijelaskan kaitannya dengan fenomena atau realitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses ini peserta didik dapat memilih topik yang menurut mereka lebih menarik untuk diselediki atau dieksplorasi terkait dengan materi pembelajaran.
4. Aktivitas pada poin 3. dapat dilakukan secara personal atau berkelompok dan bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas.
5. Peserta didik membuat laporan tertulis atau hasil karya yang dapat disajikan atau dipaparkan sebagai bentuk hasil konstruksi ide atau pengalaman.
6. Peserta didik atau kelompok lain memberi tanggapan atau respon sehingga terbangun proses interaksi dan transformasi ide yang konstruktif.
7. Pendidik melakukan *review* dan menyimpulkan materi pembelajaran sebelum kelas ditutup (Simeru dkk., 2023: 90).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan model CTL dengan sintaks atau langkah-langkah yaitu pendidik membuka kelas dan menyampaikan pokok materi, pendidik menjelaskan materi pembelajaran, peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, peserta didik memilih topik untuk dieksplorasi secara berkelompok, peserta didik membuat laporan tertulis yang menunjukkan pemahaman mereka, peserta didik saling memberikan tanggapan, dan melakukan *review* serta menyimpulkan materi sebelum kelas ditutup.

2.5.4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Contextual Teaching and Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, termasuk model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Untuk memberikan gambaran yang utuh terkait model CTL, pendidik perlu mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan model CTL:

1. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk ikut serta aktif sehingga mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi milik mereka sendiri.
2. Peserta didik akan banyak terlibat dalam pembelajaran sehingga mereka lebih semangat dan termotivasi untuk belajar.
3. Suasana belajar menjadi lebih terbuka dan demokratis sehingga pendidik juga bisa belajar dan dapat pengetahuan baru dari pengalaman yang disampaikan oleh peserta didik (Musyawir dkk., 2022: 24).

Kelebihan model CTL juga dijelaskan sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik menemukan kemampuan terbaik yang ada dalam diri mereka.
2. Peserta didik akan bekerja dalam kelompok sehingga menjadi lebih baik dalam bekerja sama.
3. Ketika mencari informasi, peserta didik akan berpikir secara kreatif dan kritis sehingga lebih bijak dalam memahami masalah yang ada dan mampu mencari solusi dari masalah tersebut.
4. Peserta didik dapat memahami manfaat dari apa yang mereka pelajari.
5. Peserta didik tidak selalu bergantung pada pendidik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan.
6. Peserta didik merasa senang dan nyaman saat belajar (Bastian dan Reswita, 2022: 89).

Selain memiliki kelebihan, adapun kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapan model CTL yaitu:

1. Pendidik perlu memahami dengan baik cara-cara mengajar yang tepat dan sistematis.
2. Membutuhkan waktu yang lama untuk menghubungkan topik dengan materi pelajaran.
3. Pendidik seringkali mengalami kesulitan dalam mengatur kelas agar tetap tertib.
4. Memerlukan pengawasan lebih ekstra karena peserta didik umumnya memiliki keingintahuan yang besar (Amin dan Sumendap, 2022: 145).

Kekurangan model CTL juga dinyatakan sebagai berikut:

1. Pengaturan waktu yang kurang efisien.
2. Ketidakeimbangan antara konteks dan materi kurikulum.
3. Tantangan dalam evaluasi dan pengukuran (Ngadiyo, 2023: 660).

Mengenali adanya kekurangan dari model CTL, pendidik dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk mengatasi kendala-kendala yang mungkin muncul dalam pelaksanaannya. Hal ini penting agar pendidik tetap memberikan dukungan kepada peserta didik selama proses belajar berlangsung. Pendidik juga dapat memastikan bahwa bimbingan dan perhatian yang diberikan kepada peserta didik tetap terjaga dengan baik untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.

2.6. Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya tentang pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap hasil belajar PPKn peserta didik sekolah dasar menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai *n-gain* rata-rata 0,6 (kategori sedang) (Najib, 2023: 47). Dari 13 peserta didik, 46% mengalami peningkatan kategori tinggi, 23% kategori sedang, 8% kategori rendah, dan 23% tetap berdasarkan *pretest-posttest*. Uji statistik

normalitas, homogenitas, dan *t-test* mengonfirmasi adanya pengaruh signifikan dari model CTL terhadap hasil belajar PPKn. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah pengaruh model CTL terhadap hasil belajar.

Berikutnya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* berbantu aplikasi assemblr edu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 10 Situung dinyatakan sangat valid dengan rata-rata skor 87,5 dari empat validator. Praktikalitas media ini mencapai 90,6 dari respons pendidik dan 89,22 dari respons peserta didik dan keduanya termasuk kategori sangat praktis (Saputra dkk., 2024: 280). Efektivitasnya terbukti dengan tingkat ketuntasan belajar 80,8% dari 25 peserta didik, sehingga dikategorikan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan mengenai penerapan assemblr edu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *flipbook* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar menunjukkan hasil yang signifikan, hal ini berdasarkan informasi dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan model CTL dengan menggunakan media *flipbook* memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas IV SDN 2 Metro Selatan tahun pelajaran 2023/2024 (Anjela dkk., 2024: 101). Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu tentang pengaruh model CTL pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya yang menguji penerapan model *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Sindue yang terbukti efektif dalam mata pelajaran kewarganegaraan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial kebangsaan. Hasil penelitian

menunjukkan peningkatan drastis dari 41,37% peserta didik yang mencapai KKM pada siklus I menjadi 83,66% pada siklus II. Ini mengindikasikan bahwa model CTL mampu memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik peserta didik (Vathatuljanah dkk., 2025: 278). Persamaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan model CTL terhadap hasil belajar.

Penelitian berikutnya tentang pengaruh pendekatan *contextual teaching and learning* berbantuan media tiga dimensi terhadap motivasi dan hasil belajar matematika terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap nilai hasil belajar matematika. Penelitian ini menunjukkan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan CTL berbantuan media tiga dimensi lebih cepat dalam memahami materi matematika. Terlihat pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yakni masing-masing rata-rata 85,55 dan 77,55 (Harahap, 2021: 833). Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pengaruh CTL dengan media tiga dimensi terhadap hasil belajar.

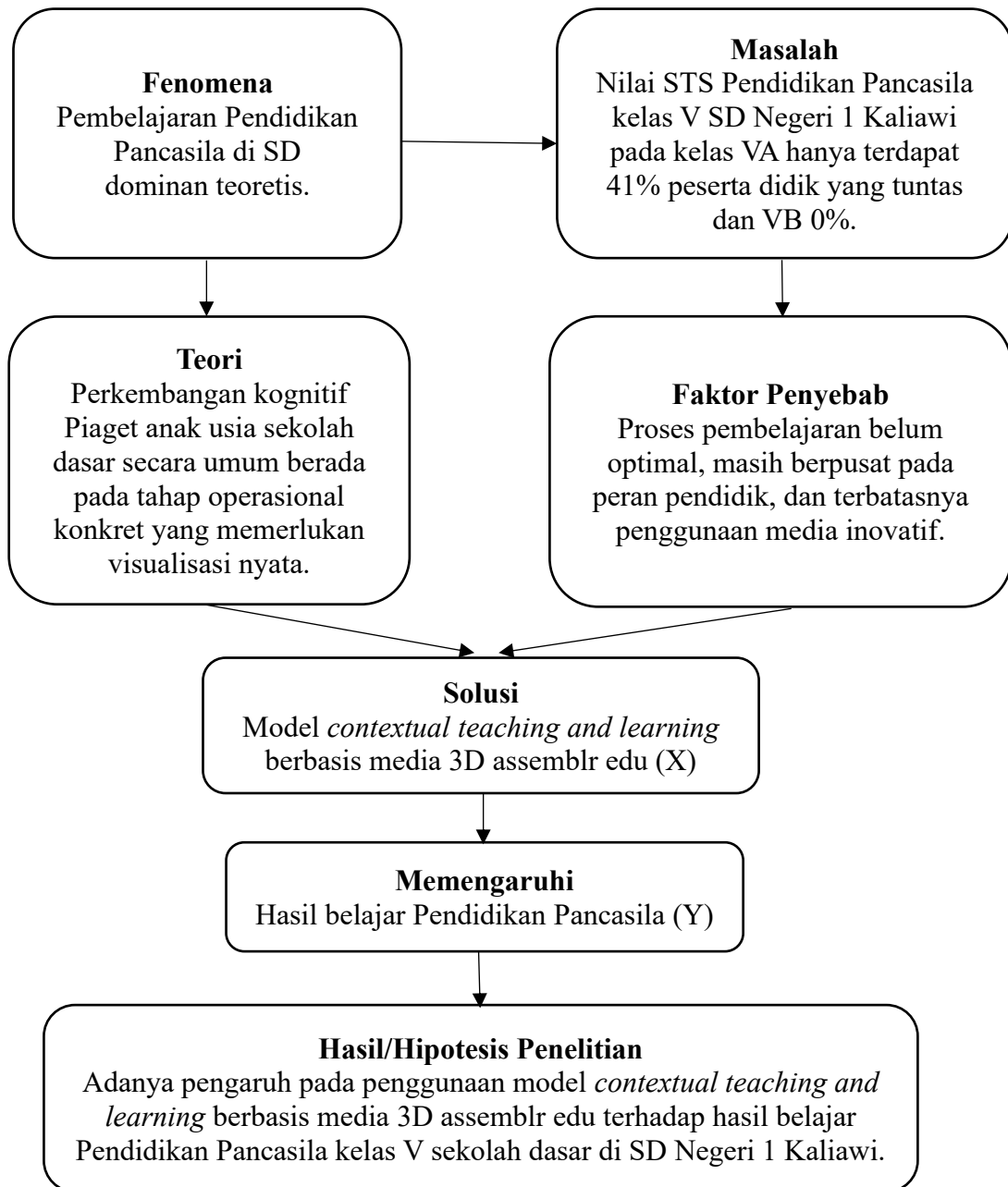
Penelitian berikutnya yaitu mengenai implementasi model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tiga ranah pendidikan yakni kognitif, afektif, dan psikomotor (Anggraini dan Aulia, 2023: 16). Pada ranah kognitif sebagian besar peserta didik mampu menjawab soal dengan nilai kemampuan yang baik. Hasil belajar ranah afektif mampu meningkatkan kepedulian sosial, serta psikomotor dalam bertanya dan berdiskusi. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah model CTL terhadap hasil belajar.

Lebih lanjut penelitian mengenai pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V yang dilakukan di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada hasil belajar peserta didik yang diberikan

perlakuan model CTL dibandingkan dengan menggunakan model konvensional. Terlihat pada nilai *pretest* kelas eksperimen 0,168 menjadi 0,269 pada *posttest* dan *pretest* kelas kontrol 0,099 menjadi 0,106 (Sukron dkk., 2024: 271). Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pengaruh model CTL terhadap hasil belajar.

Penelitian selanjutnya tentang pengaruh animasi 3D dalam assemblr edu terhadap minat belajar peserta didik kelas V materi siklus air di SD Negeri 1 Pakemitan menunjukkan adanya peningkatan pada minat belajar baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Dengan presentasi awal kelas kontrol sebesar 74% dan minat belajar akhir sebesar 84% dengan kelas eksperimen minat belajar awal 69% dan minat belajar akhir 93% (Rahmawati dan Usamah, 2024: 230). Artinya, minat belajar peserta didik menggunakan animasi 3D ini sangat baik. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pengaruh media 3D assemblr edu.

2.7. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Konsep Variabel

2.8. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori, penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu, “adanya pengaruh pada penggunaan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar” khususnya peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Kaliawi.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

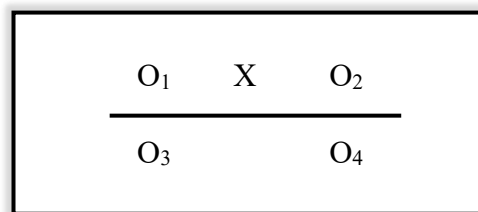
3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang berlandaskan filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data menggunakan penelitian terukur, kemudian menganalisisnya secara kuantitatif/statistik dengan tujuan utama menguji hipotesis yang sudah ditentukan sebelumnya (Sugiyono, 2023: 16). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat dengan cara membandingkan antara kelompok yang mendapatkan perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (kelompok kontrol), atau kondisi subjek sebelum perlakuan dan setelah perlakuan diberikan (Hardani dkk., 2020: 343).

3.1.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimental semu (*quasi eksperimental*). Desain ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara acak (*non random*) (Rukminingsih dkk., 2020: 46). Penelitian dengan *quasi eksperimental* ini dilaksanakan dalam bentuk *nonequivalent control group design* untuk membandingkan perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis media 3D assemblr edu, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan model CTL tanpa media 3D assemblr edu.

Peneliti memberikan materi yang sama terhadap kedua kelompok tersebut dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat pengaruh dari penerapan model CTL berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Rancangan desain penelitian *nonequivalent control group design* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ = Skor awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen.

X = Perlakuan berupa penerapan model CTL berbasis media 3D Assemblr Edu yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

O₂ = Skor akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen.

O₃ = Skor awal (*pretest*) pada kelompok kontrol.

O₄ = Skor akhir (*posttest*) pada kelompok kontrol.

Sumber: Sugiyono, 2023: 120

3.2. Setting Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaliawi.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang dimulai pada bulan November 2025.

3.2.3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 1 Kaliawi.

3.3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Penelitian pendahuluan: melakukan observasi awal di lokasi penelitian untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik, serta kegiatan pembelajaran melalui wawancara dengan kepala sekolah dan pendidik yang dilengkapi dengan dokumentasi.
2. Menentukan sampel penelitian: menetapkan kelas VA dan VB yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan hasil belajar pada ulangan harian Pendidikan Pancasila.
3. Menyiapkan perangkat pembelajaran: menyusun modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol serta menyiapkan instrumen pengukuran hasil. Peneliti juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait sarana dan prasarana yang dibutuhkan saat pelaksanaan penelitian.
4. Uji coba instrumen: melakukan uji coba kelayakan alat pengumpulan data untuk memastikan instrumen tersebut *valid*, *reliable*, dan dapat menghasilkan data yang relevan.
5. Analisis hasil uji coba: menganalisis hasil uji coba instrumen untuk mengetahui keefektifan dan kesesuaian alat ukur yang dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
6. Pelaksanaan pembelajaran: menjalankan pembelajaran dengan menerapkan model CTL berbasis media 3D assemblr edu pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menggunakan model CTL tanpa media 3D assemblr edu. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* dan *posttest*.
7. Menghitung skor tes: menghitung dan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik.
8. Analisis data: menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi penerapan model CTL berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar peserta didik, kemudian menyusun laporan dan menyimpulkan hasil penelitian.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan. Populasi tidak hanya manusia, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Selain jumlah, populasi mencakup semua karakteristik/sifat yang dimiliki obyek atau subyek yang diteliti (Sugiyono, 2023: 126). Sejalan dengan pendapat tersebut, seluruh sumber data yang dapat memberikan informasi berguna untuk masalah penelitian yang sedang dipelajari disebut populasi (Machali, 2021: 67). Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 1 Kaliawi dengan total keseluruhan populasi yaitu 44 peserta didik. Adapun Rincian data populasi pada kelas V di sekolah tersebut sebagai berikut:

Tabel 3. Data Total Keseluruhan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Kaliawi Tahun Pelajaran 2025/2026

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VA	22
2	VB	22
Total keseluruhan peserta didik		44

Sumber: Data sekolah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kaliawi

3.4.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2023: 127). Sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti, dipilih dan dianggap dapat mewakili seluruh populasi disebut sampel (Machali, 2021: 68). Dalam menentukan sampel penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan *nonprobability sampling* (sampel tidak acak) dengan jenis teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah sampel yang penentuannya berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono,

2023: 133). Sejalan dengan pendapat tersebut *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan khusus yang telah ditetapkan, sehingga layak untuk dijadikan sampel (Rangkuti, 2016: 53).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertimbangan kriteria berdasarkan nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas VA dan VB. Kelas dengan rata-rata nilai hasil belajar yang lebih sedikit mencapai KKTP akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas dengan ketercapaian KKTP lebih banyak akan dijadikan sebagai kelas kontrol.

3.5. Variabel Penelitian

3.5.1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel Bebas (*Independent variable*) adalah variabel penyebab yang memengaruhi atau memberikan perubahan pada variabel terikat. Umumnya variabel ini dilambangkan dengan X. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu (X).

3.5.2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel Terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel akibat yang diukur untuk melihat efek dari variabel bebas. Umumnya variabel ini dilambangkan dengan Y. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar (Y).

3.6. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.6.1. Definisi Konseptual

3.6.1.1. Model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Media 3D Assemblr Edu (X)

Model *contextual teaching and learning* atau yang disebut pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Model ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan membangun pemahaman secara mandiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peneliti akan mengintegrasikan model *contextual teaching and learning* dengan media 3D assemblr edu, yaitu *platform* pembelajaran yang memanfaatkan visual interaktif, memungkinkan peserta didik mengeksplorasi materi pelajaran dalam bentuk tiga dimensi. Integrasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan inovatif.

3.6.1.2. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah apa yang didapat peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar tampak pada perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dapat diamati dan diukur melalui berbagai instrumen penilaian. Hasil belajar yang menunjukkan indikator keberhasilan pembelajaran dan menjadi dasar untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan atau diinginkan.

3.6.2. Definisi Operasional

3.6.2.1. Model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Media 3D Assemblr Edu (X)

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis media 3D assemblr edu dalam penelitian ini merupakan penerapan pembelajaran kontekstual yang diintegrasikan dengan teknologi visual interaktif tiga dimensi melalui *platform* assemblr edu yang dioperasikan melalui tujuh langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Pendidik membuka kelas dan menyampaikan pokok materi dengan menampilkan media 3D assemblr edu sebagai stimulus awal.
2. Pendidik menjelaskan materi pembelajaran melalui media 3D di assemblr edu.
3. Menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik melalui diskusi dan eksplorasi objek 3D.
4. Peserta didik memilih topik untuk dieksplorasi secara berkelompok berdasarkan media 3D assemblr edu untuk dianalisis dan didiskusikan.
5. Membuat laporan tertulis berdasarkan hasil eksplorasi dan pemahaman dari interaksi dengan media 3D assemblr edu.
6. Saling memberi tanggapan antar peserta didik melalui presentasi hasil kerja menggunakan tampilan media 3D assemblr edu.
7. *Riview* dan menyimpulkan materi sebelum kelas ditutup dengan menampilkan kembali media 3D assemblr edu.

3.6.2.2. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar yang diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V pada ranah kognitif dan afektif. Ranah kognitif diukur sebagai peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila melalui perbandingan skor *pretest* dan *postets* menggunakan 25 soal pilihan ganda pada kelas eksperimen dan kontrol. Ranah afektif diukur melalui lembar observasi dengan skala penilaian. Hasil penilaian observasi kemudian dianalisis berdasarkan skor rata-rata penilaian untuk mengetahui ketercapaian aspek non-kognitif peserta didik selama perlakuan.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

3.7.1. Teknik Tes

Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tes merupakan alat ukur yang menyajikan pertanyaan dengan jawaban benar atau salah, digunakan untuk menilai sejauh mana pemahaman seseorang (Sihotang, 2023: 105). Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini berupa skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung, yaitu dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest* berupa tes tertulis 25 soal pilihan ganda.

3.7.2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan proses mengamati dan mencatat terhadap fakta-fakta yang diperlukan oleh peneliti (Abubakar, 2021: 90). Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengamati langsung aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Pengamatan

berupa penerapan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta penerapan nilai-nilai sikap peserta didik.

3.8. Instrumen Penelitian

3.8.1. Jenis Instrumen

3.8.1.1. Instrumen Tes

Penelitian ini menggunakan Instrumen tes. Tes pada dasarnya merupakan sebuah alat yang terdiri dari kumpulan tugas atau soal yang harus diselesaikan oleh peserta didik, dengan tujuan untuk mengukur aspek tertentu dari perilaku atau kemampuan mereka (Bhakti dkk., 2022: 145). Bentuk Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes pilihan ganda berjumlah 25 soal C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), dan C4 (Menganalisis) untuk mengukur kemampuan peserta didik pada ranah kognitif.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif

Materi Pokok	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Nomor Soal
	1. Peserta didik dapat memahami tentang keragaman budaya di Indonesia.	Mengidentifikasi suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, dan alar musik tradisional di Indonesia. C1	4 dan 16.
	2. Peserta didik mampu mengenal suku, pakaian adat, rumah adat,		

Materi Pokok	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Nomor Soal
Bab 3 Keragaman Budaya Indonesiaku Topik A. Budaya Daerah Indonesia	3. Peserta didik dapat mengetahui bentuk menghargai keragaman budaya sebagai bagian dari kekayaan nasional indonesia.	Memahami makna keragaman budaya serta pentingnya sikap saling menghargai dalam kehidupan bermasyarakat. C2	1, 2, 5, 7, 8, 10, 16, 22, 23, dan 25.
		Mengaplikasikan nilai-nilai pancasila dalam menentukan sikap dan tindakan yang tepat terkait keragaman suku dan budaya di lingkungan sekolah dan masyarakat. C3	3, 6, 9, 11, 12, 15, 18, 19, 20, 21, dan 24.
		Menganalisis keragaman suku, pakaian adat, rumah adat, dan alat musik tradisional serta faktor penyebab dan perannya dalam kehidupan berbangsa. C4	14, 13, dan 17.
Jumlah soal			25

(Analisis Peneliti didukung oleh pendapat Khotimah dan Hidayat, 2023: 145)

3.8.1.2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang berfungsi untuk mengamati dan menilai proses pembelajaran berdasarkan tahapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis media 3D assemblr edu dan mengamati aspek sikap peserta didik yang tampak selama kegiatan belajar berlangsung.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Peserta Didik dalam Keterlaksanaan Model CTL Berbasis Media 3D Assemblr Edu

Langkah-langkah	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian
1. Pendidik membuka kelas dan menyampaikan pokok materi dengan menampilkan media 3D Assemblr edu sebagai stimulus awal.	Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap visualisasi 3D yang ditampilkan.	Rubrik
2. Pendidik menjelaskan materi pembelajaran melalui media 3D di assemblr edu.	Peserta didik memahami konsep materi.	Rubrik
3. Menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik melalui diskusi dan eksplorasi objek 3D.	Kemampuan peserta didik mengaitkan dengan pengalaman sehari-hari melalui eksplorasi melalui objek-objek 3D dengan adanya fitur memutar, memperbesar, dan menganalisis detail.	Rubrik
4. Peserta didik memilih topik yang dieksplorasi secara berkelompok berdasarkan media 3D assemblr edu untuk dianalisis dan didiskusikan.	Adanya interaksi dalam diskusi kelompok untuk saling bekerja sama dan berbagi pengetahuan.	Rubrik
5. Membuat laporan tertulis berdasarkan hasil eksplorasi dan	Kemampuan peserta didik menyusun hasil	Rubrik

Langkah-langkah	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian
pemahaman dari interaksi dengan media 3D assemblr edu.	pengamatan dan analisisnya.	
6. Saling memberi tanggapan antar peserta didik melalui presentasi hasil kerja menggunakan tampilan media 3D assemblr edu.	Kemampuan peserta didik berkomunikasi dan memanfaatkan tampilan 3D dalam mempresentasikan ide.	Rubrik
7. <i>Riview</i> dan menyimpulkan materi sebelum kelas ditutup dengan menampilkan kembali media 3D assemblr edu.	Kemampuan peserta didik untuk merenungi pemahaman yang diperoleh selama proses pembelajaran.	Rubrik

(Analisis peneliti didukung oleh pendapat Simeru dkk., 2023: 90)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dalam Keterlaksanaan Model CTL Berbasis Media 3D Assemblr Edu

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup Baik)	1 (Kurang Baik)
Respon awal	Menunjukkan rasa ingin tahu tinggi dan memberi komentar atau pertanyaan spontan.	Memperhatikan dengan antusias dan menanggapi pertanyaan pendidik.	Memperhatikan tetapi sesekali tidak fokus.	Tidak memperhatikan dan tampak tidak tertarik.
Memahami konsep materi	Menunjukkan pemahaman yang baik dan dapat menjelaskan keterkaitan dengan materi pelajaran.	Memahami sebagian materi dan mampu menghubungkan dengan materi meskipun belum optimal.	Memahami materi secara umum tetapi belum menjelaskan keterkaitan dengan materi.	Tidak menunjukkan pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup Baik)	1 (Kurang Baik)
Eksplorasi materi	Sangat aktif mengeksplorasi dan mampu mengaitkan dengan konteks nyata.	Aktif mengeksplorasi objek 3D untuk menemukan pengetahuan baru.	Eksplorasi hanya mengikuti instruksi.	Tidak terlibat dalam eksplorasi objek 3D.
Kerja Kelompok	Semangat memimpin dan mendukung kerja tim.	Aktif berdiskusi dan berbagi pendapat.	Bekerja sama tetapi pasif.	Tidak mau bekerja sama.
Menyusun hasil pengamatan	Menyusun laporan lengkap, runtut, dan menunjukkan pemahaman mendalam terhadap hasil eksplorasi.	Menyusun laporan dengan isi cukup lengkap dan pemahaman yang baik.	Menyusun laporan dengan isi kurang lengkap dan pemahaman terbatas.	Tidak menyusun laporan atau isi laporan tidak sesuai dengan hasil eksplorasi.
Memberi tanggapan	Sangat aktif mempresentasikan hasil kelompok, menjelaskan dengan jelas, dan memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.	Aktif presentasi dan memberi satu tanggapan atau pertanyaan relevan.	Melakukan presentasi singkat dan tidak menanggapi kelompok lain.	Tidak berpartisipasi dalam presentasi maupun tanggapan.
Refleksi	Mengungkapkan pemahaman secara runtut dan mendalam.	Mengungkapkan pemahaman dengan cukup jelas.	Mengungkapkan pemahaman tetapi masih kurang jelas.	Tidak mampu mengungkapkan pemahaman.

(Analisis Peneliti)

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Observasi Ranah Afektif

Indikator Perilaku yang Diamati	Nilai Pancasila yang Relevan	Kriteria Penilaian
Menunjukkan perhatian dan minat terhadap kegiatan pembelajaran. Penerimaan	Sila ke-2	Rubrik
Kesiapan dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sambutan	Sila ke-5	Rubrik
Menghargai dan bangga terhadap keragaman budaya Indonesia. Apresiasi (Sikap menghargai)	Sila ke-4	Rubrik
Menunjukkan pemahaman nilai menghargai perbedaan melalui sikap dan ucapan. Internalisasi (Pendalaman)	Sila ke-1	Rubrik
Menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai menghargai keragaman budaya secara konsisten. Karakterisasi (Penghayatan)	Sila ke-3	Rubrik

(Analisis Peneliti didukung oleh pendapat Khotimah dan Hidayat, 2023: 145)

Tabel 8. Rubrik Penilaian Ranah Afektif Peserta Didik

Aspek Sikap	Kriteria			
	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup Baik)	1 (Kurang Baik)
Penerimaan	Antusias mengikuti kegiatan sejak awal, fokus memperhatikan penjelasan dan menunjukkan ketertarikan tinggi.	Cukup fokus dan memperhatikan sebagian besar kegiatan pembelajaran.	Hanya sesekali menunjukkan perhatian, mudah teralihkan, namun masih menyelesaikan tugas	Tidak menunjukkan perhatian atau ketertarikan terhadap kegiatan.
Sambutan	Aktif terlibat dalam kegiatan, mau mencoba dan bekerja	Terlibat dalam kegiatan dengan sedikit dorongan	Terlibat hanya saat diminta oleh pendidik.	Tidak menunjukkan keinginan untuk berpartisipasi.

Aspek Sikap	Kriteria			
	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup Baik)	1 (Kurang Baik)
	sama tanpa diminta.	dari pendidik.		
Apresiasi (Sikap menghargai)	Secara konsisten menunjukkan rasa bangga terhadap keragaman budaya dengan menghargai hasil presentasi kelompok lain, perhatian penuh, dan tidak mencela.	Menunjukkan rasa hormat terhadap budaya lain dengan tidak menunjukk an sikap acuh saat keragaman budaya disajikan, terkadang perlu diingatkan untuk fokus.	Menunjukkan sikap menghargai hanya saat ada interaksi langsung atau arahan dari pendidik, sesekali acuh terhadap budaya kelompok lain.	Tidak menunjukkan sikap menghargai , bersikap acuh terhadap perbedaan atau membuat gestur dan ucapan negatif (mencela) presentasi budaya kelompok lain.
Internalisasi (Pendalaman)	Selalu mendengarkan dan menerima perbedaan pendapat dengan santun tanpa menyela atau mencela.	Menghargai perbedaan pendapat, meski sesekali masih perlu diingatkan tentang sikap santun.	Menghargai tetapi sering menyela atau menunjukkan ketidaksetujuan secara kurang sopan.	Tidak menghargai , cenderung memaksakan kehendak atau mencela pendapat teman.
Karakterisasi (Penghayatan)	Selalu bersikap menghargai , bekerja sama tanpa membedakan teman, dan menjadi teladan bagi yang lain.	Bersikap menghargai dan bekerja sama dengan baik.	Terkadang menunjukkan sikap kurang menghargai atau memilih teman tertentu.	Tidak menghargai perbedaan dan cenderung bersikap eksklusif.

(Analisis Peneliti)

3.8.2. Uji Coba Instrumen Soal

Uji coba instrumen dilakukan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Segala Mider. Peneliti memilih sekolah tersebut karena tidak dijadikan sampel penelitian. Uji coba ini memberikan gambaran awal mengenai kekuatan dan kelemahan instrumen sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan sebelum instrumen diterapkan pada sampel target yang sesungguhnya.

3.9. Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.9.1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan prosedur pengujian untuk memastikan bahwa suatu instrumen penelitian dapat mengukur secara tepat variabel yang diteliti. Instrumen dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2023: 175). Sebelum melakukan uji coba, peneliti meminta pertimbangan ahli untuk memvalidasi instrumen. Dalam penelitian ini validitas butir soal dihitung dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* 23. Berikut langkah-langkah pengujian validitas menggunakan SPSS:

1. Buka program SPSS, persiapkan data yang akan diuji dalam bentuk *exel* dan *copy* data.
2. Atur format tabel dengan klik “*Variabel View*” yang terletak di pojok kiri bawah.
3. Klik “*Data View*” dan *paste* data yang telah di *copy* dari *exel*, kemudian klik menu “*Analyze*” yang terletak di atas tampilan SPSS, pilih “*Correlate*” kemudian pilih “*Bivariate*”.
4. Pindahkan seluruh butir soal ke kolom “*Variables:*” termasuk skor total, kemudian ceklis *correlation coefficients* “*Pearson*” dan klik “*Ok*” maka akan ditampilkan *output* dari uji validitas.

Hasil perhitungan dibandingkan dengan r_{tabel} *product moment* dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Uji coba instrumen berupa 25 soal pilihan ganda dilakukan kepada 25 orang peserta didik di SD Negeri 1 Segala Mider pada tanggal 29 bulan oktober tahun 2025. Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen terdapat 15 soal valid. Berikut hasil analisis validitas soal pilihan ganda:

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal

No.	Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1.	2,5,7,8,11,14,15,16,17,18,19,20,21,24, dan 25.	Valid	15
2.	1,3,4,6,9,12,13,22, dan 23.	Tidak Valid	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen

Berdasarkan Tabel 9. diperoleh bahwa berdasarkan uji validitas sebanyak 25 soal pilihan ganda terdapat 15 soal yang dinyatakan valid. 15 soal tersebut akan digunakan untuk menguji soal *pretest* dan *posttest* pada sampel yang sesungguhnya. Perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran (halaman 143).

3.9.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan tahapan pengukuran untuk memastikan konsistensi dan stabilitas hasil jika pengukuran dilakukan secara berulang. Suatu penelitian dianggap reliabel apabila menghasilkan data yang konsisten meskipun dilakukan pada waktu yang berbeda. Pada soal yang sudah valid, kemudian dihitung realibilitasnya menggunakan IBM SPSS *Statistics* 23 dengan langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

1. Gunakan data *input* yang sudah valid.
2. Pada data *view* klik menu “*Analyze*” pilih “*Scale*”, kemudian klik “*Reliability Analysis*” dan pindahkan butir soal ke kolom “*Items*” kecuali skor total.
3. Klik “*Statistics*”, ceklis *descriptives for “Scale if item deleted”* kemudian klik “*Continue*” dan “*Ok*” maka akan ditampilkan *output* dari uji reliabilitas.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{11} > 0,60$ maka reliabilitasnya konsisten atau reliabel dan hasil pengukurannya konsisten.

Jika $r_{11} < 0,60$ maka reliabilitasnya tidak konsisten atau tidak reliabel dan hasil pengukurannya belum konsisten.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen 15 soal pilihan ganda, diperoleh $r_{11} = 0,817$ sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen soal tersebut reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran (halaman 144).

3.9.3. Uji Taraf Kesukaran

Setelah dilakukan uji validitas dan realibilitas instrumen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji taraf kesukaran soal. Uji ini dilakukan untuk mengklasifikasikan soal ke dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Perhitungan taraf kesukaran dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics* 23 dengan langkah-langkah berikut:

1. Gunakan data *input* yang sudah valid dan reliabel.
2. Pada data *view* klik menu “*Analyze*” pilih “*Descriptive Statistics*”, kemudian klik “*Frequencies*” pindahkan butir soal ke kolom “*Variable(s)*” kecuali skor total.

3. Klik “*Statistics*”, ceklis *Central Tendency “Mean”* kemudian klik “*Continue*” dan “*Ok*” maka akan ditampilkan *output* dari uji reliabilitas.

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 – 0,30	Soal Sukar
0,30 – 0,70	Soal Sedang
0,71 – 1,00	Soal Mudah

Sumber: Arikunto, 2018: 235

Berikut adalah hasil analisis taraf kesukaran butir soal tes pilihan ganda:

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran

No.	Nomor Soal	Kriteria Soal	Jumlah Soal
1.	2,5,8,11,15,17,18,19, dan 20, 21, dan 24.	Mudah	11
2.	7,16, dan 25.	Sedang	3
3.	14	Sukar	1

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen

Berdasarkan Tabel 11. di atas, diperoleh bahwa dari hasil uji taraf kesukaran sebanyak 15 soal pilihan ganda maka klasifikasi taraf kesukaran dinyatakan 9 soal dengan kriteria mudah, 3 soal sedang, dan 1 soal sukar. Perhitungan uji taraf kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran (halaman 148).

3.9.4. Uji Daya Pembeda Soal

Setelah melakukan uji taraf kesukaran, langkah berikutnya Adalah menguji daya pembeda soal. Uji daya pembeda soal dilakukan untuk mengukur kemampuan butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang menguasai materi dengan peserta didik yang belum menguasai materi. Perhitungan daya pembeda dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics* 23 dengan langkah-langkah berikut:

1. Gunakan data *input* yang sudah valid dan reliabel.
2. Pada data *view* klik menu “*Analyze*” pilih “*Scale*”, kemudian klik “*Reliability Analysis*” pindahkan butir soal ke kolom “*Items*” kecuali skor total.
3. Klik “*Statistics*”, ceklis *Descriptive for “Item”, “Scale” dan “Scale if item deleted”* kemudian klik “*Continue*” dan “*Ok*” maka akan ditampilkan *output* dari uji daya pembeda soal pada kolom *item total statistics* bagian baris kolom *corrected item total correlation*.

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Tingkat Daya Pembeda	Interpretasi
0,00 – 0,20	Jelek (<i>Poor</i>)
0,21 – 0,40	Cukup (<i>Statistifactory</i>)
0,41 – 0,70	Baik (<i>Good</i>)
0,71 – 1,00	Baik Sekali (<i>Excellent</i>)
Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto, 2018: 242

Berikut adalah hasil analisis daya pembeda soal tes pilihan ganda:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No.	Nomor Soal	Kriteria Soal	Jumlah Soal
1.	5,7,8,11,14,19 dan 25.	Cukup	7
2.	2,15,16,17,18,20,21 dan 24.	Baik	8

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen

Berdasarkan Tabel 13. di atas, diperoleh bahwa dari hasil uji daya pembeda soal sebanyak 15 soal pilihan ganda maka klasifikasi daya pembeda dinyatakan 7 soal dengan kriteria cukup dan 8 soal dengan kriteria baik. Perhitungan uji daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran (halaman 146).

3.10. Teknik Analisis Data

3.10.1. Nilai Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Peneliti menggunakan rekapitulasi dari hasil soal tes untuk mengetahui pencapaian belajar peserta didik ranah kognitif selama kegiatan pembelajaran berjalan dengan menggunakan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu. Nilai hasil belajar setiap individu peserta didik pada ranah kognitif dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

S = Nilai peserta didik.

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar.

N = Skor maksimum ideal tes yang bersangkutan.

(Kunandar, 2013)

3.10.2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik (*Mean*)

Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar peserta didik (*mean*) menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata seluruh peserta didik.

$\sum X$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh.

N = Jumlah peserta didik.

(Arikunto, 2018: 288)

3.10.3. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, serta nilai peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dilakukan menggunakan rumus berikut:

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

Dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 14. Kriteria *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: Sukarelawa., dkk 2024: 10-11

3.10.4. Peningkatan Hasil Belajar Afektif Peserta Didik

Kategori total skor hasil observasi peserta didik ranah afektif digunakan untuk mengetahui peningkatan sikap peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model CTL berbasis media 3D assemblr edu pada kelas eskperimen dan model CTL tanpa media pada kelas kontrol sesuai standar yang tercantum dalam rubrik pada lembar observasi. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar afektif dilihat berdasarkan total skor hasil observasi yang dikelompokkan menjadi beberapa kategori berikut:

Tabel 15. Interpretasi Kategori Hasil Belajar Ranah Afektif

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
5 – 8	Kurang Baik/KB
9 – 12	Cukup Baik/CB
13 – 16	Baik/B
17 – 20	Sangat Baik/SB

(Analisis Peneliti didukung oleh pendapat Sumardi, 2020: 140)

3.10.5. Presentase Keterlaksanaan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Media 3D Assemblr Edu

Persentase pelaksanaan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam penelitian ini digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model CTL berbasis media 3D assemblr edu sesuai standar yang tercantum dalam

rubrik pada lembar observasi. Presentase keterlaksanaan model CTL berbasis media 3D assemblr edu dihitung menggunakan rumus persenan berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul.

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

N = Jumlah aktivitas keseluruhan.

(Arikunto, 2018)

Tabel 16. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran Model CTL Berbasis Media 3D Assemblr Edu

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto, 2018

3.11. Uji Prasyarat Analisis Data

3.11.1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas atau sampel dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan analisis *Saphiro-Wilk* melalui program IBM SPSS *Statistics* 23 dengan langkah-langkah berikut:

1. Buka program SPSS, persiapkan data yang akan diuji dalam bentuk *exel* dan *copy* data.
2. Atur format tabel dengan klik "*Variabel View*" yang terletak di pojok kiri bawah.
3. Klik "*Data View*" dan *paste* data yang telah di *copy* dari *exel*, kemudian klik menu "*Analyze*" yang terletak di atas tampilan SPSS, pilih "*Descriptive Statistics*" dan "*Explore*".

4. Pindahkan data hasil belajar ke kolom "*Dependent List*" dan data kelompok kelas ke kolom "*Factor List*".
5. Klik "*Plots*" kemudian ceklis kolom "*Normality plots with test*", klik "*Continue*" dan "*Ok*" maka akan ditampilkan *output* dari uji normalitas.

Kriteria pengujian apabila:

Nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal dan sebaliknya, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

3.11.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas *varians* dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Perumusan hipotesis ditentukan dalam bentuk kalimat.
2. Melakukan uji homogenitas menggunakan *Levene Test* melalui program IBM SPSS *Statistics* 23 dengan cara memasukan data yang akan di uji ke dalam tabel "*Data View*", atur format tabel dengan klik "*Variable View*" di pojok kiri bawah, klik "*Analyze*" pilih "*Comparer Means*" dan klik "*One-Way ANOVA*", pindahkan data hasil belajar ke kolom "*Dependent List*" dan data kelompok kelas ke kolom "*Factor List*", Klik "*Options*" pilih "*Descriptives*" ceklis "*Homogeneity of Variance Test*" dan pilih "*Levene Test*", klik "*Continue*" dan "*Ok*" maka akan ditampilkan *output* dari uji homogenitas.
3. Kriteria pengujian apabila: Nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian memiliki variansi yang homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian memiliki variansi yang tidak homogen.

3.12. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh atau tidak penggunaan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 1 Kaliawi. Hasil uji hipotesis diinterpretasikan menggunakan uji regresi linier sederhana dan *Independent sample t-test* yaitu sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri Kaliawi Tahun Ajaran 2025/2026.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri 1 Kaliawi Tahun Ajaran 2025/2026.

Peneliti melakukan uji regresi sederhana menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 23 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS, siapkan data yang akan diuji dalam bentuk *exel* dan *copy* data.
2. Atur format tabel dengan klik “Variabel *View*” yang terletak di pojok kiri bawah.
3. Klik “Data *View*” dan *paste* data yang telah di *copy* dari *exel*, kemudian klik menu “*Analyze*” pilih “*Regression*” dan “*Linear*”.
4. Masukkan data variabel *dependent* (Y) dan variabel *independent* (X), kemudian klik “*Statistics*” dan ceklis “*Estimate*”, “*Model fit*”, dan “*Descriptives*” klik “*Continue*” dan “*Ok*” kemudian akan ditampilkan output uji regresi linier sederhana.

Selanjutnya peneliti juga melakukan uji *Independent sample t-test* sebagai hasil pendukung menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 23 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS, siapkan data yang akan diuji dalam bentuk *excel* dan *copy* data.
2. Atur format tabel dengan klik "*Variabel View*" yang terletak di pojok kiri bawah.
3. Klik "*Data View*" dan *paste* data yang telah di *copy* dari *excel*, kemudian klik menu "*Analyze*" pilih "*Compare Means*" dan "*Independent Sample T Test*".
4. Pindahkan data hasil belajar ke kolom "*Test Variable(s):*" dan data kelompok kelas ke kolom "*Grouping Variable:*".
5. Klik "*Define Groups*" lalu isi sesuai data, kemudian klik "*Continue*" dan "*Ok*" maka akan ditampilkan *output* uji *independent sample t-test*.

Kriteria uji yaitu:

Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak artinya berpengaruh.

Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima artinya tidak berpengaruh.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan model *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SD negeri 1 Kaliawi Tahun Ajaran 2025/2026.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka dapat diajukan beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

5.2.1. Peserta Didik

Model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu diharapkan dapat menjadi alternatif sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan berbagai jenis media secara optimal.

5.2.2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu sebagai variasi model dan media pada proses pembelajaran.

5.2.3. Kepala Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung dan menyediakan fasilitas kepada pendidik untuk penggunaan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu sebagai variasi pembelajaran inovatif dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

5.2.4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian sebagai referensi dan sumber informasi mengenai penggunaan model *contextual teaching and learning* berbasis media 3D assemblr edu terhadap hasil belajar peserta didik. Diharapkan juga bisa memperluas penggunaan model dan media dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Apriyanto, Patahuddin, A., Janah, R., Dia, E. E., Retnoningsih, M. P., Wiradika, I. N. I., dan Setyaningrum, V. 2024. *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Sonpedia Publishing.
- Abubakar, R. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Agista, N. E., dan Tirtoni, F. 2024. Analisis Indikator Nilai Karakter Pancasila dalam Buku Pendidikan Pancasila Kelas IV pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda*, 6(2), 274-282. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1841>
- Ahyar, D. B., Prihatsari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., dan Yuniansyah. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Tengah: Pradina Pustaka.
- Alwis, D. A. Y., Turrohma, M., dan Fadriati, F. 2024. Hakikat Belajar dan Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3707–3715. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1403>
- Amin, dan Sumendap, L. Y. S. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Anggraini, K. C. S., dan Aulia, I. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 13–24. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4138>
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., dan Alkharimah, A. 2024. Pengembangan Media Video Pembelajaran berbantu Aplikasi Assemblr Edu Materi Indonesia Kaya Budaya pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 186–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17763>
- Anjela, A., Astuti, N., dan Rohman, F. 2024. Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan Media Flipbook terhadap Kemampuan Berpikir Kritis PPKn Peserta Didik Sekolah Dasar. *Elementaris: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 92–104.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33474/elementeris.v6i2.21984>
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, M., Suprayogi, M. N., Siregar, N. R., Maysara, Syuhud, Bahri, S., Chodijah, S., Napitupulu, M. H., Saswati, R., dan Sitorus, N. 2025. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, Lubis, L. H., Kalbi, Yulianti, R., Mukarramah, Mardin, H., Ibrahim, M. B., Fatih, T. A., Holifah, L., dan Diana, P. Z. 2023. *Evaluasi Hasil Belajar*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Astuti, R., dan Najuba, N. 2024. Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1–7.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3141>
- Atmojo, I. R. W., Muzzazinah, M., Ekawati, E. Y., Triastuti, R., Isnantyo, F. D., Sukarno, S., dan Ramadian, R. K. 2025. Pelatihan Implementasi Pendekatan Pembelajaran Deep Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SD di Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 6(1), 123.
<https://doi.org/10.33394/jpu.v6i1.14507>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2024. *Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Bastian, A., dan Reswita. 2022. *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adamu Abimata.
- Bhakti, Y. B., Awaludin, A. A. R., Zakwandi, R., Astuti, I. A. D., Mariasih, Dewi, S., Fitriani, A., Okyranida, I. Y., Haryadi, D., dan Gumilar, E. B. 2022. *Evaluasi Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Choirunnisa, H. A., dan Mufidah, E. 2023. Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI Ihyaul Ulum Ngambeg-Lamongan. *Media Komunikasi Hasil Penelitian*

- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 162–171.
<https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Chusni, M., dan Malik, A. 2018. Pengantar Statistika Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Damayanti, L. S. A. D., dan Putra, G. M. C. 2024. Development of Augmented Reality Media Based on Assemblr Edu to Enhance the Learning Outcomes. *Reseach and Development in Education (RaDEn)*, 2(4), 924–939.
<https://doi.org/10.22219/raden.v4i2>
- Machali, I. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga
- Fitriannor, Salim, A., dan Utama, A. H. 2024. Pemanfaatan Assemblr Edu sebagai Media Augmented Reality untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri. *JIIP (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 7(8), 8935–8943. <http://Jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Harahap, E. H. 2021. Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Tiga Dimensi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 829–835. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.434>
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., dan Auliya, N. H. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Haryanto, S. 2021. *Dasar-Dasar Konstruktivisme Teori, Implementasi, dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Malang: CV. Seribu Bintang.
- Hasan, M., Tabroni, I., Ramadhani, M., Dahliana, B., Arisah, N., Trisnawati, S. N. I., Rissa, M., Supatminingsih, T., Sudirman, Khasanah, U., Bara, A. B., Machsun, M., Priartini, N., Trustisari, H., Assang, M., Inanna, dan Tannarong, Y. 2023. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hendracipta, N. 2021. *Model Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multi Kreasi Press.
- Hidayat, W., dan Putro, K. Z. 2024. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 79–90.
<https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.102>
- Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah Repblubika Indonesia. 2025. *Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen

Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

- Khotimah, H., dan Hidayat, N. 2023. *Evaluasi Pembelajaran Konsep, Model, dan Pengembangan Tes Hasil Belajar*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mahmud, dan Dewi, F. R. 2024. *Belajar Pembelajaran Membangun Pembelajaran Efektif dan Efisien*. Mojokerto: Yayasan Darul Falah.
- Mazrur. 2021. *Contextual Teaching and Learning dan Gaya Belajar*. Bekasi: CV. Media Edukasi Indonesia.
- Musyawir, Ansori, S., Irani, U., Mera, K. D., Surwuy, G. S., Nurul Hidayah, S., Sihotang, C., Massang, B., Puspitasari, T., Magfirah, I., Agung, A. S., dan Elvianasti, M. 2022. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Muthmainnah, Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifai, A., Syamsiara, N., Awaru, O. T., dan Syamsuddin, N. 2022. *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mutiara, Karlina, N., Rahmah, L., Lusiana, Nurnabila, Ramadhan, S., dan Nurdiniawati. 2024. Pemanfaatan Alat Peraga Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu bagi Anak Spirit nabawiyah Comuniti (SNC). *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 28–35.
<https://doi.org/10.52266/taroa.v2i2.1120>
- Najib, M. 2023. The Effect of Contextual Teaching and Learning (CTL) Model on Civics Learning Outcomes of Elementary School Students. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 4(1), 41–54.
<https://doi.org/10.35719/educare.v4i1.198>
- Nasution, A. F., dan Yusnaldi, E. 2024. Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Sikap Sosial Peserta Didik di Kelas IV MIS Mutiara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2937–2950.
<https://doi.org/10.58230/27454312.934>
- Ngadiyo. 2023. Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Pendidikan Akhlak Era Distribusi. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 655–662.
<https://doi.org/10.51468/jpi.v3i1.56>

- Nugrohadhi, S., dan Anwar, M. T. 2022. Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 77–80.
<https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Nurhidayah, N., Hardika, Hotifah, Y., Susilawati, S. Y., dan Gunawan, I. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Universitas Negeri Malang.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., dan Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Parsa, I. M. 2017. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Kupang: CV. Rasi Terbit.
- Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., dan Listantia, N. 2022. *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha.
- Rahman, A. A., dan Nasryah, C. E. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmat, P. S. 2021. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Rahmawati, S., dan Usamah, A. 2024. Pengaruh Animasi 3D dalam Assembler Edu terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Materi Siklus Air di SDN 1 Pakemitan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 2548–6950.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.17225>
- Ramli, Z. J., Sukitman, T., dan Zainuddin. 2025. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Website 3D Assembler Edu pada Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPAS Kelas 6 di SDN Bunder 2. *Journal Education and Counseling*. 5(1), 699-709. <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i1.6235>
- Rangkuti, N. R. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Rohmatulloh, G., Siregar, N. F., dan Widodo, R. A. 2022. Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(4), 139–146.
<https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19114>
- Rukminingsih, Adnan, G., dan Latief, M. A. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Saleh, M. S., Syafruddin, Saleh, M. S., dan Sahabuddin, I. A. 2023. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.

- Saputra, D., Wargadinata, W., dan Fikri, S. 2025. Studi Pustaka tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 399–408. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27026>
- Sholikha, L. R. N., Pratomo, W., Nadziroh, & Chairiyah. 2025. Peran Guru dalam Menanamkan Karakter Cinta Damai pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Karanganyar Gunungkidul Yogyakarta. *Jurnal PEKAN*, 10(1), 75–82. <https://doi.org/10.31932/jpk.v10i1.4715>
- Sihotang, H. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UKI Press.
- Simeru, A., Natusion, T., Siswati, S., Karsiwan, W., Suyani, K., Mulya, R., Friadi, J., dan Nelmira, W. 2023. *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Solichin, M. M. 2021. *Paradigma Konstruktivisme dalam Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Duta Media Publishing.
- Sudirman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, K. S., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisy, Safitri, P. T., Silka, Lisnasari, S. F., Amaliah, R., Taubah, R., Agetania, N. L. P. T., dan Marlinda, N. L. P. M. M. 2023. *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia.
- Sudirman P, Burhanuddin, dan Fitriani. 2024. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A., dan Sopandi, W. 2023. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Implementasi*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukarelawa, I., Indriatno, T. S., dan Ayu, S. M. 2024. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Sukron, M., Subhan, M., dan Pebriyani, D. 2024. Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 2548–6950.
- Sumardi. 2020. *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Supriyatna, A., dan Asriani, E. 2019. *Cara Mudah Merumuskan Indikator Pembelajaran*. Serang: Pustaka Bina Putera.

- Tyasmaning, E. 2022. *Model dan Metode Pembelajaran*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Ummah, N., Rondli, W. S., dan Riswari, L. A. 2025. Penerapan Model NHT berbantuan Media Meja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 159–168. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v5i1.75957>
- Utami, N. made S., dan Astawan, G. I. 2020. Meta-Analisis Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JP2*, 3(3), 416–427. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i3.27030>
- Utaminingsih, S., dan Shufa, N. K. F. 2019. *Model & Panduan Model Contextual Teaching and Learning*. FKIP Universitas Muria Kudus (UMK).
- Vathatuljanah, N., Firmansyah, A., Muchdar, Gagaramusu, Y. Bin. M., dan Pratama, R. A. 2025. Penerapan Model Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kewarganegaraan. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 269–281. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.890>
- Wardana, dan Djamaluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran, dan Prestasi Belajar*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Widiyono, Y., Basuki, dan Purwanto, J. 2025. *Inovasi Strategi Pembelajaran*. Medan: PT Media Penerbit Indonesia.
- Wilis, W., Ramadhani, C. F., Asrianti, G. N., Wati, L. Z., dan Marhadi, H. 2024. Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Aspek Kognitif di SDN 147 Pekanbaru. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1004–1013. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3519>
- Yanti, R. D., Hamdani, dan Halidjah, S. 2023. Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Kota. *Communnity Development Journal*, 4(6), 11399–11405. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.22397>
- Zulfa, F. N., Shaleh, dan Hidayati, F. H. 2023. Urgensi Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2516–2525. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2214>