

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* DIGITAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**AYU SEPTIANA
NPM 2213053205**



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

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

AYU SEPTIANA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *pop-up book* digital terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *non-equivalent control group design*. Populasi berjumlah 69 orang peserta didik, dan sampel yang digunakan 46 orang peserta didik. Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket dan lembar observasi. Hasil penelitian dengan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana menyatakan perolehan nilai signifikansi $< 0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian, diketahui terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *pop-up book* digital terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.

Kata kunci: motivasi belajar, pendidikan pancasila, *pop-up book* digital.

ABSTRACT

THE EFFECT OF DIGITAL POP-UP BOOK LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN PANCASILA EDUCATION SUBJECT IN FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

By

AYU SEPTIANA

The problem in this study was the low learning motivation of students in the Pancasila Education subject in fourth grade elementary school. The purpose of this study was to determine the effect of using digital pop-up book media on students' learning motivation in the Pancasila Education subject in fourth grade elementary school. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The population consisted of 69 students, and the sample used was 46 students. The sample was determined using the purposive sampling technique. Data collection used questionnaire instruments and observation sheets. The research results with hypothesis testing using a simple linear regression test showed a significance value of less than $0.001 < 0.05$; thus, H_0 was rejected and H_a was accepted. The research results revealed that there was an effect of using digital pop-up book learning media on students' learning motivation in the Pancasila Education subject in fourth grade at SD Negeri 11 Metro Pusat.

Keywords: digital pop-up book, learning motivation, pancasila education.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* DIGITAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

AYU SEPTIANA

Skripsi

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

Pada

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



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

Judul skripsi

: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
POP-UP BOOK DIGITAL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama mahasiswa

: **Ayu Septiana**

No. Pokok Mahasiswa

: **2213053205**

Program Studi

: **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP 198707092025212049

Dosen Pembimbing II

Siti Nurjanah, M.Pd.
NIP 199309172024062002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

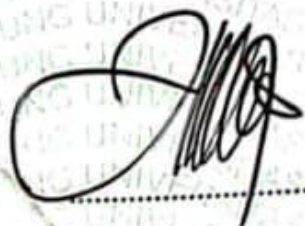
Ketua

: **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**



Sekretaris

: **Siti Nurjanah, M.Pd.**



Penguji Utama

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



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: **Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Februari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Septiana
NPM : 2213053205
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar" tersebut 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, 26 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan



Ayu Septiana
NPM 2213053205

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ayu Septiana, lahirkan di Pedamaran Oki pada tanggal 2 September 2003. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Hamka Joni dan Ibu Rumaini.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Pekon Paku lulus pada tahun 2016
2. SMP Islam Nazhirah lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 2 Bandar Lampung lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu Forkom PGSD tahun 2022 sebagai anggota Divisi Minat Bakat. Tahun 2024, peneliti melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 7 Batu Putih, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Pada Tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Margo Mulyo, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS: Al-Baqarah: 286)

“Perjalanan seribu langkah selalu dimulai dari satu langkah kecil. Jangan takut bergerak, karena setiap langkah membawamu lebih dekat pada tujuan”

-Lao Tzu-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrohim...

Alhamdulillah, alhamdulillah, alhamdulillahirabbil alamin...

Sujud Syukur ku sembahkan kepada Allah SWT yang Maha Agung, Maha Tinggi, Maha Adil dan Maha Penyayang, atas takdir-Mu telah Kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku. Kupersembahkan karya kecil ini untuk orang yang kukasihi dan kusayangi.

Ibu Tercinta

Terima kasih ku ucapkan kepada ibu Romaini tercinta, yang telah menjadi ibu sekaligus ayah bagiku. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepadaku, mengusahakan segala kebutuhanku, mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan dan mendoakan dalam keadaan apapun agar aku mampu bertahan untuk melangkah setapak demi setapak dalam meraih mimpiku dimasa depan. Terima kasih untuk selalu berada disisiku dan menjadi alasan dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Kakak-kakakku Tersayang

Kepada kedua kakak ku Rafi Strada dan Indah Lavenia yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, do'a, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga peneliti selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil' alamin, puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, Pembimbing Akademik sekaligus Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, serta kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Ketua Penguji yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Siti Nurjanah, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, saran, dan juga semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Hariyanto, S.Pd., M.Div., Alif Luthvi Azizah, M.Pd., dan Siti Nuraini, M.Pd. selaku dosen validator yang telah memberikan bantuan dan masukan dalam proses validasi instrumen penelitian.
8. Dosen dan tenaga kependidikan S1-PGSD Universitas Lampung.
9. Kepala Sekolah, Pendidik, dan Peserta didik SD Negeri 11 Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 11 Metro Pusat.
10. Kepala Sekolah, Pendidik, dan Peserta didik SD Negeri 1 Metro Pusat yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 1 Metro Pusat.
11. Seluruh keluarga besar yang tidak pernah hentinya selama ini memberikan semangat, do'a, dorongan, nasehat dan motivasi untuk peneliti.
12. Sahabat terbaik Annisya Anggreiny, yang selalu hadir dan membantu dalam setiap proses penyusunan skripsi ini, terima kasih atas dukungan, perhatian, dan kebersamaan yang diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Sahabat seperjuangan (Petal Patrol) Annisya, Sarah, Vita, Zakia, Nadhoha, Putri, dan Eva terima kasih atas semua bantuan, dukungan, kepercayaan, serta penguat peneliti selama proses pendidikan yang ditempuh.
14. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2022 terutama kelas C, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.

Metro, 26 Februari 2026
Peneliti,



Ayu Septiana
NPM 2213053205

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
--------------------	-----

DAFTAR GAMBAR.....	viii
--------------------	------

I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Motivasi Belajar.....	10
1. Pengertian Motivasi Belajar	10
2. Indikator Motivasi Belajar	11
3. Jenis Motivasi Belajar	13
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	14
B. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	18
C. Media <i>Pop-Up Book</i> Digital	21
1. Pengertian Media <i>Pop-Up Book</i> Digital.....	21
2. Manfaat Media <i>Pop-Up Book</i> Digital	22
3. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Pop-Up Book</i> Digital	24
4. Langkah Pembuatan Media <i>Pop-Up Book</i> Digital.....	26
5. Langkah Penggunaan Media <i>Pop-Up Book</i> Digital	29
6. Kesesuaian <i>Pop-Up Book</i> Digital dalam Pembelajaran	30
D. Belajar dan Pembelajaran	32
1. Pengertian Belajar	32
2. Teori Belajar.....	33
3. Prinsip-Prinsip Belajar	36
4. Pengertian Pembelajaran	39
5. Komponen-Komponen Pembelajaran	41
E. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	44
1. Definisi Pendidikan Pancasila.....	44
2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar.....	45
3. Karakteristik Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar.....	46
4. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Pendidikan Pancasila	47

F. Penelitian Relevan	48
G. Kerangka Pikir	50
H. Hipotesis	51
III. METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	52
1. Jenis Penelitian.....	52
2. Desain Penelitian.....	52
B. Setting Penelitian	53
1. Tempat Penelitian.....	53
2. Waktu Penelitian	53
3. Subjek Penelitian.....	53
C. Prosedur Penelitian	53
1. Tahap Persiapan Penelitian	53
2. Tahap Pelaksanaan	54
3. Tahap Penyelesaian	55
D. Populasi dan Sampel.....	55
1. Populasi	55
2. Sampel.....	56
E. Variabel Penelitian.....	57
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	57
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	57
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	57
1. Definisi Konseptual Variabel.....	57
2. Definisi Operasional Variabel.....	58
G. Teknik Pengumpulan Data.....	59
1. Angket	59
2. Observasi.....	60
H. Instrumen Penilaian	60
1. Lembar Angket.....	61
2. Lembar Observasi	62
2. Lembar Validasi Media Pembelajaran	64
I. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	65
J. Uji Prasyarat Instrumen	66
1. Uji Validitas Instrumen	66
2. Uji Reliabilitas Instrumen	68
K. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	70
L. Uji Prasyarat Analisis Data.....	71
1. Uji Normalitas	71
2. Uji Homogenitas	72
3. Uji Linearitas.....	73
M. Uji N-Gain	74
N. Uji Hipotesis Penelitian	74
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	76
A. Pelaksanaan Penelitian.....	76
1. Pesiapan.....	76
2. Uji Validasi Ahli Media	76

3. Uji Coba Instrumen	77
4. Pelaksanaan	77
B. Hasil Penelitian	78
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	78
2. Analisis Data Penelitian	79
3. Analisis Data Uji <i>N-Gain</i>	87
4. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> Digital	89
5. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	90
C. Pembahasan.....	95
D. Keterbatasan Penelitian.....	101
V. SIMPULAN DAN SARAN	103
A. Simpulan	103
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran	4
2. Populasi pada Kelas IV UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat	56
3. Sampel pada Kelas IV UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat	56
4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	62
5. Skor alternatif jawaban angket motivasi belajar	62
6. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Media Pembelajaran	63
7. Kriteria Penilaian Lembar Observasi	63
8. Kisi-kisi Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media	65
9. Skala Persentase Validasi.....	65
10. Interpretasi Koefisien Korelasi.....	67
11. Hasil Analisis Butir Pernyataan Angket.....	67
12. Interpretasi Koefisien Reliabilitas	69
13. Hasil Uji Reliabilitas Angket	70
14. Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik	71
15. Kategori N-Gain Skor	74
16. Hasil Validasi Penilaian Ahli Media.....	76
17. Rincian pelaksanaan penelitian	78
18. Deskripsi hasil penelitian	79
19. Distribusi frekuensi hasil angket sebelum pembelajaran	80
20. Perbandingan rata-rata persentase angket motivasi belajar sebelum pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	80
21. Distribusi frekuensi hasil angket setelah pembelajaran	83
22. Perbandingan rata-rata persentase angket motivasi belajar setelah pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	84
23. Hasil uji N-Gain motivasi belajar peserta didik	87
24. Peningkatan motivasi belajar pada tiap indikator.....	87
25. Keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran pop-up book digital.....	89

26. Perhitungan Uji Normalitas.....	91
27. Perhitungan Uji Homogenitas	92
28. Perhitungan Uji Linearitas	93
29. Perhitungan Uji Hipotesis dengan regresi linier sederhana.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal PowerPoint	26
2. Tampilan pembuatan background	27
3. Tampilan pembuatan sub judul	27
4. Tampilan menambahkan animasi	27
5. Tampilan menyisipkan audio	28
6. Kode QR media <i>pop-up book</i> digital.....	30
7. Kerangka Pikir	51
8. Nonequivalent Control Group Design.....	53
9. Diagram batang hasil angket motivasi belajar sebelum pembelajaran.....	81
10. Diagram batang hasil angket motivasi belajar setelah pembelajaran	85
11. Diagram batang peningkatan motivasi belajar pada setiap indikator	88
12. Bentuk animasi apresiasi pada soal interaktif	100
13. Kondisi Kelas pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	160
14. Wawancara Bersama Wali Kelas IV A	160
15. Wawancara Bersama Wali Kelas IV B	160
16. Wawancara Bersama Wali Kelas IV C	160
17. Pembagian Angket	160
18. Pengerjaan Angket	160
19. Pertemuan ke-1 (Pembagian angket sebelum pembelajaran).....	160
20. Pertemuan ke-1 (pembelajaran <i>pop-up book</i> digital)	160
21. Pertemuan ke-2 (Literasi sosial).....	161
22. Pertemuan ke-2 (Diskusi kelompok).....	161
23. Pertemuan ke-3 (Mengerjakan soal interaktif).....	161
24. Pertemuan ke-3 (Pengerjaan angket setelah pembelajaran)	161
25. Pertemuan ke-1 (Pengerjaan angket sebelum pembelajaran).....	161
26. Pertemuan ke-1 (pembelajaran menggunakan media canva visual learning).....	161
27. Pertemuan ke-2 (pembelajaran menggunakan media canva visual learning).....	161
28. Pertemuan ke-3 (pembagian angket setelah pembelajaran)	161

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan UPTD SD Negeri 11 Metro.....	111
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan UPTD SD Negeri.....	112
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	113
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	114
5. Surat Izin Penelitian	115
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	116
7. Lembar Validasi Media <i>Pop-Up Book</i> Digital	117
8. Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar.....	117
9. Lembar Validasi Lembar Observasi.....	118
10. Lembar Validasi Modul Ajar	118
11. Hasil Angket Penelitian Pendahuluan	119
12. Modul Kelas Eksperimen.....	120
13. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	128
14. Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> Digital	136
15. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	138
16. Hasil Pengerjaan LKPD	142
17. Instrument Angket.....	143
18. Lembar Hasil Angket Sebelum Pembelajaran Kelas Eksperimen	144
19. Lembar Hasil Angket Sebelum Pembelajaran Kelas Kontrol	145
20. Lembar Hasil Angket Setelah Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	146
21. Lembar Hasil Angket Setelah Pembelajaran Kelas Kontrol	147
22. Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran	148
23. Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran.....	150
24. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket dengan SPSS.....	152
25. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket dengan SPSS.....	152
26. Tabel Hasil Angket Motivasi Belajar.....	153
27. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian Dengan SPSS	155

28. Perhitungan N-Gain Data Penelitian	156
29. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> Digital	157
30. Hasil Uji Normalitas	158
31. Hasil Uji Homogenitas	159
32. Hasil Uji Linearitas	159
33. Hasil Uji Hipotesis dengan Regresi Linier Sederhana	159
34. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	160
35. Dokumentasi Pembelajaran dengan Media <i>Pop-Up Book</i> Digital	160
36. Dokumentasi Pembelajaran dengan Media Canva Visual Learning	161

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan seseorang. Proses pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap, keterampilan, dan kebiasaan yang akan terus diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, maupun penelitian. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan tidak hanya bersifat formal, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan jati diri manusia. Menurut Furkan (2013: 15), pendidikan merupakan proses yang melibatkan individu, masyarakat, dan komunitas nasional yang berpengaruh secara material maupun spiritual terhadap pembentukan karakter manusia. Pandangan ini selaras dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara yang menegaskan bahwa pendidikan adalah proses membimbing seluruh kekuatan fitrah anak agar mereka dapat mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan setinggi mungkin, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Tujuan pendidikan bukan hanya mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga membentuk manusia berakhlak mulia, berkepribadian utuh, dan memiliki ketahanan moral serta sosial. Karena itu, pendidikan menjadi fondasi utama pembangunan bangsa sekaligus sarana penting menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan zaman.

Sejalan dengan peran penting tersebut, sistem pendidikan di Indonesia disusun untuk tidak hanya mengembangkan kecerdasan intelektual, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan moral yang menjadi ciri khas bangsa. Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam mewujudkan tujuan tersebut. Pelajaran ini menanamkan nilai kebangsaan, moral, dan karakter luhur kepada peserta didik. Sebagai pengajaran dasar negara, norma sosial, dan nilai kehidupan bermasyarakat. Menurut Nurwardani (2016:46), Pendidikan Pancasila membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya serta memiliki sikap menghargai keberagaman, adil, toleran, dan bertanggung jawab. Di tengah arus globalisasi, degradasi moral, dan meningkatnya sikap individualistis, Pendidikan Pancasila menjadi pilar penting dalam memperkuat identitas nasional. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sehingga tercipta generasi yang cerdas secara intelektual, berintegritas, dan berkomitmen terhadap persatuan bangsa.

Berbagai kendala masih dijumpai dalam pelaksanaan Pendidikan Pancasila di sekolah sehingga memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Salah satu masalah yang menonjol adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi ini terlihat dari keterlibatan peserta didik yang pasif dan kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan optimal. Menurut Siregar (2024:2), akhir-akhir ini muncul keprihatinan terkait menurunnya minat dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada kelompok peserta didik usia sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perhatian lebih terhadap upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik agar tujuan pendidikan karakter dan kebangsaan tercapai.

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Mayasari dan Alimuddin (2023:63) Motivasi belajar merupakan faktor

penting yang menentukan sejauh mana peserta didik berpartisipasi aktif, berkonsentrasi, dan berkomitmen untuk memahami materi. Motivasi berperan sebagai pendorong utama agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan akademik sekaligus membentuk karakter dan sikap positif. Menurut Uno (2019:23), motivasi dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik mencakup hasrat dan keinginan untuk berhasil, serta dorongan belajar yang muncul dari dalam diri peserta didik. Faktor ekstrinsik meliputi dukungan lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, dan menarik.

Motivasi belajar merupakan aspek mendasar yang sangat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Menurut Pusparatri (2023:76) rendahnya motivasi sering muncul karena kurangnya pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan gaya belajar peserta didik serta minimnya interaksi dan umpan balik dari pendidik. Kondisi ini berdampak pada keterlibatan peserta didik, sehingga partisipasi dan pemahaman materi menurun. Triana, dkk. (2023:30) juga menyatakan bahwa motivasi belajar pada peserta didik salah satunya juga dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik dapat membangkitkan minat dan motivasi mereka untuk belajar lebih giat. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan peserta didik, tetapi juga pada cara penyampaian dan pemanfaatan media yang tepat. Penggunaan media yang kreatif dan relevan menjadi salah satu kunci untuk membangkitkan minat serta keterlibatan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan tujuan pendidikan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi pada 21–23 Juli 2025 di UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih memerlukan peningkatan dalam hal keterlibatan peserta didik. Selama proses pembelajaran, sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dalam

mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut diduga karena proses penyampaian materi belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga suasana belajar belum optimal.

Wawancara dengan wali kelas IV pada 24 Juli 2025 mendukung hasil observasi tersebut. Berdasarkan keterangan yang diperoleh, tingkat motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh masa transisi dari kelas rendah ke kelas tinggi, di mana peserta didik mulai beradaptasi dengan tuntutan belajar yang lebih kompleks. Materi Pendidikan Pancasila yang cenderung bersifat konseptual juga menuntut strategi pembelajaran yang lebih interaktif agar peserta didik dapat memahami dan mengaitkan nilai-nilai yang diajarkan dengan pengalaman sehari-hari. Penelitian pendahuluan juga dilaksanakan pada 11 Agustus 2025 di kelas IV UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat dan memperoleh data melalui penyebaran angket motivasi belajar yang diadaptasi dari instrumen penelitian Nuraini (2019). Angket diberikan kepada peserta didik kelas IVA, IVB, dan IVC untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil pengolahan data disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

No	Indikator Motivasi Belajar	Kelas		
		IV A	IV B	IV C
1.	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	47%	48%	69%
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	36%	40%	55%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	40%	49%	66%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	40%	40%	60%
5.	Kegiatan yang menarik dalam belajar	33%	34%	52%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	28%	32%	40%
Rata-Rata		37%	40%	57%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian pendahuluan (2025), adaptasi dari instrumen motivasi belajar Nuraini (2019).

Berdasarkan data pada Tabel 1, motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan perbedaan capaian antar kelas. Rata-rata motivasi belajar kelas IV A sebesar 37% dan kelas IV B sebesar 40% berada pada kategori rendah, sedangkan kelas IV C mencapai 57% dengan kategori cukup. Perbedaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas IV C relatif lebih baik dibandingkan kelas IV A dan IV B. Namun demikian, pada ketiga kelas tersebut masih ditemukan indikator dengan persentase di bawah 50% pada beberapa indikator sehingga secara umum motivasi belajar peserta didik belum sepenuhnya optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memutuskan untuk memfokuskan penelitian pada kelas IV. Pemilihan kelas IV didasarkan pada motivasi belajar yang relatif lebih rendah dibanding kelas lain, sehingga intervensi melalui media pembelajaran inovatif diharapkan memberikan dampak lebih signifikan. Selain itu, peserta didik kelas IV berada pada masa transisi dari kelas rendah ke tinggi, sehingga lebih rentan terhadap kebosanan dan kurang fokus, serta kesulitan menyesuaikan diri dengan tuntutan belajar yang lebih kompleks. Kondisi ini menekankan perlunya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar baik dari aspek intrinsik maupun ekstrinsik, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif.

Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan inovatif, sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang tepat diyakini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan mendorong motivasi belajar. Salah satu solusi yang dapat diupayakan adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik anak sekolah dasar. Santosa (2022: 3) menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut pemanfaatan media yang mampu meningkatkan efektivitas sekaligus

keterlibatan peserta didik. Kenyataannya penggunaan media di sekolah dasar masih cenderung terbatas pada bentuk konvensional atau tayangan sederhana, sehingga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran interaktif.

Meskipun integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar, praktik di sekolah dasar pada umumnya masih belum berjalan secara optimal. Pemanfaatan teknologi sering kali terbatas pada penggunaan media sederhana, seperti tayangan presentasi atau gambar statis, sehingga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran interaktif. Permana, dkk. (2024: 21) menyatakan bahwa penguasaan pendidik terhadap pemanfaatan media berbasis teknologi masih rendah, sehingga proses pembelajaran digital belum maksimal. Kondisi ini menegaskan perlunya media yang tidak sekadar memanfaatkan teknologi, tetapi juga dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila secara interaktif, sekaligus membangun motivasi dan pemahaman materi.

Media pembelajaran yang disesuaikan dengan usia dan karakter dunia anak, seperti animasi, tampilan visual yang menarik, dan buku interaktif, terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Mahardika (2021: 276) menjelaskan bahwa media yang dirancang secara menarik dapat mempermudah pemahaman materi karena adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan isi pembelajaran. Demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan besar dalam mendukung tujuan pendidikan, khususnya dalam membangun motivasi belajar sejak dini.

Menurut teori perkembangan kognitif anak oleh Piaget dalam Marinda (2020: 117), anak-anak pada jenjang sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar lebih efektif melalui media visual dan manipulatif yang dapat dilihat maupun diinteraksikan secara nyata. Berdasarkan teori tersebut, media pembelajaran yang mampu

menghadirkan visualisasi menarik dan interaktif sangat sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar. *Pop-up book* adalah model buku yang dapat menyajikan elemen tiga dimensi di dalamnya, menampilkan gerakan dan visualisasi yang menarik ketika dibuka, sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi sekaligus mendorong motivasi belajar.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, konsep *pop-up book* dapat diadaptasi ke dalam format digital. Oleh karena itu, peneliti akan merancang media berupa *pop-up book* dalam format digital, yang bertujuan mempermudah pendidik dan peserta didik dalam penggunaan serta penyajian materi secara menarik. Media ini menggabungkan konsep buku interaktif dengan teknologi digital, sehingga pendidik lebih mudah menyampaikan materi dan peserta didik dapat memahami isi pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media *pop-up book* digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung bersifat teoretis. Menurut Ridwan (2024: 4), media interaktif semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan sekaligus motivasi belajar anak.

Berdasarkan latar belakang yang membahas permasalahan dan solusi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penerapan media *pop-up book* digital menjadi alternatif yang potensial untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan mengusung judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar peserta didik kelas IV SD masih tergolong rendah.
2. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran belum dioptimalkan oleh pendidik.
3. Kondisi pembelajaran yang kurang kondusif dan minimnya lingkungan belajar yang mendukung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan media *pop-up book* digital sebagai variabel bebas (X).
2. Motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar sebagai variabel terikat (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

“Apakah media *pop-up book* digital berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *pop-up book* digital terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat mengenai penggunaan media *pop-up book* digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media *pop-up book* digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Pendidik

Meningkatkan wawasan pendidik dalam menerapkan media *pop-up book* digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila secara maksimal dan sebagai bahan evaluasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh media *pop-up book* digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang memiliki peran penting dalam mendorong individu untuk melakukan kegiatan belajar secara sadar dan berkesinambungan. Motivasi tidak hanya dipahami sebagai keinginan semata, tetapi lebih jauh lagi, merupakan proses internal yang kompleks yang mencakup dorongan, energi, dan arah tujuan yang membimbing seseorang dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Sardiman (2018:75), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan tersebut, serta memberikan arah sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Menurut Lestari (2020:9) motivasi belajar berkaitan erat dengan motif, yaitu dorongan dari dalam atau luar diri yang memengaruhi keinginan seseorang untuk belajar, serta usaha sadar untuk menggerakkan dan mengarahkan perilaku agar mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, menurut Maharani, dkk. (2024:14) motivasi belajar adalah keadaan psikologis yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar dimana motivasi muncul dari dalam diri peserta didik dan berperan sebagai pemicu semangat untuk belajar. Dorongan ini biasanya ditunjukkan melalui berbagai indikator atau unsur yang saling mendukung, dan memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam (internal) maupun luar (eksternal) diri peserta didik yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar untuk mencapai hasil yang optimal. Motivasi tidak hanya berwujud keinginan semata, tetapi juga merupakan proses psikologis yang kompleks yang menentukan sejauh mana peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mencapai perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

2. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar merupakan tanda-tanda atau ciri-ciri yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Uno (2019: 23) Indikator ini mencerminkan sejauh mana peserta didik memiliki dorongan, minat, dan keterlibatan aktif dalam belajar, baik yang berasal dari dalam dirinya maupun dari lingkungan sekitar. Para ahli memiliki pandangan yang berbeda mengenai indikator motivasi belajar, namun pada dasarnya semuanya mengarah pada pengukuran semangat, ketekunan, minat, dan kepuasan peserta didik terhadap proses belajar. Beberapa indikator motivasi belajar yang dinyatakan oleh Uno (2019:23) antara lain sebagai berikut.

- 1) Hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Menurut Sardiman (2018:83) indikator motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin

- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Menurut Nana Sudjana (2017:61) indikator motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran
- 2) Semangat peserta didik untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
- 3) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
- 4) Reaksi yang ditunjukkan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Beberapa ahli memiliki pandangan yang berbeda mengenai indikator motivasi belajar. Sardiman (2018) menekankan pada aspek ketekunan dan keuletan menghadapi tugas, sedangkan Nana Sudjana (2017) lebih menyoroti minat, semangat, dan tanggung jawab peserta didik terhadap proses belajarnya. Seluruh pendapat tersebut mengarah pada pengukuran tingkat semangat, keterlibatan, dan kepuasan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti memilih indikator dari Uno (2019) dalam penelitian ini, indikator ini dipilih karena dinilai lebih komprehensif dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Keenam indikator ini menggambarkan hubungan yang seimbang antara faktor intrinsik dan ekstrinsik. Indikator Uno juga mudah diadaptasikan dalam konteks penggunaan media *pop-up book* digital, karena media ini memiliki potensi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, membuat kegiatan belajar lebih menarik, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, indikator Uno dianggap paling sesuai untuk menilai perubahan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif.

3. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang dapat menentukan intensitas, arah, dan ketekunan seseorang dalam belajar. Dalam psikologi pendidikan, motivasi tidak bersifat tunggal, melainkan memiliki berbagai bentuk berdasarkan sumber yang mendorong munculnya tindakan belajar. Menurut Uno (2019:22) motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, yang masing-masing dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri maupun dari lingkungan luar individu.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan belajar yang berasal dari dalam diri individu tanpa bergantung pada stimulus luar. Peserta didik yang memiliki motivasi jenis ini melakukan kegiatan belajar karena alasan pribadi, seperti ketertarikan pada materi, rasa ingin tahu, atau kepuasan batin ketika berhasil memahami pelajaran. Motivasi intrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar karena motif belajar telah tumbuh secara alami dari dalam diri peserta didik. Motivasi ini umumnya bersifat kuat dan tahan lama karena berkaitan langsung dengan kebutuhan psikologis peserta didik untuk tumbuh dan berkembang.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk belajar yang bersumber dari luar individu. Umumnya, peserta didik belajar karena adanya faktor-faktor seperti keinginan mendapat nilai tinggi, pujian dari pendidik atau orang tua, atau untuk menghindari hukuman.

Motivasi ekstrinsik dipicu oleh pengaruh luar yang memengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, termasuk belajar.

Dalam lingkungan sekolah, bentuk motivasi ini dapat muncul dari gaya mengajar pendidik, sistem evaluasi, serta lingkungan belajar yang mendukung. Walaupun motivasi ini cenderung bersifat situasional dan bisa berubah tergantung pada kondisi eksternal, kehadirannya tetap penting, terutama bagi peserta didik yang belum

mengembangkan dorongan belajar dari dalam dirinya sendiri. Dengan pendekatan yang tepat, motivasi ekstrinsik dapat berperan sebagai jembatan untuk menumbuhkan motivasi intrinsik di kemudian hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua jenis motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik memiliki peran saling melengkapi dalam proses pembelajaran. Motivasi intrinsik merupakan bentuk dorongan yang ideal karena tumbuh dari kesadaran dan keinginan pribadi peserta didik, sedangkan motivasi ekstrinsik berfungsi sebagai penguat awal yang dapat menstimulasi semangat belajar. Pendidikan perlu mengelola keduanya secara seimbang agar peserta didik tidak hanya terdorong oleh faktor luar, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran belajar dirinya sendiri.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Memahami faktor-faktor tersebut penting untuk merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan menjaga keterlibatan peserta didik. Menurut Masitoh (2023:45), faktor-faktor tersebut terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut.

a Faktor Internal

Faktor internal adalah aspek-aspek psikologis dan personal yang berasal dari dalam diri peserta didik. Beberapa faktor internal yang berpengaruh terhadap motivasi belajar antara lain.

1) Cita-Cita dan Aspirasi

Memiliki tujuan atau harapan yang jelas dapat menjadi pendorong kuat bagi peserta didik untuk terus belajar dengan tekun, karena hal tersebut menjadi arah perjuangan yang ingin dicapai.

2) Kemampuan Peserta Didik

Potensi yang dimiliki, baik dalam ranah intelektual maupun keterampilan psikomotor, berperan penting dalam memengaruhi tingkat motivasi belajar.

3) Kondisi Peserta Didik

Potensi yang dimiliki, baik dalam ranah intelektual maupun keterampilan psikomotor, berperan penting dalam memengaruhi tingkat motivasi belajar.

4) Keadaan Psikologis, faktor ini meliputi:

Bakat adalah potensi khusus yang jika diasah akan menjadi keahlian, sedangkan intelegensi merupakan kemampuan otak mengolah informasi dan beradaptasi dengan lingkungan. Sikap positif, persepsi yang baik terhadap manfaat belajar, serta minat tinggi pada mata pelajaran tertentu dapat meningkatkan semangat belajar.

b Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah kondisi-kondisi dari luar diri peserta didik yang memberikan pengaruh terhadap dorongan belajar. Faktor ini mencakup berbagai elemen yang hadir di lingkungan rumah, sekolah, dan sosial.

1) Lingkungan Belajar

Kondisi belajar yang nyaman dan kondusif dapat memperkuat semangat belajar.

2) Lingkungan Sekolah

Interaksi dengan pendidik dan teman sebaya memengaruhi proses pembelajaran.

3) Lingkungan Masyarakat

Kesempatan untuk beraktualisasi diri atau memperoleh pengakuan di masyarakat dapat mendorong motivasi belajar.

4) Lingkungan Keluarga

Hubungan yang harmonis, saling menghargai, dan saling menghormati antar anggota keluarga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

5) Lingkungan Non-Sosial

Meliputi lingkungan alamiah seperti dukungan emosional, kasih sayang, dan kebiasaan positif, serta lingkungan instrumental seperti ketersediaan sarana dan prasarana sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal yang saling memengaruhi. Faktor internal berperan dalam membangun dorongan belajar dari dalam diri peserta didik, seperti cita-cita, minat, dan kemampuan individu. Sementara itu, faktor eksternal berfungsi sebagai penguat atau pemicu yang dapat memperkuat dorongan belajar tersebut melalui dukungan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih menarik, mudah dipahami, serta mampu membangkitkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna. Menurut Hasan, dkk. (2021:10), media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara antara pendidik sebagai penyampai informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi, dengan tujuan untuk merangsang motivasi peserta didik sehingga mereka dapat terlibat secara menyeluruh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Menurut Shoffa, dkk. (2023:6) menekankan bahwa media pembelajaran

merupakan segala bentuk alat atau sarana yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan tujuan membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan emosi peserta didik selama proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Pagarra (2022:6), media pembelajaran terdiri dari dua komponen utama, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang saling melengkapi. *Software* merujuk pada isi atau pesan yang disampaikan melalui media, sedangkan *hardware* adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Sebagai contoh, sebuah model anatomi tubuh manusia bisa disebut media pembelajaran apabila mengandung informasi yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Namun, jika model tersebut tidak memuat informasi atau pesan yang dapat menunjang proses belajar, maka fungsinya hanya sebagai alat peraga semata. Alat peraga merupakan sarana yang digunakan untuk membantu memperjelas penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dan mengurangi terjadinya verbalisme. Sementara itu, alat bantu belajar berfungsi untuk mendukung peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar agar prosesnya menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang luas, tidak hanya sebatas alat bantu fisik dalam proses pembelajaran, tetapi juga harus mengandung pesan atau informasi yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Keberadaan media yang efektif mampu menjembatani komunikasi antara pendidik dan peserta didik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan memadukan unsur perangkat keras dan perangkat lunak, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Memahami berbagai jenis media yang relevan dengan materi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran sendiri dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa kriteria, di antaranya berdasarkan bentuk dan berdasarkan sumbernya. Menurut Prawesti (2024:30), klasifikasi berdasarkan bentuk terbagi menjadi empat jenis, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia.

a Media Audio

Media audio adalah media yang mengandalkan suara sebagai saluran utama penyampaian pesan, seperti rekaman suara, *podcast*, audio book, lagu pendidikan, suara interaktif, radio pendidikan, percakapan, dan efek suara. Media ini efektif untuk melatih keterampilan mendengar, meningkatkan pemahaman verbal, dan dapat digunakan secara fleksibel, termasuk di daerah dengan keterbatasan akses visual.

b Media Visual

Media visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui unsur gambar, grafik, dan representasi visual lainnya. Contohnya meliputi grafik dan diagram, gambar atau foto, video tanpa suara, presentasi visual, aplikasi interaktif, infografik, serta peta atau diagram. Media ini membantu memperjelas konsep, menyajikan data secara ringkas, dan memudahkan pemahaman materi abstrak melalui visualisasi yang konkret.

c Media Audio-Visual

Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap. Bentuknya antara lain video pembelajaran, presentasi multimedia, dan simulasi interaktif yang memungkinkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus memberikan umpan balik langsung.

d Multimedia

Multimedia adalah media yang memanfaatkan berbagai indera dan mengintegrasikan beragam format, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta interaksi langsung. Bentuknya dapat berupa pengalaman langsung di lapangan, permainan, simulasi, *role play*, maupun pembelajaran berbasis komputer dan internet.

Menurut Seels dan Glassgow dalam Prawesti (2024:36), media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu media tradisional dan media elektronik/digital.

a Media Tradisional

Media tradisional mencakup berbagai sarana pembelajaran yang umumnya digunakan sebelum perkembangan teknologi digital.

1) Media Cetak

Materi berbentuk cetakan seperti buku, jurnal, brosur, dan lembar kerja. Menyampaikan informasi melalui teks dan gambar, mudah dibawa, dan digunakan sebagai referensi atau materi bacaan.

2) Media Audio

Rekaman suara, lagu, ceramah, atau *podcast* yang disajikan secara audio. Fokus pada elemen suara, *portable*, dan digunakan untuk pembelajaran pendengaran atau penguatan verbal.

3) Media Visual

Gambar atau grafik seperti poster, peta, diagram, atau foto. Mempermudah pemahaman konsep secara visual dan mendukung presentasi atau ilustrasi.

4) Media Audio-Visual

Menggabungkan suara dan gambar bergerak, contohnya video pembelajaran, film edukatif, atau multimedia. Memberikan pengalaman belajar yang lengkap dan dapat bersifat interaktif.

5) Media Proyeksi

Penggunaan proyektor untuk menampilkan teks, gambar, atau video di layar/permukaan. Memperjelas informasi untuk audiens besar, cocok untuk presentasi atau ceramah umum.

6) Media Papan Tulis

Papan tulis tradisional atau digital digunakan untuk menulis atau menggambar. Informasi disampaikan secara tulisan tangan, dan papan digital memungkinkan interaksi dengan elemen digital.

7) Media Langsung

Interaksi tatap muka antara pendidik dan peserta didik, misal diskusi, tanya jawab, atau praktikum. Memberikan umpan balik langsung dan pengalaman belajar interaktif.

b Media Elektronik dan Digital

Media elektronik dan digital adalah media yang memanfaatkan perangkat elektronik dan teknologi berbasis internet.

1) E-Book (Buku Elektronik)

Buku digital diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet atau komputer. Bisa interaktif dengan penanda halaman atau tautan.

2) Aplikasi Pembelajaran (Learning Apps)

Perangkat lunak yang menyediakan pengalaman belajar interaktif melalui latihan, materi pelajaran, dan permainan edukatif.

3) Video Pembelajaran Online

Konten audio-visual yang dapat diakses melalui platform daring. Menurut Williams (dalam Riyana, 2012), pembelajaran daring mencakup perangkat keras (komputer terhubung) dan perangkat lunak untuk pengiriman/penyimpanan data. Karakteristik: fleksibel dan mudah dibagikan.

4) Simulasi dan Permainan Edukatif

Teknologi yang menyajikan simulasi atau permainan untuk pembelajaran. Interaktif dan memberikan pengalaman praktik.

5) E-Learning (Pembelajaran Elektronik)

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik untuk mengakses materi, latihan, dan komunikasi belajar secara online.

6) Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

Teknologi yang memperkaya pengalaman nyata atau menciptakan lingkungan virtual. Interaktif dan imersif untuk pembelajaran mendalam.

7) Media Sosial Pendidikan

Platform untuk tujuan pembelajaran, misal forum, grup belajar, atau berbagi sumber informasi. Mendukung kolaborasi dan interaksi real-time.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap media memiliki karakteristik, keunggulan, dan keterbatasannya masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran. Media tradisional tetap relevan karena mudah diakses dan sederhana digunakan, sedangkan media elektronik dan digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kontekstual sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

C. Media *Pop-Up Book* Digital

1. Pengertian Media *Pop-Up Book* Digital

Media *pop-up book* digital merupakan suatu bentuk media pembelajaran interaktif yang memadukan konsep buku pop-up tradisional dengan teknologi digital berbasis multimedia. Menurut Masrifah, dkk. (2023: 47) *pop-up book* digital adalah jenis buku yang menampilkan halaman dengan gambar dua atau tiga dimensi yang muncul saat halaman dibuka, sekaligus menyajikan visualisasi cerita yang menarik dan dapat diakses melalui media digital. Secara konteks

pembelajaran, media *pop-up book* digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi edukatif yang menyampaikan informasi atau materi ajar melalui kombinasi teks, gambar, animasi, suara, dan bahkan fitur interaktif. Samidar dalam Triana, dkk. (2023: 31) menegaskan bahwa *pop-up book* digital termasuk media audiovisual karena menggabungkan unsur suara dan visual yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut Heryana, dkk. (2023: 87) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Berdasarkan hal tersebut, media *pop-up book* digital termasuk media pembelajaran yang efektif karena mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik dan interaktif melalui berbagai unsur multimedia.

Berdasarkan uraian di atas, media *pop-up book* digital dapat disimpulkan sebagai inovasi media pembelajaran modern yang menggabungkan daya tarik visual buku pop-up dengan kemudahan teknologi digital. Media ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan motivasi, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kehadiran media ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penggunaan teknologi, kreativitas, dan interaktivitas sebagai bagian dari proses belajar yang menyenangkan dan efektif.

2. Manfaat Media *Pop-Up Book* Digital

Media *pop-up book* digital memiliki sejumlah manfaat penting dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya dalam

menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya kombinasi tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif yang mudah dioperasikan, peserta didik cenderung lebih tertarik untuk memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Triana, dkk. (2023: 31) yang menyatakan bahwa penggunaan media *pop-up book* digital dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep pelajaran secara visual dan kontekstual.

Selain mampu menciptakan suasana belajar yang atraktif, media ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan eksploratif. Media *pop-up book* digital mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan isi media melalui klik, sentuhan, atau gesekan layar. Interaksi ini memberi pengalaman belajar yang lebih mendalam dan sesuai dengan karakteristik anak-anak masa kini yang akrab dengan teknologi. Menurut Rokhmah (2024: 47) keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat ketika mereka dihadapkan pada media yang bersifat interaktif dan menyenangkan karena hal tersebut merangsang rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir kritis mereka.

Penggunaan media *pop-up book* digital efektif dalam memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Animasi dan suara yang disematkan berperan sebagai stimulus yang mendukung terbentuknya ingatan jangka panjang. Zulfa (2022: 2) menyatakan bahwa penggabungan elemen multimedia, seperti suara, gambar bergerak, dan teks, membantu peserta didik mengaitkan informasi dengan pengalaman visual dan auditif. Oleh karena itu, media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memperkuat retensi informasi peserta didik.

Manfaat lain yang tidak kalah penting adalah fleksibilitas penggunaannya. Karena berbasis digital, media *pop-up book* digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seperti tablet, komputer, atau ponsel pintar. Hal ini sangat mendukung prinsip pembelajaran fleksibel dan mandiri yang kini tengah dikembangkan dalam kurikulum modern. Teknologi digital dalam pendidikan idealnya dirancang fleksibel agar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Media seperti *pop-up book digital* memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja, sehingga lebih menyesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Secara keseluruhan, *media pop-up book* digital memberikan manfaat yang komprehensif, mulai dari meningkatkan minat dan motivasi belajar, memperkuat pemahaman dan ingatan peserta didik, hingga mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel. Dengan segala keunggulannya, media ini menjadi alternatif yang tepat untuk memperkaya metode pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan dasar yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media *Pop-Up Book* Digital

Media *pop-up book* digital merupakan inovasi pembelajaran yang memadukan keunikan buku pop-up tradisional dengan kekuatan teknologi digital interaktif. Meskipun media ini memberikan banyak kontribusi positif dalam dunia pendidikan, terdapat pula beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan sebelum diimplementasikan secara luas di lingkungan sekolah. Kelebihan dan kekurangan media *pop-up book* digital menurut Masrifah, dkk. (2023: 48) sebagai berikut.

a Kelebihan Media *Pop-Up Book* Digital.

- 1) Menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan visual yang lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.

- 2) Dapat digunakan tidak hanya di sekolah, tetapi juga di berbagai tempat dan waktu sesuai kebutuhan belajar.
- 3) Fleksibel untuk diakses melalui berbagai jenis perangkat sehingga memudahkan pengguna.
- 4) Dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga mudah dipahami oleh pendidik maupun peserta didik.
- 5) Dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam jangka waktu panjang tanpa mengurangi kualitas media.
- 6) Mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab dalam belajar.
- 7) Menyajikan materi yang terstruktur, jelas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 8) Memiliki desain yang kreatif dan khas, sehingga menjadi keunikan tersendiri dibanding media pembelajaran lainnya.
- 9) Memperjelas pemahaman materi melalui representasi visual yang lebih berdimensi, menghadirkan cerita secara nyata, serta memberikan kejutan menarik pada setiap halamannya yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

b Kelemahan Media *Pop-Up Book* Digital

- 1) Ketergantungan pada teknologi dan perangkat digital, sehingga tidak semua sekolah dapat memanfaatkannya secara maksimal.
- 2) Membutuhkan keahlian teknis dalam pembuatan maupun penggunaannya, sehingga tidak semua pendidik mampu mengembangkannya sendiri.
- 3) Adanya kemungkinan distraksi bagi peserta didik karena tampilan visual atau animasi yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian dari materi utama.
- 4) Potensi gangguan teknis seperti file rusak, aplikasi error, atau animasi tidak berjalan sebagaimana mestinya.

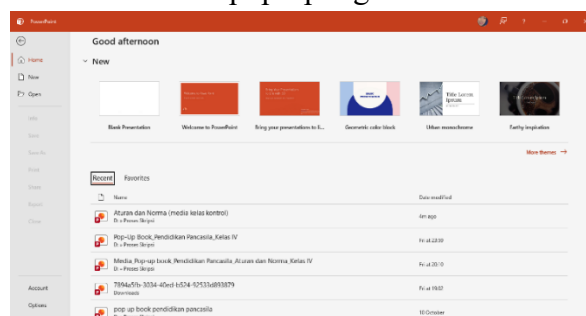
- 5) Keterbatasan akses bagi peserta didik yang tidak memiliki perangkat pribadi, sehingga menimbulkan hambatan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahannya, media *pop-up book* digital memiliki potensi besar untuk menjadi alat pembelajaran inovatif yang menarik dan efektif, terutama dalam meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik. Namun, penerapannya perlu memperhatikan kesiapan sarana dan kemampuan teknis pendidik agar media ini dapat digunakan secara optimal. Dengan perencanaan yang tepat, kelemahan seperti ketergantungan teknologi dan keterbatasan akses dapat diminimalkan, sementara kelebihannya seperti interaktivitas dan daya tarik visual dapat dimaksimalkan untuk mendukung pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

4. Langkah Pembuatan Media *Pop-Up Book* Digital

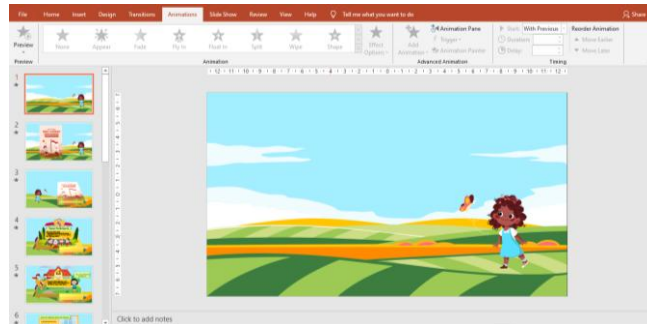
Pembuatan media *pop-up book* digital membutuhkan tahapan yang sistematis agar hasilnya efektif dan menarik bagi peserta didik. Menurut Triana, dkk. (2023: 31) *pop-up book* digital dapat dibuat menggunakan slide PowerPoint, yang biasanya memuat kombinasi gambar, bentuk, dan blok teks yang tersusun di setiap halaman slideshow, sehingga menciptakan tampilan yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Adapun langkah-langkah pembuatan media *pop-up book* digital ini adalah sebagai berikut.

- a Buka program PowerPoint dan pilih *New Presentation* untuk memulai desain media pop-up digital.



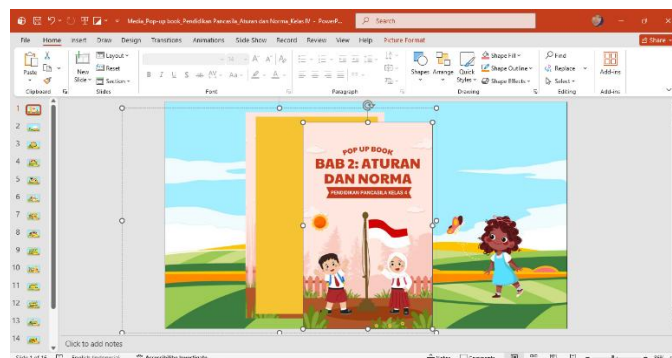
Gambar 1. Tampilan awal PowerPoint

- b Tentukan ukuran *slide* sesuai kebutuhan tampilan media.
- c Pilih desain slide (template) yang sesuai agar tampil menarik dan tidak membosankan.
- d Buat *background* tertentu pada setiap slide yang mendukung nuansa materi pembelajaran.



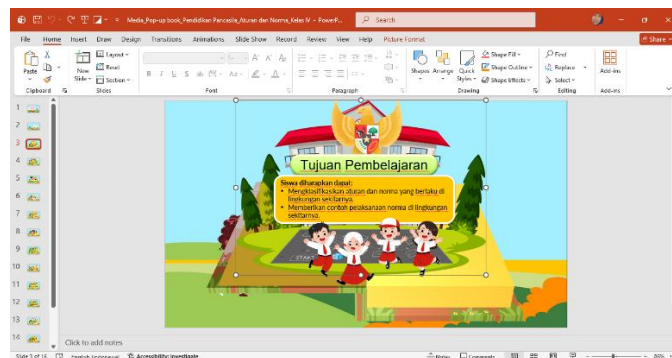
Gambar 2. Tampilan pembuatan *background*

- e Masukkan judul utama pada slide pembuka dan subjudul pada slide berikutnya yang memuat poin-poin materi.



Gambar 3. Tampilan pembuatan sub judul

- f Tambahkan animasi pada objek seperti gambar dan teks untuk menciptakan efek pop-up, menggunakan fitur *animation* dan *trigger*.



Gambar 4. Tampilan menambahkan animasi

- g Sisipkan audio narasi atau penjelasan untuk mendukung pemahaman peserta didik, melalui menu *Insert* → *Audio*.



Gambar 5. Tampilan menyisipkan audio

- h Jika diperlukan, tambahkan video pembelajaran atau gambar bergerak agar media lebih hidup dan dinamis.
- i Pastikan penggunaan font tidak terlalu kecil dan pilih warna teks yang memiliki kontras jelas terhadap background.
- j Setelah seluruh isi slide selesai dibuat, simpan file dengan format presentasi interaktif (.ppsx) atau video (.mp4) agar bisa digunakan tanpa perlu proses pengeditan ulang.
- k Gunakan media ini dalam proses pembelajaran dengan menayangkan file melalui proyektor atau layar digital, serta arahkan peserta didik untuk fokus pada bagian-bagian yang telah dianimasikan.

Langkah-langkah di atas menekankan pentingnya perencanaan desain dan pemanfaatan fitur digital dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Menurut Suyanto (2016: 27) PowerPoint sebagai alat bantu utama memungkinkan pendidik menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi menjadi sajian yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan animasi *trigger* dan efek suara membuat tampilan pop-up lebih hidup dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Selain itu, pemilihan elemen visual yang tepat seperti warna, font, dan gambar mendukung suasana belajar yang menyenangkan.

5. Langkah Penggunaan Media *Pop-Up Book* Digital

Penggunaan media *pop-up book* digital dalam pembelajaran juga memerlukan tahapan yang sistematis agar dapat dimanfaatkan secara optimal. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2019: 20), media yang digunakan secara tepat akan membantu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, langkah-langkah penggunaan media *pop-up book* digital dapat dilakukan sebagai berikut.

a Persiapan

Menyiapkan perangkat seperti laptop, tablet, atau proyektor, serta memastikan file *pop-up book* digital dapat diakses dengan baik.

b Pembukaan

Menyampaikan tujuan pembelajaran secara singkat dan mengenalkan media *pop-up book* digital yang akan digunakan agar peserta didik memiliki gambaran awal.

c Penyajian Materi

Menampilkan *pop-up book* digital pada layar, kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengamati teks, gambar, maupun animasi yang tersedia sebagai bahan utama pembelajaran.

d Interaksi

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, serta mencoba mengoperasikan media, seperti mengklik tombol navigasi atau mengamati animasi pada slide.

e Evaluasi

Memberikan soal atau tugas yang sesuai dengan materi dalam media *pop-up book* digital untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

f Penutup

Bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan penguatan agar materi lebih mudah diingat.

Langkah-langkah di atas menunjukkan bahwa penggunaan media *pop-up book* digital bukan hanya sebatas menampilkan konten visual, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, media ini mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman interaktif yang menyenangkan. Sebagai bentuk inovasi, media *pop-up book* digital yang digunakan dalam penelitian ini dilengkapi dengan kode QR yang mengarahkan pengguna langsung ke tampilan media interaktif tersebut. Dengan demikian, penggunaan media menjadi lebih efisien, praktis, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang berbasis teknologi digital.



Gambar 6. Kode QR media *pop-up book* digital

6. Kesesuaian *Pop-Up Book* Digital dalam Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik adalah media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks materi yang diajarkan. Dalam hal ini, *pop-up book* digital merupakan salah satu media yang memiliki kesesuaian tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Menurut Masrifah, dkk. (2023: 47) media pembelajaran *pop-up*

book digital bersifat fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan materi yang disampaikan. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif yang dirancang untuk merangsang keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Penggunaan *pop-up book* digital terbukti mampu membangun keterhubungan antara materi ajar dan pengalaman nyata peserta didik. Dengan tampilan dua atau tiga dimensi dan elemen bergerak yang dipadukan dalam platform digital, media ini menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, konkret, dan mudah dipahami. Selain itu, karakteristik visual yang dinamis dan dilengkapi dengan narasi audio mampu membantu peserta didik dalam memproses informasi dengan lebih optimal, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual dan auditori. Menurut Islami, dkk. (2024: 105) media *pop-up book* digital telah sesuai dengan standar dan ketentuan kurikulum yang berlaku, sehingga layak dan tepat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media ini juga relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Peserta didik masa kini umumnya lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan.

Pop-up book digital menawarkan pengalaman belajar yang tidak monoton, serta mendorong eksplorasi mandiri melalui fitur interaktif yang tersedia. Hal ini sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri (Marlina, 2022: 70). Kesesuaian lainnya terletak pada fleksibilitas penggunaannya. *Pop-up book* digital dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti tablet, laptop, maupun *smartphone*,

sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas maupun secara daring. Ini tentu menjadi keunggulan tersendiri, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, *pop-up book* digital bukan hanya sekadar media bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

D. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan fondasi utama dalam proses perkembangan individu, di mana melalui kegiatan ini seseorang mampu mengalami transformasi pengetahuan, sikap, keterampilan, hingga perilaku secara bertahap dan cenderung menetap. Menurut Slameto (2010:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Rosnawati (2021:8) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana individu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan informasi dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, proses belajar menuntut adanya pengelolaan informasi yang tepat, baik dalam hal pemilihan, penyusunan, maupun penyampaian, serta terciptanya interaksi yang efektif antara peserta didik dan lingkungannya.

Belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas menerima informasi, tetapi juga sebagai proses internal yang melibatkan perubahan mendalam dalam diri individu. Dalam hal ini, Khasanah (2022:1) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan dalam disposisi atau kemampuan yang diperoleh seseorang melalui aktivitas yang dijalani. Perubahan ini bukan semata-mata hasil dari pengalaman instan, melainkan berkembang seiring proses pertumbuhan alami individu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa belajar adalah suatu proses yang bersifat menyeluruh dan dinamis, di mana peserta didik secara aktif membentuk dan membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi. Belajar tidak hanya berarti menerima pengetahuan, tetapi juga menginternalisasi nilai, keterampilan, dan sikap yang akan berdampak jangka panjang terhadap perkembangan pribadi dan sosial peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi aspek-aspek tersebut guna menciptakan proses belajar yang bermakna, efektif, dan berkelanjutan.

2. Teori Belajar

Sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna, berbagai teori belajar perlu dipahami untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

a Teori Behavioristik

Menurut Rohmah (2021:1), teori behavioristik merupakan teori yang dikembangkan oleh para ahli psikologi yang mempelajari perubahan tingkah laku individu, di mana belajar dipandang sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons. Teori ini menegaskan bahwa perilaku peserta didik terbentuk melalui rangsangan dari lingkungan dan diperkuat oleh adanya penguatan atau *reinforcement*. Teori ini menganggap peserta didik sebagai individu pasif yang belajar melalui asosiasi antara stimulus dan respons. Bentuk penguatan yang digunakan bisa berupa pujian, hadiah, maupun hukuman, yang semuanya berfungsi untuk membentuk perilaku yang diinginkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, teori behaviorisme menekankan pembelajaran sebagai proses pembentukan kebiasaan atau respons yang diharapkan melalui penguatan eksternal. Teori ini cocok digunakan untuk membentuk perilaku tertentu, terutama dalam pembelajaran yang bersifat rutin dan terstruktur.

b Teori Kognitif

Teori ini berkembang sebagai tanggapan terhadap pendekatan behavioristik yang terlalu fokus pada perilaku lahiriah. Dalam kognitif, belajar dipahami sebagai proses mental yang kompleks, di mana peserta didik secara aktif mengolah informasi dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Rohmah (2021:15), teori kognitif menekankan pada proses mental dalam diri individu yang aktif, seperti memahami, mengolah, dan menyimpan informasi. Dalam pandangan ini, belajar bukan hanya sekadar reaksi terhadap stimulus, tetapi juga merupakan aktivitas internal yang kompleks. Teori ini banyak dipengaruhi oleh pemikiran Jean Piaget, yang menyatakan bahwa peserta didik mengembangkan skema kognitif melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap informasi baru.

Berdasarkan penjelasan tersebut, teori kognitif menekankan bahwa peserta didik adalah individu aktif yang terlibat dalam proses berpikir untuk memahami dan membentuk pengetahuan. Teori ini menempatkan pentingnya struktur kognitif dan strategi belajar individu dalam memahami suatu konsep. Oleh karena itu, teori kognitif sangat relevan digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperkuat pemahaman peserta didik melalui keterlibatan mental yang aktif.

c Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Rohmah (2021:24), peserta didik adalah individu aktif yang membangun pengetahuannya sendiri, bukan sekadar menerima informasi. Teori konstruktivisme ini dikembangkan berdasarkan pandangan Jean

Piaget, yang menekankan bahwa anak membangun pemahaman melalui proses skema, asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi, serta Lev Vygotsky, yang menyoroti pentingnya interaksi sosial dan konteks budaya, termasuk melalui *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan bantuan (*scaffolding*) dari pendidik atau teman yang lebih cakap.

Berdasarkan uraian tersebut, belajar bukan hanya proses kognitif, tetapi juga melibatkan aspek sosial dan afektif. Peserta didik didorong untuk berdiskusi, menyelesaikan masalah, dan merefleksikan pengalaman belajar mereka dalam konteks yang bermakna. Teori konstruktivisme mendorong pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis proyek, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih kritis, bermakna, dan tahan lama.

d Teori Humanistik

Teori humanistik merupakan pendekatan belajar yang menekankan perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Teori ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga memperhatikan pertumbuhan pribadi yang utuh. Menurut Rohmah (2021:31), teori humanistik menekankan pengembangan potensi individu secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tokoh-tokoh seperti Carl Rogers dan Abraham Maslow menyatakan bahwa rasa aman, penghargaan diri, dan aktualisasi diri adalah faktor penting dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, teori humanistik memandang peserta didik sebagai individu yang memiliki potensi besar dan unik, yang perlu dikembangkan dengan pendekatan yang empatik dan humanis. Pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan motivasi intrinsik dan membentuk karakter melalui pengalaman belajar yang mendukung perkembangan emosional, sosial, dan moral.

Berdasarkan kajian terhadap beberapa teori belajar yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti lebih memfokuskan penelitian ini pada teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme dipilih karena menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi mengkonstruksi sendiri pemahamannya melalui keterlibatan aktif, eksplorasi, pemecahan masalah, serta refleksi terhadap materi yang dipelajari.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Terdapat sejumlah prinsip belajar yang bersifat umum dan dapat dijadikan dasar dalam pelaksanaan pembelajaran. Prinsip-prinsip ini bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan efektivitas belajarnya, serta dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengoptimalkan proses mengajar. Beberapa prinsip belajar menurut Sutianah (2021:44) antara lain sebagai berikut.

a. Prinsip Kesiapan

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh tingkat kesiapan peserta didik, yaitu kondisi yang memungkinkan mereka untuk menerima dan memahami materi.

b. Prinsip Motivasi

Motivasi merupakan kondisi yang mendorong peserta didik untuk mengarahkan aktivitasnya dan mempertahankan keterlibatan dalam proses belajar.

d. Prinsip Persepsi

Persepsi adalah cara individu menafsirkan situasi yang dialaminya, yang dipengaruhi oleh pengalaman dan perilaku masing-masing. Setiap orang dapat melihat dan memahami dunia dengan cara yang unik.

e. Prinsip Tujuan

Tujuan merupakan sasaran khusus yang ingin dicapai peserta didik. Tujuan ini harus jelas tergambar dalam pikiran dan dapat diterima sehingga menjadi panduan dalam proses pembelajaran.

f. Prinsip Perbedaan Individual

Pengajaran sebaiknya mempertimbangkan perbedaan setiap peserta didik, baik dalam kemampuan maupun cara belajar, agar pencapaian tujuan belajar dapat optimal bagi semua.

g. Prinsip Transfer dan Retensi

Pembelajaran dianggap efektif jika peserta didik mampu menyimpan pengetahuan yang diperoleh dan menerapkannya pada situasi baru (transfer). Retensi adalah kemampuan untuk menggunakan kembali hasil belajar tersebut di kemudian hari.

h. Prinsip Belajar Kognitif

Proses belajar kognitif meliputi pengaitan berbagai unsur, pembentukan konsep, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir, menalar, menilai, serta berimajinasi yang akhirnya membentuk perilaku baru.

i. Prinsip Belajar Afektif

Belajar afektif mencakup emosi, dorongan, minat, dan sikap, yang membantu peserta didik memahami hubungan dirinya dengan pengalaman baru.

j. Prinsip Belajar Evaluasi

Evaluasi berperan dalam memengaruhi proses belajar saat ini dan berikutnya, memungkinkan individu mengukur kemajuan dan pencapaian tujuan.

k. Prinsip Belajar Psikomotor

Belajar psikomotor menekankan kemampuan individu dalam mengendalikan aktivitas fisik, yang melibatkan aspek mental maupun fisik dalam proses pembelajaran.

Pendapat lain menurut Harefa, dkk. (2024:32) mengungkapkan mengenai prinsip-prinsip belajar secara umum antara lain sebagai berikut.

1. Prinsip Perhatian dan Motivasi

Prinsip perhatian berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memfokuskan pikiran dan perasaannya, baik secara fisik maupun psikologis, terhadap suatu objek atau kegiatan.

Sedangkan motivasi merupakan dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk bertindak dan terlibat aktif dalam suatu kegiatan atau pembelajaran.

2. Prinsip Keaktifan

Prinsip keaktifan didasarkan pada teori kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang bersifat aktif. Dalam proses ini, peserta didik secara sadar ikut serta dalam berbagai kegiatan, termasuk mengolah dan mengubah informasi yang diperoleh menjadi pemahaman yang bermakna.

3. Prinsip Keterlibatan Langsung

Prinsip ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang mampu melibatkan mereka secara penuh cenderung lebih efektif dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Prinsip Pengulangan

Belajar berlangsung melalui proses coba-coba dan kesalahan, yang kemudian dipahami dan diterapkan berdasarkan prinsip-prinsip tertentu, yaitu hukum efek, hukum kesiapan, dan hukum latihan.

5. Prinsip Tantangan

Dalam pembelajaran, peserta didik memiliki tujuan yang ingin dicapai dan diberikan berbagai materi atau bahan ajar untuk membantu mereka mencapai tujuan tersebut.

6. Prinsip Balikan dan Penguatan

Prinsip ini berkaitan erat dengan konsep yang dikemukakan oleh B. F. Skinner (dalam McLeod, S. A., 2007, hlm. 1-2), yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan perubahan perilaku melalui penerapan penguatan, baik positif maupun negatif. Penerapan penguatan ini menentukan apakah suatu perilaku akan terus muncul atau hilang, sesuai dengan respons yang diharapkan.

7. Prinsip Perbedaan Individual

Prinsip ini menjelaskan bahwa setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda, baik dari segi kemampuan mental maupun kondisi fisik, sehingga proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik masing-masing individu.

Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip belajar secara tepat, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan bermakna. Prinsip-prinsip ini tidak hanya membantu peserta didik dalam meningkatkan kualitas belajarnya, tetapi juga mendukung pendidik dalam merancang strategi mengajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penerapan prinsip-prinsip belajar menjadi dasar penting dalam menciptakan pembelajaran yang optimal dan berpusat pada peserta didik.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan elemen fundamental dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara terarah. Trianto dalam Sutiah, (2016:2) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan hasil dari interaksi berkelanjutan antara pengalaman hidup dan pengembangan diri. Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa pembelajaran adalah bentuk kesadaran dari seorang pendidik untuk membelajarkan peserta

didik, yakni dengan mengarahkan mereka dalam berinteraksi dengan berbagai sumber belajar guna mencapai tujuan yang telah dirancang. Dengan demikian, pembelajaran bersifat komunikatif, melibatkan hubungan dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam konteks pencapaian tujuan pendidikan yang terencana.

Mariyaningsih dan Hidayati (2018:12) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang diorganisasi secara sistematis dan bertujuan untuk menginspirasi peserta didik agar belajar dengan efektif. Mereka membagi pembelajaran ke dalam dua aspek utama, yaitu pertama, sebagai proses yang membawa perubahan perilaku pada peserta didik melalui pengalaman belajar; dan kedua, sebagai proses pengajaran yang berfungsi menyampaikan pengetahuan secara terstruktur. Selanjutnya, Hanafy (2014:67) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Proses ini terjadi interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Ia menambahkan bahwa tujuan pembelajaran menjadi aspek utama yang harus diperhatikan dalam menyusun keseluruhan proses pembelajaran agar hasil yang diinginkan dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian berbagai pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang berlangsung secara sistematis dan terencana, di mana terjadi interaksi aktif antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang kondusif. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan secara terstruktur, tetapi juga berperan dalam mengarahkan perubahan perilaku serta pengembangan karakter dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Maka dari itu, pembelajaran merupakan proses

dinamis yang memadukan aspek pedagogis, psikologis, dan sosial yang keseluruhannya diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

5. Komponen-Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran berperan penting dalam menentukan kualitas dan keberhasilan proses belajar mengajar. Setiap komponen memiliki fungsi dan peran masing-masing, mulai dari penetapan tujuan pembelajaran, peran pendidik dan peserta didik, penyusunan materi, pemilihan metode, penggunaan media, hingga evaluasi hasil belajar. Menurut Harefa, dkk. (2024:12) yang menyatakan beberapa komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik
Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Pendidik
Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan
Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Isi pelajaran
Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode
Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media
Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik.
7. Evaluasi
Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Selain pendapat tersebut, menurut Sele, (2023:26) mengemukakan mengenai komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran adalah meningkatnya kualitas kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir serta kualitas pengetahuan peserta didik, ranah afektif berkaitan dengan sikap, sedangkan ranah psikomotorik mencakup keterampilan yang dimiliki.

2. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran mencakup seluruh isi atau topik yang perlu dipelajari dan dikuasai peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penyusunannya didasarkan pada tujuan pembelajaran di ketiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotorik), disajikan secara runtut dari yang sederhana hingga kompleks, serta dikemas dengan cara menarik. Materi sebaiknya juga relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan membentuk pemahaman mereka secara mandiri.

3. Kegiatan Belajar Mengajar

Dalam pelaksanaan pembelajaran, setiap pihak yang terlibat diharapkan berperan aktif dan menjalankan tanggung jawabnya dengan baik. Peran pendidik bergeser dari pusat pembelajaran menjadi fasilitator, sementara peserta didik menjadi subjek utama yang aktif secara mental maupun fisik, baik dalam kegiatan individu maupun kerja kelompok.

4. Metode

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk membantu peserta didik mempelajari materi selama proses belajar. Sejalan dengan tuntutan pendidikan saat ini, pendidik dianjurkan untuk menggunakan metode pembelajaran aktif yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung, baik secara

individu maupun berkelompok, dalam menganalisis materi dan mengembangkan pemahaman yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.

5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Tujuan penggunaannya adalah mempermudah proses penyampaian informasi pembelajaran, dengan pertimbangan bahwa melalui media, pesan dapat diterima lebih efektif dibandingkan hanya disampaikan secara verbal.

6. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh informasi atau pengetahuan terkait materi pelajaran. Sumber ini dapat berupa materi fakta, teori, prinsip, prosedur, hingga nilai dan keterampilan.

7. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan untuk menilai mutu pembelajaran baik dari sisi proses maupun hasil. Melalui evaluasi, diperoleh informasi mengenai hal-hal yang perlu dipertahankan, diperbaiki, atau ditingkatkan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa komponen-komponen pembelajaran seperti peserta didik, pendidik, tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, dan evaluasi saling berkaitan dan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Jika seluruh komponen dirancang dan diterapkan secara tepat, proses belajar akan berjalan lebih terarah, aktif, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

E. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Definisi Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara sekaligus sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia kepada peserta didik. Pendidikan ini dirancang agar peserta didik mampu memahami, menginternalisasi, dan mengamalkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kelima sila Pancasila dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara individu maupun dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Tohir (2019:5), Pendidikan Pancasila merupakan bentuk pendidikan bagi warga negara yang memuat pemikiran rasional, dinamis, serta berpandangan luas, dengan tujuan membentuk pribadi yang berkepribadian Pancasila.

Menurut Hadi, dkk. (2023) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan warga negara yang memahami serta mampu melaksanakan hak dan kewajibannya secara bertanggung jawab. Sejalan dengan hal tersebut, Yuliah, dkk. (2025:3) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan upaya yang dilakukan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila sebagai landasan moral, ideologis, dan filosofis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan suatu proses pendidikan nilai yang bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memiliki kepribadian, moral, dan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling berkaitan dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya.

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Pada tahap ini, peserta didik berada dalam fase perkembangan kognitif konkret-operasional, sehingga pendekatan pembelajaran yang digunakan harus bersifat konkret dan kontekstual. Menurut Rizkiyah dan Fatonah (2024:377), pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai moral, sikap, dan perilaku sesuai dengan Pancasila.

Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dilakukan melalui berbagai kegiatan yang terintegrasi dalam kurikulum dan budaya sekolah. Kegiatan tersebut meliputi upacara bendera, penghafalan lagu-lagu nasional, gotong royong, serta pembiasaan sikap disiplin dan toleransi. Mustoip (2018:152) menyatakan bahwa implementasi pendidikan karakter di lingkungan sekolah dasar mencakup kegiatan-kegiatan tersebut untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan demikian, kegiatan tersebut menjadi sarana efektif untuk membentuk kepribadian peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sejak usia dini.

Peran pendidik sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pendidik tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai teladan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Febriana (2019:6), pendidik memiliki peran krusial dalam membimbing peserta didik baik secara akademik maupun karakter, dengan fokus pada etika, sikap saling menghormati, kedisiplinan, dan kegiatan keagamaan. Evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dilakukan secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Septiani, dkk. (2022:35) menyatakan bahwa evaluasi dilakukan melalui

pengamatan sikap, perilaku, dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan sekolah yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran Pendidikan

3. Karakteristik Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik khusus yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan afektif peserta didik. Pada usia ini, anak-anak berada dalam fase konkret-operasional, sehingga pendekatan pembelajaran yang digunakan harus bersifat konkret dan kontekstual. Menurut Nasrudin, dkk. (2024:10), implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan pembelajaran dan pembiasaan di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara kognitif, tetapi juga diharapkan mampu mengamalkannya dalam perilaku nyata di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Karakteristik Pendidikan Pancasila pada jenjang ini juga tercermin dalam enam elemen utama dari Profil Pelajar Pancasila, yang menjadi landasan dalam pembelajaran dan pembentukan karakter peserta didik. Adapun keenam elemen tersebut berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2021 adalah.

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
2. Berkebinekaan global
3. Mandiri
4. Bergotong royong
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

Keenam elemen tersebut saling terkait dalam membentuk karakter peserta didik yang utuh, serta berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman hidup berbangsa dan bernegara. Sudirman dan Cahyani (2024:104) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila

memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi bangsa yang bertanggung jawab, memiliki kesadaran bernegara, dan menjunjung tinggi nilai moral. Pendidikan ini juga menjadi alat untuk memperkuat keselarasan hidup dalam masyarakat yang majemuk. Pentingnya pendidikan karakter yang berlandaskan pada Pancasila yaitu filsafat Pancasila sebagai panduan hidup bangsa perlu diajarkan sejak dini agar peserta didik mampu memahami dan menjadikannya sebagai pedoman dalam kehidupan sosial dan kebangsaan.

4. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki karakter, moral, dan sikap kebangsaan yang kuat. Pendidikan ini tidak hanya bertumpu pada pemberian pengetahuan tentang nilai-nilai dasar negara, tetapi juga menekankan pembentukan kepribadian yang berlandaskan Pancasila. Menurut Pratiwi dan Kesaulya (2024:6), salah satu tujuan utama dari Pendidikan Pancasila adalah mencetak warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai bagian dari kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan ini juga mendorong peserta didik untuk menjunjung tinggi semangat kebhinekaan, menjalin hubungan sosial yang harmonis, dan memelihara persatuan nasional.

Fungsi Pendidikan Pancasila juga berkaitan dengan pengembangan kualitas manusia Indonesia dalam berbagai dimensi. Yassa (2018: 2615) menjelaskan bahwa pendidikan ini berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memperkuat nilai-nilai kemanusiaan, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, dan negara. Hal ini menjadikan Pendidikan Pancasila sebagai sarana yang efektif dalam memperkuat landasan moral dan etika peserta didik. Pendidikan Pancasila merupakan fondasi bagi pembentukan karakter yang selaras dengan identitas kebangsaan.

Secara keseluruhan, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kesadaran kebangsaan dan semangat gotong royong dalam membangun kehidupan berbangsa dan bernegara. Fungsi dan tujuannya yang menyeluruh menjadikan Pendidikan Pancasila sebagai komponen penting dalam membangun karakter bangsa di tengah tantangan globalisasi dan perkembangan zaman.

F. Penelitian Relevan

Beberapa kajian terdahulu yang relevan digunakan dalam bagian ini untuk memberikan gambaran mengenai temuan yang telah diperoleh terkait dengan fokus penelitian.

1. Lestari, Dirga Ayu dan Farhurohman Oman (2020)

Judul: Pengaruh Media *Pop-Up Book* terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas IV MIN 1 Serang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop-up book* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, dengan rata-rata skor motivasi pada kelas eksperimen mencapai 76,36%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel terikatnya, yaitu motivasi belajar, serta jenjang pendidikan dasar. Perbedaannya terletak pada bentuk media yang digunakan, yaitu *pop-up book* konvensional, bukan berbasis digital.

2. Wati, Risna. Nurhasanah, Aan. dan Hermawati, Eli. (2025)

Judul: Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis *Pop-Up Book* terhadap Pemahaman Konsep Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *pop-up book* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SDN 4 Kuningan pada materi sistem pencernaan manusia. Nilai *t hitung* sebesar 6,98 lebih besar dari *t tabel* 2,026. Dengan demikian, media *pop-up book* digital efektif meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dibandingkan media papan pencernaan konvensional. Persamaan

penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan media *pop-up book* digital sebagai variabel bebas, serta jenjang pendidikan dasar. Perbedaannya adalah pada variabel terikat, di mana penelitian ini menekankan pada *pemahaman konsep* materi IPAS.

3. Rahma dkk., (2024)

Judul: Pengaruh Penggunaan Media Digital sebagai Media Interaktif pada Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Hasil penelitian ini menggunakan metode literature review terhadap artikel yang terbit pada tahun 2019–2023. Hasilnya menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media digital seperti permainan edukatif, video animasi, multimedia interaktif, hingga aplikasi mobile mampu membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar peserta didik. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital terbukti meningkatkan keterlibatan, hasil belajar, serta memfasilitasi pembelajaran adaptif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada fokus peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan media digital. Perbedaannya adalah penelitian ini bersifat tinjauan literatur dengan cakupan berbagai jenjang pendidikan dan jenis media digital secara umum.

4. Heni Sri Rahayu dan Neng Tatat Luswati (2022)

Judul: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menemukan bahwa semakin sering media interaktif digunakan dalam proses pembelajaran, semakin tinggi motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan tersebut diperoleh melalui pengolahan data angket yang menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan media interaktif dan peningkatan motivasi

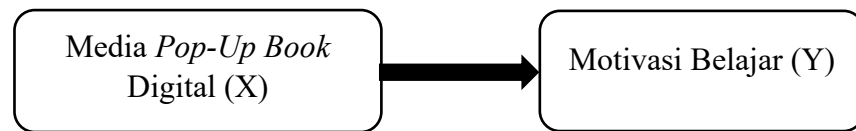
belajar siswa di SDN Silihwangi I. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada fokus variabel terikat, yaitu motivasi belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Keduanya sama-sama menyoroti bagaimana sebuah media pembelajaran mampu memengaruhi tingkat motivasi peserta didik.

5. Astria, Resti dan Aeni, Kurotul (2025)

Judul: Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan validasi ahli materi sebesar 88,63% dan ahli media 93,75%. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut tergolong sedang dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,58. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada media yang digunakan, yaitu *pop-up book* digital, serta mata pelajaran dan jenjang yang sama, yaitu Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada tahap pengembangan media berbasis model PBL untuk meningkatkan hasil belajar.

G. Kerangka Pikir

Motivasi belajar peserta didik yang rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Untuk mengatasi hal tersebut, media *pop-up book* digital dihadirkan sebagai alternatif inovatif yang memadukan tampilan visual, animasi, dan interaktivitas. Media ini sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media *pop-up book* digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 7. Kerangka Pikir
Sumber : Sugiyono (2023: 106)

Keterangan:

X = Variabel Bebas (independen)

Y = Variabel Terikat (dependen)

→ = Pengaruh

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang disusun berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir, dan rumusan masalah. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis digunakan untuk menguji hubungan atau pengaruh antar variabel yang kemudian akan diuji secara statistik.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dijabarkan sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media *pop-up book* digital terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.
- H_a : Terdapat pengaruh antara penggunaan media *pop-up book* digital terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

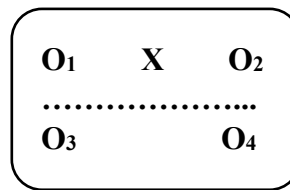
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif yang fokus pada pengumpulan data numerik yang selanjutnya akan dianalisis secara statistik. Metode ini termasuk penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental*. Menurut Sugiyono (2023: 111) metode eksperimen dapat didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang terkontrol. Penelitian *quasi eksperimental* adalah jenis penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun dalam pelaksanaannya, kelompok kontrol tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel-variabel luar yang bisa memengaruhi jalannya eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini, menggunakan *nonequivalent control group design* yang terdiri dari dua kelompok, yaitu eksperimen dan kontrol. Awalnya, kedua kelompok diberikan angket sebelum pembelajaran yang sama untuk mengetahui kondisi motivasi belajar sebelum perlakuan. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *pop-up book* digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan penggunaan media *canva* visual learning. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan angket setelah pembelajaran untuk mengukur perubahan motivasi belajar peserta didik. Rancangan penelitian *nonequivalent control group design*, sesuai dengan penjelasan menurut Sugiyono (2023: 120), digambarkan sebagai berikut.



Gambar 8. Nonequivalent Control Group Design
 Sumber: Sugiyono (2023: 120)

Keterangan:

O_1 : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O_2 : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

X : Pemberian Perlakuan

O_3 : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

O_4 : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 11 Metro Pusat. Kec. Metro Pusat. Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian berdasarkan dari surat izin penelitian Nomor 1374/UN.26.13.05.2/TU.00.01/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SDN 11 Metro Pusat dengan jumlah peserta didik sebagai populasi adalah 69.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merujuk pada langkah-langkah yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian. Dalam penelitian ini, tahapan yang diterapkan adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Dalam tahap persiapan penelitian langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Membuat surat izin untuk penelitian pendahuluan yang akan disampaikan kepada sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian, yaitu UPTD SDN 11 Metro Pusat.
- b. Menemui kepala sekolah untuk permohonan izin sekaligus menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan.
- c. Melakukan observasi di sekolah untuk menilai kondisi lingkungan, jumlah kelas, dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- d. Melaksanakan penelitian pendahuluan dengan melakukan wawancara, dan observasi bersama pendidik kelas IV UPTD SDN 11 Metro Pusat.
- e. Menyusun rumusan yang didapat dari hasil penelitian pendahuluan.
- f. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
- g. Membuat kisi-kisi Instrumen penelitian.
- h. Menyiapkan media pembelajaran *pop-up book* digital serta alat pendukung yang dibutuhkan dan menyusun modul ajar.
- i. Membuat dan memvalidasi instrumen angket motivasi belajar yang akan digunakan untuk mengukur motivasi peserta didik.
- j. Melakukan uji coba instrumen angket untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan penelitian langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut

- a. Memberikan instruksi dan pengantar kepada peserta didik mengenai pelaksanaan penelitian.
- b. Memberikan angket sebelum motivasi belajar kepada peserta didik di kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sebelum perlakuan.
- c. Memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *pop-up book* digital dan memberikan

perlakuan pada kelompok kontrol dengan menggunakan media canva visual learning.

- d. Setelah pembelajaran selesai, memberikan angket motivasi belajar diakhir yang sama di akhir pembelajaran kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan motivasi.

3. Tahap Penyelesaian

Dalam tahap penyelesaian penelitian langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut

- a. Mengumpulkan data dari angket yang telah diisi oleh peserta didik.
- b. Mengolah dan menganalisis data angket menggunakan metode statistik yang sesuai.
- c. Menarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan media *pop-up book* digital terhadap motivasi belajar peserta didik.
- d. Menyusun laporan hasil penelitian yang meliputi latar belakang, metode, hasil, pembahasan, dan kesimpulan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan area generalisasi yang mencakup objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2023: 121). Populasi adalah kelompok atau keseluruhan individu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam konteks penelitian ini, populasi mencakup semua individu yang relevan dengan topik yang diteliti. Oleh karena itu, dalam penelitian ini populasi yang dijadikan fokus adalah individu-individu yang memiliki karakteristik terkait dengan topik penelitian, yaitu seluruh peserta didik yang berjumlah 69 peserta didik pada kelas IV di UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat.

Tabel 2. Populasi pada Kelas IV UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	11	12	23
IV B	11	12	23
IV C	11	12	23
Jumlah Populasi			69

Sumber: Penelitian Pendahuluan

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2023: 121). Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian. Pemilihan sampel didasarkan pada hasil penelitian pendahuluan yang ditunjukkan pada Tabel 3, rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas IV A hanya mencapai 37% dengan kategori rendah. Sementara itu, kelas IV B memperoleh rata-rata 40% dengan kategori rendah. Adapun kelas IV C lebih baik dengan rata-rata 57% (kategori cukup). Berdasarkan kondisi tersebut, kelas IV A dipilih sebagai kelas eksperimen karena memiliki motivasi belajar paling rendah sehingga intervensi media pembelajaran baru diharapkan memberikan pengaruh yang signifikan. Sementara itu, kelas IV B ditetapkan sebagai kelas kontrol karena memiliki karakteristik motivasi belajar yang masih rendah dan relatif sebanding dengan kelas eksperimen. Jumlah peserta didik dari kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah 46 peserta didik.

Tabel 3. Sampel pada Kelas IV UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	11	12	23
IV B	11	12	23
Jumlah Sampel			46

Sumber: Penelitian Pendahuluan

E. Variabel Penelitian

Dalam setiap penelitian, penting untuk memiliki variable yang jelas, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Menurut Sugiyono (2023: 67) variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang akan ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang akan dianalisis, yaitu.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah faktor yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah penggunaan media *pop-up book* digital sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Media ini menjadi variabel yang berperan sebagai stimulus atau perlakuan dalam penelitian ini.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel terikat yang diamati adalah motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Motivasi belajar peserta didik diukur untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media *pop-up book* digital terhadap peningkatannya selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

1. Definisi Konseptual Media *Pop-Up Book* Digital

Media *pop-up book* digital merupakan bentuk media pembelajaran visual interaktif yang menggabungkan elemen visual seperti gambar, teks, dan animasi digital yang dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik. Menurut Heryana, dkk. (2023: 87) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks ini, media *pop-up book* digital bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan pendekatan visual yang menarik dan menyenangkan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Definisi Konseptual Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar. Menurut Sardiman (2018: 75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar peserta didik mencakup aspek minat, perhatian, semangat, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Operasional Media *Pop-Up Book* Digital

Media *pop-up book* digital dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbentuk buku digital yang menampilkan elemen visual seperti gambar bergerak, animasi, dan teks informatif yang dirancang khusus untuk materi Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Media ini digunakan sebagai perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen dengan langkah operasional meliputi persiapan sebelum pembelajaran, pembukaan untuk memberikan pengantar dan tujuan, penyajian materi melalui perangkat digital (laptop atau LCD proyektor), interaksi antara peserta didik dengan konten yang disajikan, evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, serta penutup sebagai rangkuman dan refleksi pembelajaran.

2. Definisi Operasional Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar peserta didik diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, motivasi belajar ditunjukkan melalui skor jawaban peserta didik pada angket. Skor tersebut merepresentasikan tingkat motivasi belajar berdasarkan indikator yang ditetapkan.

Pengukuran dilakukan menggunakan angket yang disusun berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2019: 23), yaitu sebagai berikut.

- 1) Hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Semakin tinggi skor yang diperoleh peserta didik pada angket tersebut, semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar yang dimilikinya. Dengan demikian, penggunaan angket menjadi cara yang tepat untuk memperoleh gambaran objektif mengenai motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *pop-up book* digital.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam proses penelitian karena berfungsi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan guna menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan daftar pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan pendapat dan pengalaman mereka. Dalam

konteks penelitian ini, angket dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi terkait tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Instrumen angket ini telah divalidasi dan disusun dalam bentuk skala Likert, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap suatu fenomena pendidikan (Sugiyono, 2023: 146). Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang telah ditentukan melalui kajian teori, kemudian dirancang dalam bentuk pernyataan yang mudah dipahami oleh peserta didik. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, di mana setiap pernyataan memiliki beberapa pilihan jawaban yang telah tersedia. Penyebaran angket dilakukan untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2023: 203), observasi memiliki kelebihan karena memungkinkan peneliti mendapatkan data yang lebih objektif dan akurat, sebab dilakukan secara langsung terhadap subjek penelitian. Observasi disini peneliti gunakan untuk mengamati keterlibatan peserta didik, perhatian terhadap materi, semangat dalam mengikuti pelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi. Observasi dilaksanakan di kelas IV UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat guna mendapatkan gambaran nyata mengenai dinamika pembelajaran di dalam kelas.

H. Instrumen Penilaian

Menurut Sugiyono (2023: 156), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur suatu fenomena, baik fenomena alamiah maupun fenomena sosial yang sedang diamati. Dengan adanya instrumen, data yang diperoleh menjadi lebih terarah, sistematis, dan

sesuai dengan fokus penelitian. Instrumen penelitian pada dasarnya berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen tersebut dirancang sedemikian rupa agar mampu mengukur indikator yang telah ditetapkan berdasarkan variabel penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi sebenarnya dari objek yang diteliti. Untuk mengumpulkan data dalam rangka penelitian ini, digunakan instrument penelitian berupa lembar angket dan lembar observasi.

1. Lembar Angket

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar peserta didik. Sugiyono (2023: 199) menjelaskan bahwa angket merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden dengan tujuan memperoleh informasi mengenai dirinya maupun hal-hal yang diketahuinya. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, di mana setiap pertanyaan telah disediakan pilihan jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala pengukuran yang digunakan adalah skala *Likert* dengan lima kategori jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (ST), Ragu-Ragu (RG), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor dari jawaban peserta didik selanjutnya diolah secara statistik untuk mengetahui perubahan motivasi belajar sebelum dan setelah perlakuan. Jumlah angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berjumlah 19 butir, terdiri atas 14 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Penyusunan angket ini mengacu pada indikator motivasi belajar peserta didik agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kisi-kisi angket motivasi belajar yang disusun peneliti disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
1. Aspek Intrinsik	2. Hasrat dan keinginan untuk berhasil	1, 2,3	4	4
	3. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6		2
	4. Harapan dan cita-cita masa depan	7, 8, 9	10	4
2. Aspek Ekstrinsik	4. Penghargaan dalam belajar	11	12	2
	5. Kegiatan yang menarik dalam belajar	13, 15, 16	14	4
	6. Lingkungan belajar yang kondusif	17, 18, 19		3
Total Pernyataan		15	4	19

Sumber: Peneliti (2025)

Untuk memberikan bobot pada setiap pilihan jawaban responden, digunakan pedoman penilaian dengan skala Likert. Setiap alternatif jawaban memiliki skor berbeda sesuai dengan jenis pernyataan, baik positif maupun negatif. Skor ini kemudian menjadi dasar dalam pengolahan data untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik secara lebih objektif. Rincian skor alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Skor alternatif jawaban angket motivasi belajar

Alternatif Jawaban	Skor untuk pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: Sugiyono (2023: 147)

2. Lembar Observasi

Lembar observasi berfungsi untuk memantau jalannya kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas. Instrumen ini juga digunakan untuk menilai respon peserta didik selama proses belajar berlangsung,

dengan pengamatan dilakukan oleh observer (teman sejawat) yang berjumlah 1 orang. Instrumen keterlaksanaan media pembelajaran terdiri dari 5 indikator yang diisi oleh pengamat saat pembelajaran menggunakan Media *pop-up book* digital. Melalui lembar observasi ini, data keterlaksanaan pembelajaran dapat diperoleh secara objektif sesuai kondisi nyata di lapangan, dan kisi-kisi instrumen tersebut disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Media Pembelajaran

No	Indikator	Aktivitas Peserta didik	Jumlah Butir
1.	Menarik Perhatian (Tampilan Media)	Peserta didik menunjukkan ketertarikan dan memperhatikan tampilan media	1
2.	Interaksi dengan Media	Peserta didik mengikuti instruksi dan mencoba fitur (klik, buka halaman, animasi).	1
3.	Pemahaman Materi	Peserta didik memahami isi video dan hubungan antara teks dan gambar dalam media.	1
4.	Antusiasme dan Motivasi	Peserta didik tampak bersemangat, aktif bertanya, dan menikmati kegiatan belajar.	1
5.	Efektivitas Media	Peserta didik merasa media membantu memahami materi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	1
Total Pernyataan			5

Sumber: Diadaptasi dari Karim (2020: 3)

Tabel 7. Kriteria Penilaian Lembar Observasi

Aktivitas Peserta didik	1 (Kurang Baik)	2 (Cukup Baik)	3 (Baik)	4 (Sangat Baik)
Peserta didik menunjukkan ketertarikan dan memperhatikan tampilan media.	Peserta didik tidak tertarik, dan tidak memperhatikan tampilan media.	Peserta didik mulai tertarik, namun perhatian terhadap media masih kurang konsisten.	Peserta didik tertarik dan memperhatikan tampilan media dengan fokus.	Peserta didik sangat tertarik, fokus penuh, dan menikmati setiap tampilan media.

Aktivitas Peserta didik	1 (Kurang Baik)	2 (Cukup Baik)	3 (Baik)	4 (Sangat Baik)
Peserta didik mengikuti instruksi dan mencoba fitur (klik, buka halaman, animasi).	Peserta didik tidak mengikuti instruksi dan enggan mencoba fitur media.	Peserta didik mencoba beberapa fitur dengan arahan pendidik.	Peserta didik mengikuti instruksi dan mencoba fitur media dengan mandiri.	Peserta didik sangat aktif, mengikuti instruksi dengan antusias, dan mengeksplor semua fitur dengan lancar.
Peserta didik memahami isi materi dan hubungan antara teks dan gambar dalam media.	Peserta didik belum memahami isi materi maupun hubungan antara teks dan gambar.	Peserta didik memahami sebagian isi materi dengan bantuan pendidik.	Peserta didik memahami isi materi dan hubungan teks–gambar dengan baik.	Peserta didik sangat memahami isi materi dan mampu menjelaskan kembali dengan jelas dan tepat.
Peserta didik tampak bersemangat, aktif bertanya, dan menikmati kegiatan belajar.	Peserta didik tampak pasif dan tidak menunjukkan semangat belajar.	Peserta didik kadang menunjukkan minat, tetapi kurang konsisten.	Peserta didik antusias dan menunjukkan rasa ingin tahu selama kegiatan.	Peserta didik sangat antusias, aktif bertanya, dan terlibat penuh dalam kegiatan belajar.
Peserta didik merasa media membantu memahami materi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	Peserta didik merasa media kurang membantu pemahaman dan tidak menarik.	Peserta didik merasa media cukup membantu, namun masih kurang menarik.	Peserta didik merasa media membantu memahami materi dan cukup menyenangkan.	Peserta didik merasa media sangat membantu pemahaman dan membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan.

Sumber: Diadaptasi dari Karim (2020: 4)

2. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lembar validasi yang diberikan kepada ahli media disusun dalam bentuk angket. Angket ini berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan *pop-up book* digital sebagai media pembelajaran dari aspek tampilan

dan teknis media penggunaan. Kisi-kisi instrumen validasi disusun berdasarkan aspek-aspek yang diadaptasi dari Dhoifullah, dkk. (2023:14). Rincian kisi-kisi instrumen tersebut dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah
a. Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
	Memiliki cakupan materi yang cukup, tidak terlalu sempit atau terlalu luas untuk jenjang SD kelas IV.	1
	Materi yang dibahas dapat dipahami oleh peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar	1
b. Desain Tampilan	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
	Pemilihan warna serasi dan mendukung keterbacaan teks maupun gambar	1
	Jenis dan ukuran <i>font</i> sesuai dan mudah dibaca	1
	Penggunaan gambar/elemen <i>pop-up book</i> digital relevan dengan isi media	1
c. Kualitas Visual	Efek transisi menarik namun tidak berlebihan	1
	Keseimbangan antara teks, gambar, dan animasi terjaga	1
	Kemudahan navigasi dan interaktivitas	1
	Estetika dan konsistensi desain	1

Sumber: Diadaptasi dari Dhoifullah, dkk. (2023: 14)

Tabel 9. Skala Persentase Validasi

Kategori	Persentase (%)
Sangat Valid	82-100
Valid	63-81
Kurang Valid	44-62
Tidak Valid	25-43

Sumber: Dhoifullah, dkk. (2023: 15)

I. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data, perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan bahwa instrumen tersebut valid, reliabel, dan layak digunakan. Uji coba dilakukan dengan memberikan instrumen kepada kelompok kecil yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari pertanyaan. Angket tersebut diuji untuk

mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Tujuan dari pengujian ini adalah agar angket dapat mengukur variabel yang diteliti dengan tepat, menghasilkan data yang konsisten, serta mampu membedakan respon peserta secara akurat. Hasil uji coba angket ini menjadi dasar untuk menentukan kelayakan instrumen digunakan dalam penelitian utama atau perlu dilakukan revisi terlebih dahulu.

J. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam angket dapat mengukur variabel yang dimaksud secara tepat. Menurut Sugiyono (2023: 180) validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur secara tepat dan akurat sesuai dengan fungsi yang seharusnya dilakukan. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap angket yang disusun dengan skala Likert. Karena data berbentuk skala interval, maka pengujian validitas setiap item pernyataan dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan Statistika *Program for the Social Sciences* (SPSS) versi 27.

Langkah-langkah Pengujian Validitas Instrumen dengan SPSS.

- a) Siapkan data yang akan diuji, kemudian klik Variable View.
- b) Pada baris pertama kolom Name, tuliskan data angket respon peserta didik, dan pada baris kedua tuliskan data angket motivasi belajar.
- c) Klik Analyze → Correlate → Bivariate.
- d) Pindahkan semua item ke kolom variabel, kemudian centang menu pearson pada kolom koefisien korelasi.
- e) Kemudian klik OK.

Tabel 10. Interpretasi Koefisien Korelasi

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2019)

Pelaksanaan uji validitas pada instrumen angket dilakukan di SD Negeri 1 Metro Pusat pada tanggal 30 Oktober 2025 dengan menyebarkan 25 butir pernyataan kepada 26 peserta didik sebagai responden. Proses pengujian validitas menggunakan rumus *product moment pearson* yang dianalisis dengan bantuan Statistika *Program for the Social Sciences* (SPSS) versi 27. Berikut hasil pengolahan data yang digunakan untuk menilai kelayakan setiap butir pernyataan pada angket. (Lampiran 24, hlm 155)

Tabel 11. Hasil Analisis Butir Pernyataan Angket

Nomor Soal		<i>Person Correlation</i> (r hitung)	dk=26 (r tabel)	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
Diajukan	Dipakai					
1	1	0,659	0,388	0,001	Valid	Kuat
2	2	0,695	0,388	0,001	Valid	Kuat
3	3	0,466	0,388	0,016	Valid	Sedang
4	4	0,574	0,388	0,002	Valid	Sedang
5		0,271	0,388	0,180	<i>Drop Out</i>	
6		0,036	0,388	0,863	<i>Drop Out</i>	
7	5	0,447	0,388	0,022	Valid	Sedang
8	6	0,580	0,388	0,002	Valid	Sedang
9	7	0,522	0,388	0,006	Valid	Sedang
10	8	0,529	0,388	0,005	Valid	Sedang
11	9	0,451	0,388	0,021	Valid	Sedang
12	10	0,674	0,388	0,001	Valid	Kuat
13		0,191	0,388	0,350	<i>Drop Out</i>	
14	11	0,625	0,388	0,001	Valid	Kuat
15		0,143	0,388	0,486	<i>Drop Out</i>	
16	12	0,412	0,388	0,037	Valid	Sedang
17	13	0,582	0,388	0,002	Valid	Sedang
18	14	0,490	0,388	0,011	Valid	Sedang
19	15	0,415	0,388	0,035	Valid	Sedang

Nomor Soal		Person Correlation (r hitung)	dk=26 (r tabel)	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
Diajukan	Dipakai					
20	16	0,693	0,388	0,001	Valid	Kuat
21	17	0,791	0,388	0,001	Valid	Sangat Kuat
22	18	0,406	0,388	0,040	Valid	Sedang
23	19	0,463	0,388	0,017	Valid	Sedang
24		0,135	0,388	0,510	Drop Out	
25		0,216	0,388	0,290	Drop Out	

Sumber: Peneliti (2025)

Penentuan validitas item dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi (α) = 0,05 maka butir item tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir tersebut dianggap tidak memenuhi kriteria validitas dan tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis uji validitas pada Tabel 9, diketahui bahwa dari 25 butir pernyataan angket yang diujikan, sebanyak 19 butir dinyatakan valid, sedangkan 6 butir dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,388) atau memiliki signifikansi di atas 0,05. Suatu item dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, dan hal ini ditunjukkan ketika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sejalan dengan itu Arikunto (2019:230) mengungkapkan suatu instrumen dianggap valid apabila skor tiap butir memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total. Dengan merujuk pada ketentuan tersebut, maka 19 butir yang memenuhi kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 6 butir lainnya dibuang (*drop out*) karena tidak memenuhi kriteria kevalidan.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen pengumpulan data dapat memberikan hasil yang konsisten dan stabil saat digunakan dalam pengukuran berulang. Sugiyono

(2023: 185) mengatakan bahwa uji reliabilitas merupakan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan yang dihasilkan oleh suatu instrumen. Reliabilitas instrumen diuji terhadap angket motivasi belajar peserta didik yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang relevan dengan menggunakan *Cronbach Alpha* dengan bantuan Statistika *Program for the Social Sciences* (SPSS) versi 27.

Langkah-langkah Pengujian Reliabilitas Instrumen dengan SPSS.

- a) Siapkan data yang akan diuji, kemudian klik Variable View.
- b) Pada baris pertama kolom Name, tuliskan data angket respon peserta didik, dan pada baris kedua tuliskan data angket motivasi belajar.
- c) Klik Analyze → Scale → Reliability Analysis.
- d) Pindahkan semua item ke kolom items, kemudian pastikan memilih Cronbach's Alpha pada kolom reliabilitas.
- e) Kemudian klik OK.

Selanjutnya, Hasil perhitungan r_{11} dalam penelitian ini akan ditafsirkan berdasarkan pedoman yang dikemukakan oleh Arikunto (2019: 203), yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 12. Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Besar Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2019: 203)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ suatu instrumen dikatakan reliabel atau dapat dipercaya. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak reliabel atau tidak dapat dipercaya

Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.866	19

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil uji validitas yang menghasilkan 19 butir pernyataan layak digunakan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas dihitung menggunakan koefisien *Alpha-Cronbach's* dengan bantuan *Statistical Program for the Social Sciences* (SPSS) versi 27. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 5%. Ketentuan ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2019: 239) yang menyatakan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang tetap atau konsisten ketika diujikan berulang kali. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai $r_{11} = 0,866 > r_{\text{tabel}} = 0,388$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. (Lampiran 25, hlm 155).

K. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik, digunakan analisis data kuantitatif berupa persentase berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentase

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Sumber: Arikunto (2019: 282)

Hasil perhitungan persentase tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori berdasarkan kriteria berikut.

Tingkat motivasi belajar peserta didik ditentukan berdasarkan kriteria penilaian yang mengacu pada interval persentase. Kriteria ini berfungsi sebagai acuan dalam mengelompokkan tingkat motivasi belajar ke dalam kategori tertentu sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan interpretasi hasil. Adapun kriteria motivasi belajar peserta didik disajikan pada Tabel 14 berikut.

Tabel 14. Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik

Persentase Interval	Kriteria
81% - 100%	Motivasi Sangat Baik
61% - 80%	Motivasi Baik
41% - 60%	Motivasi Cukup
21% - 40%	Motivasi Kurang
0% - 20%	Motivasi Sangat Kurang

Sumber: Dhoifullah, dkk. (2023: 14)

Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menginterpretasikan sejauh mana motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya perlakuan tertentu pada masing-masing kelas.

L. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Salah satu langkah awal dalam analisis statistik adalah melakukan uji normalitas data. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berasal dari populasi dengan distribusi normal, sehingga memenuhi asumsi dasar yang diperlukan dalam pengolahan data menggunakan metode statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data motivasi belajar peserta didik menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, yang diimplementasikan melalui bantuan aplikasi SPSS versi 27 (*Statistical Package for the Social Sciences*).

Langkah-langkah Pengujian Normalitas dengan SPSS:

- a. Siapkan data dalam bentuk tabel Microsoft Excel mencakup data hasil angket kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Buka SPSS 27, masuk ke tampilan *Variable View*. Masukkan nama variabel dan ubah *Measure* menjadi *Scale*.
- c. Beralih ke *Data View*, masukkan data angket sebelum dan setelah pembelajaran sesuai kelompok.
- d. Klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
- e. Masukkan variabel motivasi belajar ke *Dependent List*, dan variabel kelas ke *Factor List*.
- f. Klik *Plots*, centang opsi *Normality plots with tests* dan *Power estimation*, lalu klik OK.

Kriteria Keputusan:

- Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$.
- Jika Sig. $\leq 0,05$, data tidak berdistribusi normal dan pengujian non-parametrik mungkin diperlukan.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari dua kelompok yang dibandingkan memiliki tingkat kesamaan atau tidak. Dalam penelitian ini, digunakan uji *Levene* sebagai metode pengujian. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah sampel dari dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berasal dari populasi dengan varians yang seragam. Jika nilai probabilitas (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka kedua kelompok dianggap memiliki varians yang homogen.

Langkah pengolahan data Menggunakan SPSS:

- a. Siapkan data mentah dalam bentuk tabel Microsoft Excel.
- b. Buka SPSS 27, masuk ke *Variable View*. Masukkan variabel Motivasi Belajar dan Kelas. Pada kolom *Values* untuk variabel Kelas, beri keterangan 1 untuk kelas eksperimen dan 2 untuk kelas kontrol. Pilih *Measure* → *Scale*.

- c. Klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
- d. Masukkan variabel Motivasi Belajar ke *Dependent List*, dan variabel Kelas ke *Factor List*.
- e. Klik *Plots*, aktifkan *Power estimation*, lalu klik OK.
- f. Output SPSS akan menampilkan nilai signifikansi uji Levene.

Kriteria Keputusan:

- Data dikatakan homogen jika nilai Sig. $> 0,05$.
- Jika Sig. $\leq 0,05$, data dianggap tidak homogen.

3. Uji Linearitas

Uji Linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan variabel terikat dan variabel bebas bersifat linier atau tidak.

Langkah-langkah Pengujian Linearitas dengan SPSS:

1. Siapkan data yang akan diuji, kemudian klik *Variable*.
2. Pada variabel view mengisi data kolom *name* pada baris satu dengan keterangan “Observasi keterlaksanaan model pembelajaran” sedangkan pada baris dua “Angket setelah pembelajaran kelas eksperimen”.
3. Klik *Analyze* → *compare means* dan *means*.
4. Masukkan data “Observasi keterlaksanaan media pembelajaran” pada kolom *independent*, sedangkan data “Angket setelah pembelajaran kelas eksperimen” letakan pada kolom *dependent*. Pada *options* pilih *test for linearity*. klik OK.

Kriteria Keputusan:

Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear dari variabel X dan Y.

M. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui perlakuan yang diterapkan pada penelitian ini efektif atau tidak. Rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Nilai angket sesudah} - \text{Nilai angket sebelum}}{\text{Nilai ideal} - \text{Nilai angket sebelum}} \times 100$$

Kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 15. Kategori *N-Gain* Skor

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2019)

N. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *pop-up book* digital (X) terhadap motivasi belajar peserta didik (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS.

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 27.

- Siapkan data dalam format Microsoft Excel atau masukkan langsung ke SPSS.
- Buka aplikasi SPSS 27, lalu klik tab *Variable View* untuk mendefinisikan variabel:
- Masukkan data nilai responden pada tab *Data View*.
- Klik menu *Analyze* → *Regression* → *Linear*.
- Pindahkan variabel independen (X) ke kolom *Independent*, dan variabel dependen (Y) ke kolom *Dependent*.

- f. Klik OK untuk menjalankan analisis.
- g. Hasil output akan menampilkan, nilai konstanta dan koefisien regresi pada tabel *Coefficients* dan nilai signifikansi (Sig.)

Kriteria Uji:

- Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$
- Jika Sig. $< 0,05 \rightarrow H_0$ ditolak dan H_a diterima $\rightarrow$ terdapat pengaruh signifikan.
- Jika Sig. $\geq 0,05 \rightarrow H_0$ diterima dan H_a ditolak $\rightarrow$ tidak terdapat pengaruh signifikan.

Maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai beriku.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada Media *Pop-Up Book* Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat.

H_a : Terdapat pengaruh pada Media *Pop-Up Book* Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SD Negeri 11 Metro Pusat.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 11 Metro Pusat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *pop-up book* digital memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV. Peningkatan motivasi terlihat jelas dari kenaikan nilai rata-rata sebelum perlakuan sebesar 52,59 menjadi 77,07 setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media *pop-up book* digital. Efektivitas peningkatan ini juga didukung oleh nilai N-Gain yang berada pada kategori efektif, sehingga menunjukkan bahwa media tersebut mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih bermakna. Hasil ini semakin diperkuat oleh uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001 < 0,05$. Hal tersebut menegaskan bahwa media *pop-up book* digital secara nyata berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dan bukan terjadi secara kebetulan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *pop-up book* digital, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih termotivasi khususnya dalam menumbuhkan harapan dan cita-cita masa depan melalui pemanfaatan media *pop-up book* digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penyajian materi yang disertai ilustrasi dan contoh konkret dalam media tersebut diharapkan mampu membantu peserta didik memahami pentingnya memiliki tujuan belajar dan pandangan positif

terhadap masa depan, sehingga peserta didik dapat lebih terarah dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk lebih mengoptimalkan peran media *pop-up book* digital dalam menumbuhkan motivasi peserta didik, khususnya dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan tujuan belajar, harapan, dan cita-cita masa depan peserta didik. Pendidik dapat memberikan penekanan pada relevansi materi dengan kehidupan nyata serta manfaatnya bagi masa depan, sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga terdorong untuk memiliki tujuan dan semangat belajar yang lebih terarah.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah disarankan untuk mempersiapkan dan mendukung penggunaan media *pop-up book* digital melalui penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat pendukung pembelajaran digital (komputer, laptop, atau proyektor), serta akses terhadap perangkat lunak atau platform pembelajaran yang relevan. Selain itu, kepala sekolah juga diharapkan mendorong dan memfasilitasi pendidik untuk mengikuti pelatihan penggunaan media pembelajaran digital agar pemanfaatan media *pop-up book* digital dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menerapkan media *pop-up book* digital pada materi pembelajaran yang berbeda serta pada jenjang atau kelas yang lain, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media tersebut. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain, seperti hasil belajar, sikap, atau keterampilan peserta didik, serta menggunakan desain dan durasi penelitian yang lebih panjang agar hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, dan Dahnial, I. 2024. Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 19–30. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i0.9276>
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan paraktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2019. *Media pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Astria, R., dan Aeni, K. 2025. Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1232–1246. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22113>
- Dhoifullah, A., Kholis, N., Agung, A. I., dan Sumbawati, M. S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Articulate Storyline untuk Siswa Kelas X Teknik Otomasi Industri SMK Semen Gresik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(1), 11–20. <https://doi.org/10.26740/jpte.v12n1.p11-20>
- Febriana, Rina, 2019, *Kompetensi Guru*. Jakrta Timur. Bumi Aksara
- Furkan, Nuril. 2013. *Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta. Magnum Pustaka Utama
- Hanafiah, D., Martati, B., dan Mirnawati, L. B. 2023. Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyan dan Keguruan*, 17(1), 66-79 <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, M., Nurjanah, N., Santika, T., dan Sulaiman, S. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., dan Indra P., I. M. 2021. *Media Pembelajaran*. Bandung. Tahta Media Group.

- Heryana, N., Junaidin, I., Nugroho, I., dan Fahriani, M. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Batam. Yayasan Candikia Mulia Mandiri.
- Islami, N. F., Ilmi, L. A., dan Ati MZ, A. F. S. 2024. Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 704–714.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4195>
- Karim, N. N., dan ADISTANA, G. A. Y. P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Presentation, Animation Tutorial Video Berbasis Virtual Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(1). 1-6.
<https://doi.org/10.26740/jkptb.v6i1.32587>
- Khasanah, S., Indrawan, D., Lusiana, M. P., Ni'ma, dan Solong, N. P. 2022. *Dinamika konsep dasar model pembelajaran*. Batam. Cendikia Mulia Mandiri.
- Lestari, D. A., dan Farhurohman, O. 2020. Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas Iv Min 1 Serang. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12(2), 155-166. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i2.3700>
- Lestari, E. T. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta. Deepublish.
- Maharani, E., Sumanti, S., dan Fitrah, H. 2024. *Motivasi belajar dalam pendidikan: Konsep, teori, dan faktor yang memengaruhi*. Malang. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., dan Pramita, M. 2021. Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Marinda, L. 2020. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mariyaningsih, N., dan Hidayati, M. 2018. *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta. Kekata Publisher.
- Marlina, T. 2022. Urgensi dan implikasi pelaksanaan kurikulum merdeka pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 67-72.
<https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe>

- Masitoh, S. 2023. *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer melalui Motivasi Belajar*. Sumedang. CV. Mega Press Nusantara.
- Masrifah, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., dan Fauziyah, D. H. 2023. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Mayasari, N., dan Alimuddin, J. 2023. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Banyumas. CV Rizquna.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung. Hamim Group.
- Mustoip, S. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya. Jakad Publishing.
- Nana Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Nasrudin, M. H., Dewi, D. A., dan Adriansyah, M. I. 2024. Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Anak Sekolah Dasar. *PRIMER : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 9–15.
<https://doi.org/10.55681/primer.v2i1.270>
- Nurwardani, Paristiyanti. 2016. *Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta. Ristekdikti.
- Oktavia, F. A. P., dan Pakpahan, N. F. D. B. 2024. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan e-LKPD Dan Tanpa e-LKPD Pada Mata Pelajaran Konstruksi Gedung Kelas XI DPIB Di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 10(2), 80-86.
<https://doi.org/10.26740/jkptb.v10i2.65449>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., dan Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar. Badan Penerbit UNM.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., dan Herlambang, Y. T. 2024. Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. Khatulistiwa. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Pratiwi, D. A., dan Kesaulya, C. 2024. Pentingnya Pendidikan Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 5-16.
<https://doi.org/https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/21019>
- Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S. M., Saragih, K. F., Srirahmawati, I., Mahmudi, M. A., Zega, N. A., dan Fatmawati, M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten. Penerbit Lakeisha.
- Rahayu, H. S., dan Luswati, N. T. 2022. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132-137.
<https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>

- Rahma, D., Ihwani, N. N., dan Hidayat, N. S. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12-21.
<https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Ridwan, W. 2024. *Inovasi Dalam Strategi Belajar Mengajar Abad 21*. Makassar. Penerbit Tahta Media.
- Rizkiyah, M., dan Fatonah, S. 2024. Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 377–393.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21062>
- Rohmah, Z. A. 2021. *Teori-Teori Belajar*. Semarang. UIN Walisongo.
- Rokhmah, N. N., Nurgiansah, Th., dan Permana, A. S. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Terhadap Motivasi Belajar PPKn. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 46–51.
<https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.3061>
- Rosnawati, S. P. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Indramayu. Penerbit Adab.
- Santosa, M. H. 2022. *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Daring Guru-Guru di Indonesia*. Badung. Nilacakra.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sele, Y. 2023. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Pekalongan. Penerbit NEM.
- Septiani, I., Apriani, A.-N., dan Izzah, L. 2022. Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33-42.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/ijeeti>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., dan Nasution, F. S. 2023. *Media Pembelajaran*. Pasaman Barat. CV. Afasa Pustaka
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Sudirman, I. N., dan Cahyani, N. K. S. 2024. Peran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Untuk Membangun Karakter Generasi Unggul. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 103–110.
<https://doi.org/https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i1.737>
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung. Alfabeta.
- Sutiah. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo. Nizamia Learning Center.

- Sutianah, C. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan. CV. Penerbit Qiara Media
- Suyanto, M. 2016. *Multimedia Interaktif: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Triana, J., Sismulyasih, N., Putri, A. K., dan Ayuningsih, M. T. 2023. *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar*. Semarang. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Tohir, M. 2019. *Inti sari pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group.
- Uno, H. B. 2019. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan (Cetakan Ke-16)*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Yassa, S. 2018. Pendidikan Pancasila ditinjau dari perspektif filsafat (aksiologi). *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 2614–2653.
<http://journal.uad.ac.id/index.php/citizenship>
- Yuliah, M. E. A., Judijanto, L., Maiwan, M., Irawatie, A., dan Ikhwanudin, H. 2025. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Yogyakarta. PT Green Pustaka Indonesia.
- Yusuf, M. 2023. *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Jakarta. Selat Media Patners.
- Zulfa, F. N. R., Masruroh, H., dan Habibi, M. W. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Audio pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.35719/vektor.v2i1.19>