

Peningkatan Pemahaman Tokoh Proklamasi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI melalui Media Pop-Up Book dan Permainan Interaktif Berbasis Website

Improving Understanding of Proclamation Figures in Grade VI IPAS Subjects through Pop-Up Books and Website-Based Interactive Games

DINDA SHALSA AGISTIE¹, SARTIKA², SALSA³, RIJKHA SILPIYA NUR⁴, DITA SALSABILLA⁵, RANA GUSTIAN NUGRAHA⁶

- ¹ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. e-mail: dinda.agistie@upi.edu.
- ² Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. e-mail: sartika198@upi.edu.
- ³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. e-mail: fazanursalsa43@upi.edu.
- ⁴ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. e-mail: rijkhasilpiyan@upi.edu.
- ⁵ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. e-mail: dita.salsabilla07@upi.edu.
- ⁶ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. e-mail: ranaagustian@upi.edu.

Abstrak. Pembelajaran sejarah di sekolah dasar sering menghadapi kendala karena materi sejarah cenderung abstrak sehingga peserta didik kesulitan memahami tokoh dan peristiwa penting. Kondisi tersebut terlihat pada peserta didik kelas VI yang menunjukkan pemahaman rendah akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan media sederhana. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik pada materi Tokoh Proklamasi melalui penggunaan media Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II, di mana ketuntasan belajar meningkat dari 62,5% menjadi 93,75%, serta nilai rata-rata kelas naik dari kategori cukup menjadi sangat baik. Selain itu, keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik turut mengalami peningkatan melalui aktivitas visual, kinestetik, dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan Pop-Up Book dan permainan interaktif terbukti efektif menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik dan bermakna serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah dasar.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, Pop-Up Book, Permainan interaktif

Abstract. History learning in elementary school often faces obstacles because history material tends to be abstract, making it difficult for students to understand key figures and important events. This condition was evident among sixth-grade students who showed low comprehension due to learning activities that were still dominated by lectures and simple media. This study aims to improve students' understanding and engagement in the topic of Proclamation Figures through the use of Pop-Up Books and web-based interactive games. The method employed was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome tests, observations of student activity, and documentation. The results showed a significant improvement from Cycle I to Cycle II, where learning mastery increased from 62.5% to 93.75%, and the class average score rose from the "fair" to "excellent" category. In addition, students' engagement and motivation also improved through visual, kinesthetic, and interactive learning activities. Thus, the use of Pop-Up Books and interactive games is proven to be effective in creating more engaging and meaningful Social Studies learning and can serve as an alternative instructional media to enhance the quality of learning in elementary schools.

Keywords: Social Studies learning, Pop-Up Book, Interactive games.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan bagian penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena membantu peserta didik memahami perkembangan kehidupan manusia, mengenali peristiwa yang membentuk identitas bangsa, serta menumbuhkan sikap menghargai perjuangan para tokoh bangsa sejak dini (Syaumi et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, peserta didik diharapkan mampu memahami peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan peran para tokoh nasional secara bermakna sebagai bagian dari pembentukan identitas kebangsaan. Idealnya, pembelajaran sejarah disajikan secara konkret, menarik, dan sesuai karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar agar informasi dapat terhubung dengan pengalaman belajar mereka.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran sejarah sering menghadapi hambatan karena karakter materinya yang cenderung abstrak, sehingga peserta didik kesulitan mengaitkan informasi dengan pengalaman konkret mereka (Sagala et al., 2022). Selain itu, ketergantungan guru pada metode ceramah dan buku teks membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi tersebut berkontribusi pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap tokoh-tokoh Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Kondisi nyata di kelas VI SD Negeri Panyingkiran I Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam

memahami materi Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan Tokoh-Tokohnya. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran IPS di kelas tersebut masih didominasi penggunaan media sederhana, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik kurang bervariasi dan tidak cukup mendukung kebutuhan visual, auditori, maupun kinestetik mereka. Padahal, penggunaan teknik dan media pembelajaran yang sesuai dan beragam terbukti mampu membantu mengatasi kepasifan serta meningkatkan kegembiraan peserta didik dalam belajar (Dani et al., 2023).

Kelas yang berjumlah 16 peserta didik memiliki karakteristik belajar yang beragam, sehingga membutuhkan rangsangan pembelajaran yang memungkinkan mereka mengakses materi melalui berbagai modalitas belajar. Guru juga menyampaikan bahwa rendahnya pemahaman peserta didik turut dipengaruhi oleh minimnya minat, motivasi, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Minat belajar sendiri dapat ditingkatkan melalui penggunaan model atau media pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap capaian hasil belajar (Anggraeni et al., 2021). Selain itu, keterbatasan pelaksanaan kegiatan *outing class* akibat kendala biaya turut mengurangi peluang peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar langsung di lingkungan nyata, sehingga pembelajaran menjadi kurang kontekstual. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret meskipun kegiatan berlangsung di dalam kelas.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dikemukakan, maka diputuskan untuk melakukan tindakan perbaikan melalui penggunaan kombinasi media konvensional dan media digital, yaitu *Pop-Up Book* yang dipadukan dengan permainan interaktif berbasis website. Penetapan ini didasarkan pada pandangan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Anggraeni et al., 2021).

Keputusan tersebut semakin diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media *Pop-Up Book* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Pop-Up Book* menjadi salah satu alternatif media yang menawarkan visualisasi menarik dan mudah dipahami. Melalui tampilan tiga

dimensinya, media ini mampu menampilkan tokoh dan peristiwa sejarah secara konkret, sehingga membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak. Sebagai alat peraga tiga dimensi, Pop-Up Book juga dapat merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan, memudahkan pemahaman visual, serta meningkatkan pemahaman konsep (Wulandari, 2022).

Selain itu, perkembangan teknologi turut membuka peluang untuk memanfaatkan permainan interaktif berbasis website sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21. Permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas kuis, pencocokan informasi, dan tantangan berbasis cerita. Penelitian mengenai game edukasi berbasis web juga menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan retensi pengetahuan. Rahman dan Putri (2023) menemukan bahwa permainan interaktif berbasis web dapat menstimulasi keterlibatan peserta didik serta memperkuat daya ingat terhadap materi pelajaran.

Lebih jauh, pembelajaran sejarah akan menjadi lebih bermakna apabila didukung oleh media yang kontekstual dan interaktif. Syaumi et al. (2022) menjelaskan bahwa media digital interaktif mampu membantu peserta didik menghubungkan materi sejarah dengan kehidupan nyata sehingga meningkatkan pemahaman konseptual dan kebermaknaan pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website diyakini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, konkret, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

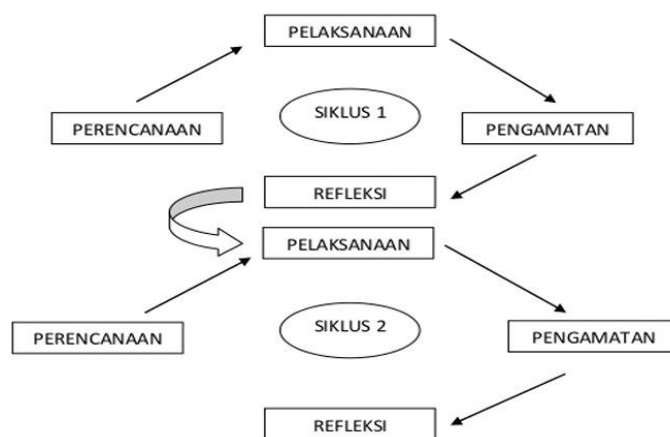
Mengacu pada uraian permasalahan dan landasan teori yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran IPAS pada materi Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan Tokoh-Tokohnya adalah rendahnya pemahaman peserta didik akibat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: "Bagaimana penggunaan media Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Tokoh Proklamasi pada mata pelajaran IPAS?" Rumusan masalah ini menjadi dasar pelaksanaan tindakan yang dirancang secara sistematis melalui penelitian tindakan kelas

dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik kelas VI SD Negeri Panyingkiran I melalui penggunaan media Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan proses refleksi melalui serangkaian tindakan yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di ruang kelas (Setiawan, 2023). PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta menyelesaikan masalah nyata yang ada di dalam kelas (Aminarti et al., 2024).

Penelitian ini mengikuti beberapa langkah sesuai dengan model Kemmis dan McTaggart, yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan dan observasi (*action and observation*), serta tahap refleksi (*reflection*). Alur model spiral dari Kemmis dan Taggart dapat digambarkan melalui diagram siklus yang terus berulang dan saling terhubung (Awaliyah, 2024).



Gambar 1.

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Panyingkiran I yang terletak di Kabupaten Sumedang, dengan subjek penelitian peserta didik kelas VI. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bekerja sama dengan Bapak Moch. Syaefuloh guru kelas VI sebagai rekan untuk melaksanakan proses pembelajaran di setiap siklus.

Target keberhasilan dari penelitian tindakan kelas di setiap siklus ditentukan berdasarkan keberhasilan belajar secara keseluruhan, yang ditetapkan minimal 70% peserta didik dapat mencapai atau melebihi nilai KKM yang telah ditentukan. Jika target itu tercapai, maka tindakan dianggap berhasil dan dapat diakhiri, tetapi jika belum maka tindakan akan berlanjut ke siklus selanjutnya dengan perbaikan sesuai hasil refleksi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu tes dan observasi. Metode tes digunakan untuk menilai seberapa baik peserta didik memahami materi mengenai tokoh proklamasi melalui pretest dan posttest yang diberikan di setiap siklus. Sedangkan metode observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik, tingkat keterlibatan, kerja sama kelompok, serta sikap dan keterampilan sosial peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru yang mengimplementasikan pembelajaran dan ada beberapa peneliti lainnya berperan sebagai observer untuk mengamati serta mencatat jalannya proses belajar mengajar di kelas.

Data hasil belajar diolah menggunakan rumus-rumus berikut (Aiyub, 2025):

$$1. \text{ Ketuntasan Individual} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$2. \text{ Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$3. \text{ Nilai Rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai peserta didik}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}}$$

Data hasil observasi diolah dengan cara merekap jumlah peserta didik pada setiap aspek yang diamati berdasarkan lembar observasi, kemudian mengelompokkannya ke dalam kategori baik dan cukup pada tiap siklus. Hasil observasi disajikan dalam bentuk tabulasi untuk menggambarkan aktivitas

peserta didik, tingkat keterlibatan, kerja sama kelompok, serta sikap dan keterampilan sosial peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk memberikan gambaran kondisi aktivitas dan sikap peserta didik pada masing-masing siklus berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh.

Setelah data diolah kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi adanya peningkatan pemahaman peserta didik tentang tokoh proklamasi setelah diterapkannya media Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website dalam pembelajaran IPAS di kelas VI sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas VI SD Negeri Panyingkiran I yang berjumlah 16 orang. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Tokoh Proklamasi pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila nilai individu ≥ 75 dan ketuntasan klasikal mencapai minimal 75%.

1. Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian siklus pertama diadakan pada 20 November 2025 di kelas VI SD dengan melibatkan 16 peserta didik. Dalam kegiatan ini peneliti siswa belajar IPAS dengan materi Tokoh Proklamasi. Rincian kegiatan yang dilakukan pada siklus I yaitu:

- a. Perencanaan, pada tahap ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL). Materi pembelajaran difokuskan pada peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya. Media yang disiapkan meliputi PowerPoint interaktif, video pembelajaran, Pop-Up Book, permainan interaktif berbasis website "Jembatan Proklamasi", serta LKPD berbasis kelompok. Selain itu,

- peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas peserta didik, soal pretest dan posttest, serta daftar cek partisipasi.
- b. Pelaksanaan, Pelaksanaan tindakan dilakukan pada tanggal 20 November 2025. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi, pemberian pretest, serta pengenalan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, peserta didik mengamati video dan Pop-Up Book, berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan LKPD, serta mengikuti permainan interaktif berbasis website. Kegiatan diakhiri dengan refleksi dan pemberian posttest untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah tindakan diberikan.
- c. Pengamatan, kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk untuk merekam seluruh dinamika kelas. aspek yang diamati mencakup mengamati aktivitas, keterlibatan, kerja sama kelompok, serta sikap dan keterampilan sosial peserta didik. Hasil observasi pada siklus I disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Aspek yang Diamati	Kategori Baik	Kategori Cukup
Aktivitas peserta didik	14 orang	2 orang
Tingkat keterlibatan	13 orang	3 orang
Kerja sama kelompok	13 orang	3 orang
Sikap dan keterampilan sosial	14 orang	2 orang

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah terlibat dalam pembelajaran, namun terdeteksi 3 siswa yang terus-menerus menunjukkan pola keterlibatan yang pasif, dengan kontribusi yang minimal dan bergantung pada teman sekelompoknya.

- d. Refleksi, tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi keterlaksanaan proses pembelajaran dan untuk menilai ketercapaian indikator keberhasilan penelitian sebagai dasar pengambilan keputusan keberlanjutan siklus. Refleksi secara garis besar dilakukan terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran (tindakan). Berikut adalah temuan-temuan yang diidentifikasi:
- Hasil pretest pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 62,5, jumlah peserta

didik tuntas hanya sebanyak 12,5% (2 orang). Kondisi ini menegaskan bahwa ketuntasan klasikal belum tercapai sebelum tindakan pembelajaran diberikan. Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata mencapai 74,38. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 62,5% (10 orang).

-

Tabel 2.
 Hasil pretest peserta didik siklus I

No	Kriteria	Keterangan
1	Rata-rata nilai peserta didik	62.5
2	Jumlah peserta didik tuntas	2
3	Jumlah peserta didik belum tuntas	14
4	Persentase peserta didik tuntas	12,5%
5	Persentase peserta didik belum tuntas	87,5%
Ketuntasan Klasikal		Belum Tuntas

Tabel 3.
 Hasil belajar peserta didik siklus I

No	Kriteria	Keterangan
1	Rata-rata nilai peserta didik	74.38
2	Jumlah peserta didik tuntas	10
3	Jumlah peserta didik belum tuntas	6
4	Persentase peserta didik tuntas	62.5%
5	Persentase peserta didik belum tuntas	37.5%
Ketuntasan Klasikal		Belum Tuntas

- Berdasarkan hasil refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus I, diperoleh beberapa temuan utama yang menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.
 Hasil Refleksi Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II

No	Aspek	Temuan pada Siklus I	Rencana Perbaikan
1	Manajemen waktu	- Penerapan PBL belum berjalan optimal	menyusun skenario alokasi waktu yang lebih

		(pengelolaan waktu yang kurang efektif) - Ketidaksiesuaian antara rencana dan pelaksanaan pembelajaran (tidak terlaksananya presentasi hasil LKPD)	realistis dan terperinci serta disiplin mengikuti alur pembelajaran agar seluruh tahapan PBL dapat terlaksana secara utuh.
2	Keaktifan dan kolaborasi peserta didik	Partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok belum merata. Sebagian peserta didik cenderung pasif dan bergantung pada anggota tertentu, sementara hanya beberapa kelompok yang menunjukkan kerja sama optimal.	Menetapkan pembagian peran yang jelas dalam kelompok, memberikan pengarahan yang lebih terstruktur, serta menggunakan pertanyaan pemandu untuk mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik.
3	Penyampaian materi dan penggunaan media	Guru mengalami kendala teknis dalam penyampaian materi, seperti volume dan intonasi suara yang kurang jelas serta tampilan PowerPoint yang terlalu padat	Guru memperbaiki teknik komunikasi, menyajikan poin-poin esensial pada power point, serta memperbanyak tanya jawab untuk memastikan pemahaman peserta didik.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 26 November 2025 di kelas VI SD dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Pada siklus ini, peneliti melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi Tokoh Proklamasi. Tahapan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi serta perbaikan rencana pembelajaran. Kegiatan pada siklus II difokuskan pada upaya memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I dengan cara mengatasi permasalahan yang muncul sebelumnya, sekaligus menentukan langkah-langkah perbaikan yang perlu dilakukan. Adapun tahapan pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan, Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan yang lebih terarah berdasarkan temuan pada Siklus I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diperbarui dengan penjabaran sintaks Problem Based Learning (PBL) yang lebih jelas, khususnya pada tahap orientasi masalah dan pengelolaan diskusi. LKPD disempurnakan dengan alur kerja yang lebih runtut, petunjuk yang sederhana, serta penambahan visual dan pertanyaan pemantik untuk membantu peserta didik menganalisis peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran juga dioptimalkan melalui pemilihan video yang lebih singkat dan relevan, perbaikan tampilan PowerPoint interaktif, serta penambahan permainan digital berbasis website yang mendukung pencapaian indikator. Instrumen evaluasi direvisi agar lebih selaras dengan kompetensi yang diukur, meliputi penyesuaian soal pretest dan posttest, penyempurnaan lembar observasi, serta penataan ulang alokasi waktu agar seluruh tahapan PBL dapat terlaksana secara efektif.
- b. Pelaksanaan, pada tahap ini pembelajaran dilakukan sesuai RPP dengan menerapkan model PBL berorientasi pembelajaran mendalam. Kegiatan diawali dengan persiapan media dan penataan kelas secara berkelompok. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran melalui salam, apersepsi menggunakan pertanyaan pemantik dan lagu tematik, serta pemberian pretest. Pada kegiatan inti, peserta didik diorientasikan pada masalah melalui video, PowerPoint interaktif, dan Pop-Up Book tentang peristiwa serta tokoh Proklamasi. Selanjutnya, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelidiki permasalahan dan mengisi LKPD dengan bimbingan guru, kemudian mempresentasikan hasil diskusi. Pembelajaran diperkuat melalui permainan edukasi berbasis website dan Wordwall interaktif. Pada kegiatan penutup, peserta didik mengerjakan evaluasi mandiri, melakukan refleksi, dan menyanyikan lagu penutup. Evaluasi hasil belajar dilaksanakan pada akhir siklus.
- c. Pengamatan, kegiatan ini dilakukan seperti pada siklus I untuk merekam seluruh dinamika kelas. aspek yang diamati mencakup mengamati aktivitas, keterlibatan, kerja sama kelompok, serta sikap dan keterampilan sosial peserta didik. Hasil observasi pada siklus I disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

Aspek yang Diamati	Kategori Baik	Kategori Cukup
Aktivitas peserta didik	15 orang	1 orang
Tingkat keterlibatan	15 orang	1 orang
Kerja sama kelompok	15 orang	1 orang
Sikap dan keterampilan sosial	15 orang	1 orang

Hasil observasi siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti apersepsi, memperhatikan media pembelajaran, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan permainan edukasi. Kerja sama kelompok berjalan lebih terarah, ditandai dengan pembagian tugas yang jelas dan diskusi yang lebih sistematis, meskipun masih terdapat satu peserta didik yang cenderung pasif. Keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan presentasi kelompok mulai berkembang. Secara keseluruhan, sikap tanggung jawab, interaksi sosial, serta pemahaman nilai-nilai kebangsaan menunjukkan peningkatan yang positif.

- d. Refleksi, tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi keterlaksanaan proses pembelajaran dan untuk menilai ketercapaian indikator keberhasilan tindakan siklus II sebagai dasar pengambilan keputusan keberlanjutan siklus. Refleksi secara garis besar dilakukan terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran (tindakan). Berikut adalah temuan-temuan yang diidentifikasi:
- Hasil tes setelah tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik yang tuntas mencapai 93,75% (15 orang), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 94,4.

Tabel 6.

Hasil belajar peserta didik siklus II

No	Kriteria	Keterangan
1	Rata-rata nilai peserta didik	94.4
2	Jumlah peserta didik tuntas	15
3	Jumlah peserta didik belum tuntas	1
4	Persentase peserta didik tuntas	93,75%
5	Persentase peserta didik belum tuntas	6,25%

Ketuntasan Klasikal	Tuntas
---------------------	--------

Berdasarkan data pada tabel hasil belajar siklus II, dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pada siklus I dan mencapai indikator keberhasilan penelitian karena ketuntasan klasikal sudah lebih dari 70%.

- Meskipun indikator keberhasilan sudah terpenuhi, peneliti tetap melakukan analisis terhadap proses pembelajaran untuk mengemukakan hal-hal penting yang dapat dijadikan bahan penguatan pada pembelajaran selanjutnya. Adapun temuan-temuan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 7.

Hasil Refleksi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

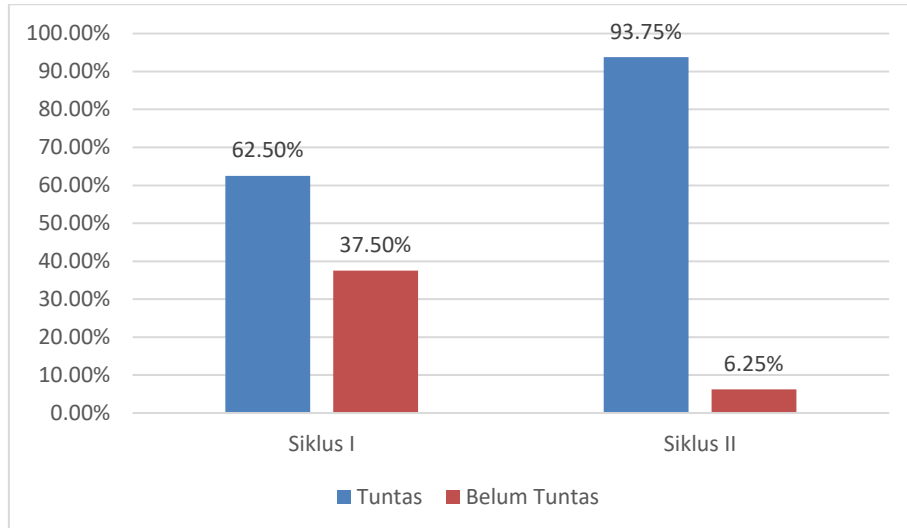
No	Aspek	Temuan	Implikasi
1	Pendalaman materi pembelajaran	Materi tokoh-tokoh Proklamasi disajikan secara lebih mendalam, mencakup peran, kontribusi, dan nilai keteladanan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	Pemahaman konseptual peserta didik meningkat dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.
2	Keterlaksanaan proses pembelajaran	Proses pembelajaran berlangsung kondusif dan terstruktur. Terdapat kendala kecil berupa ketidaksesuaian urutan kegiatan dan gangguan teknis pada speaker.	Kendala tidak menghambat alur pembelajaran dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.
3	Penggunaan media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan bervariasi, meliputi video, lagu, pop-up book, permainan digital, dan LKPD interaktif.	Media berhasil meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan motivasi belajar peserta didik.
4	Keaktifan peserta didik dan performa guru	Keaktifan peserta didik meningkat dalam diskusi, permainan, dan pengerjaan LKPD. Guru tampil lebih percaya diri dengan	Hambatan bersifat teknis dan tidak memengaruhi pencapaian pembelajaran.

penyampaian materi yang runtut dan instruksi yang jelas.	Indikator keberhasilan siklus II telah terpenuhi.
--	---

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data hasil belajar dan hasil observasi tindakan siklus I dan II, nampak bahwa pemberian tindakan perbaikan menunjukkan efek yang positif. Sebelum tindakan, lanjut tindakan pertama dan kedua selalu memberikan perubahan hasil belajar dan proses belajar ke arah yang lebih baik. Dari aspek hasil belajar, dapat dilihat perbandingannya pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 8.
Perbandingan hasil belajar peserta didik per siklus

No	Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
		F	Persentase	F	Persentase
1	Tuntas	10	62,5%	15	93,75%
2	Belum Tuntas	6	37,5%	1	6,25%
	Jumlah	16	100%	16	100%



Gambar Grafik 2.

Persentase Ketuntasan Klasikal

Tindakan perbaikan dicukupkan sampai dengan siklus II karena pada siklus II target keberhasilan penelitian (tindakan) sudah tercapai. Yaitu nilai rata-rata peserta didik sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, serta ketuntasan juga telah mencapai $\geq 75\%$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pop-up book dan permainan interaktif

berbasis website dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Panyingkiran I pada mata pelajaran IPAS materi Pemahaman Tokoh Proklamasi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata sebesar 74,38 dengan tingkat ketuntasan klasikal 62,5%. Hasil tersebut diperoleh melalui tes individu yang diberikan setelah penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh penggunaan media Pop-Up Book dan permainan digital "Jembatan Proklamasi". Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan dengan hasil pretes, capaian ketuntasan klasikal pada siklus I belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Secara teoretis, penerapan model PBL sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan bahwa perkembangan kognitif peserta didik terjadi melalui interaksi sosial dan budaya dalam proses assisted discovery learning (Suryana et al., 2022). Model PBL sebagai pendekatan pembelajaran konstruktivistik mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui eksplorasi dan pemecahan masalah nyata secara kolaboratif dalam kelompok (Lasroni & Sari, 2025). Dalam konteks ini, media Pop-Up Book berperan sebagai cultural tool yang mampu membantu peserta didik memvisualisasikan materi pembelajaran secara konkret dan menarik, sehingga berpotensi meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep (Harmanto, 2024).

Namun demikian, hasil refleksi siklus I menunjukkan adanya beberapa hambatan dalam proses pembelajaran. Media Pop-Up Book dan permainan digital "Jembatan Proklamasi" yang digunakan cenderung bersifat satu arah dan belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran masih terbatas, sehingga pemahaman terhadap konsep sejarah yang bersifat abstrak belum optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa keberhasilan model PBL sangat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Ariyani et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan pengayaan media pembelajaran yang

lebih interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan kualitas pemahaman peserta didik.

Sebagai tindak lanjut dari refleksi siklus I, pada siklus II guru melakukan perbaikan dengan menambah variasi media pembelajaran berupa permainan edukasi berbasis website dan permainan website wordwall, yang dipadukan dengan penggunaan Pop-Up Book. Penambahan media digital ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas latihan yang bersifat interaktif, menantang, dan menyenangkan. Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan nilai rata-rata peserta didik mencapai 94,4 dan ketuntasan klasikal sebesar 93,75%. Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa media website wordwall mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar karena mengandung unsur gamifikasi yang interaktif, kompetitif, dan mudah diakses (Zulfah, 2023). Selain itu, permainan edukatif berbasis website juga memberikan dampak positif terhadap pembelajaran karena mengintegrasikan unsur bermain dan belajar (*playful learning*), sehingga peserta didik dapat mengulang materi secara mandiri melalui kuis atau teka-teki yang mendukung penguatan daya ingat dan pemahaman konsep.

Di sisi lain, media Pop-Up Book tetap memberikan kontribusi yang signifikan dalam memvisualisasikan materi tokoh-tokoh Proklamasi secara konkret. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa media tiga dimensi mampu membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih nyata dan menarik (Sulaemah, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Pop-Up Book dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan retensi dan hasil belajar secara signifikan karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami (Harmanto et al., 2024).

Dengan demikian, penggabungan media konkret berupa Pop-Up Book dan media digital interaktif seperti permainan edukasi berbasis website dan website wordwall menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, menyenangkan, dan

partisipatif. Kondisi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar dan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian pada siklus II.

Peningkatan ketuntasan klasikal dari 62,5% (Siklus I) menjadi 93,75% (Siklus II), yang disertai kenaikan rata-rata nilai sebesar 20,02 poin, mengonfirmasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Peningkatan tidak semata-mata disebabkan oleh penambahan variasi media, melainkan oleh pergeseran kualitas interaksi belajar. Pada siklus I, interaksi peserta didik dengan media masih bersifat pasif dan terbatas pada pengamatan. Di siklus II, integrasi permainan website dan permainan website wordwall telah mentransformasikannya menjadi interaksi aktif yang menuntut respons langsung, pemecahan masalah, dan penerapan konsep secara spontan. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan bukan terletak pada jumlah media, tetapi pada kemampuannya menciptakan *engaged learning* di mana peserta didik menjadi subjek yang secara kognitif dan behavioral terlibat penuh. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tersebut merupakan dampak langsung dari terpenuhinya prinsip *assisted discovery* dan interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana media berfungsi sebagai katalisator yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan media Pop-Up Book dan permainan interaktif berbasis website pada materi Tokoh Proklamasi menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi peserta didik kelas VI. Peningkatan terlihat dari ketuntasan belajar yang naik dari 62,5% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II, serta rata-rata nilai yang mencapai 94,4 setelah dilakukan penyempurnaan pengelolaan waktu, optimalisasi media, peningkatan bimbingan, dan perbaikan strategi pembelajaran. Meskipun hasilnya positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti subjek yang hanya mencakup satu kelas, waktu pelaksanaan yang singkat, dan ketergantungan pada perangkat serta akses internet untuk menjalankan permainan interaktif.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru IPAS memanfaatkan kombinasi Pop-Up Book dan permainan interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Penelitian ini merupakan bentuk penelitian tindakan, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasai. Maka agar berlaku generalisasi penelitian selanjutnya dapat dilakukan dalam bentuk eksperimen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SD Negeri Panyingkiran I yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini dapat berlangsung dengan baik. Apresiasi juga diberikan kepada Bapak Moch. Syaefuloh selaku wali kelas yang telah membantu dalam proses pelaksanaan tindakan, observasi, serta pengumpulan data pada setiap siklus penelitian. Ucapan terima kasih yang tulus ditujukan kepada para peserta didik yang menjadi subjek penelitian atas partisipasi aktif, semangat, dan kerja sama yang diberikan selama kegiatan pembelajaran. Dukungan dan kontribusi seluruh pihak menjadi bagian penting dalam tercapainya hasil penelitian ini serta memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiyub, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Teaching At The Right Level (TaRL). *Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 373–383. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.559>
- Aminah, Hairida, & Agung, H. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358.
- Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D. S. (2024). Studi Pustaka Tentang Karakteristik , Tujuan dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 3, 293–301. <https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v3i2.157>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Ariyani, B., Kristin, F., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Learning untuk. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 353–361.

- Awaliyah. (2024). PJOK Sebagai Pemantik Bakat Anak dalam Bidang Olahraga. *Pubmedia Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(4), 7. <https://doi.org/10.47134/jpo.v1i4.547>
- Dani, R., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Harmanto, M. D., Hidayah, N., Kurniasar, S. W., Safitri, D. E., Karunia, A., & Hilyana, S. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Sejarah Kemerdekaan Indonesia Untuk Materi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Kelas V. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 2028–2043.
- Lasroni, C., & Sari, D. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Dengan Metode Project Based Learning Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Kelas 2 Sd. *Journal Karimah Tauhid*, 4, 5243–5251.
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., Berutu, I. L., & Medan, U. N. (2023). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Abad-21. *Best Journal (Biology Education Science & Technology)*, 5(2), 211–216.
- Rahman, A., & Putri, N. (2023). Penggunaan game edukasi berbasis web untuk meningkatkan motivasi dan retensi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(2), 76–85.
- Sagala, S. M., Heriadi, M., Nasution, R. A. T., Sosial, I. P., Ilmu, F., & Dan, T. (2022). Pendidikan Sejarah Serta Problematika yang Dihadapi di Masa Kini Sutan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1918–1925.
- Setiawan. (2023). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 6, 109–116.
- Sulaemah, E. (2025). Best Practice Inovasi Pembelajaran Sejarah Lokal Melalui Media Pop Up Book Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10, 1–12.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5, 2070–2080.
- Syaumi, I. K., Putra, W., Adi, S., & Arifin, M. H. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran IPS di SD. *Journal of Business Application*, 6(2), 4277–4281.
- Syaumi, R., Sundari, N., & Rahayu, M. (2022). Penguatan pemahaman sejarah melalui media digital interaktif pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11(1), 55–64.
- Wulandari. (2022). Penggunaan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(4), 474–497.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 1–11.

