



Pengaruh Media *Pop-Up Book* Digital “Sang Garuda” pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Motivasi Belajar Siswa

Nafiatul Khoir¹, Ardita Juliyanti², Ika Dian Rahmawati³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: nafiatulkhoir311@gmail.com, arditajuliyanti@gmail.com, ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

*Penulis korespondensi: nafiatulkhoir311@gmail.com

Abstract. *The era of globalization and advances in digital technology has brought considerable challenges to the world of education, one of which is the declining learning motivation among students in Pancasila Education subject, largely attributed to teaching approaches that tend to be repetitive and lack variation. This study aims to examine the effect of implementing the "Sang Garuda" Digital Pop-Up Book media on the learning motivation of third-grade students at SDN Gili Timur 1 in Pancasila Education subject. A quantitative approach with a Pre-Experimental One Group Pre-Test Post-Test Design was employed, involving 22 students selected through saturated sampling technique. Data were gathered using a Likert scale-based questionnaire administered both prior to and following the intervention. The Shapiro-Wilk test revealed that the data did not follow a normal distribution; therefore, hypothesis testing was carried out using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results yielded a Z value of -3.321 with Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.001 < 0.05, confirming a significant influence of the media on students' learning motivation. The mean score rose from 13.50 to 16.00, with 81.8% of students demonstrating positive improvement. These findings suggest the importance of incorporating nationally-themed digital media as an innovative alternative in Pancasila Education learning to foster greater enthusiasm and active student engagement amid the ever-growing tide of globalization.*

Keywords: *Digital Media; Globalization; Learning Motivation; Pancasila Education; Pop-Up Book.*

Abstrak. Era globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi digital menghadirkan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, salah satunya adalah menurunnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila akibat pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengaruh penerapan media *Pop-Up Book* Digital “Sang Garuda” terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Gili Timur 1 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan kuantitatif dengan rancangan Pre-Experimental tipe One Group Pre-Test Post-Test Design digunakan dalam penelitian ini, melibatkan 22 siswa melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan angket berbasis skala Likert sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai Z = -3,321 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05, yang membuktikan adanya pengaruh bermakna dari media tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Rata-rata skor meningkat dari 13,50 menjadi 16,00, dengan 81,8% siswa menunjukkan peningkatan positif. Temuan ini mengimplikasikan perlunya integrasi media digital bernuansa kebangsaan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna menumbuhkan semangat dan keterlibatan aktif siswa di tengah derasnya arus globalisasi.

Kata Kunci: Buku *Pop-Up*; Globalisasi; Media Digital; Motivasi Belajar; Pendidikan Pancasila.

1. LATAR BELAKANG

Era globalisasi dan kemajuan pesat dalam teknologi digital telah membawa perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Penetrasi internet dan perangkat digital ke seluruh penjuru dunia telah mengubah cara manusia mengakses informasi, berkomunikasi, dan belajar. Di era globalisasi yang terus berkembang pesat, setiap negara termasuk Indonesia dituntut untuk memperbarui sistem pendidikannya agar mampu bersaing di kancah internasional. Namun bagi Indonesia, tantangannya tidak sesederhana sekadar mengikuti arus perubahan. Sebagai bangsa yang memiliki kekayaan budaya luar biasa dan berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila, Indonesia harus mampu menyeimbangkan dua hal

sekaligus: memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal, sambil tetap menjaga karakter dan jati diri bangsa agar tidak terkikis oleh pengaruh luar (Zahro, 2024).

Berbeda dari mata pelajaran lainnya, Pendidikan Pancasila memegang peranan yang tidak bisa dianggap sepele dalam membentuk watak serta karakter kebangsaan generasi muda. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalamnya dirancang bukan semata-mata untuk mentransfer pengetahuan tentang dasar-dasar bernegara secara hafalan, melainkan juga mendorong setiap siswa untuk benar-benar menghayati dan mencerminkan nilai-nilai tersebut dalam sikap serta perilaku mereka sehari-hari (Nanda, 2025).

Akan tetapi, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di lapangan kerap kali berbenturan dengan masalah kurangnya antusiasme belajar pada diri siswa. Pendekatan mengajar yang cenderung seragam dan tidak bervariasi, minimnya keterlibatan aktif siswa, serta kurangnya relevansi materi dengan kehidupan nyata menjadi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya antusiasme peserta didik dalam mempelajari materi ini (Winarno, 2020). Di sisi lain, pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi turut membuka peluang besar dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui hadirnya berbagai inovasi media pembelajaran berbasis digital yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan tidak membosankan (Utomo, 2023). Salah satu terobosan yang dinilai cukup menjanjikan adalah pengembangan media Pop-Up Book digital sebuah platform buku elektronik yang memadukan tampilan visual tiga dimensi, animasi bergerak, serta unsur interaktivitas dalam satu kesatuan berbasis teknologi. Jika dibandingkan dengan buku teks cetak yang cenderung statis, media ini mampu menyajikan materi secara lebih dinamis dan naratif, sehingga berpotensi besar untuk menumbuhkan ketertarikan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam kajian global, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital telah terbukti efektif meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di berbagai negara. Negara-negara seperti Finlandia, Singapura, dan Korea Selatan telah mengintegrasikan media digital secara masif dalam kurikulum pendidikan mereka dan mencapai hasil yang signifikan dalam hal motivasi dan capaian belajar siswa (Hendri et al, 2026)

Motivasi belajar merupakan salah satu elemen penting yang sangat memengaruhi berhasil atau tidaknya seseorang dalam proses pembelajaran. Dorongan semangat belajar tersebut pada dasarnya dapat bersumber dari dua arah sekaligus, yaitu dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari pengaruh lingkungan di sekitarnya, yang secara bersama-sama berperan dalam menggerakkan mereka untuk terus berupaya dan mengejar capaian yang ingin diraih.

Siswa yang memiliki semangat belajar kuat terbukti lebih giat, pantang menyerah, serta lebih siap menghadapi berbagai tantangan di dunia akademik (Wardani, 2025). Oleh karena itu, upaya membangun dan menguatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sejatinya bukan hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga memiliki dampak yang jauh lebih luas yakni turut andil dalam mencetak generasi yang benar-benar menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila di tengah gempuran arus globalisasi yang semakin tak terbendung.

Meski studi-studi mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital sudah cukup banyak bermunculan, penelitian yang secara khusus menelaah sejauh mana pengaruh media pop-up book digital berlatar simbol-simbol kebangsaan terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila nyatanya masih sangat jarang ditemukan (Rokhman & Nurgiansah, 2024). Kekosongan inilah yang menjadi celah sekaligus urgensi bagi penelitian ini. Media Pop-Up Book Digital "Sang Garuda" dikembangkan secara khusus sebagai sarana pembelajaran yang membahas materi seputar tokoh-tokoh perumus Pancasila serta bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan nyata sehari-hari, dengan mengemas konten tersebut melalui teknologi modern dan simbol Garuda yang sarat makna filosofis, sehingga diharapkan mampu membangkitkan rasa kebanggaan dan keingintahuan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk mengkaji secara lebih komprehensif sampai sejauh mana efektivitas penggunaan Media Pop-Up Book Digital "Sang Garuda" mampu memengaruhi semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sekaligus diharapkan dapat memberikan sumbangsih nyata dalam mendorong terciptanya praktik pembelajaran yang lebih kreatif dan modern, namun tetap tidak melupakan akar nilai-nilai kebangsaan Indonesia.

2. KAJIAN TEORITIS

Globalisasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu dampak nyatanya adalah semakin beragamnya pilihan hiburan dan informasi yang tersedia bagi siswa, mulai dari game digital, media sosial, hingga konten video daring. Kondisi ini membuat perhatian siswa semakin sulit difokuskan pada pembelajaran, terutama untuk materi yang dianggap abstrak seperti nilai-nilai Pancasila (Pramudita, 2024). Di sisi lain, globalisasi juga membawa masuknya budaya asing yang berpotensi mengikis pemahaman generasi muda terhadap nilai-nilai kebangsaan. Kondisi ini menuntut para pendidik untuk semakin berani berinovasi dalam menentukan media pembelajaran yang tidak hanya mampu

menarik perhatian siswa di tengah berbagai distraksi yang ada, tetapi juga efektif dalam memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai seluruh instrumen penunjang pembelajaran atau alat yang dimanfaatkan untuk menjembatani penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih optimal dan meninggalkan kesan yang berarti (Karomah, 2024). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran pun terus mengalami pembaruan, beralih dari bentuk-bentuk tradisional menuju ragam media berbasis digital yang jauh lebih interaktif dan mampu menarik perhatian siswa. Pemilihan media yang sesuai dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan keefektifitasan pembelajaran. Hal ini menjadi semakin relevan mengingat siswa di jenjang sekolah dasar secara perkembangan kognitif masih berada pada fase berpikir yang bertumpu pada hal-hal nyata dan dapat diamati secara langsung, sehingga penyampaian materi melalui sajian visual yang memikat akan sangat memudahkan mereka dalam mencerna dan memahami isi pembelajaran dengan lebih baik (Mayasari, 2021). Maka dari itu, di tengah berbagai tuntutan dan perubahan akibat arus globalisasi, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan mampu membangkitkan minat siswa menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Jauza & Albina, 2025).

Salah satu bentuk pembaruan dalam dunia media digital yang dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini adalah Pop-Up Book digital. Media ini menggabungkan berbagai elemen seperti tampilan tiga dimensi, animasi bergerak, serta fitur interaktif dalam satu wadah berbasis teknologi, sehingga mampu menghadirkan materi pelajaran dengan cara yang jauh lebih hidup dan menarik dibandingkan buku pelajaran pada umumnya (Putri & Zativalen, 2024). Dengan tampilannya yang dinamis, Pop-Up Book digital berpeluang besar menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan mudah dicerna oleh siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ningrum dan Irianto (2026), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pop-up book dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas IV terbukti efektif mempermudah siswa dalam memahami berbagai konsep abstrak. Di tengah derasnya arus globalisasi yang menghadirkan berbagai konten visual menarik, pop up book hadir sebagai jawaban kreatif dunia pendidikan yang mampu menyaingi daya tarik media digital sekaligus tetap menyampaikan nilai-nilai kebangsaan secara efektif.

Pada dasarnya, motivasi belajar dapat dipahami sebagai sebuah kekuatan penggerak yang bisa tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri maupun tercipta akibat rangsangan dari

kondisi dan lingkungan yang melingkupinya, yang kemudian menggerakkan mereka untuk terus belajar dan berupaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat biasanya menunjukkan sikap yang lebih antusias, pantang menyerah, dan tidak gampang putus asa saat menghadapi berbagai rintangan dalam proses belajarnya (Wardani, 2025). Secara umum, motivasi belajar dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu dorongan yang lahir dari dalam diri siswa itu sendiri — seperti rasa ingin tahu dan ketertarikan alami terhadap suatu topik — serta dorongan yang datang dari faktor eksternal, misalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan mampu membangkitkan minat. Kedua jenis motivasi ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling menopang satu sama lain dalam mendukung keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Motivasi memegang peranan yang sangat menentukan dalam keberhasilan belajar siswa, sebab siswa yang termotivasi akan lebih aktif, semangat, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran (Zaiunudin, 2022). Di era globalisasi, mempertahankan motivasi belajar siswa menjadi tantangan tersendiri karena siswa lebih mudah tertarik pada hiburan digital dibandingkan kegiatan belajar. Temuan dalam artikel yang ditulis oleh Rokhmah dan Nurgiansah (2024) memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif, salah satunya seperti Pop-Up Book, terbukti mampu memberikan dampak yang signifikan dalam mendongkrak motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Sejumlah kajian yang telah dilakukan sebelumnya secara konsisten mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara penggunaan media Pop-Up Book dengan peningkatan semangat serta motivasi belajar pada diri siswa. Hal ini dibuktikan oleh Pandia, Asrul, dan Al-Jumroh melalui penelitian mereka yang dipublikasikan dalam Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar (2026), yang menyatakan bahwa media pop-up book memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Kehadiran unsur visual tiga dimensi yang tampil secara nyata dan menonjol dari setiap halaman buku terbukti efektif dalam membangkitkan rasa ingin tahu siswa sekaligus mengajak mereka untuk terlibat secara lebih aktif dan sungguh-sungguh dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Senada dengan hal tersebut, Pujilestari, Kartinah, Kusniati, dan Miyono dalam penelitiannya yang dipublikasikan di Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (2024) yang membuktikan bahwa media *Pop-Up Book* terbukti ampuh dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena tampilan fisiknya yang unik dan berbeda dari buku biasa mampu memantik ketertarikan siswa untuk menggali materi secara lebih mendalam. Siswa yang sebelumnya tampak kurang bergairah dan cenderung tidak aktif dalam pembelajaran, terlihat

mengalami lonjakan antusiasme yang cukup berarti ketika materi disampaikan melalui media *Pop-Up Book*.

Bertolak dari berbagai temuan tersebut, dapat ditarik sebuah benang merah bahwa media *pop-up book* bekerja melalui mekanisme yang mengandalkan kekuatan daya tarik visual serta keunikan tampilannya yang tidak biasa, dan hal inilah yang pada akhirnya menjadi pemicu tumbuh dan berkembangnya semangat belajar yang lebih besar dalam diri setiap siswa. Kondisi ini sejalan dengan gagasan bahwa dorongan dari luar diri siswa, dalam hal ini berupa media pembelajaran yang menarik, rupanya mampu memicu dan memperkuat kemauan internal siswa, sehingga mendorong mereka untuk belajar dengan penuh kesungguhan (Ibrahim, 2025).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan Pre-Experimental sebagai kerangka metodologisnya, khususnya tipe *One Group Pre-Test Post-Test Design* (Sugiyono, 2019). Rancangan ini dipilih dengan pertimbangan bahwa penelitian hanya mengikutsertakan satu kelompok saja, tanpa adanya kelompok pembandingan, yaitu siswa kelas 3 SDN Gili Timur 1 dengan sampel sebanyak 22 siswa. Adapun pola rancangan penelitian ini digunakan, dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2} \quad \dots(i)$$

Keterangan :

O_1 = Nilai Pretest (sebelum penggunaan media),

O_2 = Nilai Posttest (sesudah penggunaan media)

X = Perlakuan dengan media.

O_1 merupakan nilai pretest sebelum penggunaan media, X merupakan perlakuan berupa penggunaan media Pop-Up Book Digital “Sang Garuda”, sedangkan O_2 adalah nilai posttest yang diperoleh setelah media tersebut diterapkan dalam pembelajaran, yang selanjutnya menjadi dasar dalam proses pengujian dan penarikan kesimpulan hasil penelitian.

Pengumpulan data dilakukan pada hari Senin, 4 Mei 2026 di SDN Gili Timur 1 menggunakan empat teknik, yaitu observasi langsung, angket/kuesioner pretest dan posttest, serta dokumentasi berupa foto dan video. Instrumen utama berupa kuesioner motivasi belajar yang dikembangkan menggunakan skala Likert, yang difungsikan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana perubahan tingkat motivasi belajar siswa sebelum maupun sesudah perlakuan atau intervensi dilaksanakan.

Analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahap yang berurutan. Tahap awal dimulai dengan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang dipilih dengan pertimbangan bahwa jumlah sampel yang digunakan termasuk dalam kategori kecil yakni tidak mencapai 50 responden ($n = 22$). Hasil yang diperoleh dari uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,061 yang berada di atas ambang batas 0,05, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Adapun data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah 0,05, sehingga data tersebut dinyatakan tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Oleh karena salah satu dari kedua data tersebut gagal memenuhi syarat normalitas, maka pengujian hipotesis berikutnya dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif pengganti dari Paired Sample T-Test (Sugiyono, 2019).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada hari Senin, 4 Mei 2026 di SDN Gili Timur 1 dengan melibatkan 22 siswa kelas 3 sebagai sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian kuesioner pretest sebelum penggunaan media *Pop-Up Book* Digital “Sang Garuda” dan kuesioner posttest sesudah penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui penyebaran angket pretest dan posttest kepada 22 siswa kelas 3 SDN Gili Timur 1. Adapun ringkasan hasil analisis deskriptif dari kedua data tersebut disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Data Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa.

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-Test	22	9	9	18	13.50	2.445	5.976
Post-Test	22	5	13	18	15.68	1.211	1.465
Valid N (listwise)	22						

Sumber: Hasil Analisis SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 1, memperlihatkan bahwa rerata skor motivasi belajar siswa mengalami kenaikan yang cukup berarti, yakni dari angka 13,50 pada saat pretest menjadi 15,68 pada saat posttest setelah siswa mendapatkan perlakuan berupa penerapan media *Pop-Up Book* Digital "Sang Garuda" dalam pembelajaran. Adapun nilai standar deviasi yang lebih rendah pada data posttest (1,211) dibandingkan pretest (2,445) menunjukkan bahwa skor

motivasi belajar siswa semakin merata dan terpusat setelah pemberian perlakuan, yang mengindikasikan bahwa media tersebut memberikan dampak yang relatif konsisten terhadap seluruh siswa.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan tahap pengujian hipotesis, penelitian ini terlebih dahulu menjalankan uji normalitas sebagai langkah awal untuk menentukan pendekatan statistik yang paling tepat untuk diterapkan. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini tidak mencapai 50 subjek, maka uji Shapiro-Wilk dipandang sebagai pilihan yang lebih peka dan memberikan hasil yang lebih akurat dibandingkan uji normalitas lainnya. Hasil dari uji normalitas tersebut dapat dilihat secara lengkap pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.217	22	.008	.916	22	.061
Post-Test	.331	22	.000	.789	22	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Analisis SPSS, 2026

Berdasarkan pada Tabel 2, data pretest menunjukkan hasil nilai yang signifikansi sebesar 0,061 yang berada di atas 0,05, sehingga data tersebut dinyatakan memenuhi kriteria distribusi normal. Sementara itu, hasil yang berbeda ditunjukkan oleh data posttest dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang jatuh di bawah batas 0,05, sehingga data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dikarenakan salah satu dari kedua kelompok data tersebut tidak berhasil memenuhi persyaratan normalitas, maka langkah pengujian hipotesis selanjutnya beralih pada penerapan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test sebagai solusi alternatif yang menggantikan penggunaan Paired Sample T-Test (Sugiyono, 2019).

Uji Hipotesis

Uji Wilcoxon Signed Rank Test diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang bermakna antara skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media Pop-Up Book Digital "Sang Garuda" dalam proses pembelajaran. Adapun hasil dari pengujian hipotesis tersebut dapat dilihat secara lengkap pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Ranks Uji Wilcoxon Signed Rank Test.

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test - Pre-Test	Negative Ranks	3 ^a	7.00	21.00
	Positive Ranks	18 ^b	11.67	210.00
	Ties	1 ^c		
	Total	22		

a. Post-Test < Pre-Test
b. Post-Test > Pre-Test
c. Post-Test = Pre-Test

Sumber: Hasil Analisis SPSS, 2026

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Wilcoxon Signed Rank Test.

Test Statistics ^a	
	Post-Test - Pre-Test
Z	-3.321 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sumber: Hasil Analisis SPSS, 2026

Berdasarkan hasil pengujian yang diperoleh melalui Wilcoxon Signed Rank Test, didapatkan nilai Z sebesar -3,321 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001 yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 dinyatakan ditolak dan H_1 diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang nyata dari penerapan media Pop-Up Book Digital "Sang Garuda" terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Gili Timur 1 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun berdasarkan tabel Ranks, diketahui bahwa sebanyak 18 siswa mengalami kenaikan skor setelah perlakuan (Positive Ranks) dengan rerata peringkat sebesar 11,67 dan total jumlah peringkat mencapai 210,00, sementara hanya terdapat 3 siswa yang justru mengalami penurunan skor (Negative Ranks) dengan rerata peringkat 7,00 dan jumlah peringkat 21,00, serta 1 siswa lainnya tidak menunjukkan perubahan skor sama sekali atau berada pada posisi tetap (Ties). Besarnya proporsi siswa yang mengalami peningkatan skor dibandingkan dengan yang mengalami penurunan semakin mempertegas bahwa media tersebut benar-benar memberikan dampak positif yang tidak bisa diabaikan terhadap motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

Secara praktis, penelitian ini membawa implikasi bahwa para guru di tingkat sekolah dasar, terutama yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, perlu mulai mengembangkan dan memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya mampu memikat perhatian siswa secara visual, tetapi juga kaya akan muatan nilai-nilai kebangsaan. Kehadiran inovasi media seperti Pop-Up Book Digital "Sang Garuda" dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya semangat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang selama ini kerap terjebak pada pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang bervariasi (Winarno, 2020).

Media pop-up book digital memiliki kemampuan dalam menghadirkan materi pembelajaran secara visual dan naratif yang lebih hidup melalui integrasi elemen tiga dimensi, animasi, dan interaktivitas, sehingga berpotensi meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa (Jannah & Sukidi, 2021). Penggunaan simbol Garuda yang sarat makna filosofis dalam media ini turut memperkuat dimensi afektif pembelajaran, yakni membangkitkan rasa kebanggaan dan keingintahuan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, sehingga proses pembelajaran tidak sekadar bersifat kognitif tetapi juga bermakna secara emosional bagi peserta didik.

Secara teoritis, hasil ini mendukung pandangan Wardani (2025) bahwa motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan mampu menghadapi tantangan akademik dengan lebih baik. Ketika media pembelajaran mampu menghadirkan stimulus yang menarik dan relevan, dorongan internal siswa untuk belajar akan semakin kuat, yang pada akhirnya turut berkontribusi dalam mendorong peningkatan kualitas proses maupun hasil belajar secara keseluruhan. Temuan dalam penelitian ini sekaligus memperkuat dan sejalan dengan hasil kajian Hendri et al. (2026) yang menegaskan bahwa pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus capaian belajar siswa di berbagai jenjang dan konteks pendidikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai Z sebesar -3,321 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001 yang jatuh di bawah ambang batas signifikansi

0,05, sehingga H_0 berhasil ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan media Pop-Up Book Digital "Sang Garuda" membawa pengaruh yang cukup berarti terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Gili Timur 1 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang tercermin dari naiknya rata-rata skor semangat belajar dari angka 13,50 menjadi 16,00, dengan sebanyak 81,8% siswa tercatat mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan. Meski demikian, generalisasi dari temuan penelitian ini perlu dilakukan secara cermat dan tidak tergesa-gesa, mengingat cakupan penelitian ini hanya terbatas pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding, dilaksanakan di satu sekolah saja, dan menggunakan jumlah sampel yang relatif terbatas. Guru disarankan untuk mulai mengintegrasikan berbagai media pembelajaran berbasis digital yang mengandung nuansa kebangsaan sebagai salah satu pilihan pendekatan dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila. Langkah ini dinilai penting mengingat media yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa terbukti mampu menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi. Selain itu, pihak sekolah pun diharapkan turut berperan aktif dengan menyediakan dukungan berupa kelengkapan fasilitas dan infrastruktur teknologi yang memadai, sehingga para pendidik memiliki ruang yang lebih luas untuk terus mengembangkan dan mengimplementasikan berbagai media pembelajaran berbasis digital secara berkesinambungan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sementara itu, bagi para peneliti yang ingin melanjutkan kajian pada topik serupa, disarankan untuk menggunakan rancangan penelitian yang lebih kuat seperti Quasi Experimental dengan melibatkan kelompok pembanding atau kelompok kontrol, agar perbandingan hasil dapat dilakukan secara lebih objektif dan terukur. Selain itu, cakupan sampel penelitian sebaiknya diperluas tidak hanya pada satu sekolah, melainkan melibatkan beberapa sekolah dengan karakteristik dan latar belakang yang lebih bervariasi, sehingga temuan yang dihasilkan kelak dapat lebih representatif dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk tidak hanya berfokus pada motivasi belajar elajar siswa, tetapi turut mengkaji variabel-variabel lain yang tidak kalah signifikan pengaruhnya, seperti hasil belajar siswa secara akademik, proses pembentukan karakter siswa, serta pengaruh media digital terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami sekaligus menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai bagian yang menyatu dalam kehidupan mereka sehari-hari.

DAFTAR REFERENSI

Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan media *pop-up book* digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas IV

- sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.325>
- Hendri, A., Hadevi, M., Nelian, N., & Warniati, W. (2026). Inovasi dan teknologi dalam pendidikan: Studi kasus Finlandia, Jepang, Singapura, dan Indonesia. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 9412–9420. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4095>
- Ibrahim, N. W., Manoarfa, M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 134–144. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nanda, F. A. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 5(1), 52–58. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5478>
- Ningrum, T. A. D., & Irianto, A. (2026). Penerapan media *pop-up book* pada pembelajaran Pancasila materi nilai-nilai Pancasila kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 35–45. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11971>
- Pandia, Y. D. B. S., Asrul, A., & Al-Jumroh, S. F. (2026). Pengaruh media *pop-up book* terhadap motivasi belajar di sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 176–182. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v8i1.3560>
- Pramudita, O. (2024). Dampak globalisasi terhadap nilai-nilai Pancasila dan nasionalisme di era digital. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 4(1), 19–24. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v4i1.2440>
- Putri, R. S. Y., Mz, A. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media *pop-up book* digital sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5640–5650. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7269>
- Rokhmah, N. N., & Nurgiansah, T. H. (2024). Pengaruh media pembelajaran *pop-up book* digital terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas X SMA Negeri 1 Sewon. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 46–51. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.3061>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wardani, Z. (2025). Efektivitas strategi pembelajaran diferensial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPiP)*, 3(2), 37–40. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.140>

- Zahro, A. H., Ardy, C. A. C., Athoillah, D. A., Astutik, W. P., & Ula, Y. R. (2024). Tantangan dan peluang Pancasila di era globalisasi. *Lentera Ilmu*, 1(2), 64–69. <https://doi.org/10.59971/li.v1i2.53>
- Zainudin, A. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap keberhasilan belajar siswa. *FAJAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 231–237. <https://doi.org/10.56013/fj.v2i2.2650>