

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar yaitu aktivitas yang berlangsung tanpa henti selama hidup manusia. Setiap individu pasti terlibat dalam proses pembelajaran, baik itu lewat pendidikan resmi, pembelajaran non-formal, pengalaman pribadi, maupun dari observasi terhadap pengalaman orang lain (Syaputra, 2024). Dengan begitu belajar merupakan hal yang sangat krusial dan tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat Haryadi & Kansaa, (2021), belajar adalah suatu hubungan yang terjadi antara pengajar dan murid yang menghasilkan perubahan dalam perilaku. Sedangkan pembelajaran dipahami sebagai usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi individu agar dapat belajar (Syaputra, 2024). Oleh karena itu, belajar dan pembelajaran mempunyai keterkaitan yang sangat kuat dan saling melengkapi.

Pembelajaran sendiri merupakan suatu kesatuan dari berbagai komponen, seperti guru, siswa, fasilitas, dan lingkungan belajar, yang mana semuanya memiliki peranan penting dalam menentukan berhasilnya proses belajar (Suparman et al., 2020). Sitanggang et al., (2023) juga menegaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dengan tujuan untuk menciptakan perubahan yang lebih optimal. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses integratif yang melibatkan berbagai faktor pendukung dalam penyampaian ilmu serta pembinaan perilaku siswa ke arah yang lebih optimal.

Pembelajaran yang efektif bisa tercapai apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif serta inovatif, sehingga materi yang diajarkan guru lebih mudah dipahami siswa. Media memiliki peran sebagai sarana penghubung dalam menyampaikan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik serta menstimulasi keterlibatan aktif mereka dalam aktivitas belajar yang signifikan (Hasan et al., 2021). Menurut Batubara, (2020), media pembelajaran ialah semua alat yang bisa digunakan untuk memudahkan kegiatan belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

merupakan alat esensial untuk memudahkan pendidik dalam menyajikan bahan ajar pada siswa. Agar peran media semakin optimal, guru diharapkan untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam pemilihan serta pengembangannya, salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi (Handayani et al., 2025). Dalam praktiknya, media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk. Salah satu media yang dapat diterapkan yaitu *lapbook*, yang dibuat untuk membantu siswa memahami bahan ajar dengan lebih nyata, menarik, serta mendorong mereka terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Lapbook adalah media berbentuk buku interaktif yang berisi gambar, teks, dan lembar aktivitas yang dapat dilipat seperti jendela (Bila et al., 2023). Media ini menyajikan materi berbentuk poin-poin ringkas agar siswa lebih mudah memahaminya sekaligus mengingat kembali isi materi. Selain mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, *lapbook* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan desain yang menarik, siswa dapat lebih tertarik dalam belajar. Media ini juga bisa diterapkan pada semua mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila, sebagai salah satu pilihan inovatif untuk memperbaiki belajar.

Selain media *lapbook*, guru juga sering memanfaatkan media gambar sebagai sarana pendukung proses belajar. Media gambar didefinisikan sebagai media sederhana dalam bentuk dua dimensi pada permukaan tidak tembus pandang, yang dapat dikembangkan melalui berbagai variasi dengan mengombinasikan kata dan ilustrasi visual (Suparman et al., 2020). Selanjutnya, menurut Sijabat et al., (2022), media gambar berperan dalam memvisualisasikan pesan yang disampaikan guru kepada siswa. Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gambar berperan sebagai sarana komunikasi visual yang strategis dalam pembelajaran, dengan mengintegrasikan elemen verbal dan visual demi meningkatkan pemahaman siswa.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Mata pelajaran ini isinya nilai-nilai luhur bangsa yang bertujuan untuk membentuk sikap positif siswa sesuai dengan prinsip yang terkandung dalam Pancasila (Pratiwi, 2021). Pendidikan Pancasila memiliki

peran dalam membentuk warga negara yang baik sekaligus cerdas. Selain itu, melalui misi sosio-akademisnya, Pendidikan Pancasila juga berfungsi untuk mengembangkan keterampilan siswa, terutama dalam keterampilan berpikir kritis, analitis, reflektif, serta kemampuan pemecahan masalah. Dengan demikian, mata pelajaran ini berkontribusi dalam menaikkan kualitas dan potensi generasi penerus bangsa. Akan tetapi, dalam praktiknya masih ditemukan sejumlah kendala pada pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

Dari hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN Tirtayasa, diketahui bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran kooperatif. Akan tetapi, hasil belajar siswa ini masih belum maksimal karena penggunaan media pembelajaran inovatif yang masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan buku paket sebagai sumber utama, serta hanya sesekali memanfaatkan media gambar tanpa perencanaan yang sistematis. Hal itu menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar mereka.

Pengukuran awal terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan rata-rata nilai siswa kelas VA sebesar 42,25 dan kelas VB sebesar 46,5. Jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan, yaitu 75, hasil pembelajaran siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Tirtayasa berada dalam kategori rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dibutuhkan solusi alternatif untuk dapat memperbaiki rendahnya hasil belajar siswa, untuk menanggapi permasalahan ini, peneliti akan menerapkan media *lapbook*. Media *lapbook* ini bisa digunakan sebagai contoh media pembelajaran alternatif yang berpotensi meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SDN Tirtayasa. Maka dari itu, judul yang akan diangkat untuk diteliti yaitu **“PENERAPAN MEDIA *LAPBOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SDN TIRTAYASA KABUPATEN BANDUNG”**.

B. Rumusan Masalah

Paparan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya dijadikan pijakan dalam penyusunan rumusan masalah penelitian, yang dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Tirtayasa Kabupaten Bandung menggunakan media *lapbook* pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Tirtayasa Kabupaten Bandung menggunakan media gambar pada kelas kontrol?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Tirtayasa Kabupaten Bandung yang menggunakan media *lapbook*?
4. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDN Tirtayasa Kabupaten Bandung yang menggunakan media *lapbook* dengan siswa yang menggunakan media gambar?

C. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada rumusan masalah, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Tirtayasa Kabupaten Bandung menggunakan media *lapbook* pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Tirtayasa Kabupaten Bandung menggunakan media gambar pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Tirtayasa Kabupaten Bandung yang menggunakan media *lapbook*.

4. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDN Tirtayasa Kabupaten Bandung yang menggunakan media *lapbook* dengan siswa yang menggunakan media gambar.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah keuntungan, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dari sudut pandang teoretis, temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya pemahaman keilmuan, khususnya terkait penerapan media *lapbook* dalam kegiatan belajar di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mendukung perbaikan proses pembelajaran serta berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

- b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini bisa menjadi acuan bagi guru dalam memilih media pengajaran yang lebih konkret dan berpusat pada siswa, sehingga mampu memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar

- c. Bagi Peserta Didik

Dengan penerapan media *lapbook*, siswa diharapkan lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Pancasila, yang kemudian dapat mendorong peningkatan hasil belajar mereka.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan pengalaman baru bagi peneliti mengenai pemanfaatan media *lapbook* dalam kegiatan pembelajaran

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran dipahami sebagai perantara yang digunakan guru dengan bantuan alat tertentu guna memudahkan dalam menyampaikan materi di sekolah (Syahrina & Napitupulu, 2021). Kehadiran media ini sangat membantu guru dalam mengajar, sekaligus menjadi alternatif agar siswa merasa lebih menikmati serta tidak cepat bosan ketika belajar. Menurut Hasan et al., (2021), media pembelajaran digunakan sebagai penghubung dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada siswa agar keterlibatan mereka pada terlaksananya belajar yang lebih aktif serta bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya memudahkan dalam menyampaikan informasi, melainkan juga mampu menarik minat, meningkatkan partisipasi, dan menciptakan proses belajar yang efisien serta menyenangkan. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran bukan saja berperan memudahkan tersampainya materi, tetapi juga dapat menarik perhatian siswa, mendorong partisipasi, serta membuat proses belajar lebih efektif, senang, dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu menggunakan *lapbook*. Penggunaan *lapbook* memungkinkan pendidik menyampaikan materi dengan lebih konkret dan menarik, dengan begitu peserta didik dapat bersemangat dan aktif mengikuti pembelajaran serta dapat memberikan pengaruh positif pada hasil belajarnya.

Lapbook adalah media grafis yang dibuat untuk menciptakan suasana belajar yang membahagiakan. Media ini berbentuk seperti buku catatan interaktif yang berisi bagian-bagian materi, gambar, serta elemen kejutan berupa permainan kecil yang menarik perhatian siswa (Aureliya et al., 2022). Dengan desainnya yang variatif dan kreatif, *lapbook* dapat memudahkan peserta didik dalam berfokus pada materi yang diberikan, sehingga bisa memaksimalkan pemahaman sekaligus hasil belajar mereka.

Fungsi media *lapbook* dalam pembelajaran mencakup berbagai aspek penting. Pertama, *lapbook* berfungsi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan yang menarik dan informatif. Kedua, media ini membantu guru dalam menumbuhkan minat serta menggali potensi dan bakat peserta didik dengan menyesuaikan materi ajar berdasarkan Kurikulum Merdeka. Ketiga, *lapbook* dapat dijadikan sebagai media portofolio yang memungkinkan guru untuk menampilkan dan menilai hasil belajar dari peserta didik secara visual dan terstruktur. Keempat, *lapbook* membantu memecah proses pembelajaran menjadi kegiatan kecil yang bisa dikelola dan dipahami oleh peserta didik. Kelima, penggunaan *lapbook* dapat membangun kebersamaan antara guru, peserta didik, serta orang tua, karena *lapbook* juga dapat berfungsi sebagai media komunikasi hasil belajar. Terakhir, *lapbook* mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menyusun, mengorganisasi, dan mendokumentasikan informasi secara kreatif melalui kegiatan berbasis proyek (Illahi et al., 2023).

Media gambar digunakan oleh para pengajar dalam menyampaikan pelajaran yang mereka ajarkan (Permana & Indihadi, 2018). Dengan demikian, media visual menjadi sarana yang sering digunakan guru untuk menjelaskan materi sehingga dapat lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh semua siswa. Fatmawati, (2019) berpendapat bahwa gambar yang dirancang dengan menarik bisa memperkuat semangat belajar siswa. Dengan adanya motivasi yang tinggi dalam belajar, hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Pendapat ini selaras dengan pandangan Wahidin, (2024) motivasi belajar ialah salah satu elemen krusial yang bisa berdampak pada hasil dari belajar siswa.

Hasil belajar ialah kompetensi yang didapatkan siswa melalui pengalaman belajar, yang dapat dilihat dari adanya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Sudjana, 2017). Pada penelitian ini, fokus utamanya ada pada hasil belajar siswa yang ditinjau dari sisi kognitif, karena berhubungan langsung dengan pengetahuan siswa pada materi yang didapatkan.

Ranah kognitif menurut Anderson dan Krathwohl (Nafiati, 2021) merupakan aspek yang menunjukkan proses berpikir siswa, yang diklasifikasikan ke dalam enam level mulai dari C1 sampai C6 yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keenam tingkatan ini disusun mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks dan menjadi acuan dalam merancang serta menilai pembelajaran secara sistematis.

Penelitian ini mengevaluasi capaian belajar siswa pada empat tingkatan awal ranah kognitif, yaitu pada tingkat C1 sampai C4, penilaian ini penting untuk mencari tahu sejauh apa siswa mampu mengingat informasi, memahami gagasan, menerapkan dalam konteks baru, serta menganalisis materi secara logis dan kritis.

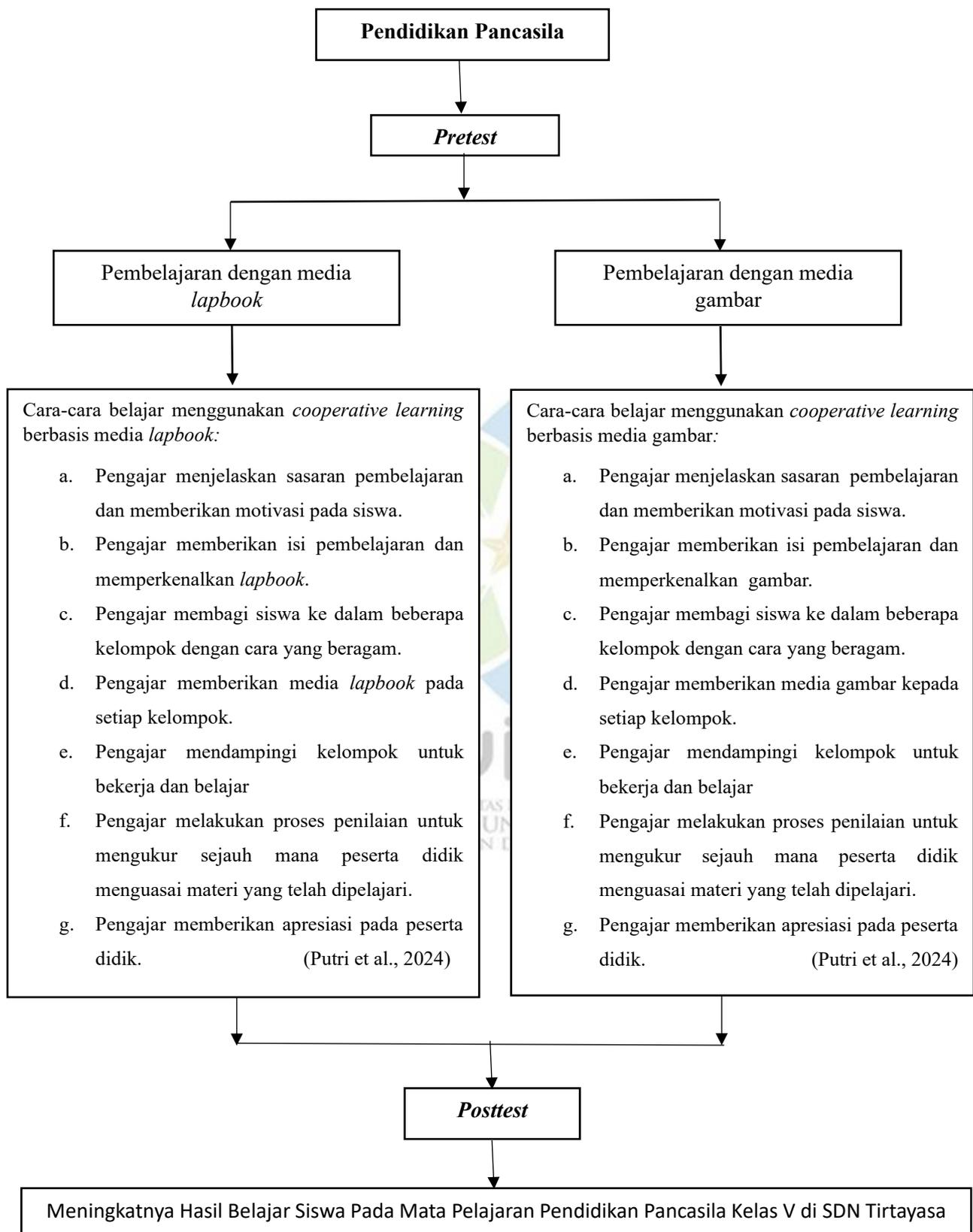
Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang diterapkan pada dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan perbedaan pada media ajar yang digunakan. Kelompok eksperimen memanfaatkan media *lapbook*, sementara kelompok kontrol memakai media berupa gambar. Pendekatan ini bertujuan untuk menelaah pengaruh pemanfaatan *lapbook* terhadap hasil belajar peserta didik dengan memperhatikan bahwa proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman materi.

Model pembelajaran *cooperative learning* termasuk ke dalam salah satu metode yang menekankan kolaborasi tim dalam kegiatan belajar. Tujuannya adalah agar murid dapat saling berganti pendapat serta belajar bersama dalam kelompok, karena umumnya siswa merasa lebih nyaman menyampaikan ide atau pertanyaan kepada teman sebaya dibanding langsung kepada guru. Meskipun demikian, peran guru tetap sangat penting, yaitu untuk memantau jalannya diskusi kelompok, memberikan bimbingan, serta mengarahkan penyampaian hasil diskusi di kelas (Shamdani, 2020). Dengan demikian, *cooperative learning* menekankan pentingnya interaksi dalam kelompok kecil sebagai sarana bertukar gagasan antar siswa.

Model pembelajaran *cooperative learning* juga memiliki tahapan atau sintaks yang perlu dilaksanakan secara berurutan agar proses belajar berjalan optimal. Langkah-langkah tersebut meliputi:

1. Memberikan tujuan dan motivasi pada murid,
2. Memberikan keterangan,
3. Mengorganisasikan murid dalam berkolaborasi,
4. Mendampingi kelompok dalam menjalankan aktivitas kerja dan belajar,
5. Melaksanakan peninjauan, dan
6. Memberikan hadiah atau apresiasi (Putri et al., 2024)





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah praduga awal terkait permasalahan dalam penelitian yang disusun dalam bentuk pertanyaan. Dugaan ini berdasarkan pada teori yang relevan, namun belum dibuktikan melalui data atau fakta nyata di lapangan (Sugiyono, 2014)

Berdasarkan pada kerangka teoritis yang dipaparkan, dua hipotesis untuk pola penelitian adalah:

Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Tirtayasa antara yang menggunakan media gambar dan media *lapbook*.

Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Tirtayasa antara yang menggunakan media gambar dan media *lapbook*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Tarpan Suparman tahun 2020 dari Universitas Buana Perjuangan Karawang, dalam penelitiannya yang berjudul "PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR". Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, dengan jenis quasi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA. Hasil analisis data pada *pretest* kelas eksperimen nilai yang didapat masih rendah nilai yang diperoleh sebesar 24,00, sedangkan pada kelas kontrol adalah 25,83. Setelah dilakukan *treatment* pembelajaran menggunakan media gambar, hasil analisis pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh bahwa hasil belajar IPA meningkat dengan rata-rata 73,67, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 67,00. Berdasarkan uji t yang dilakukan diperoleh sig (2-tailed) < 0.05 yang artinya terdapat perbedaan terhadap hasil belajar IPA. Kesimpulan dari uji hipotesis ini bahwa terdapat pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dampak

penggunaan media gambar terhadap capaian belajar IPA peserta didik kelas V Sekolah Dasar selama tahun ajaran 2018/2019 (Suparman et al., 2020).

Adapun kesamaan dan perbedaan dengan studi yang telah dilakukan yaitu:

- a. Kesamaannya terdapat pada variabel yang diteliti, yaitu hasil belajar siswa, serta penggunaan metode penelitian yang sama, yaitu kuasi eksperimen.
 - b. Perbedaannya terletak pada mata Pelajaran yang dianalisis, yaitu IPA, sedangkan dalam studi ini akan diambil pelajaran Pendidikan Pancasila. selain itu, media yang diterapkan pada penelitian sebelumnya adalah gambar, adapun penelitian kali ini memakai *lapbook*.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Nurazizah pada tahun 2021 dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung berjudul “PENGUNAAN MEDIA LEMBAR BALIK (FLIP CHART) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media lembar balik (flip chart) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata aktivitas siswa dan pendidik pada setiap siklus. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 68,8% (kurang), lalu meningkat menjadi 84,3% (baik) di siklus II. Sementara itu, aktivitas pendidik pada siklus I mencapai 86% (baik) dan meningkat menjadi 93% (sangat baik) pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media lembar balik berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif pada pembelajaran Tematik Tema 7 *Peristiwa dalam Kehidupan* Subtema 2 dan 3 di kelas V MI At-Taqwa Rancaekek (Nurazizah et al., 2021).

Adapun kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.:

- a. Kesamaan penelitian ini dengan studi sebelumnya terdapat pada variabel terikat yang dikaji, yaitu hasil belajar siswa.
 - b. Perbedaan penelitian terletak pada aspek mata pelajaran, di mana studi terdahulu menitikberatkan pada pelajaran Tematik, sedangkan penelitian ini berfokus pada Pendidikan Pancasila. Dari sisi media, penelitian sebelumnya menggunakan lembar balik, sementara penelitian ini menerapkan media *lapbook*. Selain itu, metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rima Mena Soneta tahun 2024 dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, dalam penelitiannya yang berjudul “PENGARUH MEDIA TORSO BERBANTUAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, dengan jenis kuasi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media torso berbantuan model PBL (Problem Based Learning) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih baik dibandingkan yang ada di kelas kontrol. Uji Mann-Whitney menghasilkan nilai asymp. sig senilai 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti adanya beda yang signifikan antara rata-rata hasil *posttest* pada dua kelas. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai asymp. sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media torso memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Soneta et al., 2024).

Adapun kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Kesamaannya berada pada variabel terikat yang diterapkan yaitu hasil belajar siswa serta sama- sama menggunakan metode kuasi eksperimen.
 - b. Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan media yang digunakan. Penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media torso, sedangkan penelitian ini diarahkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan media *lapbook*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Tono Agung Prasetyo tahun 2024 dari Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, dalam penelitiannya yang berjudul “ PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *LAPBOOK* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 BANYUMAS”. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental, menggunakan desain *one group pretest-posttest* yang melibatkan satu kelompok sampel. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerapan media *lapbook* terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *t hitung* sebesar 7,906 lebih besar dibandingkan dengan *t tabel* sebesar 2,093 pada tingkat signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = 19. Temuan ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *lapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Abu Bakar. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa media *lapbook* berkontribusi secara positif dan signifikan dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada pelajaran IPAS di MI Negeri 1 Banyumas.

Adapun kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

Kesamaan dan perbedaan penelitian ini dengan studi sebelumnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Persamaan keduanya terletak pada penggunaan media *lapbook* serta variabel terikat yang dikaji, yaitu hasil belajar siswa.

b. Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pelajaran dan metode yang diterapkan. Pada peneliti sebelumnya menggunakan pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini akan dilakukan berfokus di pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun, metode yang diterapkan pada penelitian sebelumnya adalah Pre-experimental, sementara yang akan diterapkan yaitu kuasi eksperimen.

