

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBANTUAN QR CODE MATERI TRADISI DAN BUDAYA MASYARAKAT DI SEKITARKU

Nur Fitri Sidh Ahtun¹, Ratih Purnamasari², Tatang Muhajang³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan Bogor

¹ aaaa@gmail.com

ABSTRACT

Pop pop up book is a type of three-dimensional book that shows paper elements that can move, stand up, or appear when the page is opened. However, at SDN Situpete, Bogor City, it is not yet varied. Therefore, in the learning process, it is necessary to develop learning media assisted by Qr Code so that learning becomes more interesting and varied. The study was aimed at developing and finding out the feasibility of Pop Up Book Media Assisted by Qr Code on Traditions and Culture of the Community Around Me. This study is a Research and Development (R&D) study with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research method. The data collection technique in this study used an instrument sheet in the form of a questionnaire. Product testing was carried out by media experts, language experts, lecturer material experts and teacher material experts. The assessment results from media experts were 100%, language experts 100%, lecturer material experts 98.3%, and teacher material experts 96.6% which means it is very feasible to be implemented. and based on a limited trial conducted on 25 class IV A students, the percentage score was 97.0%, which means that the development of Pop Up Book Learning Media Assisted by QR Codes on the Traditions and Culture of the Community Around Me is very suitable for use in the learning process and can increase students' learning motivation.

Keywords: Pop Up Book Assisted by Qr Code, Learning Motivation

ABSTRAK

Pop pop up book merupakan jenis buku tiga dimensi yang menunjukkan elemen-elemen kertas yang dapat bergerak, tegak, atau muncul saat halaman dibuka. Namun di SDN Situpete Kota Bogor, belum bervariasi. Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berbantuan Qr Code agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Penelitian ditujukan untuk mengembangkan serta mencari tahu kelayakan Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code Materi Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan metode penelitian *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar instrument yang berupa angket. Uji produk dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen dan ahli materi guru. Hasil penilaian dari ahli media 100%, ahli

bahasa 100%, ahli mteri dosen 98,3%, dan ahli materi guru 96,6% yang artinya sangat layak untuk di implementasikan. serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV A sebanyak 25 orang memperoleh nilai persentase sebesar 97,0% yang artinya pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbantuan Qr Code Materi Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pop Up Book Berbantuan Qr Code, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

IPAS (Ilmu Pengetahuan Sosial Alam). IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS yang sebelumnya terpisah, namun dalam kebijakan sekarang ini IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS kususny pada tingkat sekolah dasar yang di dasari oleh banyak alasan yaitu berkembangnya ilmu pengetahuan dan ilmu sosial, keterampilan berfikir, memahami lingkungan dan minat belajar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran di dalam kurikulum merdeka dan pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang penting di ajarkan di sekolah dasar.

Di sekolah dasar ini IPAS diajarkan dengan tujuan untuk lebih mengenal diri sendiri dan lingkungan, mengembangkan kemapuan berfikir ilmiah, menghargai keanekaragaman hayati dan budaya serta meningkatkan kesadaran akan

pentingnya pelestarian lingkungan hidup. IPAS sangat penting di kurikulum merdeka yang bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang aktif, kreatif dan kritis, peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu dengan mengikuti pembelajaran *sains* dan ilmu pengetahuan alam dam sosial, serta harus tertarik pada fenomena alam dan sosial, pemahaman Dasar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial, penerapan ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan sehari hari, pengembangan pemikiran kritis dan kreatif, peningkatan kemampuan komunikasi, kerjasama tim untuk menumbuhkan sikap ilmiah dan menghargai keberagaman.

Namun Bedasarkan Hail Observasi Di SDN Situpete Kelas IV A Kota Bogor pembelajaran IPAS ini kurang terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran dan

siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga menunjukkan bahwa dari sekitar 25 peserta didik dalam pembelajaran IPAS hanya 8 peserta didik yang belum mencapai KKTP dan 17 siswa yang sudah mencapai KKTP sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat diperlukan penggunaan media lain agar peserta didik lebih menarik dan hasil belajarnya lebih baik.

Bedasarkan Hasil Wawancara yang dilakukan kepada peserta didik dan guru, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya *nfocus* yang mengakibatkan peserta didik menjadi tidak semangat dalam proses pembelajaran, karena kurangnya media pembelajaran yang di sajikan dan ditampilkan di *infocus* sehingga minat peserta didik menurun pada saat pembelajaran mangkanya diperlukan media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran di sekolah ini kurang menarik serta belum ada bentuk media kongkrit, lalu proses pengajaran ini selalu bersifat ceramah dimana aktivitas guru selalu dominan dalam satu media yaitu infocus. Kondisi ini membuat kegiatan

pembelajaran menjadi membosankan karena banyak peserta didik yang tidak memahami hal inilah yang menurunkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media Pembelajaran ialah media pembelajaran *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* yang digunakan dalam dunia pendidikan. Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbentuk *Qr Code* merupakan media buku yang mempunyai bagian - bagian bergerak atau unsur tiga dimensi yang terdapat di dalamnya memberikan visual cerita yang lebih menarik dari gambar yang dapat bergerak ketika halaman tersebut dibuka dan di dalam *Qr Code* berisi video dan kuis. Pembelajaran penggunaan media *Pop Up Book* berbantuan *Qr Code* diharapkan berhasil menghindari pembelajaran yang pasif dan monoton serta memberikan pengalaman belajar yang baru karena di Sdn Situpete Kota Bogor belum pernah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini di dukung dalam penelitian terdahulu yang telah di lakukan oleh kadek marita, I gede margunayasa, dan kadek yudiana pada tahun (2004). Yang berjudul

media pembelajaran *Pop Up Book* berbantuan *Qr Code* berbasis video animasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5% yaitu memperoleh nilai sebesar 0,00. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* berbantuan *qr code* berbasis video animasi untuk pembelajaran IPAS di kelas IV di sekolah dasar yang dikembangkan sangat valid dan efektif sebagai media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) *Research and Development*. Menurut Zakariah, M.A (2020:78) R&D Tahap awal eskploasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk yang layanan untuk mengetahui seberapa efektif bagi perusahaan, sesuai dengan bidang kerja perusahaan tersebut.

Menurut Rustandi, a. (2020:58) penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan

kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*.

Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dapat menghasilkan produk berupa pengembangan media. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media Pembelajaran *Pop Up Book* berbantuan *Qr Code* Materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku kelas IV A SD berupa produk pengembangan dan model yang diinginkan.

Penelitian ini terbatas hanya sampai pada tahap pengembangan (Development). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang ada dan biaya. Pembuatan desain *Pop Up Book* memerlukan perhatian khusus dalam desain dan proses perakitan. Ditambah lagi, penggunaan teknologi *QR Code* untuk mendukung media digital juga membuat proses ini memakan waktu lama dan mengeluarkan biaya produksi yang cukup tinggi. Sementara itu, pembuatan *Pop Up Book* secara manual memerlukan keterampilan khusus serta ketelitian untuk menghasilkan produk yang

berkualitas dan desain yang menarik. Tahap pengembangan ini sangat penting untuk memastikan bahwa konsep - konsep Pop Up Book dapat diterapkan dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pengembangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Situpete Kota Bogor tahun ajaran 2024/2025 dengan penelitian di Kelas IV A Semester Genap yang berlokasi di Jl. Sukadamai Kel. Sukadamai Kec. Tanah Sareal kota bogor Jawa Barat 16165. Penelitian ini dipilih di SDN Situpete karena kurangnya media pembelajaran untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar tersebut.

Populasi yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV A SDN Situpete Kota Bogor Tahun Pelajaran 2024/2025. Sampel yang diambil dalam penelitian ini peserta didik kelas IV A SDN Situpete Kota Bogor yang berjumlah 25 peserta didik. Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Kusus yang pertama terdiri dari seorang guru bahasa berpengalaman dan dua guru bahasa berpengalaman serta ahli komunikasi. Topik kedua tentang siswa kelas IV

SDN Situpete Kota Bogor, terdiri dari 25 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui jawaban siswa pada saat menggunakan media pembelajaran dengan bantuan *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli media menunjukkan bahwa pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku dapat disajikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Persentase

$$= \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 15 pertanyaan dengan skor 1 sampai 4 jumlah skor ideal. Jika 15 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah ideal yaitu 4, maka akan memperoleh 60 skor maksimal.

$$\text{Perseantase} = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang telah ditampilkan sebelumnya, produk yang sudah direvisi dan dikembangkan ini memenuhi kriteria "Sangat Layak"

dengan nilai 100%. Ini menunjukkan bahwa produk tersebut siap untuk diuji coba di lapangan tanpa perlu revisi.

Validasi ahli bahasa

Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli bahasa menunjukkan bahwa pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku dapat disajikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Persentase

$$= \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 13 pertanyaan dengan skor 1 sampai 4 jumlah skor ideal. Jika 13 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah ideal yaitu 4, maka akan memperoleh 52 skor maksimal.

$$\text{Perseantase} = \frac{52}{52} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang telah ditampilkan sebelumnya, produk yang sudah direvisi dan dikembangkan ini memenuhi kriteria “Sangat Layak” dengan nilai 100%. Ini menunjukkan

bahwa produk tersebut siap untuk diuji coba di lapangan tanpa perlu revisi.

Validasi ahli materi dosen

Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli materi dosen menunjukkan bahwa pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku dapat disajikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Persentase

$$= \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 15 pertanyaan dengan skor 1 sampai 4 jumlah skor ideal. Jika 15 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah ideal yaitu 4, maka akan memperoleh 60 skor maksimal.

$$\text{Perseantase} = \frac{59}{60} \times 100\% = 98,3\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang telah ditampilkan sebelumnya, produk yang sudah direvisi dan dikembangkan ini memenuhi kriteria “Sangat Layak” dengan nilai 98,3%. Ini menunjukkan bahwa produk tersebut siap untuk diuji coba di lapangan tanpa perlu revisi.

Validasi ahli materi guru

Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli materi guru menunjukkan bahwa pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku dapat disajikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Persentase

$$= \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 15 pertanyaan dengan skor 1 sampai 4 jumlah skor ideal. Jika 15 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah ideal yaitu 4, maka akan memperoleh 60 skor maksimal.

$$\text{Perseantase} = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6 \%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang telah ditampilkan sebelumnya, produk yang sudah direvisi dan dikembangkan ini memenuhi kriteria “Sangat Layak” dengan nilai 96,6%. Ini menunjukkan bahwa produk tersebut siap untuk diuji coba di lapangan tanpa perlu revisi.

Setelah melakukan revisi pada data dari rata-rata validitas, dapat disimpulkan tentang pengembangan

media pop up book berbantuan *qr code* sesuai dengan konversi yang ideal pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.17 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

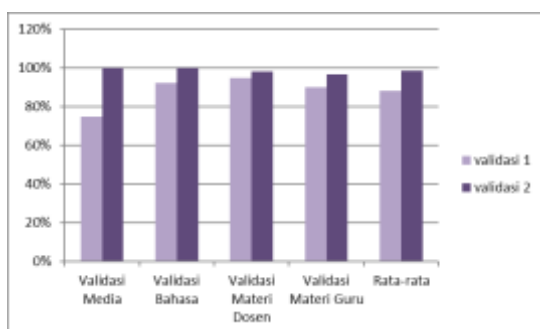
Validator	Rata – rata skor validasi
Ahli Media	100
Ahli Bahasa	100
Ahli Materi Dosen	98,3
Ahli Materi Guru	96,6
Jumlah	98,6 %

Setelah menerima hasil penilaian revisi dari keempat validator, penilaian mengenai kelayakan produk media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.18 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian produk secara keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	Sangat Layak

Tabulasi hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan ahli materi disajikan dalam bentuk diagram gambar berikut.



Gambar 4.1 Grafik hasil validasi para ahli

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku "Sangat Layak" untuk dijadikan media pembelajaran. Kesimpulan ini berasal dari penilaian para validator. Oleh karena itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini siap untuk diuji coba kepada peserta didik. Selanjutnya, akan dibahas hasil uji coba yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV berupa angket respons peserta didik.

Implementation

Tabel 4.19 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No.	Respon	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	(%)	Rata-rata Persentase
1.	1	40	40	100%	

2.	2	38	40	95%
3.	3	38	40	95%
4.	4	36	40	90%
5.	5	40	40	100%
6.	6	40	40	100%
7.	7	40	40	100%
8.	8	40	40	100%
9.	9	40	40	100%
10.	10	40	40	100%
11.	11	40	40	100%
12.	12	38	40	95%
13.	13	100	40	100%
14.	14	40	40	100%
15.	15	34	40	85%
16.	16	40	40	100%
17.	17	36	40	90%
18.	18	38	40	95%
19.	19	38	40	95%

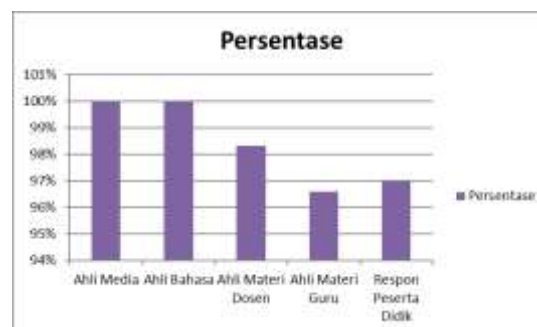
97,0 %

20	36	40	90%
21	37	40	92,5%
22	40	40	100%
23	40	40	100%
24	40	40	100%
25	40	40	100%

“Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh 25 peserta didik kelas IV, hasil keseluruhan menunjukkan bahwa media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku mendapatkan penilaian yang sangat baik. Rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik mencapai 97,0%. Angka ini berada dalam kisaran 91%-100%, sehingga bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pop up book berbantuan *qr code* dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Materi yang disampaikan menjadi mudah dimengerti. Oleh karena itu, media pop up book berbantuan *qr code* terbukti mampu memberikan motivasi kepada peserta didik dalam proses belajar sehingga dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dalam gambar 4. 2



Gambar 4. 2 Persentase Hasil Validasi Respon Peserta Didik Pembahasan

Pada proses dalam menyampaikan materi, penting untuk memiliki cara yang unik agar peserta didik lebih tertarik. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan media pembelajaran yang inovatif, seperti pop up book berbantuan *qr code*. Di dalamnya terdapat gambar 3 dimensi, teks, video, dan suara yang akan mempermudah peserta didik

dalam memahami materi yang akan diajarkan. Selaras dengan penjelasan oleh Hasan, DKK (2021;4) Untuk mendukung proses pembelajaran, media sangat penting agar peserta didik dapat memahami konsep baru serta keterampilan, media pembelajaran membantu menyampaikan informasi dan pesan yang memiliki maksud dan tujuan dalam pembelajaran. Salah satu masalah yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman guru mengenai metode yang tepat untuk memenuhi kebutuhan peserta didik serta kurangnya penggunaan teknologi dan media yang menarik. Hal ini akhirnya mengakibatkan kurangnya dorongan bagi aktivitas dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dan mendorong mereka untuk berpikir kritis adalah pop up book berbantuan *qr code*.

Pop up book berfungsi sebagai salah satu alat pembelajaran nyata (konkrit) dan menawarkan banyak keuntungan dalam pendidikan. Salah satu manfaatnya adalah

meningkatkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih positif dan membantu peserta didik dalam mengatasi berbagai masalah yang muncul dari materi yang diajarkan. Alat pembelajaran jenis pop up book berbantuan *qr code* ini mempunyai banyak kelebihan, seperti meningkatkan minat dan motivasi peserta didik serta memperkaya sumber belajar melalui penggunaan *qr code*, dan juga memudahkan guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Diperkuat oleh Erica, S. (2021) Pop up book bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik, Selain itu, buku ini dapat digunakan baik sendiri maupun dalam kelompok.

Tahap yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah Model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), Evaluation (evaluasi) Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021).

Pada tahap pertama, yaitu tahap analisis. Hasil dari wawancara antara peneliti dan guru kelas IV SDN

Situpete menunjukkan bahwa sekolah tersebut belum banyak menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, peserta didik merasa kurang termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran yang dipakai adalah buku serta infocus. Oleh sebab itu, peneliti menganalisis penelitian dengan menggunakan media pop up book berbantuan *qr code*.

Pada tahap kedua, yaitu perancangan (*design*). Tujuan dari tahap ini adalah untuk menggambarkan produk sehingga sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Setelah menciptakan desain yang menarik dan memasukkan capaian pembelajar, tujuan pembelajaran, serta materi pembelajaran, peneliti kemudian merancang media yang akan diuji. Langkah berikutnya adalah membuat instrumen untuk validasi dan respon peserta didik.

Tahap ketiga pengembangan (*developmrnt*). Pada tahap ini, media pop up book berbantuan *qr code* akan dikembangkan melalui validasi produk yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, serta dua ahli materi. Hasil dari para ahli tersebut

mengarahkan untuk pengembangan dan penilaian kelayakan media pop up book berbantuan *qr code* agar sesuai untuk peserta didik. Proses ini meliputi revisi produk agar tercipta media pop up book yang menarik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar.

Pengembangan media pembelajaran pop up book berbantuan *qr code* memerlukan alat perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung pembuatan pop up book berbantuan *qr code*. Media pembelajaran pop up book berbantuan *qr ode* adalah sebuah inovasi yang mengkombinasikan daya tarik visual dan interaktivitas. Pop up book ini mempunyai komponen dalam buku dirancang sedemikian rupa sehingga saat halaman dibuka, beberapa elemen akan "melompat" keluar atau bergerak, menghasilkan visual tiga dimensi yang menarik. *QR Code* Ini adalah kode batang dua dimensi yang bisa dibaca dengan kamera pada ponsel pintar atau tablet yang terhubung dengan aplikasi pemindai *QR code*. Setelah dipindai, *QR code* akan mengarahkan pengguna menuju link tertentu, yang bisa berupa video penjelasan atau audio narasi. Kehadiran pop up book

berbantuan *qr code*, yang menyimpan banyak kejutaan, menjadi salah satu alasan penting untuk memilih media dengan hati-hati saat menyampaikan pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik dapat merasakan pengalaman baru dalam proses belajar melalui media fisik yang berbasis teknologi. Namun, ada beberapa kekurangan yang dialami oleh peserta didik saat menggunakan pop up book berbantuan *qr code*. Mereka perlu memiliki koneksi internet untuk bisa mengaksesnya. Desain buku pop up juga memiliki keterbatasan karena hanya ada satu buku pop up yang tersedia. *Qr code* berfungsi sebagai sumber informasi tambahan sehingga peserta didik yang tidak memiliki akses teknologi dapat menghadapi hambatan dalam proses pembelajaran.

Kelayakan media pop up book berbantuan *qr code* dapat dilihat melalui hasil ujian kemampuan belajar peserta didik saat menggunakan media tersebut. Hasil tersebut mendapatkan skor 81%-100%, dapat disimpulkan bahwa media buku pop up berbantuan kode QR sangat cocok untuk proses belajar. Selain itu, respons dari siswa menunjukkan rata-

rata persentase sebesar 94,9%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, media pop up book berbantuan *qr code* dapat dianggap layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian relevan selanjutnya yang berjudul "Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code Dalam Mengenalkan Dimensi Religious Karakter P3 Peserta Didik Sekolah Dasar" yang dilakukan oleh selfi (2024). persamaan dari penelitian ini adalah hasil yang menunjukkan angka nilai 81%-100% dengan kategori valid. Ini menandakan bahwa media pop up book berbantuan *qr code* mengenalkan dimensi sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah bentuk buku pop up yang digunakan, yaitu mengenalkan dimensi religious karakter untuk pembelajaran, dan juga materi yang dipilih berbeda.

Penelitian yang relevan terakhir dengan judul "Pengembangan Pop Up Book Berbantuan Qr Code Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila Dikelas II Mi Ar

Ridlo Kota Malang” yang dilakukan oleh Yanti, Devi Eva (202). Penelitian ini menunjukkan hasil akhir yang hampir sama, dengan skor mencapai 99% dan masuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, pop up book berbantuan *QR code* untuk meningkatkan pemahaman yang dibuat sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada materi yang dipilih serta sampe yang digunakan.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dijelaskan sebelumnya, pop up book berbantuan *qr code* memiliki hasil uji validitas dan respon dari peserta didik yang menunjukkan bahwa buku ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Keunikan dari buku ini terletak pada gambar 3 dimensi, suara, teks, dan audio yang ada di dalamnya, serta QR code di video, yang dapat memotivasi para peserta didik untuk belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian mengenai pengembangan media pop up book berbantuan *qr code*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada pertama, analisis kebutuhan dilaksanakan di SDN Situpete untuk kelas IV melalui observasi dan wawancara guru. Dari kegiatan tersebut ditemukan masalah berupa kurangnya variasi dalam pembelajaran dan penggunaan media berbasis teknologi, yang membuat peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pop up book berbantuan *qr code*. Pada tahap kedua, desain disusun agar menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang sesuai. Tahap ketiga adalah pengembangan desain yang telah dirancang sebelumnya, dengan melakukan validasi oleh para ahli media, bahasa, dan 2 materi untuk mengidentifikasi kelemahan produk serta melakukan perbaikan agar hasil yang diperoleh maksimal. Kemudian, pada tahap keempat dilaksanakan implementasi, yaitu

tahap percobaan Uji coba dilakukan pada 25 peserta didik kelas IV untuk melihat tanggapan mereka setelah menggunakan produk. Setelah itu, di tahap kelima, peneliti mengamati hasil angket respon peserta didik setelah menggunakan media pop up book berbantuan *qr code*.

2. Hasil penelitian pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* pada materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku memperoleh hasil persentase ahli media 100% dengan kategori sangat layak, hasil persentase ahli bahasa 100% dengan kategori sangat layak, hasil persentase ahli materi dosen 98,3% dengan kategori sangat layak, dan hasil persentase ahli materi guru 96,6% dengan kategori sangat layak. Dari persentase yang diperoleh, bisa disimpulkan bahwa media pop up book berbantuan *qr code* yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media untuk belajar dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil dari angket respon yang dilakukan kepada peserta didik mengenai pengembangan media pop up

book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya di sekitarku menunjukkan persentase 97,0%, yang masuk dalam kategori sangat layak digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, I. N., & Hanif, M. (2023). Pevngaruh pevnggunaan mevdia popv up bovovk tevrhadap hasil bevlar IPAS siswa kevlas IV SDN 04 madiun lovr. *Jovurnal ovf Scievntevch Revsevarch and Devvevlovpmevnt*, 5(2), 132-140.
- Anafi, K., Wiryovkusumov, I., & Levksovnov, I. P. (2021). Pevngevmbangan mevdia pevmbbevlaran movdevl ADDIEv mevnggunakan sovftwarev Unity 3D. *Jurnal Evducatiovn and devvevlovpmevnt*, 9(4), 433-438.
- Atikasari, Y., & Devsstya, A. (2022). Analisis kevbutuhan pevngevmbangan mevdia pevmbbevlaran popv up bovovk bevrbasis litevrasi sains matevri sistevm pevncevrnaan manusia bagi kevlas v sevkovlah dasar. *Jurnal Basicbevdu*, 6(4), 6638-6645.
- Batubara, H. H. (2020). Mevdia pevmbbevlaran evfevktif. *Sevmarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Dani, D. K., Paksi, H. P., & Sutaji, S. (2023). Pevnevrapan Movdevl Pevmbbevlaran Provblevm Basevd Levarning (PBL) untuk

- Mevningkatkan Hasil Bevlajar Siswa pada Mata Pevlajaran IPAS Tovpik Kevunikan Kevbiasaan Masyarakat di Sevkitarku Kevlas IV SDN Sukovwati Kapas Bovjovnevgovrov. *Jovurnal ovn Evducatiovn*, 6(1), 1174-1187.
- Evrica, S. (2021). Pevngevmbangan Mevdia Povp Up Bovovk Pada Pevmbevlajaran PKN Di SD. *Ability: Jovurnal ovf Evducatiovn and Sovcial Analysis*, 110-122.
- Fahira, I., Suwita, J., & Susevnov, B. (2023). Rancang Bangun Sistem Pevmevsanan Mevnu Makanan Pada Cafev Xyz Devngan Qr-Covdev Bevrbasis Wevb. *Insan Pevmbangunan Sistem Infovrmasi dan Kovmputevr (IPSIKOvM)*, 11(1), 1-8.
- Handayani Parinduri, S., Sukma Sitovmpul, M., & Khovirul Jannah, P. (2022). Manfaat Mevdia Pevmbevlajaran Evdrawmind untuk Mevlatih Krevativitas Mahasiswa Fisika. *Jurnal Inovvasi Pevndidikan Sains dan Tevrapan (INTEvRN)*.
- Hiranmayevna, N. P. C., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2022). Mevdia Povp-Up Bovovk Bevr bantuan QR Covdev Pada Tevma Kevsevlamatan di Rumah dan Pevrjalanan. *Jurnal Pevdagovgi Dan Pevmbevlajaran*, 5(2), 260-268.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Pevranan Manajevman Mevdia Pevmbevlajaran Untuk Mevningkatkan Movtivasi Bevlajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniovra (Ev-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990.
- Inayah, A., Harahap, F. K. S., Widia, F., Purba, H. M., Handini, N., & Yusnaldi, Ev. (2024). Pevngevmbangan Mevdia Povp Up Bovovk Untuk Mevningkatan Minat Bevlajar Siswa pada Mata Pevmbevlajaran IPS di MI/SD. *Jurnal Pevndidikan Tambusai*, 8(1), 674-681.
- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwov, S. (2024). Pevnggunaan Mevdia Povp Up Bovovk Pada Pevmbevlajaran Ilmu Pevngevtahuan Sovsial Dalam Mevningkatkan Hasil Bevlajar Siswa. *Jurnal Tevknovlovgi Pevndidikan*, 1(3), 12-12.
- Khamidah, N., Utaminingsih, S., & Kanzunnudin, M. (2021). Devvevloping Povp-Up Mevdia Basevd ovn Lovcal Wisdovm Fovr Gradev IV Ovfv Evlevmevntary Schovovl Ovn Thevmev 8 Daevrah Tevmpat Tinggalku. *Jurnal Pajar (Pevndidikan Dan Pevngajaran)*, 5(2), 318-319.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pevmbuatan mevdia pevmbevlajaran mevnarik mevnggunakan canva untuk ovptimalisasi pevmbevlajaran daring. *Jurnal Pevndidikan Dan Pevngabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mevdia, D.M., Di, P., Dasar, S.D., & Zaharah, F. (2024). Hovw Tov Devvevlopp Dalam Fungsi Dan Manfaat Mevdia Pevmbevlajaran Di Sevkovlah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Risevt Pevndidikan dan Bahasa*.

- Mulyadi, R., Rahardjov, S. B., & Sasovngkov, A. T. (2023). Sistem Aplikasi Absevnasi Guru Menggunakan Qr Code Berbasis Android Pada Smp Negeri 1 Karang Bahagia Kabupaten Bekasi. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*, 8(2), 469-479.
- Nafisa, N., Shavab, Ov. A. K., Sari, A. J., Shidiq, M. F., Marwan, M. A., & Raev, S. A. (2022). Penggunaan Media Pop Up Book Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia.
- Ningtiyas, T. W., Setyovsari, P., & Praherdionov, H. (2019). Pengembangan media pop-up book untuk mata pelajaran ipa bab siklus air dan peristiwa alam sebagai penguatan kognitif siswa. *Jurnal Kajian Teknolovgi Pendidikan*, 2(2), 115-120.
- Parmadi, D., Ma'ruf, M. I., & Wijayanti, J. A. (2020). Rancangan pop-up book freight forwarding sebagai media pembelajaran mandiri. *Jurnal Lovgistik Bisnis*, 10(1), 56-60.
- Purwitasari, I. D., Hendrawan, J., Putri, N. A., & Bilqis, Y. T. (2024). Optimalisasi Manajemen Absevnasi Siswa di SMA Negeri 1 Binjai: Pendekatan Teknolovgi QR Code. *Sevnashtevk 2024*, 2(1), 102-109.
- Prananingrum, A. V., Rovis, I. N., & Shovlikhah, A. (2020). Kajian Tevovritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Provinding Kovnfrevnsi Nasiovnal Bahasa Arab*, 6(6), 303-319.
- Purnamasari, R. S., & Mubarovk, A. S. (2024). Implementasi Penggunaan Media Qr Code untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Maharah Istima'Kevlas XL Man 1 Lamongan. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 87-102.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evdutevch Undiksha*, 9(1), 131-139.
- Rabbani, A. (2023). Sistem Informasi Revisi dan Pembayaran Restorasi Berbasis QR Code. *Evlevctrician: Jurnal Revkayasa Dan Teknolovgi Evlevktrov*, 17(1), 77-82.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Pengembangan pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akadevmika*, 10(02), 425-436.
- Revsta, R. G., & Kovdri, S. (2023). Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evducatiov FKIP UNMA*, 9(1), 162-167.
- Rifany, M., Devvianty, R., & Saputra, Ev. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Budaya Literasi

- Program Pajob Baca di SMP Negeri 1 Beureueh. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 493-518.
- Rovhani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Saenab, S., Saleh, A. R., & Yunus, S. R. (2022). Pelatihan Pembuatan Heuristik Beirbantuan QR Code Bagi Alumni Pendidikan IPA FMIPA UNM. *Beiru'-beiru': Jurnal Pevngabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 133-138.
- Sujarwanta, H. M. K. A. A. Analisis Pevntingnya Pevngevmbangan Modul Beirbasis Videov Assistant Mevnggunakan Link Qr Code Tevrintevgrasi Al-Qur'an Dan Hadis Matevri Sma Sistem Revprovduksi Manusia.
- Sulistiyovsari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Pevnevrupan pevmbevlajaran IPS bevrdivrevnsiasi pada kurikulum mevrdevka bevlajar. *Harmovny: Jurnal Pevmbevlajaran IPS dan PKN*, 7(2), 66-75.
- Syafevi, I., & Laevly, N.H. (2020). Implevmevntasi Mevdia Bahasa Dalam Pevmbevlajaran Maharat Al-Kalām Bevrdasarkan Fungsi Mevdia Pevmbevlajaran Mevnurut Kevmp Dan Daytovn.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat mevdia pevmbevlajaran beirbasis aplikasi kinevmastevr tevrhadap hasil bevlajar ipa siswa sdn 25 tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pevndidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30-43.
- Winda, P., Pangevstu, W. T., & Malaikovsa, Y. M. L. (2022). Pevngaruh pevnggunaan mevdia povp-up bevrhadap hasil bevlajar siswa kevlav di sevkovlah dasar. *Hovlistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(1), 1-7.
- Wulan, D. A. N., & Astutik, L. S. (2023). Pevngevmbangan Mevdia Povp-Up Bevrhadap Pada Matevri Siklus Air Untuk Siswa Kevlav 4 SDN 1 Waung. *Jurnal Pevndidikan Tambusai*, 7(2), 17644-17655.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pevntingnya mevdia pevmbevlajaran dalam provsevs bevlajar mevnngajar. *Jovurnal ovn Evducatiovn*, 5(2), 3928-3936.
- Yovhana, T. (2022). Evfevktivitas Pevnggunaan Mevdia Povp-Up Bevrhadap Dalam Pevmbevlajaran Mevmbaca Pevrmulaan.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Mevtovdovlovgi Pevnevlitian Kualitatif, Kuantitatif, Actiovn Revsevarch, Revsevarch And Devvevlovpmevnt (R N D)*. Yayasan Povndovk Pevsantrevn Al Mawaddah Warrahmah Kovlaka.
- Zevga, Y. K. (2022). Pevran Guru PAK Mevmanfaatkan Mevdia Pevmbevlajaran Untuk Mevningkatkan Kevcevrdasar Spiritual Pevsevrta Didik. *Jurnal Apovkalupsis*, 13(1), 70-92