

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

Pendekatan Research And Development
Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Situpete
Kota Bogor Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh :
Nur Fitri Sidh Ahtun
037121133

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK BERBANTUAN QR CODE
MATERI TRADISI DN BUDAYA MASYARAKAT DI SKITARKU**

Pendekatan *Research And Deleopment* Pada Peserta Didik Kelas IV
Sekolah Dasar Negri Situpete Kota Bogor
Tahun Pelajaran 2024/2025

Nur Fitri Sidh Ahtun (037121133)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Ratih Purnamasari, M.Pd.
NIK. 1.1011047559



Tatang Muhajang, M.Ag.
NIK. 10409009501

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

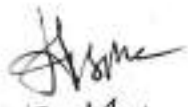
Pada hari ini, Rabu tanggal 11 bulan Juni tahun 2025.

Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

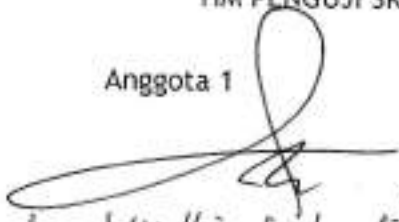
Nama : Nur Fitri Sidh Ahtun
N P M : 037121133
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbantuan Qr Code Materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Ruli Mulyawati, m. pd
NIK./NIP.

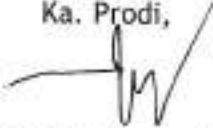
Anggota 1


Yudhie Suchyadi, m. pd
NIK./NIP.

Anggota 2


Ratih Purnamasari, m. pd
NIK./NIP.

Mengetahui
Ka. Prodi,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari 11 tanggal 2025

Nama : Nur Fitri Sidh Ahtun
NPM : 037121133
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No.	Nama Penguji	Tanda tangan
1.	Yuli Mulyawati, M.Pd	
2.	Yudhie Suchyadi, M.Pd	
3.	Ratih Purnamasari, M.Pd	

Ketua,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.10410012510

LEMBAR PERNYATAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBANTUAN QR CODE MATERI TRADISI DAN BUDAYA MASYARAKAT DI SEKITARKU yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Di Bogor Adalah Merupakan Hasil Karya Ilmiah Saya Sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor 15 Mei 2025

The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular official stamp. The stamp has a blue border and contains the text 'METRAI TEMPEL' in red and 'EONGAKX627201859' in blue at the bottom.

Nur Fitri Sidh Ahtun

HAK MELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

kami yang bertandatangan dibawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code Materi Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku" yaitu:

1. Nur Fitri Sidh Ahtun (037121133) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Ratih Purnamasari, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Tatang Muhajang, M.Ag., Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Bogor, 25 April 2025

Yang Memberikan Pernyataan:

Nur Fitri Sidh Ahtun	
Ratih Purnamasari, M.Pd.	
Tatang Muhajang, M.Ag.	

ABSTRAK

Nur Fitri Sidh Ahtun, 037121133 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 ditunjukan 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 : Media Pembelajaran, Pop Up Book Berbantuan *Qr Code*, Motivasi Belajar, Efektif dan Efektifitas.

ABSTRACT

Nur Fitri Sidh Ahtun, 037121133 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: Learning Media, Pop Up Book Assisted by Qr Code, Learning Motivation, Effective and Effectiveness.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* Materi Tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku” dengan baik.

Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian Research and Development (R&D). Subyek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Situpete semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Penelitian skripsi ini tidak akan terwujud dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak, dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, peneliti ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd., selaku ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

4. Ratih Purnamasari, M.Pd., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Tatang Muhajang, M.Ag., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dendy Saeful Zen, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik kelas D yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat.
8. M. Iqbal Suriansyah, M.Kom., selaku ahli media yang telah memberi penilaian dan membantu peneliti dalam mengembangkan produk.
9. Wildan Fauzi Mubarock, M.Pd. selaku ahli bahasa yang telah memberi penilaian dan membantu peneliti dalam mengembangkan produk.
10. Nurlinda Safitri, M.Pd. selaku ahli materi yang telah memberi penilaian dan membantu peneliti dalam mengembangkan produk.
11. Anissa Dian Utami, S.Pd. selaku ahli materi yang telah memberi penilaian dan membantu peneliti dalam mengembangkan produk.
12. Kepala Sekolah SDN Situpete yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
13. Wali kelas IV dan rekan-rekan guru SDN Situpete yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi.

14. Peserta didik kelas IV SDN Situpete yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi.

15. Orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Bogor, 05 Mei 2025

Nur Fitri Sidh Ahtun

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAN	iii
HAK MELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	7
A. Deskripsi Teori.	7
B. Kerangka berpikir.....	31
C. Produk yang Akan Dihasilkan.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
A. Metode, prosedur penelitian , dan Tahapan pengembangan	34
B. Tempat dan waktu penelitian	44
C. Populasi, sampel dan subjek penelitian.....	45
D. Teknik pengumpulan data	45
E. Instrumen penilaian.....	47
F. Teknik analisis data	54
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58

B. Pembahasan.....	93
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	101
A. Simpulan.....	101
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase B.....	18
Table 2.2 Tujuan Pembelajaran Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku	19
Tabel 2. 3 Bagan Kerangka Berfikir.....	32
Tabel 3. 1 Langkah-Langkah Model Pengembangan Addie	36
Tabel 3. 2 Rancangan Desain	39
Tabel 3. 3 Langkah Langkah Penyusunan	42
Tabel 3. 4 Nama Validator	43
Tabel 3. 5 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	44
Tabel 3. 6 Lembar Obsrvasi	47
Tabel 3. 7 Lembar Wawancara	48
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	49
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	50
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	51
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik.....	53
Tabel 3. 12 Pendoman Penilaian Angka Angket Validasi.....	55
Tabel 3. 13 Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli.....	55
Tabel 3. 14 Penilaian Skla Guttman	56
Tabel 3. 15 Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli.....	56
Tabel 4. 1 Wawancara Guru untuk Analisis Kebutuhan	60
Tabel 4. 2 Desain Produk Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code.....	62
Tabel 4. 3 Hasil Validasi ke 1 Ahli Media	66
Tabel 4. 4 Komentar dan saran ahli media	68
Tabel 4. 5 Hasil Validasi ke 1 oleh Ahli Bahasa	69
Tabel 4. 6 Komentar dan saran ahli bahasa	71
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Dosen	73
Tabel 4. 8 Komentar dan saran ahli materi dosen	75
Tabel 4. 9 Hasil Validasi ke 1 oleh Ahli Materi guru	76
Tabel 4. 10 Komentar dan saran ahli materi guru.....	78

Tabel 4. 11 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek	
Kevalidan	79
Tabel 4. 12 Penilaian Validator mengenai Aspek Kelayakan	79
Tabel 4. 13 Hasil Validasi ke 2 Ahli Media Pada Produk Media Pop	
Up Book Berbantuan <i>Qr Code</i>	80
Tabel 4. 14 Hasil Validasi ke 2 Ahli Bahasa Pada Produk Media Pop	
Up Book Berbantuan <i>Qr Code</i>	82
Tabel 4. 15 Hasil Validasi ke 2 Ahli Materi Dosen pada produk Media	
Pop Up Book Berbantuan <i>Qr Code</i>	84
Tabel 4. 16 Hasil Validasi ke 2 Ahli Materi Guru pada produk Media	
Pop Up Book Berbantuan <i>Qr Code</i>	86
Tabel 4. 17 Penilaian Validator Sesudah Revisi Mengenai Aspek	
Kevalidan	88
Tabel 4. 18 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan	89
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Grafik hasil validasi para ahli.....	89
Gambar 4. 2 Persentase Hasil Validasi Respon Peserta Didik.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 SK Bimbingan	110
Lampiran. 2 Surat Izin Prapenelitian	111
Lampiran. 3 Surat Izin Penelitian	112
Lampiran. 4 Surat Balasan Prapenelitian	113
Lampiran. 5 Surat Balasan Penelitian	114
Lampiran. 6 Observasi.....	115
Lampiran. 7 Wawancara	116
Lampiran. 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media	117
Lampiran. 9 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	118
Lampiran. 10 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Dosen	119
Lampiran. 11 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Guru	120
Lampiran. 12 Hasil Validasi Pertama Ahli Media	121
Lampiran. 13 Hasil Validasi Kedua Ahli Media	122
Lampiran. 14 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	123
Lampiran. 15 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	124
Lampiran. 16 Hasil Validasi Pertama Ahli Media Dosen	125
Lampiran. 17 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Dosen	126
Lampiran. 18 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Guru	127
Lampiran. 19 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Guru	128
Lampiran. 20 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik	129
Lampiran. 21 Bukti Sumbit Jurnal Artikel.....	130
Lampiran. 22 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran. 23 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	132
Lampiran. 24 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Guru.....	134
Lampiran. 25 Tampilan Media Pop Up Book Berbantuan QR Code	135
Lampiran. 26 Dokumentasi	137
Lampiran. 27 Qr Code.....	139
Lampiran. 28 Daftar Riwayat Hidup	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 khususnya 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 kemampuan 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 dan 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 Berdasarkan Hasil Observasi Di SDN Situpete Kelas IV A Kota Bogor pembelajaran IPAS ini kurang terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga menunjukkan bahwa dari sekitar 25 peserta didik dalam pembelajaran IPAS hanya 32% peserta didik yang belum mencapai KKTP dan 68% peserta didik 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.

Berdasarkan Hasil Wawancara yang dilakukan kepada peserta didik dan guru, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya *infocus* yang mengakibatkan peserta didik menjadi tidak semangat dalam proses pembelajaran, karena kurangnya media pembelajaran yang disajikan 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 yang dapat digunakan di kelas IV A Bab 7 Tema B yang membahas Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku Saya terfokus pada satu subjek yaitu IPAS. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan wawasan peserta didik mengenai materi tersebut. Dalam proses belajar, peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan sehingga materi yang dipelajari menjadi berarti dan mudah diingat untuk mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu alat yang efektif adalah Pop Up Book Berbantuan Qr Code.

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 didukung dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Yanti, Devi Eva (2024). Yang berjudul “Pengembangan *pop up book* berbantuan *QR code* untuk meningkatkan pemahaman materi pentingnya memahami aturan mata pelajaran pancasila di kelas 2 MI Ar Ridlo Kota Malang”. Adapun hasil validasi produk telah memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai validasi materi sebesar 99% dan nilai validasi materi sebesar 85% sehingga dinyatakan masuk kedalam klasifikasi produk sangat valid dan layak diuji cobakan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian diminta untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbantuan *Qr Code* pada materi tradisi dan budaya masyarakat disekitarku.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, Maka dapat diidentifikasi Beberapa Masalah, Yaitu Sebagai berikut :

1. Peserta didik kurang menunjukkan keterlibatan aktif dan antusias dalam pembelajaran IPAS.
2. Kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan berpusat kepada peserta didik.
3. Metode yang digunakan kurang menarik dan interaktif.

4. Media Pembelajaran menggunakan Pop Up Book Berbantuan Qr Code (konkret) belum pernah digunakan di SDN situpete Kota Bogor kelas IV.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumus masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbantuan *Qr Code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *pop up book* berbantuan *Qr Code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk megembangkan Pengembangan Media pembelajaran *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* Materi Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku.
2. Untuk uji kelayakan hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* Materi Tradisi dan Budaya Masyarkat di Sekitarku.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dan memberikan kesempatan bagi guru untuk berinovasi dalam pengembangan media yang kreatif .

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang dapat dirasakan secara langsung pada saat penelitian. Manfaat praktis dari penelitian antara lain:

a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media *pop up book* dengan *Qr Code*. Media ini dirancang sekreatif mungkin agar peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran IPAS yang berisi gambar 3 dimensi yang berbantuan teknologi *Qr Code*.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memahami pembelajaran lebih mudah dengan bantuan media *pop up book* berbantuan *Qr Code*. Selain itu, peserta didik dapat lebih berkonsentrasi karena pembelajaran dipadukan dengan penggunaan media *pop up book* berbantuan *Qr Code* selama pembelajaran berlangsung.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran ini mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pengajaran. Tujuannya agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Melalui media, siswa dapat lebih mudah memahami konsep - konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Mahardika, A. I, (2021:267) Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Yang dimaksud dengan sarana fisik adalah alat atau instrumen yang mempunyai wujud nyata, dapat dilihat dan diraba, sedangkan sarana nonfisik adalah alat yang tidak mempunyai wujud nyata dan tidak dapat dilihat maupun diraba.

Sejalan Dengan Menurut Mahardika, A. I. & Saleh, M. S. (2022:6) Media merupakan salah satu alat bantu yang

digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Sebagai alat, media membantu guru menyampaikan materi pendidikan kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Sedangkan Menurut Wulandari, A. P. (2023:3929) Media pembelajaran pada hakekatnya ialah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Media ini juga berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, merangsang perhatian, minat, dan motivasi siswa untuk belajar.

Pendapat lain menurut Ramdani, N. S. (2021:429) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Dalam konteks ini, efektivitas berfokus pada pencapaian hasil yang memenuhi harapan dan penetapan tujuan.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Menurut Rohani, R. (2020:19) Media pembelajaran ialah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Secara keseluruhan, media pendidikan berperan krusial dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Dengan memilih

dan menggunakan media yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi utama sebagai sumber belajar yang menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk menangkap atau memahami pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini sangat penting untuk memotivasi dan menarik minat siswa untuk belajar.

Menurut Saleh, M. S. (2022:12) Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Fungsi utama media pendidikan adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan yang akurat dan mendalam, mengembangkan keterampilan kognitif mereka, dan membentuk kepribadian mereka.

Sejalan dengan Saleh, M. S & Sitepu, E. N. (2022:247) Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar, sedangkan fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyimpan pesan, dan dampak atau efek yang ditimbulkan. Fungsi tambahan lainnya muncul dari

karakteristik media itu sendiri, bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dampaknya terhadap siswa. Dengan memilih dan menggunakan media yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Pendapat lain Menurut Rohani, R. (2020:23) Fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu: (1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan. (2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik. (3) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik. (4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran. (5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran. (6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar. (7) Meningkatkan kualitas pelajaran. Dengan menggunakan media secara optimal, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa dan mencapai tujuan pendidikan dengan lebih berhasil.

Menurut Syafei, I, (2020:47) Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran melihat dari fungsinya yaitu untuk memotivasi minat/ tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Dengan menggunakan media secara optimal, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan lebih mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Mengintegrasikan media ke dalam pendidikan tidak

hanya meningkatkan efektivitas pengajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar, pembelajaran siswa secara umum.

c. Manfaat media pembelajaran

Menurut Wulandari, A. P, (2023:3992) Secara umum keunggulan media dalam proses belajar mengajar adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara umum dominasi media dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Dengan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa serta menawarkan cara berbeda dalam menyampaikan materi, media pembelajaran berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih baik.

Sejalan dengan Wulandari, A. P, & Husna, K, (2023:983) manfaat media pembelajaran dalam pegangan pembelajaran dapat menjadikan titik interaksi dan kebutuhan terkini, menjadikan motivasi dan memperkuat pembelajaran berhasil, dan tentunya membawa efek mental pada pembelajaran. Dengan menjadi titik interaksi, meningkatkan motivasi, menghasilkan efek mental positif, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, media pembelajaran membantu mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, menurut Rohani, R, (2020:22) manfaat media pembelajaran adalah: (1) Penyediaan materi pembelajaran dapat seragam Melalui media pembelajaran, perbedaan penafsiran antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi diantara siswa. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Media dapat memvisualisasikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna yang alami dan dimanipulasi, sehingga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dan tidak monoton dan tidak membosankan. (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan media akan terjadinya komunikasi aktif dua arah, sedangkan tanpa media guru cenderung berbicara satu arah. Manfaat media pembelajaran sangat beragam dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas proses pendidikan. Dari menyediakan materi yang seragam hingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, media pembelajaran membantu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Manfaat media pendidikan dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif serta memberikan motivasi dan penguatan keberhasilan belajar

yang tentunya akan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Prananingrum, A. V, (2020:1) Media pembelajaran juga dapat kita artikan sebagai alat pembelajaran dan juga sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran, yang meliputi media pembelajaran berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, VCR, film, buku, alat perekam, slide, kaset, kamera video dan media lainnya yang akan dikembangkan di masa depan. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya merupakan alat bantu dalam proses pendidikan, tetapi juga merupakan unsur penting yang menunjang efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Pendapat lain Menurut Zega, Y. K, (2022:77) Secara umum media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: media visual, media audio, dan media audiovisual. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa lebih memahami topik.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya menurut Menurut Zega, Y. K & Handayani parinduri, S, (2022:66) Media pembelajaran juga dibagi menjadi beberapa jenis dan genre,

diantaranya: (1) Media audiovisual animasi. (2) gerakan visual. (3) Media visual senyap. (4) Gambar fotografi. (5) Peta dan bola dunia. (6) Media serbaguna. Dengan memahami berbagai jenis media pembelajaran, pendidik dapat memilih media yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan siswa.

Sedangkan menurut Wastriami, W, (2022:36) Ada banyak jenis media pembelajaran, termasuk: media cetak, media audio, media audio visual, multimedia interaktif, e-learning, dan media realitas. Penggunaan media yang tepat tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, tetapi juga membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif. Mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam pendidikan akan mendukung pengembangan keterampilan dan pengetahuan siswa secara holistik.

Menurut Batu bara, H. H, (2020:7) Jenis-jenis bahan ajar adalah sebagai berikut. (1) Benda nyata (realia), yaitu benda yang nyata dan dapat diamati oleh manusia, seperti tumbuh-tumbuhan, binatang dan sebagainya. (2) Orang, yaitu orang yang dituntut untuk menyampaikan atau menunjukkan informasi, seperti wartawan dan instruktur kebugaran. (3) Model, yaitu benda buatan tiga dimensi yang dapat disentuh langsung oleh pemakainya, seperti miniatur Kakbah, bola dunia, dan

sebagainya. (4) Teks, yaitu serangkaian huruf. atau gambar, seperti buku teks, buku sejarah, dll. (5) Visual, yaitu materi grafis yang menyampaikan informasi melalui indera penglihatan, seperti gambar dan grafik. (6) Audio, yaitu alat yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran, seperti MP3 Player, radio, siaran audio, dan lain-lain, dan (7) Multimedia, yaitu media yang dihasilkan oleh teknologi komputasi yang mampu merakit dan mengintegrasikan audio, teks dan gambar animasi menjadi suatu produk, seperti video, aplikasi pendidikan, animasi, simulasi, web, kelas virtual dan lain-lain. Dengan menjadi titik interaksi, meningkatkan motivasi, menghasilkan efek mental positif, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, media pembelajaran membantu mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Integrasi media dalam pendidikan akan terus menjadi penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis yang memenuhi kebutuhan siswa.

Media pembelajaran sangat menunjang dan memperlancar proses pembelajaran di sekolah. Dukungan belajar ini dapat diartikan sebagai penunjang pendidikan tetapi juga sebagai alat untuk memahami peserta didik. Jenis-jenisnya adalah: media cetak, media audio, media audiovisual, media interaktif, dan media realitas.

e. Prinsip memilih media pembelajaran

Pemilihan bahan pembelajaran merupakan langkah yang baik dalam proses belajar mengajar. Media yang baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, menjadikan materi lebih menarik dan membantu siswa mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Miftah, M, (2022:414) Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai merupakan salah satu pertimbangan penting dalam proses pembelajaran. dengan mempertimbangkan pentingnya tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, jenis mata pelajaran, ketersediaan teknologi, dan variasi media, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar mengajar.

Pemilihan bahan pembelajaran yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Prinsip pemilihan alat pengajaran ini adalah penyesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan keterampilan guru, konteks lingkungan, interaktivitas, efisiensi dan efektivitas. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, guru dapat memilih bahan ajar yang tidak hanya memenuhi kebutuhan akademik, namun juga meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

f. Materi Tradisi dan Budaya Masyarakat Disekitarku

Menurut Dani, D. K, (2023:1175) Dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini dilakukan upaya peningkatan pengetahuan siswa untuk memahami dan mengenal budaya lokal yang ada di lingkungan sekitarnya. Penerapan metode ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal. integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran juga membantu memperkuat identitas budaya siswa dan melestarikan warisan budaya dalam arus globalisasi. Oleh karena itu, Memperkenalkan dan memahami budaya lokal tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa, tetapi juga memperkuat rasa cinta dan bangga terhadap jati diri mereka sebagai bagian dari masyarakat yang lebih besar.

Terutama dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang merupakan perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Terutama khususnya pada pelaksanaan Kurikulum Merdeka bahwa terdapat perkembangan dalam arus pendidikan di Indonesia saat ini, bahwa dalam implementasi pendidikan saat ini telah mengadaptasikan Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Implementasi Kurikulum Merdeka saat ini dilakukan secara bertahap dan diimplementasikan pada setiap jenjang. Namun untuk jenjang

Sekolah Dasar (SD) diterapkan pada kelas I (satu) dan IV (empat).

Pendidikan IPAS mempunyai tujuan yang mulia yaitu menciptakan peserta didik yang berkarakter baik dan mampu menyelesaikan masalah sosial di masyarakat. Mengingat pentingnya Pendidikan ipas dalam menunjang kehidupan peserta didik, maka guru terpanggil untuk membuat pembelajaran dengan lebih memperhatikan pada kebutuhan peserta didik. Supaya peserta didik mendapatkan kebermanaan dari pembelajaran di kelas dan tercapai tujuan pendidikan Ipas yang diharapkan.

1) Capai pembelajaran (CP)

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase B

Capaian Pembelajaran Fase B
Pada Fase B ini, peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/ menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

2) Tujuan Pembelajaran

Table 2.2 Tujuan Pembelajaran Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku

Tujuan pembelajaran tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku
• Peserta didik mampu menelaah makna serta manfaat kearifan lokal dan tradisi di lingkungan sekitar. (C4) • Peserta didik mampu menguraikan cara pelestarian keragaman budaya yang ada di sekitar. (C4)

3) Materi Pembelajaran Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku

Memahami tradisi dan budaya Tradisi adalah adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun, termasuk praktik, ekspresi seni, bahasa, musik, tari, dan cerita rakyat yang merupakan bagian integral dari kebudayaan suatu kelompok masyarakat 1. Budaya lokal mencerminkan identitas masyarakat dan menyampaikan pengetahuan tentang sejarah dan nilai-nilai kelompok. Contoh tradisi dan kebudayaan yang ada di Indonesia adalah Tarian Tradisional, Musik tradisional, Upacara adat, Tradisi Gotong Royong dan Kegiatan Sosial.

Pentingnya Melestarikan Tradisi Melestarikan adat istiadat dan budaya setempat sangat penting untuk menjaga jati diri suatu masyarakat. Dengan mengetahui dan memahami tradisi ini, generasi muda dapat menghargai warisan leluhurnya dan mewariskannya kepada generasi

berikutnya. Upaya ini dapat dicapai melalui pendidikan formal dan kegiatan sosial yang meliputi public Dengan demikian, adat istiadat dan budaya yang ada di sekitar kita tidak saja merupakan bagian dari sejarah, tetapi juga merupakan fondasi untuk membangun masyarakat yang rukun dan bersatu.

Berdasarkan Dari teori yang diatas, bisa disintesisakan bahwasanya Media pembelajaran merupakan suatu alat media yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Media Pembelajaran ini berguna untuk memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran tidak membosankan.

2. *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code*

a. Pengertian *Pop Up Book*

Pop up book merupakan buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan menghadirkan kejutan di setiap halaman yang dibuka, menampilkan potensi pergerakan gambar yang menarik dan warna yang indah. Hal ini dapat membuat siswa lebih tertarik karena setiap halaman berisi kejutan.

Menurut Rifany, M, (2024:495) *Pop Up Book* adalah salah satu bentuk media cetak yang memadukan fleksibilitas tinggi dengan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, *Pop Up Book* merupakan media cetak yang sangat fleksibel dan mudah

digunakan, cocok untuk berbagai kalangan, terutama anak-anak, dan dapat digunakan sebagai media pengajaran yang efektif.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya Menurut Inayah, A, (2024:675) *Pop Up Book* merupakan bentuk buku yang mempunyai bagian-bagian bergerak atau unsur 2 dan 3 dimensi serta menawarkan visualisasi cerita yang menarik. Ini termasuk gambar yang mungkin bergerak saat halaman dibuka. *Pop Up Book* tidak hanya merupakan alat bantu membaca, tetapi juga alat edukasi yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Keunikan bentuknya menjadikannya pilihan tepat untuk mengenalkan dunia literasi dengan cara inovatif dan menarik.

Sejalan dengan menurut Inayah, A, & WInda, P, (2022:3) *Pop up book* mempunyai kejutan pada setiap halaman yang dibuka, *pop up book* juga mempunyai warna-warna yang indah, dapat membuat siswa semakin tertarik karena setiap halamannya terdapat kejutan tiga dimensi. *Pop Up Book* merupakan alat yang fantastis untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Dengan kejutan tiga dimensi dan ilustrasi berwarna-warni, buku ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik.

Menurut Permandi, D, (2020:57) *Pop up book* merupakan buku yang menunjukkan potensi gerak dan interaksi melalui

penggunaan kertas sebagai bahan untuk melipat, menggulir, membentuk, memutar. *Pop Up Book* adalah kombinasi sempurna antara seni dan pendidikan. Menggunakan teknik melipat dan memotong kertas yang inovatif, buku ini menawarkan potensi luar biasa untuk pergerakan dan interaksi.

Pop up book tidak hanya terbatas pada buku cerita anak-anak teknik ini juga digunakan dalam berbagai konteks, termasuk buku pelajaran dan kartu ucapan, menjadikannya alat yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mendidik.

b. Manfaat *Pop Up Book*.

Menurut Kamal, A. L, (2024:5) *Pop up book* juga memegang peran krusial dalam meningkatkan retensi siswa terhadap materi pembelajaran, merangsang daya imajinasi mereka, dan memicu minat serta motivasi belajar. Dengan demikian, mengintegrasikan *Pop Up Book* ke dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kinerja akademis tetapi juga menciptakan sikap positif terhadap pembelajaran pada siswa.

Berbeda Dengan Pendapat Sebelumnya Menurut Resta, R. G, (2023:166) *Pop up book* memiliki beberapa manfaat sebagai alat pengajaran, antara lain: (1) mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap buku yang disumbangkan. Siswa akan didorong untuk merawat dan menghargai buku-buku yang ada; (2)

merangsang daya imajinasi siswa; (3) mengembangkan dan memelihara kreativitas siswa; (4) secara interaktif memberikan pengetahuan tentang pengenalan pola; (5) mengembangkan minat membaca sejak usia dini para siswa. *Pop Up Book* menawarkan banyak manfaat sebagai alat pengajaran yang efektif. Dari mengembangkan rasa tanggung jawab hingga merangsang kreativitas dan imajinasi, buku ini dapat menjadi tambahan yang berharga bagi proses pembelajaran.

Pop up book berguna dalam merangsang imajinasi peserta didik dan memotivasi pembelajaran peserta didik, karena *pop up book* memainkan peran penting dalam meningkatkan dan mengembangkan retensi siswa.

c. Kelebihan Pop Up Book

Menurut Antikasari, Y, (2022:3) Keunggulan dari media *Pop up book* adalah mudah diaplikasikan dan menarik karena disajikan dengan gambar tiga dimensi. dengan kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, *Pop Up Book* adalah alat pengajaran yang sangat berharga.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya Menurut Antikasari, Y, & Wulan, D. A. N, (2023:17645-17646) *Pop up book* memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman visual yang mendalam dan menarik serta meningkatkan pengetahuan

siswa. *Pop Up Book* adalah alat yang sangat berpotensi dalam meningkatkan pengetahuan siswa dan memberikan pengalaman visual yang mendalam dan menarik. Dengan elemen tiga dimensinya yang menarik, interaktivitas yang tinggi, serta kemampuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, *Pop Up Book* menjadi pilihan ideal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbeda dengan Pendapat sebelumnya menurut Nafisa, N, (2022:5-6) Keunggulan lainnya adalah *Pop Up Book Stand* sangat nyaman dan efisien untuk dipegang dibandingkan buku biasa. *Pop Up Book* Dengan desain ergonomis dan stabilitas yang diberikannya ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan fisik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Kombinasi *Pop Up Book* dan media menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran mereka.

Pop up book ini memiliki keunggulan dalam pengaplikasiannya yang mudah, sangat praktis dan memberikan pengalaman visual. Media ini disajikan dengan gambar tiga dimensi dan efekif. kalo dibandingkan dengan buku biasa *pop up book* ini lebih menarik sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa.

d. Kelemahan *Pop Up Book*

Menurut Nafsia, N, (2022:5-6) *Pop up book* juga memiliki kelemahan yaitu membutuhkan kemampuan menghias kertas dengan baik, dan daya tahan. *Pop Up Book* tersebut juga lebih rendah dibandingkan buku biasa. Karena dalam membuat pendukung *Pop Up Book* ini harus berhati-hati dan mendesain kertasnya dengan baik karena harus membuat mekanisme yang bergerak agar lebih berdimensi.

Pendapat lain menurut Antikah, Y, (2022:3) Kelemahan dari *Pop up book* sendiri adalah waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena memerlukan ketelitian ekstra. kekurangan dari media *Pop up book* sendiri adalah waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.

Sejalan dengan menurut Antikah, Y, & Yohana, T, (2022:14) Kekurangan dari *Pop up book* antara lain: (1) memerlukan kesabaran dan kejelian, karena pembuatan media *pop up book* memerlukan keahlian khusus dan membutuhkan banyak waktu dalam pengerjaannya; (2) Hasil yang diperoleh hanya sebatas tulisan atau gambar, sehingga sulit, bahkan tidak mungkin, untuk merepresentasikan suatu fenomena atau peristiwa yang bergerak; (3) Memiliki risiko kerusakan yang tinggi setelah penggunaan berulang kali; (4) Harganya lebih mahal

dibandingkan buku atau media pada umumnya. Meskipun *Pop Up Book* memiliki daya tarik visual yang kuat dan interaktivitas yang tinggi, kelemahannya seperti perlunya kesabaran dan perhatian terhadap detail, keterbatasan dalam penyajian informasi, risiko kerusakan yang tinggi, dengan pendekatan yang bijaksana, *Pop Up Book* tetap dapat menjadi alat pendidikan yang efektif dan menarik.

Standar *pop up book* sendiri memiliki beberapa kelemahan yaitu memerlukan kesabaran dan kehati-hatian dalam pembuatannya, waktu pengerjaan yang cenderung lebih lama, hasil yang diperoleh hanya sebatas tulisan dan gambar, sehingga mempunyai resiko kerusakan yang tinggi dan memerlukan biaya yang lebih besar.

e. Pengertian *Qr Code*

Qr Code adalah kependekan dari *Quick Response Code*, yaitu jenis barcode dua dimensi yang dirancang untuk menyimpan informasi secara efisien dan dapat dibaca dengan cepat oleh perangkat digital seperti *smartphone* atau *scanner* khusus. Dibuat oleh perusahaan Jepang *Denso Wave* pada tahun 1994, *QR Code* pada awalnya digunakan untuk melacak suku cadang di industri otomotif, namun kini telah memperluas penggunaannya ke berbagai bidang, termasuk pemasaran, pembayaran, dan akses informasi.

Menurut Rabbani, A, (2023:78) *Quick Response Code* atau yang biasa disebut *QR Code* merupakan barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang *Denso Wave* pada tahun 1994. *Quick Response Code* ini dengan akses yang mudah dan kapasitas penyimpanan yang besar, *Qr Code* telah menjadi alat penting dalam komunikasi dan transaksi di era digital saat ini.

Sejalan dengan menurut Rabbani, A, & Purnamasari, R. S, (2024:93) *Qr Code* adalah teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode dua dimensi yang dicetak pada media yang lebih ringkas. *Code* ini dirancang agar dapat dibaca dengan cepat oleh perangkat pemindaian, seperti kamera ponsel.

Pendapat lain dikemukakan menurut Fahira, M, (2023:3) *Qr Code* merupakan gambar berbentuk *matriks* dua dimensi yang mempunyai kemampuan menyimpan data di dalamnya. Matriks dua dimensi, atau sering disebut array dua dimensi, adalah struktur data yang menyimpan kumpulan data bertipe sama dalam bentuk tabel yang terdiri dari baris dan kolom. Setiap elemen matriks dapat diakses dengan dua indeks, yang masing-masing mewakili posisi baris dan kolom.

Menurut Saujarwanta, H. M, (2020:53) *Qr Code* merupakan simbol *matriks* berupa sel-sel yang disusun dalam kotak. Dengan kemampuannya menyimpan data secara efisien dan

membaca dengan cepat, *Qr Code* telah menjadi alat penting dalam komunikasi dan transaksi di era digital saat ini.

Menurut Mulyadi, R, (2023:472) *Qr Code* merupakan evolusi dari barcode (kode batang). *Qr Code* merupakan evolusi dari *code* batang, yang dirancang untuk menyimpan dan mengakses informasi secara lebih efisien.

f. Manfaat Qr Code

Qr Code telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern. Dengan banyaknya kelebihan tersebut, *Qr Code* terus dikembangkan dan digunakan di berbagai bidang.

Menurut Fahira, M, (2023:3) Keunggulan lain dari *Qr Code* adalah titik hitam dan spasi tersusun dalam kotak dan setiap elemen memiliki maknanya masing-masing. dengan segala kelebihan tersebut, *Qr Code* menjadi alat yang sangat efektif untuk menyimpan dan mengakses informasi dengan cepat dan efisien di berbagai bidang.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya Saenab, S, (2022:13) *Qr Code* merupakan salah satu jenis barcode atau kode batang yang biasanya terdapat pada bagian belakang produk/barang dan digunakan untuk menyimpan informasi mengenai produk/barang tersebut. Informasi yang tersimpan akan memudahkan pengguna atau pihak yang memerlukan dalam mengidentifikasi dan menentukan kesesuaian produk. *Qr*

Code telah menjadi alat penting dalam komunikasi modern dan manajemen informasi, menawarkan pengguna kemudahan akses cepat dan efisien ke data produk.

Menurut Purnamasari, R. S, (2024:93) *Qr Code* mampu menyimpan semua jenis data, seperti data numerik/numerik, alfanumerik, biner, kanji/kana. Fleksibilitas dan kapasitas penyimpanan yang besar membuat *Qr Code* menjadi alat yang sangat efektif dalam komunikasi dan manajemen informasi di era digital saat ini.

Pendapat lain Menurut Perwitasari, I. D, (2024:102-103) Beberapa manfaat utama *Qr Code* meliputi: (a) Kapasitas penyimpanan yang tinggi: (b) *Qr Code* dapat menyimpan data dalam jumlah besar dibandingkan dengan barcode konvensional (c) Kecepatan dan kemudahan akses: Data yang disimpan dalam *Qr Code* dapat diakses dengan cepat menggunakan pemindai atau kamera perangkat smartphone (d) Fleksibilitas dan keragaman penggunaan: *Qr Code* dapat digunakan di berbagai bidang, termasuk pemasaran, logistik, pendidikan, dan manajemen data. *Qr code* memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya alat yang efektif untuk menyimpan dan mengakses informasi. Dengan segala kelebihan tersebut, *Qr Code* telah menjadi alat yang sangat berguna dalam berbagai

aplikasi modern, menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam pengelolaan informasi.

Berdasarkan Dari teori yang diatas, bisa disintesisakan bahwasanya Pop Up Book ialah buku yang berbentuk tiga dimensi yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang muncul ketika buku nya dibuka. Qr Code ialah sebuah bercode berbentuk 2 dimensi. *Pop Up Book Berbantuan Qr Code* merupakan jenis buku edukasi yang terintegrasi dengan teknologi *Qr Code* untuk meningkatkan interaktivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dengan demikian, *Pop Up Book* dengan bantuan *Qr Code* merupakan solusi inovatif di bidang pendidikan yang dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas proses pembelajaran.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian relevan yang dilakukan diantaranya :

1. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang telah dilaukan oleh Sefila. 2024. yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbantuan *QR Code* dalam Mengenalkan Dimensi *Religius* Karakter P3 Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hal tersebut terbukti melalui hasil validasi ahli materi yang mendapatkan persentase sebesar 97%, ahli media sebesar 99%, dan rata-rata dari respon ketiga guru sebesar 97,8%. Sehingga berdasarkan konversi nilai

bahwa mulai dari persentase 81% hingga 100% pengembangan media mendapatkan kategori sangat valid.

2. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Yanti, Devi Eva (2024). Yang berjudul “Pengembangan *pop up book* berbantuan *QR code* untuk meningkatkan pemahaman materi pentingnya memahami aturan mata pelajaran pancasila di kelas 2 MI Ar Ridlo Kota Malang”. Adapun hasil validasi produk telah memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai validasi materi sebesar 99% dan nilai validasi materi sebesar 85% sehingga dinyatakan masuk kedalam klasifikasi produk sangat valid dan layak diuji cobakan.

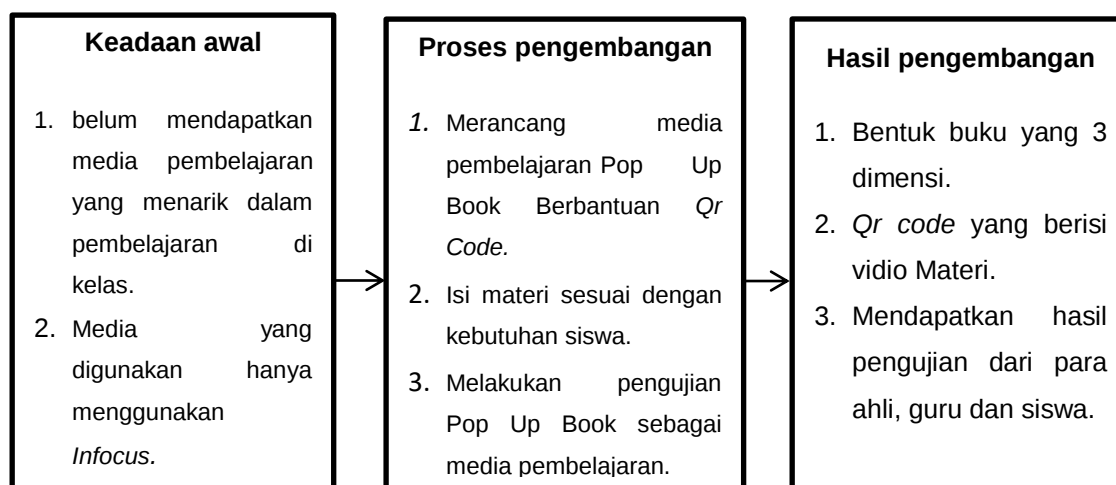
C. Kerangka berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat disusun kerangka kerja sebagai berikut. Berdasarkan Dari teori yang diatas, bisa disintesisakan bahwasanya Media pembelajaran merupakan suatu alat media yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Media Pembelajaran ini berguna untuk memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran tidak membosankan.

Berdasarkan Dari teori yang diatas, bisa disintesisakan bahwasanya *Pop Up Book* ialah buku yang berbentuk tiga dimensi yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang muncul ketika buku nya dibuka. *Pop up book* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami dan membayangkan pembelajaran pada media ini. *Qr Code* ialah

sebuah bercode berbentuk 2 dimensi. *Qr Code* dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar dalam penyajian media yang menarik serta dapat menarik rasa ingin tahu.

Berikut kerangka berfikir pengembangan media *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* :



Tabel 2. 3 Bagan Kerangka Berfikir

D. Produk yang Akan Dihasilkan

Spesifikasi produk media media *pop up book* berbantuan *Qr Code* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media *Pop Up Book* berbentuk 3 dimensi dengan ukuran 22 cm x 28 cm yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *pop up book* berbantuan *Qr Code*.
2. Media ini ditujukan untuk bab 7 Fase B Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku pada kelas IV A SD fokus pada Tradisi dan budaya masyarakat disekitarku. Selain peserta didik

memahami materi, media ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Media ini terbuat dari kertas yellow board dengan ketebalan 1.5 mm dan dilapisi kertas *Ivory laminasi dof cover* depan dengan ketebalan 230gsm. kertas *Ivory* dengan elemen gambar sesuai dengan materi yang disampaikan.
4. Penggunaan media ini melibatkan *Qr Code*, setelah pemindaian akan mengungkapkan materi yang sesuai dengan isi *pop up book*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, prosedur penelitian , dan Tahapan pengembangan

1. 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.

Hal ini dilakukan sesuai dengan tujuan, tahap-tahap dan langkah-langkah peneliti dan pengembangan. Model

pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

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.

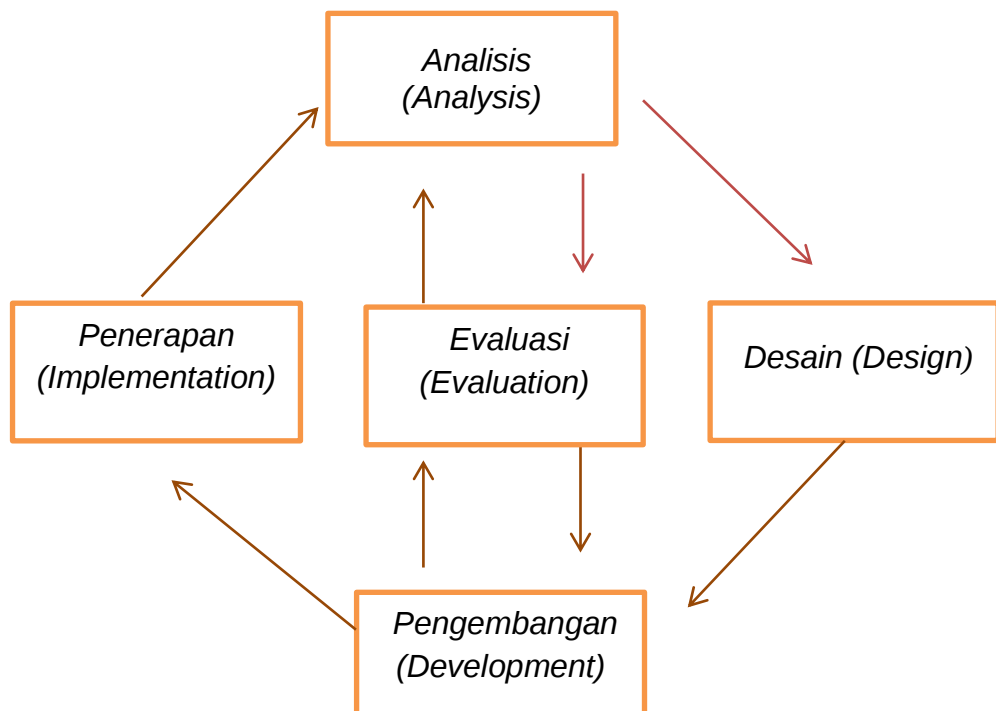
2. Prosedur penelitian

a. Model penelitian dan pengembangan (R&D)

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2019:2297) metode penelitian ini dilaksanakan untuk membuat dan menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji kelayakan produk pengembangan yang telah dibuat.

R&D merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan. Berdasarkan sumber referensi model ADDIE, langkah-langkah model ADDIE yang sistematis dan sederhana memandu peneliti dalam menciptakan sumber daya yang bermanfaat dan berkualitas. Tahap pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada :

Gambar 3. 1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE



1) Analisis (*Analysis*)

Menganalisis kebutuhan materi *pembelajaran pop up book* berbantuan *Qr code*, mengetahui karakteristik siswa dengan pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan tujuan. analisis alat peraga untuk menentukan apakah produk yang akan dikembangkan perlu atau tidak

2) Desain (*Design*)

Pada tahap *desain*, peneliti mulai merancang produk dan kontennya. *desain* ini dituliskan pada setiap produk yang akan dikembangkan secara jelas dan detail. Tahapan produk ini terdiri dari pembuatan produk dan penyiapan bahan untuk membuat aplikasi *Qr Code*.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap ini meliputi kegiatan memodifikasi produk yang telah dihasilkan dan produk tersebut akan diuji oleh peneliti untuk melihat apakah siap untuk diimplementasikan. Langkah ini meliputi pembuatan stand *pop up book* interaktif dengan bantuan *Qr Code*, validasi produk, dan review produk.

4) Penerapan (*Implementation*)

Tahap ini meliputi pengujian produk yang dibuat atau dikembangkan sesuai dengan produk yang dirancang dan

direncanakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Langkah ini akan menjadi pengujian produk.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir model ADDIE diterapkan pada proses pengembangan produk, sehingga produk tersebut harus dimodifikasi, apakah produk tersebut harus diperbaiki atau tidak, berdasarkan uji lapangan dan produksi produk akhir. produk berupa *pop up book* berbantuan *Qr Code* untuk produk yang sedang dikembangkan.

3. Tahapan pengembangan

Pengembangan materi pembelajaran berbasis *pop up book* berbantuan *Qr Code* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu (1) analisis (kegiatan analisis kebutuhan siswa), (2) desain (perancangan media pembelajaran *pop up book* berbantuan *Qr Code*), (3) Pengembangan (pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbantuan *Qr code* yang telah dirancang), (4) Implementasi (implementasi hasil pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbantuan *Qr code*).

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis yang dilakukan terdiri dari pengumpulan informasi tentang pengetahuan Peserta didik SDN Situpete dengan melakukan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi sebelum penelitian dan wawancara

kepada guru dan guru terkait mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Situpete. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran IPAS , Guru menggunakan metode ceramah.

b. Design (Desain)

Desain layar materi pembelajaran ini berbentuk buku yang disetiap halamannya ditampilkan gambar nyata, terdapat gambar-gambar menarik dan materi didalamnya menggunakan teknologi *Qr Code*, materi ini berisi tentang tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku untuk SD kelas IV A. Materi pembelajaran ini disusun dengan materi berbasis gambar, foto berwarna dan teks agar siswa lebih tertarik, memperhatikan dan menikmati proses pembelajaran dengan bantuan materi pembelajaran Pop Up Book Berbantuan Qr Code. Selanjutnya dibuat langkah-langkah perancangan.

Tabel 3. 1 Rancangan Desain

No	Rancangan	Keterangan
1.		1. Desain Pop up book menggunakan aplikasi <i>Adobe illustrator 2021</i> dan <i>adaboe photoshop 2021</i>. 2. Pembuatan vidio menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>capcat</i> 2. Cover depan menggunakan <i>yellowboard</i> di lapisi kertas <i>Ivory laminasi</i>.

No	Rancangan	Keterangan
2.		1. Lembaran Pop Up Book Menggunakan kertas Ivory laminasi. 2. Tujuan pembelajaran dan capaian Pembelajaran. 3. Pengertian materi tradisi dan budaya.
3.		1. Lembaran Pop up book kertas Ivory laminasi. 2. 5 Pulau terbesar di Indonesia yaitu: 1. Pulau Papua, 2. Pulau Kalimantan, 3. Pulau Sumatera, 4. Pulau Sulawesi, 5. Pulau Jawa.
4.		1. Lembaran 1 Pop up book kertas Ivory laminasi. 2. Lembar pulau Papua dengan isi makanan, baju, senjata, tarian, rumah adat dan upacara adat. 3. QR code di scan handphone dengan isi video narasi tentang adat pulau Papua.
5.		1. Lembaran 2 Pop up book kertas Ivory laminasi. 2. Lembar pulau Kalimantan dengan isi makanan, baju, senjata, tarian, rumah adat dan upacara adat. 3. QR code di scan handphone dengan isi video narasi tentang adat pulau Kalimantan.

No	Rancangan	Keterangan
6.		1. Lembaran 3 Pop up book kertas Ivory laminasi. 2. Lembar pulau Sumatera dengan isi makanan, baju, senjata, tarian, rumat adat dan upacara adat. 3. QR code di scan handphone dengan isi vidio narasi tentang adat pulau Sumatera.
7.		1. Lembaran 4 Pop up book kertas Ivory laminasi. 2. Lembar pulau Sulawesi dengan isi makanan, baju, senjata, tarian, rumat adat dan upacara adat. 3. QR code di scan handphone dengan isi vidio narasi tentang adat pulau Sulawesi.
8.		1. Lembaran 4 Pop up book kertas Ivory laminasi. 2. Lembar pulau Jawa dengan isi makanan, baju, senjata, tarian, rumat adat dan upacara adat. 3. QR code di scan handphone dengan isi vidio narasi tentang adat pulau Jawa.
9.		1. Cover belakang menggunakan yellowboard di lapisi kertas Ivory laminasi. 2. Narasi dari peneliti dan dua dosen pembimbing di tambah foto.

Tabel 3.3 langkah langkah penyusunan

No	Tahap / Perencanaan	Keterangan
1.	Penentuan tema	1. Merancang desain <i>Pop Up Book</i> menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan materi yang tersedia. 2. Membuat video menggunakan aplikasi <i>CapCut</i> untuk diintegrasikan dengan <i>QR Code</i> . 3. Menghasilkan <i>QR Code</i> melalui aplikasi Canva dan <i>capcut</i>
2.	Tahap pengembangan	1. Cover pertama dan cover akhir menggunakan <i>yellowboard</i> di lapiasi dengan kertas <i>Ivory laminasi</i> . 2. Cetak desain halaman dan pola potongan <i>pop up book</i> menggunakan kertas <i>Ivory laminasi</i> . 2. Gunting kertas yang telah dicetak, kemudian lipat sesuai dengan desain yang telah ditentukan. 3. Selanjutnya, tempelkan elemen-elemen <i>Pop up book</i> pada halaman dengan menggunakan kertas <i>Ivory laminasi</i> . 4. Jilid semua halaman menjadi sebuah buku dengan cara menjilid menggunakan lem.
3.	Tahap penyelesaian	1. Periksa setiap halaman untuk memastikan bahwa tidak ada masalah atau kerusakan yang terjadi. 2. Uji semua fungsi elemen dalam <i>Pop Up Book</i> .

c. Pengembangan

Tahapan pengembangan bahan pembelajaran berbasis *Pop Up Book* adalah (1) mencari dan mengumpulkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat bahan pembelajaran berbasis *Pop Up Book*, (2) penyiapan bahan

yang akan dikembangkan di *Pop Up Book*, dan mengajar *Pop Up Book*, (3) mencetak halaman buku *Pop up Book* , (4) membuat sampul buku *Pop up Book* dengan menggunakan bahan karton sebagai sampulnya, dan (5) merakit halaman-halamannya bagian-bagiannya disistematisasikan dan dipasang secara sistematis. Selanjutnya dilakukan uji *validasi* dengan ahli hingga media dinyatakan layak untuk diterapkan pada peserta didik. Adapun penjelasan mengenai ketiga tersebut:

Tabel 3. 4 Nama Validator

No	Nama Vasilitator	Tim Ahli	Instansi/Lembanga
1	M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.	Ahli Media	Universitas pakuan
2	Wildan Fauzi Mubarock , M.Pd.	Ahli bahasa	Universitas pakuan
3	Nurlinda Safitri, M.Pd.	Ahli materi	Universitas pakuan
4.	Annisa Dian Utami, M.Pd.	Ahli materi	SDN Situpete

d. Implementasi

Tahap ini dilakukan untuk menguji pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbantuan *Qr Code* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV A SDN Situpete Kota Bogor. Langkah ini dilakukan sebagai bagian dari kegiatan pendidikan di kelas IV. Pembelajaran akan berlangsung secara berkelompok yang terdiri dari 25 orang peserta didik, satu media *Pop Up Book* dan masing-masing kelompok akan

diperkenalkan untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Peneliti melakukan langkah ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan media yang akan dikembangkan.

B. Tempat dan waktu penelitian

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.

Tabel 3. 5 jadwal kegiatan penelitian

NO	Kegiatan	Bulan							
		Okt	Nov	jan	feb	mar	apr	mei	jun
1	Observasi Pendahuluan	√							
2	Penyusunan Proposal		√						
3	Uji seminar proposal		√						
4	Bimbingan skripsi			√	√				
5	Pengembangan pop up book					√			
6	Validasi pop up book						√		
7	Uji coba							√	
8	Pengelolaan data							√	
9	Ujian siding skripsi								√

C. Populasi, sampel dan subjek penelitian

1. Populasi

Populasi yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV A SDN Situpete Kota Bogor Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Sampel

Sampel yang di ambil dalam penelitian ini peserta didik kelas IV A SDN Situpete Kota Bogor yang berjumlah 25 peserta didik.

3. Subjek Penelitian

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 peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran dengan bantuan *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code*.

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Angket ini bertujuan untuk menilai validitas ahli dan jawaban siswa. observasi dan wawancara digunakan untuk tahap analisis kebutuhan.

1. Observasi dan Wawancara

Observasi dikatakan sebagai pengamatan langsung terhadap suatu objek di lingkungan, baik yang sedang berlangsung maupun

dalam suatu tahap yang melibatkan berbagai kegiatan atensi dengan tujuan mempelajari suatu obyek dengan menggunakan deteksi. Teknik ini memungkinkan Anda mengenali materi pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran ini dilakukan oleh kepala kelas IV di SDN Situpete Kota Bogor untuk memperoleh informasi mengenai kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tingkat permainan siswa terhadap perangkat tersebut. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengeksplorasi proses pembelajaran di kelas dan media pembelajara yang digunakan melalui tanya jawab satu arah dilakukan pada salah satu guru kelas IV SDN Situpete Kota Bogor.

Tujuan ini dilakukannya untuk memahami proses pembelajaran dan memberikan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang ada.

2. Angket

Instrumen angket ini di gunakan untuk penilaian validasi ahli dan respon siswa. Instrumen angket ini akan dikirimkan kepada narasumber yang merupakan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sedangkan angket siswa akan diberikan setelah implementasi produk untuk mengetahui daya tarik produk.

3. Instrumen penilaian

Instrumen penelitian yang sedang dikembangkan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada materi pembelajaran *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* adalah daftar lembar observasi, lembar wawancara, angket validasi, dan Teknik analisis data.

1. Lembar observasi

Lembar observasi ini memungkinkan Anda mengamati siswa selama pembelajaran untuk mengenali permasalahan yang muncul di kelas sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3. 6 Lembar obsrvasi

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Pengertian	Peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran.	1
		Peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran IPAS.	2
		Mayoritas peserta didik sudah mencapai KKTP.	3
		Pembelajaran menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (<i>student centered</i>).	4
2.	Media pembelajaran	Media pembelajaran saat ini menarik bagi peserta didik	5
		Media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.	6
		Guru menggunakan media pembelajaran inovatif	7
		Media pembelajaran mendukung keterlibatan aktif peserta didik.	8
3.	Bahan ajar	Telah tersedia media pembelajaran Pop Up Book Berbantuan Qr Code.	9
		Perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.	10

--	--

2. Lembar pertanyaan wawancara

Hasil wawancara ini ditunjukkan untuk mengetahui pembelajaran dan penggunaan sumber belajar, serta materi pembelajaran *pop up book* berbantuan *Qr code* yang digunakan selama pembelajaran. Wawancara ini dilakukan terhadap salah satu guru kelas IV SDN Situpete untuk memperoleh informasi tentang pengembangan bahan ajar berbasis *pop up book* dengan bantuan *Qr Code* pada awal observasi.

Tabel 3. 7 Lembar wawancara

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Penggunaan	Apakah SDN Situpete pernah menggunakan media <i>pop up book</i> berbantuan <i>Qr Code</i> ?	1
		Media seperti ini, apakah diperlukan untuk membantu pembelajaran ?	2
		Media apa saja yang sudah di gunakan sebelumnya ?	3
		Apakah ibu tahu tentang media <i>pop up book</i> berbantuan <i>Qr Code</i> ?	4
2.	Metode	Metode apa yang sering bapak / ibu gunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV ?	5
3.	Kendala	Kendala apa saja yang sering bapak / ibu hadapai pada saat pembelajaran IPAS di kelas IV ?	6
		Apakah di kelas IV diperbolehkan membawa hp pada saat pembelajaran <i>pop up book</i> berbantuan <i>Qr code</i> berlangsung ?	7
		Apakah media pembelajaran	8

		pop up book berbantuan Qr Code ini dapat memudahkan peserta didik belajar ?	
4.	Harapan	Apa harapan bapak / ibu terhadap media pop up book ini ?	9

3. Angket validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data kesesuaian kebahasaan oleh ahli bahasa, kesesuaian desain buku divalidasi oleh ahli desain dan kesesuaian materi oleh materi. Kuesioner validasi bertujuan untuk memperoleh nilai dan saran dari para ahli terhadap produk yang akan dikembangkan. Penilaian ini menjadi acuan bagi produk yang berlaku, terlepas dari apakah produk tersebut valid atau belum valid. Di bawah ini adalah jaringan alat validasi dari ahli materi dan desain bahasa tentang penelitian dan pengembangan media pembelajaran pop up book berbantuan *Qr Code* di Kelas IV SDN Situpete Kota Bogor.

a) Validasi Ahli Media

Instrument ini diberikan kepada ahli media selama proses pengembangan media. Kuesioner validasi ahli media berisi informasi mengenai tampilan dan media, termasuk daya tarik dan bentuk.

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir
1.	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	1
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik .	2
		Kesesuaian isi materi dengan	3

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir
		tujuan pembelajaran.	
2.	Desain.	Kejelasan dan ketepatan gambar serta ilustrasi.	4
		Kesesuaian warna dan tata letak.	5
		Kualitas cetakkan dan bahan yang digunakan.	6
		Ketepatan pemilihan jenis huruf dan angka.	7
		Ketahanan dan keawetan struktur pop up book.	8
3.	QR Code	Kemudahan pemindaian Qr Code.	9
		Keakuratan dan kecepatan akses konten.	10
		Kualitas teknis dari konten digital (vidio, audio dan teks tambahan).	11
		Relevansi konten digital (vidio, audio dan teks tambahan) dengan materi Pop Up Book.	12
4.		Pop Up Book mudah digunakan oleh audiens.	13
		Pop Up Book kelas dan mudah di pahami.	14
		Ketahanan terhadap penggunaan berulang.	15

b) Validasi Ahli Materi

Instrumen ahli materi ini diberikan kepada ahli materi saat proses pengembangan media.

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir
1.	Kesesuaian materi pembelajaran.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	1
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	2
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Materi.	Materi yang di sajikan akurat di dalam Pop Up Book dan konten digital Qr Code.	4
		Materi yang akurat dan relevan dengan tingkat perkembangan	5

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir
		peserta didik .	
		Materi yang di sajikan sesuai dengan kurikulum merdeka.	6
3.	Kejelasan.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami.	7
		Penyampaian materi logis dan sistematis.	8
		Contoh dan ilustrasi yang digunakan relevan dan membantu pemahaman.	9
		Contoh dan ilustrasi disajikan secara menarik dan mudah di pahami.	10
		Efektif Media Pop Up Book dan konten digital Qr Code dalam mencapai tujuan.	11
		Materi dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreatif atau keterampilan.	12
		Materi digital dapat mendorong interaksi peserta didik.	13
4.	QR Code.	Konten digital Qr Code mendukung dan melengkapi materi Pop Up Book.	14
		Konten digital Qr Code (vidio, audio dan tambahan teks) berkualitas baik dan relevan.	15

c) Validasi ahli bahasa

Instrument ahli materi ini diberikan kepada ahli bahasa pada saat proses pengembangan media.

Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir
1.	Kesesuaian materi pembelajaran.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	1
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	2
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.	3
2.	Bahasa dan ejaan.	Tata bahasa yang digunakan	4

No.	Aspek	Indikator	Nomor butir
		sesuai dengan kaidah bahasa.	
		Ejaan kata-kata sudah benar dan sesuai.	5
3.	Pemahaman.	Kata-kata yang digunakan mudah dipahami.	6
		Struktur kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	7
		Kalimat-kalimat yang digunakan efektif.	8
		Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran.	9
4.		Kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan kemampuan pemahaman peserta didik.	10
		Bahasa yang digunakan dalam materi ringkas dan tidak berbelibet.	1
		Bahasa yang digunakan dalam konten digital (video, audio, tambahan teks) konsisten dengan bahasa yang digunakan dalam Pop Up Book.	12
		Bahasa yang digunakan dalam konten digital jelas dan mudah dipahami.	13

d) Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap pengembangan media *pop up book* berbantuan *Qr Code* dengan alat yang diberikan kepada peserta didik. Alat ini berupa angket berdasarkan jawaban siswa untuk melihat keefektifan bahan pembelajaran yang dikembangkan. Di bawah ini adalah angket yang ditanyakan

pada angket respon siswa terhadap pengembangan materi pembelajar media pop up book berbantuan *Qr Code* sebagai berikut:

Tabel 3.11Kisi-kisi Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan Tentang Penerapan Media	Jumlah pertanyaan	Nomor soal
1.	Semangat dalam belajar dengan menggunakan Media Pop Up Book Berbantuan <i>Qr Code</i> .	1	1
2.	Saya tidak bosan saat pembelajaran berlangsung.	2	2
3.	Saya bisa menggunakan Pop Up Book Berbantaun <i>Qr Code</i> .	3	3
4.	Saya senang isi <i>Qr Code</i> mudah dipahami.	4	4
5.	Tulisan dalam Media Pop Up Book Berbantuan <i>Qr Code</i> cukup jelas.	5	5
6.	Warna dan gambar di Media Pop Up Book terlihat sangat menarik.	6	6
7.	Mudah memindai <i>Qr Code</i> dan mengakses konten digital.	7	7
8.	Materi yang terdapat pada Media Pop Up Book Berbantaun <i>Qr Code</i> mudah dipahami.	8	8
9.	Saya tertarik belajar ketika menggunakan Media Pop Up Book Berbantuan <i>Qr Code</i> .	9	9
10.	Saya tertarik belajar ketika menggunakan Pop Up Book Berbantuan <i>Qr Code</i> .	10	10

e) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan untuk mencatat aktivitas gurudan siswa dalam proses pembelajaran berkelanjutan menggunakan materi didaktik. Data dalam penelitian ini berupa foto dan video yang merekam peristiwa selama proses pembelajaran

4. Teknik analisis data

Menganalisis data yang diperoleh dalam pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis, yaitu:

1. Teknik kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil tinjauan ahli domain atau materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Teknik ini dicapai dengan mengumpulkan informasi dari data kualitatif berupa data, tanggapan, kritik dan saran untuk memperbaiki isi kuesioner dan hasil wawancara.

2. Teknik kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk pengolahan data yang diperoleh dengan kuesioner berbentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase setiap mata pelajaran. Untuk memahami dan mengambil keputusan, kita menggunakan keputusan.

a) Analisis Angket Validasi Ahli

Analisis angket validasi ahli digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi validator terhadap media yang diciptakan. Angket validasi dianalisis dengan menggunakan skala 1 – 4 dengan menggunakan pedoman penilaian. Kategori skor dijelaskan dalam skala pada tabel berikut.

Tabel 3. 12 pendoman penilaian angka angket validasi

Skala	Kriteria pada media
1.	Sangat kurang setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai /sangat kurang mudah
2.	Kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang mudah
3.	Cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah
4.	Setuju/ baik/ sesuai/ mudah

Sumber : (Sugiyono,2020)

Perbolehkan presentase hasil evaluasi validator dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan validator

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Pada angket validasi menggunakan skala likret, ada empat kriteria yang terjemahkan kedalam angka , (4)sangat baik, (3)baik, (2)cukup dan (1)kurang.

Tabel 3. 13 Interpretasi skor angket validasi ahli

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61% - 80%	baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41% - 80%	Cukup baik	Layak, perlu revisi
4.	61% - 70%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi

Sumber : (Sugiyono,2020)

b) Analisis angket respon siswa

Pengelola data angket respon siswa yang berisi jawaban-jawaban yang dihasilkan diukur dengan menggunakan skala Guttman. Penilaian skala Guttman sebagai berikut.

Tabel 3. 14 Penilaian skala Guttman

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup baik	2
4.	Kurang baik	1

Perbolehkan presentase angket respon pengguna dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 3.15 Interpretasi skor angket validasi ahli

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61% - 80%	Baik	Layak, perlu revisi
3.	41% - 60%	Cukup baik	Layak, perlu revisi
4.	21% - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi

Sumber : (Sugiyono,2020)

Kesimpulan dari interpretasi menjadi tolak ukur kevalidan atau tidak media yang akan dikembangkan. Kesimpulan yang dihasilkan menunjukkan presentase kurang dari 61% maka media yang dikembangkan tidak valid dan perlu adanya revisi. Sebaliknya jika

hasil presentase lebih dari 81% maka pengembangan media layak digunakan sebagai media pembelajara

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam pengembangan media pop up book berbantuan *QR code* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysi, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berikut tahapn deskripsi tahapan model ADDIE.

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini menjadi langkah pertama dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam langkah ini, peneliti melakukan observasi secara langsung dan juga wawancarai guru kelas IV A di SDN Situpete untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan yang terjadi di sekolah. tahap ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Materi

Dalam penerapan kurikulum yang diterapkan di SDN Situpete, khususnya di kelas IV A, digunakan kurikulum merdeka. Sumber pembelajaran yang digunakan yaitu buku dan media yang dipakai hanya sesekali menggunakan infocus. Namun, peserta didik membutuhkan inovasi dalam media pembelajaran. berdasarkan pengamatan, terlihat bahwa peserta didik kurang termotivasi untuk belajar, sehingga mereka kesulitan dalam memahami materi.

Pada penelitian ini dipilih Materi Tradisi Dan Budaya Masyarakat Disekitarku Bab 7 Topik B pada mata pelajaran IPAS.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik.

Pada saat melakukan observasi di kelas IV A SDN Situpete, guru hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar. Media yang digunakan hanya canva dan infocus dengan cara mengajar metode ceramah. Namun, banyak peserta didik di kelas IV sudah mengerti teknologi, yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses media belajar baru menggunakan ponsel pintar mereka. Berdasarkan pengamatan, peserta didik merasa kesulitan untuk memahami dan kurang tertarik dengan media yang tersedia.

c. Analisis Kebutuhan Guru

Dalam penelitian ini dilakukan analisis mengenai kebutuhan dilakukan dengan cara mengamati, melakukan observasi, dan wawancara langsung bersama guru kelas. Tujuannya untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi dan kebutuhan peserta didik serta masalah yang muncul selama proses belajar di kelas IV SDN Situpete. Wawancara dengan guru berfokus pada jenis media pembelajaran yang mereka gunakan. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari wawancara tersebut.

Tabel 4.1 Wawancara Guru untuk Analisis Kebutuhan

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah SDN Situpete pernah menggunakan media pop up book berbantuan qr code?	Belum pernah, tetapi pernah menggunakan pop up book dengan aplikasi canva.
2.	Media seperti ini, apakah diperlukan untuk membantu pembelajaran?	Sepertinya perlu, karena di sekolah ini belum pernah menggunakan media konkrit berbantuan <i>qr code</i> .
3.	Media apa saja yang sudah digunakan sebelumnya?	Media yang digunakan di sekolah ini ialah media canva dan infocus.
4.	Apakah bapak/ibu tahu tentang media pop up book berbantuan <i>qr code</i> ?	Tidak tahu,
5.	Metode apa yang sering bapak/ibu gunakan saat dalam pembelajaran IPAS di kelas IV?	Metode yang sering digunakan di sekolah ini ialah metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.
6.	Kendala apa saja yang sering bapak/ibu hadapi pada saat pembelajaran IPAS dikelas IV?	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran IPAS ialah ada 3-4 peserta didik yang belum bisa membaca dan anak yang terlalu aktif.
7.	Apakah di kelas IV diperbolehkan hp pada saat pembelajaran pop up book berbantuan <i>qr code</i> berlangsung?	Boleh
8.	Apakah media pembelajaran pop up book berbantuan qr code ini dapat memudahkan peserta didik belajar?	Ya, karena ini buku yang berbentuk 3 dimensi berbasis digital yang dapat memudahkan peserta didik belajar secara berkelompok.
9.	Apakah harapan bapak/ibu terhadap media pop up book berbantuan <i>qr code</i> ?	Harapanya dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan proses belajar peserta didik.

Berdasarkan tabel diatas peneliti menyimpulkan bahwa terdapat masalah mendasar dalam penggunaan produk, yaitu media

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Terlihat bahwa jika peserta didik hanya menggunakan buku sebagai sumber, mereka cenderung merasa bosan dan kesulitan memahami materi. Hal ini tidak efektif untuk penyampaian materi, sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Selain itu, pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi juga masih minim. Oleh karena itu, dari hasil analisis kebutuhan, peneliti berencana untuk mengembangkan media pop up book berbantuan *qr code* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

2. Design (Perancangan)

Setelah melakukan wawancara dan observasi, langkah selanjutnya adalah merancang produk yang akan dibuat, yaitu media pop up book berbantuan *qr code*. Pop up book berbantuan *qr code* ini dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Di dalam pop up book berbantuan *qr code* yang terdapat teks, gambar, video, dan audio yang sesuai dengan materi tentang tradisi dan budaya masyarakat di sekitar ku di SDN Situpete kelas IV. Dalam pop up book berbantuan *qr code* tersebut, dijelaskan mengenai materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitar ku, yang diawali dengan pengertian tradisi dan budaya serta penjelasan mengenai 5 tradisi yang ada di pulau-pulau

terbesar di Indonesia, yaitu pulau Papua, pulau Sumatera, pulau Sulawesi, pulau Kalimantan, dan pulau Jawa. Berikut adalah hasil perancangan produk media pop up book berbantuan *qr code*.

Tabel 4.2 Desain Produk Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code

		
Cover media pop up book Berbantuan <i>qr code</i>		
		
Halaman pertama Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran & Pengertian Tradisi dan budaya.		
		
Halaman kedua penjelasan urutan pertama pulau terbesar di indonesia		



Halaman ketiga Tradisi Pulau Papua Materi di dalam QR Code



Halaman keempat Tradisi Pulau Sumatera Materi di dalam QR code



Halaman kelima Tradisi Pulau Sulawesi Materi di dalam QR Code



Halaman keenam Tradisi Pulau Jawa Materi di dalam QR Code



Cover belakang media pop up book Berbantuan QR code

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap desain produk, langkah berikutnya ialah melakukan uji coba kelayakan produk dengan tim ahli. Tim ini akan menguji kelayakan pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku. Selanjutnya, produk ini akan diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SDN Situpete.

Validasi ahli adalah proses penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli sesuai dengan bidangnya, yang juga disebut validator. Tujuan dari proses ini ialah untuk menentukan apakah media yang telah dikembangkan valid atau tidak valid. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku. Hasil dari penilaian ini akan menghasilkan informasi atau saran yang menjadi produk yang dikembangkan menjadi layak digunakan.

Validasi ahli terdiri dari tiga bidang yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ini dilakukan oleh empat validator yang terdiri dari 3 dosen Universitas Pakuan dan 1 Guru SDN Situpete. Dalam bidang media yaitu M. Iqbal Suriansyah, M.Kom, dalam bidang bahasa yaitu Wildan Fauzi Mubarock, M.Pd, dalam bidang materi dosen yaitu Nurlinda Safitri, M.Pd, dalam bidang materi guru yaitu Annisa Dian

Utami,S.Pd validasi dilakukan sebanyak 2 kali. Adapun hasil validasi produk pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* ini sebagai berikut. Berikut Dokumentasi di kelas IV A.



a) Ahli Media

Validasi dari ahli media dilakukan untuk mendapatkan masukan berupa saran dan kritik. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti dan untuk menjadikannya produk yang lebih baik lagi. Validasi media dilakukan oleh salah satu dosen universitas pakuan dari Fakultas MIPA, Program Studi Ilmu Komputer Universitas pakuan yaitu M. Iqbal Suriansyah, M.Pd. seorang ahli yang melakukan pemeriksaan pada tanggal 14 April 2025. Aspek yang dinilai yaitu desain produk dari media pop up book berbantuan *qr code*. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi ke 1 Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian	Skor maksimal
1.	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	3	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	3	4
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.	3	4
2.	Desain.	Kejelasan dan ketepatan gambar serta ilustrasi.	3	4
		Kesesuaian warna dan tata letak.	3	4
		Kualitas cetakkan dan bahan yang digunakan.	3	4
		Ketepatan pemilihan jenis huruf dan angka.	3	4
		Ketahanan dan keawetan struktur pop up book.	3	4
3.	QR Code	Kemudahan pemidaian Qr Code.	3	4
		Keakuratan dan kecepatan akses konten.	3	4
		Kualitas teknis dari konten digital (vidio, audio dan teks tambahan).	3	4
		Relevansi konten digital (vidio, audio dan teks tambahan) dengan materi Pop Up Book.	3	4
4.		Pop Up Book mudah digunakan oleh audiens.	3	4
		Pop Up Book kelas dan mudah di pahami.	3	4
		Ketahanan terhadap penggunaan berulang.	3	4
Jumlah			45	60

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.

$$Perseantase = \frac{45}{60} \times 100\% = 75 \%$$

Berdasarkan penilaian dari ahli media, Pop Up Book Berbantuan Qr Code pada validasi pertama mendapatkan persentase sebesar 75% dan dianggap memenuhi kriteria “Layak” untuk digunakan. Namun, terdapat beberapa aspek dalam media yang perlu diperbaiki agar penilaiannya lebih maksimal. Perbaikan yang perlu dilakukan berdasarkan masukan dan saran terutama terkait tampilan meliputi: 1) menambahkan nama pembuat pop up book di cover depan dan halaman belakang. 2) mencantumkan sumber video pada konten dalam Qr Code. 3) menyertakan suara narasi dalam isi video yang terdapat di Qr Code. Berikut ini adalah beberapa perbaikan tampilan media pop up book berbantuan *qr code* yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Komentar dan saran ahli media

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Penjelasan
		Menambahkan sumber vidio yang berada di QR Code.
		Menambahkan nama penulis di cover depan dan halaman belakang

b) Ahli Bahasa

Berdasarkan validasi ahli bahasa dilakukan oleh satu orang ahli yaitu Wildan Fauzi Mubarock, M. Pd pada tanggal 10 april 2025. Pada validasi media, validator memberikan saran perbaikan dan tanggapan pada produk media pembelajaran Pop Up Book Berbantuan *Qr Code*. Berikut merupakan data hasil penilaian ahli bahasa pada produk pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* pada materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku di kelas IV Sekolah dasar. Hasil validasi ahli bahasa ini dapat di uraikan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi ke 1 oleh Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor maksimal
1.	Kesesuaian materi pembelajaran.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.	4	4
2.	Bahasa dan ejaan.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa.	3	4
		Ejaan kata-kata sudah benar dan sesuai.	3	4
3.	Pemahaman.	Kata-kata yang digunakan mudah dipahami.	4	4
		Struktur kalimat yang digunakan jelas dan mudah di pahami.	4	4
		Kalimat-kalimat yang	4	4

No.	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor maksimal
		digunakan efektif.		
		Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran.	4	4
4.		Kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan kemampuan pemahaman peserta didik.	4	4
		Bahasa yang digunakan dalam materi ringkas dan tidak berbelibet.	4	4
		Bahasa yang digunakan dalam konten digital (video, audio, tambahan teks) konsisten dengan bahasa yang digunakan dalam Pop Up Book.	4	4
		Bahasa yang digunakan dalam konten digital jelas dan mudah dipahami.	4	4
Jumlah			48	52

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.

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

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.

$$\text{Persentase} = \frac{48}{52} \times 100\% = 92,3\%$$

Berdasarkan penilaian pertama oleh ahli bahasa mengenai pop up book berbantuan *QR Code*, terdapat persentase sebesar 92,3% yang menunjukkan bahwa media ini “Sangat Layak” untuk digunakan, meskipun masih ada beberapa aspek penilaian yang perlu diperbaiki. Perubahan pada media ini didasarkan pada masukan dan saran terkait penampilan, yang meliputi: 1) menggunakan huruf kapital di awal kalimat, 2) mengganti kalimat yang diawali dengan “adalah” menjadi “merupakan”. Secara lebih rinci berikut adalah tabel komentar dan saran ahli bahasa.

Tabel 4.6 Komentar dan saran ahli bahasa

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Penjelasan
		Menggunakan huruf kapital di awal kalimat dan mengganti kalimat yang diawali dengan “adalah” menjadi

		“merupakan”.
		
		
		

c) Ahli Materi Dosen

Validasi ahli Materi dilakukan oleh satu orang ahli yaitu Nurlinda Safitri, M. Pd pada tanggal 10 april 2025. Pada validasi media, validator memberikan saran perbaikan dan tanggapan pada produk media pembelajaran Pop Up Book Berbantuan *Qr Code*. Berikut merupakan data hasil penilaian ahli materi pada produk pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* pada materi tradisi dan budaya masyarakat di sekitarku di kelas IV Sekolah dasar.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Dosen

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian	Skor maksimal
1.	Kesesuaian materi pembelajaran.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	3	4
2.	Materi.	Materi yang di sajikan akurat di dalam Pop Up Book dan konten digital Qr Code.	4	4
		Materi yang akurat dan relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik .	4	4
		Materi yang di sajikan sesuai dengan kurikulum merdeka.	4	4
3.	Kejelasan.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami.	4	4
		Penyampaian materi logis dan sistematis.	4	4
		Contoh dan ilustrasi yang	4	4

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian	Skor maksimal
		digunakan relevan dan membantu pemahaman.		
		Contoh dan ilustrasi disajikan secara menarik dan mudah di pahami.	4	4
		Efektif Media Pop Up Book dan konten digital Qr Code dalam mencapai tujuan.	4	4
		Materi dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreatif atau keterampilan.	4	4
		Materi digital dapat mendorong interaksi peserta didik.	4	4
4.	QR Code.	Konten digital Qr Code mendukung dan melengkapi materi Pop Up Book.	4	4
		Konten digital Qr Code (vidio, audio dan tambahan teks) berkualitas baik dan relevan.	3	4
Jumlah			57	60

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.

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

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.

$$\text{Persentase} = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, Pop Up Book Berbantuan Qr Code pada validasi pertama mendapatkan persentase sebesar 95% dan dianggap memenuhi kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Namun, terdapat beberapa aspek dalam media yang perlu diperbaiki agar penilaiannya lebih maksimal. Perbaikan yang perlu dilakukan berdasarkan masukan dan saran terutama terkait tampilan meliputi: 1) Meringkas tujuan pembelajaran dengan singkat. Secara lebih rinci berikut adalah tabel komentar dan saran ahli materi dosen.

Tabel 4.8 Komentar dan saran ahli materi dosen

Sebelum revisi	Sesudah revisi	penjelasan
		Meringkas Tujuan Pembelajaran dengan singkat.

d) Ahli Materi Guru

Validasi ahli materi dilakukan oleh satu orang ahli yaitu Annisa Dian Utami, S.Pd pada tanggal 19 april 2025. Pada

validasi media, validator memberikan saran perbaikan dan tanggapan pada produk media pembelajaran Pop Up Book Berbantuan Qr Code. Perbaikan pada Pop Up Book Berbantuan Qr Code yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Hasil Validasi ke 1 oleh Ahli Materi guru

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian	Skor maksimal
1.	Kesesuaian materi pembelajaran.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	3	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	3	4
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	3	4
2.	Materi.	Materi yang di sajikan akurat di dalam Pop Up Book dan konten digital Qr Code.	4	4
		Materi yang akurat dan relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik .	3	4
		Materi yang di sajikan sesuai dengan kurikulum merdeka.	4	4
3.	Kejelasan.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami.	4	4
		Penyampaian materi logis dan sistematis.	3	4
		Contoh dan ilustrasi yang digunakan relevan dan membantu pemahaman.	4	4
		Contoh dan ilustrasi disajikan secara menarik dan mudah di pahami.	4	4
		Efektif Media Pop Up Book dan konten digital Qr Code dalam mencapai tujuan.	4	4
		Materi dapat mengembangkan	4	4

		keterampilan berfikir kritis, kreatif atau keterampilan.		
		Materi digital dapat mendorong interaksi peserta didik.	4	4
4.	QR Code.	Konten digital Qr Code mendukung dan melengkapi materi Pop Up Book.	3	4
		Konten digital Qr Code (vidio, audio dan tambahan teks) berkualitas baik dan relevan.	3	4
Jumlah			54	60

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.

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

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.

$$\text{Perseantase} = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan penilaian dari ahli materi guru, Pop Up Book Berbantuan *Qr Code* pada validasi pertama mendapatkan persentase sebesar 90% dan dianggap memenuhi kriteria

“Layak” untuk digunakan. Namun, terdapat beberapa aspek dalam media yang perlu diperbaiki agar penilaiannya lebih maksimal. Perbaikan yang perlu dilakukan berdasarkan masukan dan saran terutama terkait tampilan meliputi: 1) kurang menambahkan capaian pembelajaran. 2) mencantumkan nama-nama pulau disetiap halaman. Secara lebih rinci berikut adalah tabel komentar dan saran ahli materi guru.

Tabel 4.10 Komentar dan saran ahli materi guru

Sebelum revisi	Sesudah Revisi	Penjelasan
		Menambahkan capaian pembelajaran.
		Mencantumkan nama-nama pulau disetiap halaman.
		
		



Maka selanjutnya, data yang telah ada akan diubah agar dapat menarik suatu kesimpulan tentang produk media pop up book berbantuan *qr code*, sesuai dengan pedoman transformasi yang ideal berdasarkan tabel yang terdapat di bawah ini.

Tabel 4.11 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	Rata –rata Skor Validasi
Ahli Media	75
Ahli Bahasa	92,3
Ahli Materi Dosen	95
Ahli Materi Guru	90
Jumlah	88,0%

Setelah pemaparan dari keempat validator, didapatkan penilaian tentang kelayakan produk media pop up book berbantuan *qr code* materi tradisi dan budaya di sekitarku. Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.12 Penilaian Validator mengenai Aspek Kelayakan

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

Revisi produk dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari validator. Berikut ini adalah penilaian setelah Revisi produk yang di tampilkan dalam bentuk tabel.

e) Validasi ahli media 2

Sebelum melakukan uji coba produk media pop up book berbantuan qr code ini di revisi kembali pada tanggal 17 april 2025. Berikut hasil validasi ahli media kedua.

Tabel 4.13 Hasil Validasi ke 2 Ahli Media Pada Produk Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian	Skor maksimal
1.	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.	4	4
2.	Desain.	Kejelasan dan ketepatan gambar serta ilustrasi.	4	4
		Kesesuaian warna dan tata letak.	4	4
		Kualitas cetakkan dan bahan yang digunakan.	4	4
		Ketepatan pemilihan jenis huruf dan angka.	4	4
		Ketahanan dan keawetan struktur pop up book.	4	4
3.	QR Code	Kemudahan pemindaian Qr Code.	4	4
		Keakuratan dan kecepatan akses konten.	4	4
		Kualitas teknis dari konten digital (vidio, audio dan teks tambahan).	4	4
		Relevansi konten digital (vidio, audio dan teks	4	4

		tambahan) dengan materi Pop Up Book.		
4.		Pop Up Book mudah digunakan oleh audiens.	4	4
		Pop Up Book kelas dan mudah di pahami.	4	4
		Ketahanan terhadap penggunaan berulang.	4	4
Jumlah			60	60

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.

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

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.

f) Validasi ahli bahasa 2

Berikut ini merupakan penilaian oleh ahli bahasa setelah melakukan revisi produk pada tanggal 22 april 2025. Berikut hasil validasi ahli bahasa kedua.

Tabel 4.14 Hasil Validasi ke 2 Ahli Bahasa Pada Produk Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code

No.	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor maksimal
1.	Kesesuaian materi pembelajaran.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.	4	4
2.	Bahasa dan ejaan.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa.	4	4
		Ejaan kata-kata sudah benar dan sesuai.	4	4
3.	Pemahaman.	Kata-kata yang digunakan mudah dipahami.	4	4
		Struktur kalimat yang digunakan jelas dan mudah di pahami.	4	4
		Kalimat-kalimat yang digunakan efektif.	4	4
		Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran.	4	4
4.		Kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan kemampuan pemahaman peserta didik.	4	4
		Bahasa yang digunakan dalam materi ringkas dan tidak berbelibet.	4	4
		Bahasa yang digunakan dalam konten digital (	4	4

No.	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor maksimal
		vidio, audio, tambahan teks) konsisten dengan bahasa yang digunakan dalam Pop Up Book.		
		Bahasa yang digunakan dalam konten digital jelas dan mudah dipahami.	4	4
Jumlah			52	52

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.

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

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.

g) Validasi ahli materi dosen 2

Berikut ini merupakan penilaian oleh ahli materi dosen setelah melakukan revisi produk pada tanggal 17 april 2025.

Berikut hasil validasi ahli materi dosen kedua.

Tabel 4.15 Hasil Validasi ke 2 Ahli Materi Dosen pada produk Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian	Skor maksimal
1.	Kesesuaian materi pembelajaran.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Materi.	Materi yang di sajikan akurat di dalam Pop Up Book dan konten digital Qr Code.	4	4
		Materi yang akurat dan relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik .	4	4
		Materi yang di sajikan sesuai dengan kurikulum merdeka.	4	4
3.	Kejelasan.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami.	4	4
		Penyampaian materi logis dan sistematis.	4	4
		Contoh dan ilustrasi yang digunakan relevan dan membantu pemahaman.	4	4
		Contoh dan ilustrasi disajikan secara menarik dan mudah di pahami.	4	4
		Efektif Media Pop Up Book	4	4

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian	Skor maksimal
		dan konten digital Qr Code dalam mencapai tujuan.		
		Materi dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreatif atau keterampilan.	4	4
		Materi digital dapat mendorong interaksi peserta didik.	4	4
4.	QR Code.	Konten digital Qr Code mendukung dan melengkapi materi Pop Up Book.	4	4
		Konten digital Qr Code (video, audio dan tambahan teks) berkualitas baik dan relevan.	3	4
Jumlah			56	60

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.

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

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.

h) Validasi ahli materi guru 2

Berikut ini merupakan penilaian oleh ahli materi guru setelah melakukan revisi produk pada tanggal 25 april 2025.

Berikut hasil validasi ahli materi guru kedua.

Tabel 4.16 Hasil Validasi ke 2 Ahli Materi Guru pada produk Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian	Skor maksimal
1.	Kesesuaian materi pembelajaran.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.	3	4
		Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik.	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Materi.	Materi yang di sajikan akurat di dalam Pop Up Book dan konten digital Qr Code.	4	4
		Materi yang akurat dan relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik .	4	4
		Materi yang di sajikan sesuai dengan kurikulum merdeka.	4	4
3.	Kejelasan.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami.	4	4
		Penyampaian materi logis dan sistematis.	3	4
		Contoh dan ilustrasi yang	4	4

		digunakan relevan dan membantu pemahaman.		
		Contoh dan ilustrasi disajikan secara menarik dan mudah di pahami.	4	4
		Efektif Media Pop Up Book dan konten digital Qr Code dalam mencapai tujuan.	4	4
		Materi dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreatif atau keterampilan.	4	4
		Materi digital dapat mendorong interaksi peserta didik.	4	4
4.	QR Code.	Konten digital Qr Code mendukung dan melengkapi materi Pop Up Book.	4	4
		Konten digital Qr Code (video, audio dan tambahan teks) berkualitas baik dan relevan.	4	4
Jumlah			58	60

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.

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

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.

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

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 Sesudah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

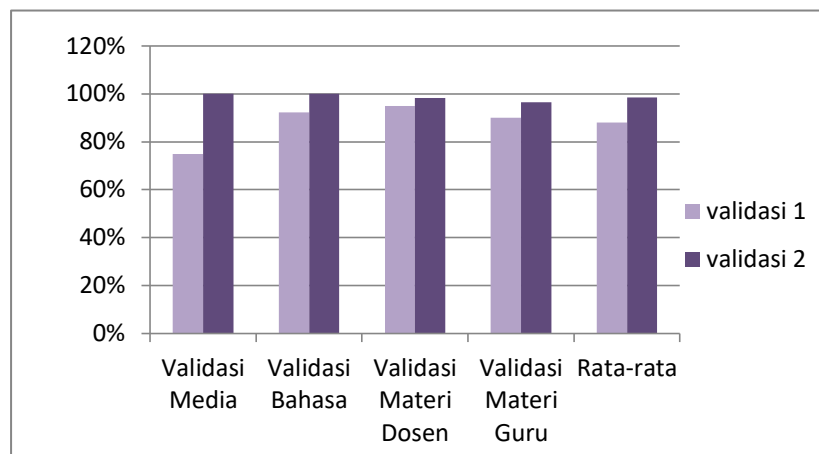
Validator	Rata – rata skor validasi
Ahli Media	100
Ahli Bahasa	100
Ahli Materi Dosen	98,3
Ahli Materi Guru	96,6
Jumlah	98,6 %

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

**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.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, produk di implementasikan dan dikembangkan selama kegiatan belajar berlangsung. Setelah dilakukan nya validasi tim ahli, kekurangan dalam media, bahasa, dan materi produk yang sudah dibuat dapat diidentifikasi. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi agar produk menjadi lebih baik. Selanjutnya, percobaan dilaksanakan di kelas IV A di SDN Situpete yang memiliki 25 peserta didik. Selain itu, peneliti juga menyiapkan perangkat angket untuk mengumpulkan respon dari peserta didik.

Dengan memberikan umpan balik kepada pihak pengguna tentang produk media pop up book berbantuan *qr code* untuk dapat mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini. Hasil angket respon peserta didik berfungsi untuk menentukan apakah produk yang sudah dibuat layak digunakan. Apabila angket respon peserta didik menunjukkan bahwa respon peserta didik baik dan menarik dapat dikatakan produk sudah siap dikembangkan.

Uji coba dilakukan di SDN Situpete di Kota Bogor pada kelas kelas IV terkait masalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yang memerlukan adanya inovasi. Sehingga permasalahan ini dapat dijadikan sebagai objek penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut. Pelaksanaan

uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media pop up book berbantuan *qr code*. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan, dengan total pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik sebanyak 25 peserta didik.

Sebelumnya peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara mengisi angket dan penggunaan media pop up book berbantuan *qr code*. Setelah peserta didik memahami media yang telah dijelaskan, tahap selanjutnya adalah menyampaikan deskripsi respon peserta didik yang diperoleh melalui metode angket setelah menggunakan media pop up book berbantuan *qr code*.

Respon peserta didik terhadap media pop up book berbantuan *qr code* dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kuantitatif yang sederhana. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Berikut ini tabel data rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan media pop up book berbantuan *qr code*. berikut adalah hasil angket respon peserta didik.

Tabel 4.19 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

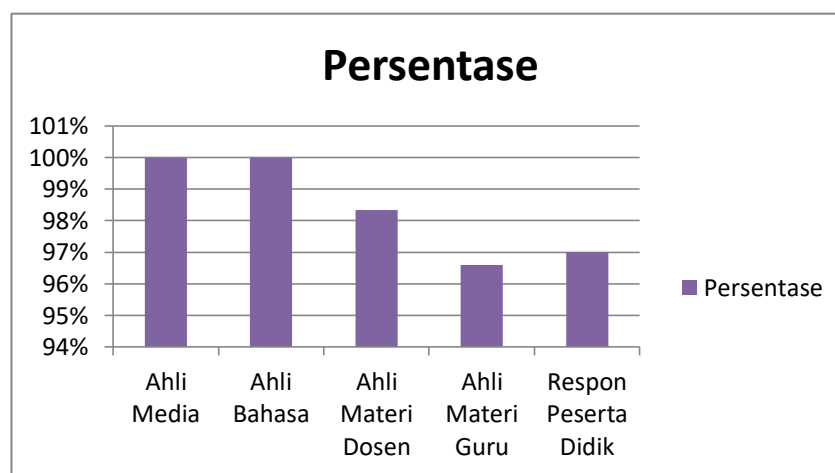
No.	Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	(%)	Rata-rata Persentase
1.	1	40	40	100%	97,0%
2.	2	38	40	95%	
3.	3	38	40	95%	
4.	4	36	40	90%	
5.	5	40	40	100%	
6.	6	40	40	100%	
7.	7	40	40	100%	
8.	8	40	40	100%	
9.	9	40	40	100%	
10.	10	40	40	100%	
11.	11	40	40	100%	
12.	12	38	40	95%	
13.	13	100	40	100%	
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%	
20.	20	36	40	90%	
21.	21	37	40	92,5%	
22.	22	40	40	100%	
23.	23	40	40	100%	
24.	24	40	40	100%	
25.	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 grafik di bawah ini.



Gambar 4. 2 Persentase Hasil Validasi Respon Peserta Didik

B. Pembahasan

Pop Up Book merupakan bentuk buku yang mempunyai bagian-bagian bergerak atau unsur 2 dan 3 dimensi serta menawarkan visualisasi cerita yang menarik (Inayah, A, 2024). *Pop up book* memiliki beberapa manfaat sebagai alat pengajaran, antara lain: (1) mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap buku yang

disumbangkan. (2) merangsang daya imajinasi siswa; (3) mengembangkan dan memelihara kreativitas siswa; (4) secara interaktif memberikan pengetahuan tentang pengenalan pola; (5) mengembangkan minat membaca sejak usia dini para siswa (Resta, R. G, 2023). Penggunaan pop up book sebagai media pembelajaran antara lain: (1) Media yang dapat mengemas materi dengan cerita atau gambaran yang lebih menarik. (2) Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi melalui gambar-gambar yang menarik. (3) Dapat meningkatkan pemahaman anak menggunakan media bergambar. (4) Meningkatkan antusias anak dalam kegiatan belajar (Cahyani, D. D. 2020). bahwa media pop up book bersifat inovatif, menarik, interaktif, konkret, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Nelisa, R. I, 2020).

Salah satu yang digunakan dalam isi materi adalah *Qr Code*, *QR Code* menyimpan isi materi dengan mengodekan data ke dalam pola kotak-kotak hitam putih yang tersusun dalam bentuk matriks (Fahira, M, 2023). *Qr Code* adalah teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode dua dimensi yang dicetak pada media yang lebih ringkas (Rabbani, A, & Purnamasari, R. S, 2024). Beberapa manfaat utama *Qr Code* meliputi: (a) Kapasitas penyimpanan yang tinggi: (b) *Qr Code* dapat menyimpan data dalam jumlah besar dibandingkan dengan barcode konvensional (c) Kecepatan dan

kemudahan akses (d) Fleksibilitas dan keragaman penggunaan (Perwitasari, I. D, 2024). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media Pop Up Book Berbantuan *Qr Code* materi Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku, untuk mata pelajaran IPAS. Media ini dapat di akses melalui *smartphone* sehingga penggunaan media ini efektif selama proses pembelajaran dikelas dengan jaringan internet yang stabil.

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., 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 media berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, peserta didik merasa kurang termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran yang dipakai adalah buku serta *proyektor*. 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 (*development*). Pada tahap ini, media pop up book berbantuan *qr code* akan dikembangkan melalui validasi produk yang dilakukan oleh para ahli media dengan persentase kelayakan sebesar yaitu ahli media 100%, ahli bahasa 100%, ahli materi dosen 98,3% dan ahli materi guru 96,6% serta dua ahli. Validasi yang dilakukan sebanyak dua kali menunjukkan hasil yang sangat baik sehingga media dinyatakan sangat layak di uji coba.

Tahap ke empat Implementasi (*Implementation*) dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran kepada 25 peserta didik kelas IV A untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik maupun pendidik. Para peserta didik diminta mengisi angket yang terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup aspek materi, media, keterlibatan, minat dan motivasi. Hasil angket menunjukkan bahwa respon peserta didik mencapai 97,0% dan masuk dalam kategori “sangat layak”. Respon positif ini sejalan dengan pendapat Kasriman (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu meningkatkan keterlibatan, minat dan motivasi belajarsiswa.

Tahap ke lima Evaluasi (*Evaluation*), media ini hanya sampai 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. Antikah, Y, (2022) *Pop up book* sendiri ini waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena memerlukan ketelitian ekstra dan biaya yang cukup mahal.

Temuan hasil penelitian ini didukung oleh Selfi (2024) dari Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang mengembangkan Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* Dalam Mengenalkan Dimensi Religious Karakter P3 Peserta Didik Sekolah Dasar, serta oleh Yanti, Devi Eva (2020) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang mengembangkan Pengembangan *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya

Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila Dikelas III Mi Ar Ridlo Kota Malang” yang dilakukan oleh Yanti, Devi Eva (2024). Kedua penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media pop up book berbantuan qr code sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasa, dengan manfaat membantu pemahaman peserta didik serta memotivasi, dan minat belajar. perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada hasil uji coba yang dilakukan, validasi oleh para ahli, dan materi yang dikembangkan, di mana penelitian ini focus pada materi Tradisi Dan Budaya Masyarakat Di Sekitarku kelas IV dengan hasil uji coba dan validasi yang menyesuaikan konteks pembelajaran tersebut.

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.

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terbukti sangat layak dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh observasi langsung dikelas, di mana peserta didik lebih aktif, tertarik, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran jika dibandingkan dengan penggunaan

media pembelajaran proyektor. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa peserta didik yang belum terfokus pada pembelajaran dan cenderung mengakses video digital. Di sisi lain, guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran ini interaktif dan sangat membantu dalam penyampaian materi, sehingga memudahkan proses penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Peneliti telah melaksanakan seluruh alur pengembangan produk secara optimal, termasuk penerapan setiap fase dalam model *ADDIE*. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa kekurangan antara lain, hasil penilaian Pop Up Book Berbantuan Qr Code, meskipun menarik dan interaktif, memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan saat digunakan sebagai media pembelajaran menurut Antikah, Y, & Yohana, T, (2022:14) Kekurangan dari *Pop up book* antara lain: (1) memerlukan kesabaran dan kejelian, karena pembuatan media *pop up book* memerlukan keahlian khusus dan membutuhkan banyak waktu dalam pengerjaannya; (2) Hasil yang diperoleh hanya sebatas tulisan atau gambar, sehingga sulit, bahkan tidak mungkin, untuk merepresentasikan suatu fenomena atau peristiwa yang bergerak; (3) Memiliki risiko kerusakan yang tinggi setelah penggunaan berulang kali; (4) Harganya lebih mahal dibandingkan buku atau media pada umumnya. Meskipun *Pop Up Book* memiliki daya tarik

visual yang kuat dan interaktivitas yang tinggi, kelemahannya seperti perlunya kesabaran dan perhatian terhadap detail, keterbatasan dalam penyajian informasi, risiko kerusakan yang tinggi, dengan pendekatan yang bijaksana, Pop Up Book tetap dapat menjadi alat pendidikan yang efektif dan menarik. Tentu sangat menarik untuk mengeksplorasi penggunaan QR code pada media pop up book. Meskipun teknologi ini menawarkan banyak potensi, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan adalah ketergantungan pada perangkat eksternal, koneksi internet, konten yang dihubungkan dan kualitas cetakan Qr Code.

Di sisi lain, produk ini juga memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Pop up book ialah elemen tiga dimensi yang muncul saat halaman dibuka, menawarkan berbagai kelebihan yang menjadikannya media pembelajaran yang sangat efektif dan menarik menurut Antikasari, Y, (2022:3) Keunggulan dari media *Pop up book* adalah mudah diaplikasikan dan menarik karena disajikan dengan gambar tiga dimensi dengan kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, *Pop Up Book* adalah alat pengajaran yang sangat berharga. Dan penggunaan QR Code dalam media pop up book dapat memberikan berbagai kelebihan yang signifikan, mengubah pengalaman membaca menjadi lebih interaktif dan mendalam.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

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 rsepon peserta didik setelah menggunakan media pop up book berbantuan *qr code*.

2. Hasil kelayakan 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.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yakni:

1. Bagi peserta didik, bisa memanfaatkan pengembangan media pop up book berbantuan *qr code* ini sebagai media pembelajaran, karena hasil validasinya sangat sangat layak.
2. Bagi guru, diharapkan untuk memaksimalkan penggunaan media pop up book berbantuan *qr code* dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan cara ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik. Namun, penjelasan dari guru dan buku sebagai sumber utama tetap harus ada.
3. Bagi peneliti selanjutnya, yang akan datang diharapkan dapat menciptakan media pop up book berbantuan *qr code* yang lebih interaktif dan kreatif, sehingga akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

C. Rekomendasi

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yakni sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya media pembelajaran pop up book berbantuan *qr code* dapat digunakan secara perorang ataupun kelompok.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran pop up book berbantuan *qr code* yang lebih beragam

pada desain media dan teknik cetak yang lebih baik dalam memproduksi media pop up book berbantuan *qr code*.

3. Bagi peneliti selanjutnya, dikarenakan untuk membuat media pop up book berbantuan *qr code* membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang sangat mahal sebaiknya menggunakan tim agar pembuatan lebih cepat dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, I. N., et al. (2023). Pengaruh penggunaan media pop up book terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 04 madiunlor. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5(2), 132-140.
- Anafi, K., et al. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Atikasari, Y., & Dessty, A. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis literasi sains materi sistem pencernaan manusia bagi kelas v sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6638-6645.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Dani, D. K., et al. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Topik Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku Kelas IV SDN Sukowati Kapas Bojonegoro. *Journal on Education*, 6(1), 1174-1187.
- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 110-122.
- Fahira, I., et al. (2023). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Pada Cafe Xyz Dengan Qr-Code Berbasis Web. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 11(1), 1-8.
- Handayani Parinduri, S., et al. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Edrawmind untuk Melatih Kreativitas Mahasiswa Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN)*.
- Hiranmayena, N. P. C., et al. (2022). Media Pop-Up Book Berbantuan QR Code Pada Tema Keselamatan di Rumah dan Perjalanan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 260-268.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990.
- Inayah, A., et al. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 674-681.

- Kamal, A. L., et al. (2024). Penggunaan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 12-12.
- Khamidah, N., et al. (2021). Developing Pop-Up Media Based on Local Wisdom For Grade IV Of Elementary School On Theme 8 Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 318-319.
- Mahardika, A. I., et al. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Media, D.M., et al. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*.
- Mulyadi, R., et al. (2023). Sistem Aplikasi Absensi 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., et al. (2022). Penggunaan Media Pop Up Book Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia.
- Ningtiyas, T. W., et al. (2019). Pengembangan media pop-up book untuk mata pelajaran ipa bab siklus air dan peristiwa alam sebagai penguatan kognitif siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115-120.
- Permadi, D., et al. (2020). Rancangan pop-up book freight forwarding sebagai media pembelajaran mandiri. *Jurnal Logistik Bisnis*, 10(1), 56-60.
- Perwitasari, I. D., et al. (2024). Optimalisasi Manajemen Absensi Siswa di SMA Negeri 1 Binjai: Pendekatan Teknologi QR Code. *Senashtek* 2024, 2(1), 102-109.
- Prananingrum, A. V., et al. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6(6), 303-319.
- Purnamasari, R. S., & Mubarak, A. S. (2024). Implementasi Penggunaan Media Qr Code untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Maharah Istima'Kelas 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 Edutech Undiksha*, 9(1), 131-139.

- Rabbani, A. (2023). Sistem Informasi Reservasi dan Pembayaran Resto Berbasis QR Code. *Electrician: Jurnal Rekayasa Dan Teknologi Elektro*, 17(1), 77-82.
- Ramdani, N. S., et al. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika*, 10(02), 425-436.
- Resta, R. G., & Kodri, S. (2023). Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 162-167.
- Rifany, M., et al. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Budaya Literasi Program Pojok Baca di SMP Negeri 1 Berastagi. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 493-518.
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Saenab, S., at el. (2022). Pelatihan Pembuatan Herbarium Berbantuan QR Code Bagi Alumni Pendidikan IPA FMIPA UNM. *Beru'-beru': Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 133-138.
- Sujarwanta, H. M. K. A. A. Analisis Pentingnya Pengembangan Modul Berbasis Video Assistant Menggunakan Link Qr Code Terintegrasi Al-Qur'an Dan Hadis Materi Sma Sistem Reproduksi Manusia.
- Sulistiyosari, Y., et al. (2022). Penerapan pembelajaran IPS berdiferensiasi pada kurikulum merdeka belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 7(2), 66-75.
- Syafei, I., & Laely, N.H. (2020). Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar ipa siswa sdn 25 tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30-43.
- Winda, P., et al. (2022). Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap hasil belajar siswa kelas v di sekolah dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(1), 1-7.
- Wulan, D. A. N., & Astutik, L. S. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Untuk Siswa Kelas 4 SDN 1 Waung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17644-17655.
- Wulandari, A. P., et al. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yohana, T. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop-Up Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan.

- Zakariah, M. A., et al. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R N D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1), 70-92.

LAMPIRAN

Lampiran. 1 SK Bimbingan

		UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN NOMOR: 189/SK/D/ FKIP/IX/2024 TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN		
Menimbang	:	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan jurusan yang berlaku. 2. Bahwa perlu mengangkat pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sijina. 4. Ujian Sijina harus terlaksana dengan baik.
Mengingat	:	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Menetapkan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 120/KEP/REK/XX/2021, tentang Perubahan dan Pengangkatan Antar Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
Menperhatikan	:	Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
Memangkas Pertama	:	MEMUTUSKAN Mengangkat Saudara: Rudi Permana, M.Pd. Tatang Mulyana, M.Ag. : Pembimbing Utama : Pembimbing Pendamping sebagai pembimbing dari: Nama : Nur Fatiyah Ahtan NPM : 007121133 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBANTUAN QR CODE MATERI TRADISI DAN BUDAYA MASYARAKAT DI SEKITARKU
Kedua	:	Kepada yang bersangkutan diberikan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
Ketiga	:	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat ketidaktepatan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.
		Dibuatkan di Bogor tanggal 27 September 2024  M. Sidiq, M.Si. NIK. 1.0694021205
Tembusan: 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan 3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan 4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan		
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608 http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.ac.id		

Lampiran. 2 Surat Izin Prapenelitian



**YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota Pos 412, E-mail: Stip@upakuan.id, Telepon (0213) 8375808 Bogor

Nomor : 9131/WADEK IIFKP/X/2024

26 Oktober 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Situpete Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : NUR FUTRI SIDIH AHTUN
NPM : 037121133
Program Studi : PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK 11006025469

Lampiran. 3 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SELIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota No. 422, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telp. (0271) 8315668 Bogor

Nomor : 9680/WADEK/IFKIP/IV/2025

24 April 2025

Perihal : Izin Penelitian

Yth. SDN Skupete
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Nur Fitri Sidh Ahtun
NPM : 037121133
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : 8

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 24 april s.d 2 mei mengenai
PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK BERBANTUAN QR CODE MATERI
TRADISI DAN BUDAYA MASYARAKAT DI SEKITARKU

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

an Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Lampiran. 4 Surat Balasan Prapenelitian



Lampiran. 5 Surat Balasan Penelitian

	PEMERINTAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI SITUPETE Jl. Bahagia No. 35 Kel. Sukadarnai Kec. Tanah Sereal Kota Bogor 16165 Tlp : (0251) 8384838 Email : sdnsitupete.sdn@bogor.go.id	
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 400.3.6.6032/IV/SD-STPT/2025		
Berdasarkan surat dari dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Paksi nomor: 9660/WADEK I/FKIP/IV/2025 tanggal 24 April 2025		
Yang bertandatangan di bawah ini :		
Nama	: Mila Ekawati, S.Pd.SD	
NIP	: 19690313 200501 2 007	
Pangkat/Gol	: Pembina - IV/a	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Unit Kerja	: SDN Situpete	
Menerangkan :		
Nama	: Nur Fitri Sidh Anas	
NPM	: 037121133	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Untuk dapat melakukan penelitian di SDN Situpete, sesuai dengan tanggal yang tertera pada surat permohonan yakni tanggal 24 April s.d 2 Mei 2025.		
Demikian surat keterangan ini agar dipergunakan sebagaimana mestinya.		
 Mengesahui, Kepala Sekolah  MILA EKAWATI, S.Pd.SD 19690313 200501 2 007		