



## Media *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* Pada Tema Keselamatan di Rumah dan Perjalanan

Ni Putu Candra Hiranmayena<sup>1\*</sup>, I Gede Margunayasa<sup>2</sup>, I Made Citra Wibawa<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received April 22, 2022

Accepted July 14, 2022

Available online July 25, 2022

#### Kata Kunci:

Pop-Up Book, QR Code

#### Keywords:

Pop-Up Book, QR Code



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

### ABSTRAK

Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran belum berjalan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini menjadi permasalahan yang cukup serius dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas dan kepraktisan media *pop-up book* pada tema 8 subtema 3 kelas II sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah media *pop-up book* pada tema 8 subtema 3. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah validitas media *pop-up book* yang dikembangkan. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu melibatkan 4 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli praktisi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner. Instrumen yang digunakan mengukur validitas media adalah *rating scale* yang telah teruji oleh judges. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui rata-rata skor validitas media *pop-up book*. Nilai rata-rata validitas media *pop-up book* adalah 4,7, rata-rata validasi materi menunjukkan skor 4,9, dan rata-rata hasil analisis dari ahli praktisi sebesar 4,9 dengan kualifikasi sangat baik. Implikasi dalam penelitian pengembangan ini yaitu adanya media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 3 kelas II sekolah dasar dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* yang dikembangkan pada tema 8 subtema 3 dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

### ABSTRACT

The use and development of learning media have not run optimally in learning activities at school. It is a serious problem in the education world. This study aimed to analyse the validity and practicality of pop-up books on theme 8 and sub-theme 3 for second-grade elementary school. This study is development research. The study subject was the pop-up book on theme 8 and sub-theme 3. Whereas, the object of this research is the validity of the developed pop-up book. The trial subjects in this study involved four material experts, two media experts and two practitioners. This study type is a development study using the ADDIE model. The data collection method used was the questionnaire method. The instrument used to measure the media validity was a scale rating tested by judges. The data analysis methods used were descriptive qualitative and quantitative descriptive analyses. The data obtained were then analysed using the mean formula to discover the average validity score of the pop-up book. The average value of the validity of the pop-up media book is 4,7, while the average material validation shows a score of 4.9 and the average analysis of the practitioners of 4,9 with excellent qualifications. The implication in this development research is the existence of a pop-up book media with the help of a QR Code on Theme 8 Sub-theme 3 for grade II elementary schools with very good qualifications. Based on this analysis, it can be concluded that the pop-up book developed in theme 8 and sub-theme 3 is declared valid and practical to use in learning in second-grade elementary school.

## 1. PENDAHULUAN

Pada era revolusi 4.0 pendidikan sangat diperlukan untuk menunjang perkembangan zaman. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa lepas dalam kehidupan manusia. Apabila selama proses pendidikan berlangsung gagal menciptakan sebuah pembelajaran efektif dan menyenangkan maka akan sulit dicapainya kemajuan suatu bangsa (Ningrum, Dewi, & Parmin, 2018; Putri, Mudzanatun, & Putri, 2020). Keberhasilan dunia pendidikan yang menjadi harapan masyarakat sangat tergantung dengan kegiatan pembelajaran baik secara nasional, daerah maupun wilayah kota atau kabupaten (Astuti, Irnin Agustina Dwi, 2017; Lawotan, 2019). Seorang guru yang berkualitas harus memiliki kemampuan untuk mentransformasi ilmu yang dimilikinya dengan baik kepada peserta didik. Seorang guru juga harus

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [candra.hiranmayena@undiksha.ac.id](mailto:candra.hiranmayena@undiksha.ac.id) (Ni Putu Candra Hiranmayena)

menguasai keterampilan mengajar dan mengarahkan siswa kearah yang lebih baik, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar tahu, namun dapat pula menerapkan ilmu yang telah didapatkan di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang kita ketahui bahwa salah satu tugas dan fungsi guru dalam proses pembelajaran ialah menjadi mediator dan fasilitator (Niwalmars & Boiliu, 2021; Romanti & Rohita, 2021). Sebagai fasilitator, guru bertugas memfasilitasi siswa dengan menyediakan fasilitas yang diperlukan pada saat proses pembelajaran, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang aktif dan kreatif bagi siswa (Prihartini, Buska, Hasnah, & Ds, 2019; Suwardi & Farnisa, 2018). Sebagai mediator seharusnya guru mempunyai pengetahuan serta pemahaman yang cukup mengenai media sebagai alat komunikasi dalam mengefektifkan kegiatan belajar mengajar (Firdaus, Suryanti, & Azizah, 2020; Herliana & Anugraheni, 2020).

Pada dewasa ini, penggunaan dan pengembangan media pembelajaran belum berjalan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Nugroho & Putri, 2019; Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020). Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, guru belum menerapkan pendekatan modern yang bermakna. Guru cenderung menggunakan metode yang monoton seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Hal ini dikarenakan materi pelajaran sangat banyak. Sementara aktivitas siswa menjadi rendah karena siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya, siswa mudah jenuh dan cepat merasa bosan dan mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang optimal (Ahmad & Mustika, 2021; Suhartono, 2018). Berdasarkan hasil studi dokumen terhadap buku siswa kelas II tema 8 diperoleh hasil bahwa materi dalam buku siswa, khususnya pada subtema 3 masih terbatas dalam pemaparan materinya. Selain itu, hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada empat wali kelas II di SD Kecamatan Buleleng menunjukkan bahwa 100% guru setuju untuk mengembangkan materi Tema 8 Subtema 3 Kelas II karena selama ini pembelajaran di sekolah hanya berpacu pada buku konvensional, sehingga terdapat banyak siswa yang kurang memahami materi.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya perubahan oleh para guru agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang aktif, bermanfaat, mengesankan, serta mendorong peningkatan pengetahuan dan minat belajar siswa di sekolah maupun di rumah. Salah satu alternatif penyelesaian yang dapat dilakukan oleh para pendidik adalah dengan membuat sebuah media pembelajaran (Karim et al., 2020; Fauzia, 2020). Adanya media pembelajaran diharapkan mampu membantu dan memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan (Tafonao, 2018; Sonia, 2020). Pada kasus yang terjadi di SD Kecamatan Buleleng, alternatif media pembelajaran yang cocok digunakan dalam menuangkan materi pada Tema 8 Subtema 3 Kelas II adalah sebuah media pembelajaran berupa *pop-up book* berbantuan *QR Code* sebagai alat bantu dalam memberikan evaluasi kepada peserta didik dan juga sebagai inovasi baru dalam sebuah *pop-up book* yang diciptakan.

Media *pop-up book* adalah suatu kreasi dibidang *paper engineering* yang dapat memberikan kejutan menarik kepada pembaca ketika setiap lembar halaman dibuka (Baiduri & Lufita, 2019; Mustika & Ain, 2020). Media *pop-up book* dianggap memiliki daya tarik tersendiri untuk anak-anak karena dapat menyajikan visualisasi dalam bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat dan sebagainya (Fitriani & Fauzy, 2020; Ningrum et al., 2018). *Pop-up book* dapat digunakan untuk membantu proses bercerita dengan menampilkan visual yang nyata sehingga hal-hal yang bersifat abstrak dapat terlihat kongkret dan membantu memudahkan siswa dalam memahami cerita (Ningsih et al., 2021; Murniati and Anitra 2019). Media ini memiliki keunggulan dibandingkan media cetak lainnya. Adapun keunggulan media *pop-up book* dibandingkan dengan media cetak lainnya yaitu: *pop-up book* mengemas materi dengan cerita atau visualisasi yang lebih menarik, media ini merupakan media sederhana namun memiliki manfaat yang luar biasa sebab melalui media *pop-up book* terdapat latar, tokoh dan alur cerita dapat digambarkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dapat membantu peserta didik dalam memahami isi, pesan moral serta nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam materi melalui gambar-gambar tiga dimensi yang menarik, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik menggunakan media bergambar, karena di dalam *pop-up book* menyediakan banyak visualisasi sehingga peserta didik dapat dengan mudah menangkap alur cerita yang telah disusun oleh guru, meningkatkan antusias peserta didik untuk membaca, dengan media yang menarik dan unik maka dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam kegiatan literasi dan memahami isi dari cerita sehingga dapat meningkatkan imajinasi anak dalam menangkap sebuah cerita (Munfarikhatin & Rachmat, 2021; Sari & Suryana, 2019). Adanya inovasi baru terhadap sebuah media pembelajaran sangatlah diperlukan, seiring perkembangan zaman *QR Code* telah lumrah digunakan sebagai alat bantu dalam berbagai metode pembayaran ataupun sebagai akses masuk ke dalam sebuah gedung. Selain sebagai akses masuk ataupun sebagai metode pembayaran *Quick Response (QR) Code* dapat menampilkan data dalam bentuk teks dan dapat menyimpan data dengan kapasitas lebih besar dibandingkan dengan *barcode* (Sri widiyanti & Sholihah Widiati, 2021). Penggunaan *QR Code* pada media *pop-up book* dapat memudahkan siswa untuk mengakses soal-soal evaluasi yang

telah disediakan hanya dengan cara men-*scan* sebuah *QR Code* yang telah disediakan, maka soal-soal evaluasi akan muncul sesuai mata pelajaran pada Tema 8 Subtema 3 Kelas II Sekolah Dasar.

*Pop-up book* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa media *pop-up book* mampu meningkatkan minat belajar siswa (Maryani, 2022). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media *pop-up book* valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran (Nabila, 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media *pop-up* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sumayana, Akbar, & Marlina, 2021). Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk menganalisis validitas dan kepraktisan media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada tema 8 subtema 3 kelas II sekolah dasar. Media ini dilengkapi dengan inovasi baru berupa *QR Code* yang dapat memudahkan siswa dalam mengakses evaluasi setiap mata pelajaran yang terdapat pada media *pop-up book*. Siswa hanya perlu memindai *QR Code* yang terdapat pada beberapa halaman media menggunakan *smartphone* dengan bantuan aplikasi *google*.

## 2. METODE

Penelitian ini memfokuskan media *pop-up book* pada tema 8 subtema 3 kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Namun, pada penelitian ini tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan biaya. Tahapan pertama yang dilakukan adalah tahap menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, menganalisis karakter peserta didik, serta menganalisis media yang layak digunakan. Analisis kurikulum dilaksanakan untuk menganalisis KI, KD, serta indikator yang akan digunakan sebagai acuan terhadap media *pop-up book* berbantuan *QR Code*. Analisis kebutuhan dilangsungkan untuk mendata kebutuhan guru serta peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar (Yunus & Fransisca, 2020; Anita Azmi et al., 2020). Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi, wawancara dalam bentuk kuesioner untuk guru dan siswa pada kelas II. Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan media pembelajaran *pop-up book* (Cahyadi, 2019). Analisis media dilakukan untuk mengetahui kriteria media yang baik dan layak untuk dijadikan referensi dalam media yang dikembangkan. Tahap desain dilakukan dengan merancang isi media pembelajaran *pop-up book* yang dimulai dari menentukan tema dan subtema yang akan dikembangkan dalam media *pop-up book*, membuat rancangan *pop-up book* menggunakan bantuan aplikasi *Corel Draw*, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing agar mendapatkan masukan atau saran yang dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media *pop-up book* yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Setelah dilakukan pengembangan, maka selanjutnya dilakukan penilaian oleh 6 orang dosen serta 2 ahli praktisi.

Untuk mengetahui validitas media *pop-up book*, maka diperlukan untuk melakukan uji coba produk. Desain uji coba dalam penelitian ini melalui tahapan *review* dari ahli untuk mengetahui validitas media *pop-up book* yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan *review* oleh ahli, data tersebut di analisis berdasarkan data yang diperoleh. Subjek dalam penelitian ini adalah media *pop-up book* pada tema 8 subtema 3 kelas II sekolah dasar. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah validitas media *pop-up book* yang dikembangkan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau jumlah dan dapat diukur besar kecilnya yang diperoleh dari lembar penilaian media yang diisi oleh para ahli dan bersifat obyektif sehingga dapat ditafsirkan sama oleh orang lain (Sofian, 2018), sedangkan data kualitatif yaitu data yang berhubungan dengan kategorisasi atau karakteristik dalam bentuk sifat yang disajikan dalam bentuk kata-kata berupa saran, masukan, tanggapan, maupun kritik (bukan angka) yang tidak dapat diukur besar kecilnya (Heriyanto, 2018). Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah metode kuesioner atau angket. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk *rating scale* berupa lembar penilaian media *pop-up book* yang akan diberikan kepada 2 orang ahli media, 4 orang ahli materi, dan 2 orang praktisi. Instrumen yang akan diberikan kepada ahli untuk menguji validitas dan kepraktisan media *pop-up book* ini meliputi 5 aspek utama yaitu: aspek kelayakan materi, aspek kelayakan bahasa, aspek kemenarikan fisik, aspek tampilan, dan aspek pembelajaran. Kelima aspek tersebut dibuat dalam bentuk instrumen. Adapun kisi-kisi lembar validasi dan kepraktisan media *pop-up book* ditampilkan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi lembar validasi dan kepraktisan media *Pop-Up Book*

Kriteria	Indikator	No. Butir Penilaian	Jumlah Item
Aspek kelayakan materi	Kelengkapan materi	1,2,3	3
	Keakuratan Materi	4,5,6	3
	Kemuktahiran materi	7,8	2
Aspek kelayakan bahasa	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9,10,11,12,13,14	6
Aspek Kemenarikan Fisik	Kualitas fisik media	22,23,24	3
Aspek Tampilan	Bentuk dan ukuran media	25,26,27	3
	Desain Sampul	28,30	3
Aspek pembelajaran	Warna dan huruf media	29,31,32,33,34,35,36	7
	Kualitas gambar	37	2
	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	15	3
	Komunikatif	16	1
	Dialogis dan interaktif	17,18	2
	Keterkaitan dengan materi	19	1
	Pendukung pembelajaran	20, 21	2
Total			37

(Sumber: Karisma et al., 2020)

Sebelum media *pop-up book* diujikan dalam penelitian, instrumen yang diperlukan harus valid. Untuk menguji validitas isi instrumen harus dilakukan uji *judges* (ahli) dalam bidangnya. Uji validitas isi dalam penelitian ini menggunakan rumus *Gregory*. Data yang diperoleh ahli (*judges*) dikonversikan ke dalam tabulasi silang 2 × 2. Seperti pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Tabulasi Silang

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	A(- -)	B (- +)
	Sangat Relevan	C (+ -)	D (+ +)

Berdasarkan hasil uji validitas isi menunjukkan koefisien validitas isi instrumen penilaian media *pop-up book* adalah 1.00. Hasil ini menyatakan bahwa validitas instrumen yang dibuat tergolong sangat baik. Metode dan teknik analisis data yang diaplikasikan dalam pengembangan ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah metode yang dilakukan dengan mengolah data berupa komentar, sehingga diperoleh determinasi umum ([Dwi Agustini, 2018; Siddiq et al.,2020](#)). Pada penelitian ini, metode analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa kritik, masukan, tanggapan, dan saran dari hasil review para ahli terhadap media yang dikembangkan guna dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki media *pop-up book*. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah sebuah pengolahan data berupa angka atau persentase mengenai objek yang diteliti dengan cara menyusun objek secara sistematis, sehingga mendapatkan determinasi ([Wiranata & Sujana, 2021; Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018](#)). Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memperoleh rata-rata skor dari masing-masing ahli melalui lembar penilaian media. Indikator yang digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam penelitian ini adalah rata-rata skor validasi media *pop-up book* terindikasi baik dengan rentang  $3,34 < x \leq 4,01$

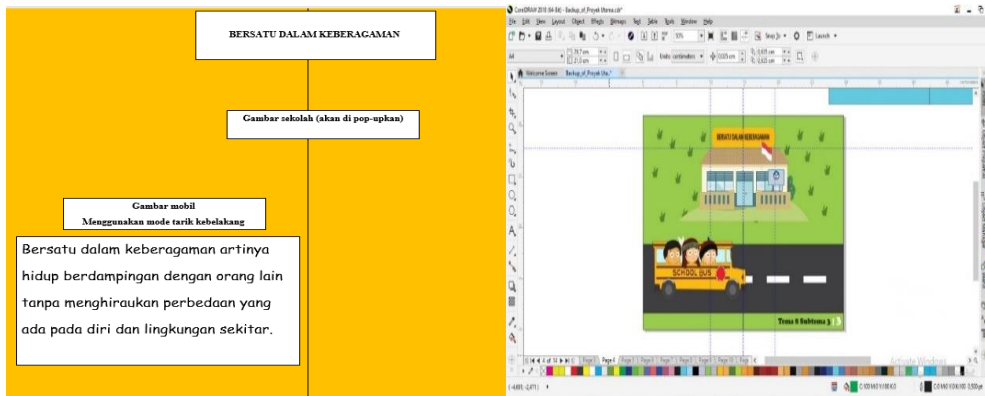
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

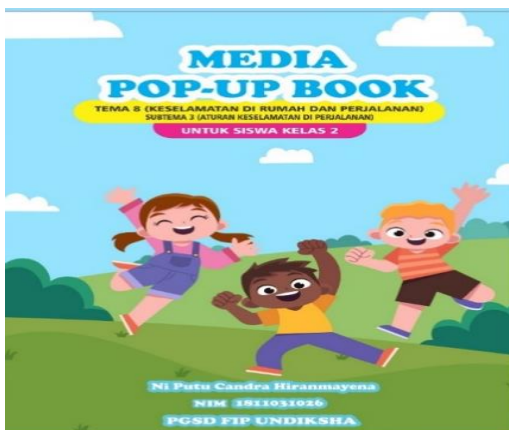
Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media *pop-up book* pada tema 8 subtema 3 kelas II di SD Kecamatan Buleleng. Media *pop-up book* ini memiliki ciri khasnya tersendiri dibandingkan dengan media *pop-up book* lainnya, karena apabila pengguna ingin mengakses evaluasi yang terdapat pada media *pop-up book* maka pengguna harus memindai *QR Code* yang telah tersedia disetiap halaman akhir mata pelajaran yang terkandung. Hasil penelitian pengembangan ini yaitu media *pop-up book* yang telah teruji validitas dan kepraktisannya sehingga telah dinyatakan valid dan praktis. Hasil tersebut

diperoleh melalui validasi produk oleh 2 orang dosen sebagai ahli media, 4 orang dosen sebagai ahli materi, dan 2 orang guru sebagai praktisi.

Tahap *analyze* terdiri atas analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, dan analisis standar media yang layak. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner terhadap empat wali kelas II di SD Kecamatan Buleleng yang mendapat hasil bahwa 100% guru menyatakan bahwa pembelajaran pada tema 8 subtema 3 sangat perlu dikembangkan, sebanyak 100% guru menyatakan sangat setuju apabila pembelajaran pada tema 8 subtema 3 dikembangkan dalam bentuk media *pop-up book*, sehingga 100% guru menyatakan setuju apabila pembelajaran pada tema 8 subtema 3 disempurnakan dalam wujud *pop-up book*. Analisis kurikulum dilaksanakan dengan menganalisis Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Inti (KI), serta indikator pencapaian kompetensi. Kurikulum yang dijadikan acuan dalam merancang media *pop-up book* ini sesuai dengan pembelajaran pada kurikulum 2013. Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk memahami karakter peserta didik yang akan memanfaatkan media *pop-up book*. Analisis media dilakukan untuk mengetahui kriteria media yang layak digunakan siswa sekolah dasar. Tahap *design* dapat dimulai dengan membuat rancangan media terlebih dahulu. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain gambar-gambar yang digunakan pada media *pop-up book* adalah aplikasi Corel Draw. Media yang dikembangkan dibuat menggunakan *art paper* dengan ukuran 14,8 cm x 21 cm yang terdiri dari 13 halaman. Media yang dikembangkan di desain menggunakan warna dan gambar yang proposional serta disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Setelah *design* selesai dibuat kemudian dibimbing dengan dosen pembimbing. Tampilan rancangan *pop-up book* pada tema 8 subtema 3 kelas II sekolah dasar yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 1. Tahap *development* dilakukan dengan pengembangan media. Media dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan sesuai dengan persetujuan dosen pembimbing. Setelah media selesai dikembangkan maka selanjutnya dilakukan penilaian oleh dua orang dosen sebagai ahli media, empat orang dosen sebagai ahli materi, dan dua orang guru kelas II sebagai praktisi dengan memberikan lembar penilaian media. Tampilan media *pop-up book* pada tema 8 subtema 3 kelas II sekolah dasar yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5.



Gambar 1. rancangan desain media

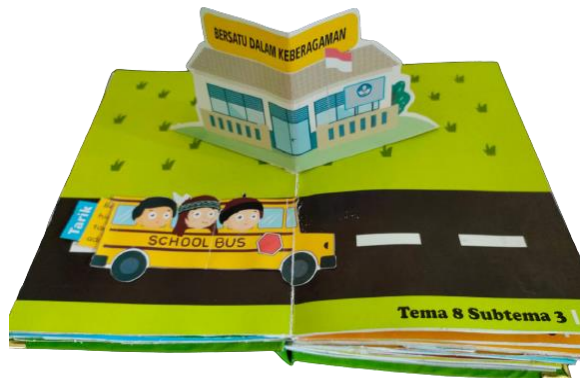


Gambar 2. Sampul depan



Gambar 3. Sampul Belakang

Berlandaskan hasil analisis data berupa rata-rata skor validitas media *pop-up book* oleh 2 pakar media, 4 ahli materi, dan 2 praktisi pada tema 8 subtema 3 kelas II sekolah dasar maka mendapat hasil analisis media yaitu 4,7, rata-rata validasi materi menunjukkan skor 4,9, dan rata-rata hasil analisis dari ahli praktisi sebesar 4,75. Rata-rata skor validasi media secara keseluruhan dinyatakan valid. Hasil validitas dan berada pada rentang  $4,01 < X \leq 5,01$ . Berdasarkan hasil kualifikasi media *pop-up book* dinyatakan “sangat baik”.



Gambar 4. Isi



Gambar 5. Evaluasi

### Pembahasan

Pemilihan media pembelajaran berupa *pop-up book* dalam proses pembelajaran merupakan solusi yang sangat tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. *Pop-up book* merupakan media interaktif yang digunakan dengan cara melipat dan membuka lipatan. Media ini dikonfigurasi untuk timbul ataupun muncul ketika halaman dibuka (Sari & Suryana 2019; Ahmadia et al. 2018). Tampilan buku berisi gambar yang dapat berdiri tegak menimbulkan kesan 3 dimensi yang menarik perhatian siswa SD (Diyantari, Wiyasa, & Manuaba, 2020; Mustofa & Syafi'ah, 2018). Selain menarik buku pop-up, juga mengandung unsur hiburan yang menyenangkan melalui ilustrasi berbentuk unik yang dapat bergerak, serta memiliki efek pada halaman kertas saat dibuka (Anggrani et al., 2019). Media *pop-up book* yang dikembangkan telah melalui beberapa tahapan ADDIE yang dilakukan dari tahap analisis hingga tahap pengembangan. Tahap analisis terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakter siswa, dan analisis media. Analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa dilaksanakan dengan pengisian kuesioner serta melakukan wawancara kepada wali kelas II di SD kecamatan Buleleng. Sedangkan analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis buku guru dan buku siswa untuk mengetahui kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran yang terdapat pada tema 8 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar. Adapun analisis media dilaksanakan untuk menganalisis standar media yang layak digunakan siswa SD. Media yang dipilih harus sesuai dengan materi pelajaran agar sesuai dengan karakteristik masing-masing muatan pelajaran (Oktarina & Liyanovitasari, 2019).

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan tahap perancangan. Hal yang perlu dilakukan pada tahap perancangan yaitu dimulai dengan membuat rancangan media terlebih dahulu. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain gambar-gambar yang digunakan pada media *pop-up book* adalah aplikasi *corel draw*. Media yang dikembangkan dibuat menggunakan *paper art* dengan ukuran 14,8 cm x 21 cm yang terdiri dari 12 halaman. Media yang dikembangkan di desain menggunakan warna dan gambar yang proposional serta disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar. Setelah desain selesai dibuat, kemudian dibimbing dengan dosen pembimbing. Setelah tahap perancangan selesai dan disetujui oleh dosen pembimbing, maka selanjutnya dapat beralih ke tahap pengembangan yaitu tahap mengembangkan media *pop-up book* menjadi bentuk buku nyata yang dapat diuji validitas dan kepraktisannya kepada para ahli. Agar dapat dinyatakan valid dan praktis, media *pop-up book* perlu diuji validitas dan kepraktisannya melalui pengisian angket kuesioner yang berkaitan dengan media tersebut. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan oleh 2 orang pakar media, 4 pakar materi, dan 2 praktisi serta 10 peserta didik mendapatkan hasil bahwa media *pop-up book* valid dan praktis dengan kualifikasi sangat baik.

Penelitian mengenai pengembangan media *pop-up book* dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan bidang keilmuan yang diteliti, dengan adanya inovasi baru berupa *QR Code* menjadikan penelitian pengembangan ini berbeda dengan pengembangan media *pop-up book* oleh peneliti lainnya. Media ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada tema 8 subtema 3. Adapun keunggulan media *pop-up book* berbantuan *qr code* terletak pada bagian evaluasi yang memadukan teknologi terkini kedalam *pop-up book*. Selain dapat menarik

minat siswa dengan menampilkan gambaran secara dua maupun tiga dimensi (Diyantari et al., 2020; Maryani, 2022), siswa dapat mengakses evaluasi dimana saja dan kapan saja hanya dengan memindai *code* yang telah disediakan. Hasil uji produk yang dikembangkan sejalan dengan hasil uji produk serupa yang dikembangkan oleh peneliti lain. Media *pop-up book* *Pop-Up Book* efektif meningkatkan hasil belajar IPA (Masturah & Mahadewi, 2018). Media *pop-up book* berpengaruh terhadap peningkatan minat siswa dalam membaca (Sulistiowati & Wiarsih, 2021). Penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media *pop-up book* layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran (Habibi & Setyaningtyas, 2021; Sentarik, 2020). Kelemahan dari media *pop-up book* berbantuan *qr code* yaitu evaluasi hanya dapat diakses melalui pemindai menggunakan handphone terhadap *code* yang terdapat pada setiap halaman akhir mata pelajaran. Terdapat beberapa kendala pada penelitian pengembangan ini yaitu, tahapan pengembangan media hanya dapat dilakukan pada tahap *analyze* hingga *development*, karena keterbatasan waktu, sumber daya manusia, dan biaya. Selain itu, pandemi covid-19 menyebabkan peserta didik belajar daring sehingga menghambat penelitian ini hingga ke tahap lebih lanjut. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian sejenis hingga tahap akhir evaluasi. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada meningkatkannya hasil dan prestasi belajar siswa.

#### 4. SIMPULAN

Media *pop-up book* berbantuan *Qr Code* pada tema 8 subtema 3 kelas II dapat menjadi solusi yang tepat atas permasalahan yang telah terjadi saat ini karena media ini dapat memancing keaktifan peserta didik yang cenderung kurang dalam pembelajaran. Selain itu, media *pop-up book* ini memberikan tampilan ilustrasi 2 dan 3 dimensi sehingga menarik minat yang menjadikan siswa semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>.
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>.
- Ahmadia, F., Fakhruddinb, Trimurtinic, & Khasanahd, K. (2018). The Development Of Pop-Up Book Media To Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes Of Civic Education. *Asia Pacific Journal of Contemporary Education and Communication Technology*, 4(1), 42–50. <https://doi.org/10.25275/apjcectv4i1edu5>.
- Anggraini, W., Nurwahidah, S., Asyhari, A., Reftyawati, D., & Haka, N. B. (2019). Development of Pop-Up Book Integrated with Quranic Verses Learning Media on Temperature and Changes in Matter. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1), 0–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012084>.
- Anita Azmi, R., Rukun, K., & Maksun, H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 303–314. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.25840>.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>.
- Baiduri, M., & Lufita. (2019). Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* berbasis audio pada materi bangun datar segiempat. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1951>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Diyantari, I. A. K. D., Wiyasa, N., & Manuaba, S. (2020). Model Snowball Throwing Berbantuan Media Pop Up Book Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 9–21. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i1.26973>.
- Dwi Agustini, N. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 94–103. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14211>.
- Fauzia, L. (2020). Implementasi Metode Learning Start With a Question Pada Pembelajaran Akidah

- Akhilak. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 240–269. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4199>.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>.
- Fitriani, D., & Fauzy, T. (2020). Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Cerita Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Paud Al-Huda Palembang Tahun 2019. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4177>.
- Habibi, C. D., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1341–1351. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.620>.
- Heriyanto, H. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk Penelitian Kualitatif. *Anuva*, 2(3), 317. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.317-324>.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Lawotan, Y. E. (2019). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) Dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Sd Katolik 143 Bhaktyarsa Maumere. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 10–20. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i2.297>.
- Maryani, D. (2022). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 54–59. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1600>.
- Masturah, & Mahadewi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.
- Munfarikhatin, A., & Rachmat. (2021). Pendampingan Membuat Pop Up Book Mace (Membaca Asyik Dan Ceria) Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Anak Autisme Di SLB Anim Ha. *Jurnal Adimas Indonesia*, 1(3), 77–88. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i3.107>.
- Murniati, M., & Anitra, R. (2019). Media Pop Up Book Sebagai Alat Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1855>.
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>.
- Mustofa, R., & Syafi'ah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Kenampakan Permukaan Bumi Mata Pelajaran IPA Kelas III SD. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 2, 30–41. <https://doi.org/10.30651/else.v2i2.1723>.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Ningrum, M. N., Dewi, N. R., & Parmin, P. (2018). Pengembangan modul pop-up berbasis inkuiri terbimbing pada tema tata surya untuk kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.14439>.
- Ningsih, T. ayu, Julida, C., & Sari, R. (2021). Pengaruh Media Pop Up Book terhadap Keterampilan Berbicara Siswa MIS Al-Asriyah Langsa. *Al - Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(2), 104–119. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v6i2.2581>.
- Niwalmaris, & Boiliu, F. M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Dalam Menangani Peserta Didik Yang Bermasalah Di Sekolah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.462>.
- Nugroho, P. S., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas XTKJ di SMK Sore Tulungagung. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 3(1), 82–87. <https://doi.org/10.29100/joeict.v3i1.759>.
- Oktarina, N. D., & Liyanovitasari, L. (2019). Media Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Seks Dini Meningkatkan Pengetahuan Anak Usia Dini. *Jurnal Kesehatan Perintis (Perintis's Health Journal)*,



- 6(2), 110–115. <https://doi.org/10.33653/jkp.v6i2.296>.
- Prihartini, Y., Buska, W., Hasnah, N., & Ds, M. R. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79–88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>.
- Putri, B. M. A., Mudzanatun, & Putri, A. D. S. (2020). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pelaksanaan Keterampilan Dasar Mengajar Pada Pembelajaran Tematik. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 136–143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.25183>.
- Romanti, S., & Rohita, R. (2021). Peran Guru Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Memecahkan Masalah Di Sentra Bahan Alam. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.587>.
- Sari, N. E., & Suryana, D. (2019). Thematic Pop-Up Book as a Learning Media for Early Childhood Language Development. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 43–57. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.04>.
- Sentarik, K. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Sofian, E. (2018). Analisis Manajemen Risiko Perbankan Dalam Meminimalisir Kredit Bermasalah di Bidang Modal Usaha Pada PT. Mandiri Mitra Usaha Cabang AR Hakim Medan. *Jurnal Bisnis Corporate*, 3(1), 208–239. <https://doi.org/10.46576/jbc.v3i1.382>.
- Sonia, N. R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 94–104. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.18>.
- Sri widiyanti, S. widiyanti, & Sholihah Widiati, I. (2021). Implementasi dan Evaluasi Penerimaan Sistem Presensi Siswa LKP dengan QR Code Berbasis Android. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 12(1), 68–76. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v12i1.6123>.
- Suhartono, E. (2018). Perubahan Pola Pembelajaran PKn yang Kontekstual ke Pola Kontekstual (CTL). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.17977/um022v3i12018p001>.
- Sulistiowati, D., & Wiarsih, C. (2021). Studi Literatur Pendekatan CALLA (The Cognitive Academic Language Learning Approach) dan Media Pop Up Book Dalam Peningkatan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(1), 64–73. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.835>.
- Sumayana, Y., Akbar, A., & Marlina, D. (2021). Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Karakteristik Geografis Indonesia. *Jurnal Educatio*, 7(4), 2076–2081. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1504>.
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181–202. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6758>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wiranata, R. A., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31926>.
- Wulandari, Sudatha, & Simamora. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). The type of descriptive research in communication study. *Jurnal Diakom*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i2.20>.