

PENGEMBANGAN *POP-UP BOOK* BERBANTUAN QR CODE PADA MATERI PERJUANGAN BANGSA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SDN 1 WATES

Yuswan Damayga¹, Nourma Oktaviarini², Eka Yuliana Sari³

^{1,2,3} PGSD Universitas Bhinneka PGRI

1damaygayoga@gmail.com, 2nourmaoktavia@gmail.com,

3ekayulianasari6@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted to produce a QR Code-based Pop-Up Book as a learning medium on the topic of the Indonesian National Struggle, intended for fifth-grade students at SDN 1 Wates. Beyond product development, the study also sought to determine the level of validity and practicality of the resulting medium. A Research and Development (R&D) approach following the ADDIE model was employed. Participants consisted of fifth-grade students and teachers at SDN 1 Wates, Tulungagung Regency. Data were gathered using expert validation sheets along with response questionnaires distributed to both students and teachers. The findings revealed that the developed medium obtained validity scores of 95.35% from media experts, 89.2% from material experts, and 97% from language experts, with all three falling into the "highly valid" category. In terms of practicality, student responses reached 88.8% during the small-scale trial and rose to 91.7% in the field trial, while teacher responses recorded a perfect score of 100%, reflecting a very high level of practicality. These results indicate that the QR Code-assisted Pop-Up Book can be considered both valid and practical, making it suitable for use as a supplementary instructional medium for fifth-grade students.

Keywords: Learning Media; Pop-Up Book; QR Code; Indonesian National Struggle

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk *Pop-Up Book* berbasis QR Code untuk materi Perjuangan Bangsa Indonesia yang diperuntukkan bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Wates. Selain pengembangan produk, penelitian ini juga bertujuan mengukur sejauh mana tingkat kevalidan serta kepraktisan media yang dihasilkan. Pendekatan yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE. Partisipan penelitian meliputi siswa kelas V beserta guru di SDN 1 Wates, Kabupaten Tulungagung. Proses pengumpulan data dilakukan melalui instrumen lembar validasi dari para ahli serta angket tanggapan dari siswa dan guru. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai kevalidan sebesar 95,35% dari penilaian ahli media, 89,2% dari ahli materi, dan 97% dari ahli bahasa, dengan seluruh aspek tersebut berada pada kategori sangat valid. Sementara itu, aspek kepraktisan media tercermin dari respons siswa yang mencapai skor 88,8% pada tahap uji coba kelompok kecil dan meningkat menjadi 91,7% pada uji coba lapangan, sedangkan

respons dari guru menunjukkan angka sempurna yaitu 100%, yang mengindikasikan tingkat kepraktisan media yang sangat baik. Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up Book* berbasis QR Code ini layak dinyatakan valid dan praktis, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendukung bagi siswa kelas V.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Pop-Up Book*; QR Code; Perjuangan Bangsa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam mendorong kemajuan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring perkembangan zaman pendidikan dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mampu melahirkan gagasan inovatif dan kreatif (Rahayu et al., 2022). Dalam implementasinya, Kurikulum Merdeka merupakan salah satu usaha di mana siswa diberikan kesempatan untuk belajar dengan menyenangkan, tenang, dan bebas dari paksaan sehingga dapat memunculkan potensi terpedam siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Masturah et al., 2018). Sehingga, untuk mengaktualisasikan proses belajar yang interaktif dan berpusat kepada siswa, inovasi dalam penyediaan sumber belajar sangat diperlukan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka, memiliki

intensi untuk membentuk pengetahuan siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Keberadaan mata pelajaran IPAS khususnya IPS mempunyai peranan yang penting dalam membentuk siswa yang berkarakter luhur dan peduli terhadap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (Sulistiyosari et al., 2022). Hal ini sejalan dengan ungkapan bahwa pengalaman belajar melalui keterlibatan langsung dan bukan sekadar penguasaan kognitif merupakan hakikat yang ditekankan dalam pembelajaran IPAS (Awe & Bengé, 2017).

Materi mata pelajaran IPAS bersifat abstrak dan kompleks membutuhkan media pembelajaran sehingga materi dapat disajikan menarik secara visual dan interaktif. Kondisi ini dapat dimanfaatkan guru guna menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi telah memengaruhi pemanfaatan media

pembelajaran (Pringga Satria & Ulum, 2022). Temuan ini menguatkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan dan tuntutan pada era global. Ketersedian sarana prasarana yang sudah mendukung pemanfaatan teknologi, media inovatif dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan dinamis (Widowati et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Wates menunjukkan pembelajaran di kelas V didukung pemanfaatan Smartboard di mana dapat menampilkan gambar visual menarik dan gim interaktif. Akan tetapi aksesibilitas Smartboard masih terbatas karena fasilitas tersebut harus digunakan secara bergantian antarkelas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kembali bergantung pada buku teks dan gambar statis sehingga kebutuhan siswa terhadap media visual dan interaktif belum dapat dipenuhi secara optimal. Situasi ini membuka peluang untuk mengembangkan media yang dapat digabungkan dengan teknologi pada pembelajaran IPAS, khususnya materi Perjuangan Bangsa Indonesia dapat dengan mudah dipahami.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dipadukan dengan teknologi digital memberikan hasil yang baik terhadap kualitas pembelajaran. Rizkiani & Laili (2023) mengembangkan *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* pada materi Simbiosis kelas V dan memperoleh tingkat kevalidan media sebesar 92%, kevalidan materi sebesar 95%, serta kepraktisan berdasarkan respons siswa mencapai 97%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi *QR Code* mampu memperkaya fungsi *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran yang tidak terbatas pada penyajian visual tiga dimensi, tetapi juga menghubungkan siswa dengan sumber belajar digital.

Penelitian yang lain juga memaparkan bahwa *Pop-Up Book* efektif digunakan pada berbagai materi pembelajaran di sekolah dasar. Azzahra et al. (2025) mengembangkan *Pop-Up Book* pada materi Keanekaragaman Hayati dan memperoleh validasi sebesar 87,3% dengan tingkat kepraktisan mencapai 89,92%. Selain itu, media berbasis *QR Code* juga terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, sehingga

menunjukkan bahwa penggabungan media visual tiga dimensi dengan teknologi digital berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek validitas produk maupun kemudahan penggunaannya. Temuan-temuan tersebut menjadi landasan bahwa pengembangan media *Pop-Up Book* berbantuan QR Code merupakan alternatif yang memadai untuk mendukung pembelajaran IPAS.

Walaupun sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* berbantuan QR Code telah terbukti valid dan praktis dalam penggunaannya, masih terdapat beberapa aspek yang belum banyak diteliti dan memerlukan kajian lebih mendalam. Penelitian Rizkiani & Laili (2023) mengintegrasikan QR Code yang berfokus pada kuis Baamboozle sebagai sarana evaluasi, sedangkan Hafidah et al. (2024) memanfaatkan Google Form dan Google Sites sebagai pelengkap pembelajaran. Penelitian Azzahra et al. (2025) telah mengembangkan *Pop-Up Book* pada materi Keanekaragaman Hayati, namun belum menggabungkan dengan berbagai sumber belajar elektronik yang dapat mendukung pembelajaran secara lebih

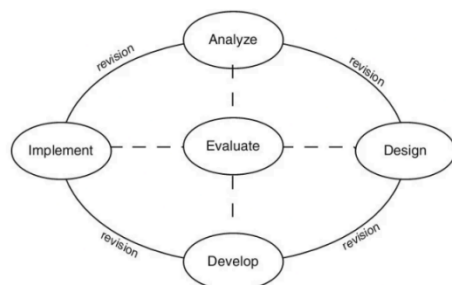
komprehensif. Dengan demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih memanfaatkan QR Code sebagai akses menuju satu atau dua jenis media digital sehingga pengalaman belajar yang diberikan belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media *Pop-Up Book* berbantuan QR Code di mana menggabungkan beberapa sumber belajar digital dalam satu media pembelajaran. QR Code tidak hanya digunakan untuk mengakses video pembelajaran, tetapi juga menghubungkan siswa dengan materi pengayaan berbasis Google Sites serta kuis interaktif menggunakan ZEP Quiz. Integrasi tersebut dirancang untuk mendukung karakteristik belajar siswa SD yang lebih mudah memahami materi lewat rangsangan visual, auditori, dan kegiatan partisipatif, sekaligus menyediakan sumber belajar yang mudah diakses secara mandiri tanpa bergantung pada penggunaan Smartboard di kelas. Selain itu, media dikembangkan secara khusus pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia kelas V sekolah dasar yang menuntut

visualisasi kronologi peristiwa, tokoh perjuangan, dan nilai-nilai nasionalisme agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan ini diharapkan mampu berkontribusi pada inovasi media pembelajaran IPAS yang mengkombinasikan media konkret tiga dimensi dengan sistem pembelajaran digital dalam satu produk yang terpadu. *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 1 Wates, dikembangkan dengan tujuan untuk mendeskripsikan tingkat validitas media dan kepraktisan media berdasarkan hasil uji coba penggunaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Branch, 2009).



Gambar 1 Alur Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Wates, Kabupaten Tulungagung

dengan melibatkan 16 orang yang terdiri dari 15 siswa dan 1 guru sebagai responden uji kepraktisan media. Kelayakan produk dinilai oleh dua validator ahli media, dua validator ahli materi, dan dua validator ahli bahasa yang dipilih sesuai kompetensinya pada bidang media pembelajaran, materi IPAS, dan kebahasaan.

Penilaian kelayakan media dilakukan menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan aspek penilaian sesuai dengan jenis validator.

Tabel 1 Aspek Penilaian Validasi

<i>Instrumen</i>	<i>Penilaian</i>
Ahli media	Ketepatan media, desain visual, mekanik <i>Pop-Up</i> , integrasi teknologi, ketahanan dan keamanan media.
Ahli materi	Kesesuaian materi, tampilan materi, penyajian materi, dan kejelasan materi.
Ahli bahasa	Kelugasan, komunikatif, penggunaan istilah, simbol, ikon, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia.

Tahap analisis dilaksanakan melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur untuk menentukan kebutuhan lapangan, meliputi kondisi pembelajaran, siswa, dan kendala dalam penggunaan media. Selanjutnya, tahap desain difokuskan

pada perancangan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*, menentukan isi materi, tampilan visual, serta integrasi *QR Code* yang memuat video pembelajaran, materi pengayaan berbasis Google Sites, dan kuis interaktif menggunakan ZEP Quiz. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk nyata berupa media *Pop-Up Book* berukuran 21 × 28 cm menggunakan kertas brief card dengan sampul hard cover laminasi, serta kelayakan produk dinilai melalui proses validasi para ahli. Implementasi dilaksanakan melalui uji coba media kepada siswa untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan berdasarkan angket respons siswa dan angket respons guru. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis masukan dan saran dari validator sebagai data kualitatif serta persentase hasil penilaian sebagai data kuantitatif. Analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media, sehingga kelayakan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* yang dikembangkan dapat diketahui.

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Media

Skor	Kriteria Validasi
0% - 20%	Tidak Valid

21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

(Kurniawan, 2025)

Persentase hasil validasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan guna menetapkan tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan Media

Skor	Kriteria Kepraktisan
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Modifikasi (Kurniawan, 2025)

Hasil dari angket respons siswa dan guru diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan **Analysis**

Pada tahap analisis melalui observasi pembelajaran serta wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas V SDN 1 Wates yang dilaksanakan pada Rabu, 11 Maret 2026 dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan yang mencakup kebutuhan media, materi, serta siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS pada

materi Perjuangan Bangsa Indonesia masih berpusat pada penggunaan buku pegangan siswa dan penjelasan langsung dari guru. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran, pemanfaatannya belum dapat dilakukan secara optimal karena keterbatasan penggunaan di setiap kelas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami kronologi peristiwa sejarah, mengenali tokoh perjuangan, serta mengingat materi yang telah dipelajari. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi sejarah memerlukan media yang mampu memvisualisasikan informasi secara lebih menarik dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Hasil tersebut mendukung pendapat Kristanto (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian sehingga konsep abstrak atau kompleks mudah dipahami oleh siswa. Pendapat tersebut juga sejalan dengan Sadiman dkk. dalam Hasan et al. (2021) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan minat belajar sekaligus membantu mengatasi hambatan belajar.

Design

Tahap desain dilaksanakan dengan merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan meliputi penyusunan materi Perjuangan Bangsa Indonesia, penentuan tata letak halaman, pemilihan ilustrasi, jenis huruf, kombinasi warna, mekanisme *pop-up*, serta pemilihan bahan penyusun media. Desain visual dibuat menggunakan Canva, sedangkan beberapa ilustrasi pendukung, seperti latar belakang dan elemen dekoratif, dikembangkan menggunakan Gemini AI. Media juga diintegrasikan dengan QR Code yang menghubungkan pengguna pada video pembelajaran, materi pengayaan melalui Google Sites, serta kuis interaktif menggunakan ZEP Quiz. Rancangan tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih menyukai pembelajaran visual, konkret, dan interaktif. Menurut Levie dan Lentz dalam Syamsu & Sugandhi (2024), media visual memiliki fungsi atensi dan afektif yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Laili Ramadhani & Yuliana Sari (2023)

yang menyatakan bahwa *Pop-Up Book* menyajikan visualisasi melalui elemen tiga dimensi dan bagian yang dapat digerakkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Adapun hasil pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2 Tampilan Kemasan Produk

Kemasan media pembelajaran sebagai wadah penyimpanan serta sebagai pelindung dari kerusakan, lipatan, sobekan, maupun kotoran.



Gambar 3 Tampilan Sampul Produk

Sampul memuat judul materi, kelas, dan profil penyusun.



Gambar 4 Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan petunjuk penggunaan disertai kata pengantar dan topik bahasan dalam materi.



Gambar 5 Tampilan CP, TP, ATP

Tampilan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan pemahaman bermakna.



Gambar 6 Tampilan Materi

Tampilan materi dilengkapi dengan integrasi *QR Code* di beberapa bagian yang memuat; video pembelajaran, materi pelengkap pada

Google Sites, dan gim interaktif serta mekanisme *pop-up* setiap halamannya.

Development

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli untuk menilai tingkat kelayakannya. Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan penilaian sebesar 95,35%, ahli materi 89,2%, dan ahli bahasa 97%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Secara keseluruhan, media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan saran dari para validator.

Tabel 4 Rekapitulasi Validasi Ahli

No.	Validasi	V1	V2	Rata-Rata
1.	Validasi Media	98,4%	92,3%	95,35%
2.	Validasi Materi	84,6%	93,8%	89,2%
3.	Validasi Bahasa	96%	98%	97%

Adapun revisi yang dilakukan berdasarkan saran validator meliputi penambahan petunjuk penggunaan mekanisme *pop-up* dan *QR Code* agar lebih jelas bagi pengguna, penyelarasan penggunaan istilah pada materi sejarah agar sesuai dengan kaidah ilmiah, serta penyempurnaan aspek kebahasaan dan penulisan agar mudah dipahami

oleh siswa. Selain itu, dilakukan perbaikan pada layout beberapa elemen visual agar lebih proporsional dan menarik.

Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan para validator digunakan untuk menyempurnakan kualitas media, sehingga produk memenuhi aspek kelayakan sebelum diimplementasikan kepada pengguna.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses validasi memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas produk sebelum diterapkan kepada pengguna. Hal ini didukung oleh pendapat bahwa setiap produk hasil pengembangan perlu divalidasi dan direvisi terlebih dahulu agar memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan (Branch, 2009). Penelitian pengembangan dirancang guna melahirkan produk yang memenuhi kriteria validitas melalui rentetan uji coba dan penyempurnaan yang dilakukan secara bertahap (Sugiyono, 2019).

Implementation

Tahap implementasi dilaksanakan setelah media dinyatakan layak oleh validator. Implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba. Uji terbatas dilaksanakan di SDN 1 Balererjo pada

Sabtu, 16 Mei 2026, dengan melibatkan lima siswa kelas V. Pemilihan SDN 1 Balerejo sebagai lokasi uji terbatas didasarkan pada pertimbangan bahwa karakteristik siswa di sekolah tersebut relatif serupa dengan siswa SDN 1 Wates, baik dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang pembelajaran, sehingga dapat memberikan gambaran awal mengenai penggunaan media sebelum diterapkan pada uji lapangan. Selain itu, penggunaan sekolah yang berbeda pada tahap uji terbatas bertujuan meminimalkan bias penelitian serta menghindari pengaruh pengalaman awal siswa terhadap hasil uji lapangan di SDN 1 Wates. Uji terbatas ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media serta mengidentifikasi kendala yang mungkin muncul sebelum digunakan pada skala yang lebih luas. Setelah hasil uji terbatas menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik tanpa kendala yang berarti, uji lapangan dilaksanakan di SDN 1 Wates pada Selasa, 26 Mei 2026, dengan melibatkan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 15 orang. Pada tahap ini guru kelas V juga memberikan

penilaian melalui angket respons guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Kepraktisan media dinilai berdasarkan angket respons siswa dan guru yang disusun sesuai dengan aspek penggunaan media dalam pembelajaran.

Tabel 5 Aspek Penilaian Angket Respon Siswa dan Guru

<i>Instrumen</i>	<i>Aspek Penilaian</i>
Angket respons siswa	Kemenarikan media, kebermanfaatan, motivasi, dan kemudahan.
Angket respons guru	Komponen isi, penyajian, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan kelayakan media.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis pada uji terbatas, uji lapangan, maupun berdasarkan respons guru. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respon guru yang memperoleh persentase 100%, hasil uji terbatas yang melibatkan 5 siswa dengan persentase 88,8%, serta hasil uji lapangan yang melibatkan 15 siswa dengan persentase 91,7%. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, *Pop-Up Book* berbantuan QR Code terbukti dapat diterapkan dengan baik dan tidak menunjukkan adanya kendala yang berarti dalam penggunaannya.

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Angket

Penilaian	Responden	Skor	Ket.
Uji terbatas	5 siswa	88,8%	Sangat Praktis
Uji lapangan	15 siswa	91,7%	Sangat Praktis
Respons guru	1 guru	100%	Sangat Praktis

Tingginya respons siswa menunjukkan bahwa integrasi *Pop-Up Book* dengan *QR Code* mampu meningkatkan daya tarik media, memudahkan akses terhadap materi dan aktivitas interaktif, serta membantu siswa memahami materi Perjuangan Bangsa Indonesia. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa media visual mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Syamsu & Sugandhi, 2024).

Evaluation

Evaluasi didasarkan pada hasil observasi, validasi ahli, uji terbatas, uji lapangan, serta respons guru untuk menentukan penyempurnaan produk. Proses evaluasi menunjukkan bahwa seluruh masukan validator serta hasil implementasi telah digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan merupakan produk akhir yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* pada

materi Perjuangan Bangsa Indonesia memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Hasil penelitian ini mendukung pendapat yang menyatakan bahwa model ADDIE menyediakan kerangka kerja yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang efektif melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang saling berkesinambungan (Molenda, 2003).

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* pada materi Perjuangan Bangsa Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media dikembangkan sebagai solusi atas keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran di kelas dengan mengintegrasikan

visualisasi tiga dimensi dan berbagai sumber belajar digital melalui QR Code yang terhubung dengan video pembelajaran, Google Sites, dan ZEP Quiz.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Tingkat kevalidan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa masing-masing memperoleh persentase sebesar 95,35%, 89,2%, dan 97% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, hasil implementasi menunjukkan respons guru sebesar 100%, uji terbatas sebesar 88,8%, dan uji lapangan sebesar 91,7%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* berbantuan QR Code layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS sekaligus menjadi alternatif media yang memadukan visualisasi tiga dimensi dan sumber belajar digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif di sekolah dasar.

Terbatasnya jumlah subjek penelitian membuat pengujian penelitian ini terbatas pada aspek validitas dan kepraktisan sehingga

belum adanya analisis mendalam mengenai efektivitas daripada media terhadap peningkatan prestasi belajar maupun motivasi belajar. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas media pada cakupan materi, jenjang pendidikan, serta melibatkan responden dalam jumlah yang lebih besar untuk memperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media terhadap kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231–238.
- Azzahra, N., Gunawan Manullang, J., & Arni, Y. (2025). Pengembangan Media Pop Up Book pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas V SD Negeri 076 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2477–2143.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Diah Masturah, E., Putu Putrini Mahadewi, L., & Hamonangan Simamora, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada

- Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221.
- Hafidah, A. N., Zainuddin, M., & Ahdhianto, E. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan QR Code pada Materi Keragaman Budaya Sekitar di Sekolah Dasar. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 19, 127–138.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/index>
- Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (1st ed.). CV Tahta Media Group.
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN* (1st ed.). Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniawan, R. (2025). *Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Board Game Nature Adventure Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas III SD Negeri 7 Kampungdalem*. Universitas Bhinneka PGRI.
- Laili Ramadhani, E., & Yuliana Sari, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Global Warming Untuk Siswa Kelas III SDN 01 Kendalbulur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 11633–11644.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36.
- <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Pringga Satria, A., & Ulum, B. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 8(2).
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rizkiani, Y. D., & Laili, A. M. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan QR Code pada Mata Pelajaran IPAS Materi Simbiosis Kelas V SD Negeri Samir. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (1).
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony*, 2(7), 66–75.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Syamsu & Sugandhi. (2024). Contextual Learning and Teaching. In *Encyclopedia of*

Computer Graphics and Games
(1st ed., pp. 483–483). Badan
Penerbit UNM.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300273

Widowati, A., Indriyani, & Trisna.
(2025). *QR Code-based Pop-Up Book: an innovative learning media for cultural diversity material in elementary schools. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 9(1), 47–58.
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v9i1.1171>