

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* BERBASIS
QR CODE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENDESKRIPSIKAN BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA
KELAS IV SDN PARE 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Progam Studi PGSD



OLEH :

ERSAVA RAFAEL ANDRASMARA PARANTO

NPM : 2014060310

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ERSAVA RAFAEL ANDRASMARA PARANTO

NPM: 2014060310

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* BERBASIS
QR CODE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENDESKRIPSIKAN BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA
KELAS IV SDN PARE 1**

Telah disetujui disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal 2, Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

ALFI LAILA, S.Pd.I, M.Pd

NIDN. 0708087703

RIAN DAMARISWARA, M.Pd

NIDN. 0728129001

Skripsi oleh:
ERSAVA RAFAEL ANDRASMARA PARANTO
NPM: 2014060310

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* BERBASIS
QR CODE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENDESKRIPSIKAN BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA
KELAS IV SDN PARE 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia
Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri
Pada tanggal : 2, Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji :
1. ketua penguji :
2. Penguji 1 :
3. Penguji 2 :

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama	: Ersava Rafael Andasmara Paranto
Jenis Kelamin	: Laki laki
Tempat/tgl lahir	: Kediri/24 Oktober 2001
NPM	: 2014060310
Fakultas/Prodi	: FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 21 Mei 2025

Yang Menyatakan

Ersava Rafael Andasmara P.

NPM. 2014060310

MOTTO

**“HIDUP ITU PILIHAN, JIKA KAMU TIDAK MEMILIH ITU
PILIHANMU”**

(Monkey D. Luffy)

ABSTRAK

Ersava Rafael Andrasmara Paranto : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis *QR Code* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV SDN Pare 1, Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025

Kata kunci : Media *Pop Up Book*, *QR Code*, Bagian Tubuh Tumbuhan

Pembelajaran IPA pada hakikatnya adalah berkontak langsung dengan objek IPA, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. akan tetapi, terkadang guru sebagai fasilitator memiliki kemampuan yang terbatas dalam mengadakan alat dan bahan yang mendukung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta hasil analisis angket siswa kelas IV SDN Pare 1, diketahui bahwa siswa kurang aktif dan sulit memahami materi bagian tumbuh-tumbuhan. Hal tersebut dilatar belakangi oleh terbatasnya media pembelajaran dan fasilitas yang ada di sekolah. Dalam pembelajaran guru menggunakan buku pelajaran dan gambar dari internet. 56 siswa lebih menyukai belajar dengan berbasis teknologi dan sebanyak 60 siswa menyukai media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *QR Code* untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media *Pop Up Book* berbasis *QR Code* materi bagian tubuh tumbuhan yang valid menurut ahli materi dan media serta praktis dan efektif menurut pengguna (guru). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara kepada guru, angket kebutuhan oleh siswa, angket respon pengguna oleh guru dan siswa, angket validasi oleh ahli materi dan ahli media serta guru, dan soal *pre-test post-test* untuk siswa. Teknik analisis data pada hasil validasi data respon dihitung dengan persentase skor rata-rata setiap aspek.

Pada uji validitas, berdasarkan nilai dari kedua validator, media *Pop Up Book* berbasis *QR Code* memperoleh nilai rata-rata 89,165% dengan kategori layak digunakan tanpa adanya revisi. Kemudian hasil uji kepraktisan produk oleh pengguna melalui angket respon pengguna mendapatkan rata-rata 96% oleh guru dengan kategori sangat praktis, lalu 96,1% dan 95,4% oleh siswa dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji efektivitas dari kegiatan *pre-test* dan *post-test* mendapatkan rata-rata 88,85% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media *Pop Up Book* berbasis *QR Code* yang telah memenuhi kategori pada uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Produk ini dapat dijadikan sebagai salah satu media yang baik untuk diterapkan pada pembelajaran IPA kelas IV SD. Diharapkan produk ini dapat digunakan dan dikembangkan dengan lebih baik lagi.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Ryan Damariswara, M.Pd, selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen UN PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini;
7. Ibu Tantri Suhartini, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pare;
8. Ibu Esti Widya Rahayu, S.Pd selaku wali kelas kelas IVA SDN Pare 1
9. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral dan materi
10. Ellen Rahma Aghnaita, selaku best partner dalam pengerjaan skripsi ini
11. Risky Nurazmi sebagai teman dalam seperbimbingan yang dengan senang hati membantu dalam menyelesaikan skripsi ini
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, bahasa dan penulisannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi lebih lanjut. Semoga kripsi ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, khususnya untuk kemajuan dunia pendidikan di masa yang akan datang.

Kediri, 17 Juli 2025

Ersava Rafael Andrasmara P.

NPM: 2014060310

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengertian Media Belajar	8
2. Macam-macam Media Pembelajaran	9
3. Media Pop Up Book.....	11
4. QR Code.....	12
5. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya	13
6. Penelitian Terdahulu.....	15

B. Kerangka Berpikir.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Model Pengembangan.....	19
B. Prosedur Pengembangan	20
1. Analysis (analisis)	20
2. Design (Desain).....	20
3. Development (Pengembangan)	20
4. Implementation (Implementasi)	20
5. Evaluation (Evaluation)	21
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23.
D. Uji Coba Produk.....	24
1. Desain Uji Coba	30
2. Subjek Uji Coba	31
E. Validasi Produk	.
1. Uji Validasi Ahli Materi	31
2. Uji Validasi Ahli Media.....	31
3. Uji Coba Pengguna	31
F. Instrumen Pengumpulan Data	29
1. Wawancara	23
2. Angket.....	24
3. Instrument keefektivitasan	26
4. Instrument kepraktisan	26
G. Teknik Analisis Data	29
1. Teknik Analisis Data Validasi Ahli Media, Materi dan Pengguna	28
2. Teknik Analisis Data Respon Siswa.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33

A.	Data Produk dan Hasil Pengembangan Penelitian	33
1.	Data Hasil Studi Lapangan.....	34
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	36
3.	Desain Awal Model	37
4.	Uji Validasi dan Uji Praktis.....	38
B.	Data Uji Coba.....	39
1.	Uji Coba Skala Kecil (Terbatas)	40
2.	Uji Coba Skala Luas.....	41
C.	Analisis Data	43
1.	Analisis Kelayakan Media	43
2.	Analisis Keefektifitan Media	44
3.	Analisis Kepraktisan Media	44
D.	Revisi Produk.....	47
E.	Kajian Produk Akhir	47
1.	Spesifikasi Media	47
2.	Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media.....	48
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media.....	49
	BAB V PENUTUP.....	51
A.	Simpulan	51
B.	Saran.....	51
	DAFTAR PUSTAKA	54
	LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Instrumen Validasi Media Pop Up Book (Dzuanda, 2011)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Instrumen Kepraktisan menurut Sugiyono (2013)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 3 Instrumen Validasi Ahli Materi (Rosihah & Pamungkas, (2015) ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1 Subjek Uji Coba	31
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara	23
Tabel 3. 3 Instrumen validasi materi (Rosihah & Pamungkan 2015)	24
Tabel 3. 4 Kisi kisi instrumen validasi media	25
Tabel 3. 5 Kisi kisi angket pengguna	25
Tabel 3. 6 Kategori keberhasilan belajar siswa	29
Tabel 3. 7 Instrumen Kepraktisan (Rosihah & Pamungkas, 2015)	27
Tabel 3. 8 skala linkert	28
Tabel 3. 9 Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi	29
Tabel 3. 10 Kriteria Hasil Kepraktisan	30
Tabel 4. 1 Tabel Desain Awal Media	37
Tabel 4. 2 Validasi Ahli media	38
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Materi	38
Tabel 4. 4 Rekapitulasi kevalidan	39
Tabel 4. 5 Nilai pre test uji coba terbatas (dipindah atas)	40
Tabel 4. 6 Nilai Post test uji coba terbatas	40
Tabel 4. 7 Nilai hasil pretest dan posttest kelas IVA	41
Tabel 4. 8 Nilai hasil pretest dan posttest kelas IVB	41
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil post test IVA & IVB	42
Tabel 4. 10 Hasil Angket Kepraktisan Guru	42
Tabel 4. 13 Hasil Akhir Produk	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 3. 1 Prosedur pengembangan ADDIE	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengesahan Judul	58
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	61
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	62
Lampiran 6 LKPD.....	65
Lampiran 7 Media	70
Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Media.....	73
Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Materi	77
Lampiran 10 Angket Respon Guru	80
Lampiran 11 Angket Respon Siswa	81
Lampiran 12 Nilai Hasil Pretes Postest.....	85
Lampiran 13 Lembar Soal Pretest posttest.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran pokok yang ada pada kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk dalam tingkat satuan pendidikan sekolah dasar (Susanto, 2016). Sains atau IPA adalah ilmu yang didalamnya mempelajari alam semesta beserta isinya dan juga peristiwa yang terjadi. Pembelajaran IPA telah dikembangkan oleh para ahli berdasarkan *experiment* dan fakta-fakta secara ilmiah (Suharman, 2015). Pembelajaran IPA berperan cukup besar dalam proses pendidikan dan perkembangan teknologi. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran IPA yang menyebutkan bahwa dapat memberikan pemahaman mengenai berbagai fenomena alam, prinsip dan konsep hingga hubungannya dengan lingkungan dan teknologi serta masyarakat (Sulthon, 2017).

Pembelajaran IPA di SD yang baik seharusnya menekankan pada sikap siswa dimana siswa harus memiliki sikap ilmiah seperti memiliki rasa ingin tahu, disiplin, jujur (Astalini dalam Noevalya, 2019). Hal lain yang harus ditekankan lagi adalah pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang ada disekitar siswa. Selain itu, pembelajaran IPA yang baik tentu juga dipengaruhi oleh peran guru sebagai motivator agar siswa lebih kreatif dan aktif (Manizar, 2015). Maka dari itu agar proses pembelajaran IPA dapat dikatakan baik, diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran IPA merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru IPA untuk membantu siswa dalam mempelajari suatu konsep dalam mempelajari IPA, dan diutamakan alat tersebut dapat digunakan oleh siswa secara mandiri (Pradani, 2022).

Bedasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV yang dilakukan pada 8 Juni 2023 hingga 10 Juni 2023 yang bertempat di SDN Pare 1 Kabupaten Kediri kelas IVA dan IVB. Pada pembelajaran IPA khususnya dikelas IVA pada materi bagian tubuh-tumbuhan, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif

dan sulit untuk memahami materi. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku pelajaran dan gambar dari beberapa bagian tubuh tumbuhan. Sese kali guru juga menggunakan lingkungan sekitar sebagai media belajar. Media yang guru gunakan hanya media yang sudah ada atau yang sudah disediakan oleh sekolah (terbatas) dengan fasilitas penunjang seperti wifi, proyektor, hingga LCD yang ada meskipun tidak semua ruang. Hal ini berdampak pada proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik. Dengan media seadanya dan metode yang kurang inovatif, peserta didik menjadi kurang aktif dan timbale balik yang diharapkan juga belum tercapai. Fasilitas penunjang belajar yang ada di sekolah ini juga masih terbatas, hanya ada wifi dan LCD.

Dilengkapi dengan hasil angket di kelas IV yang diikuti oleh 62 siswa baik kelas IVA dan IVB didapati data sebagai berikut. Pertama, seluruh siswa menyukai buku yang mendapati gambar didalamnya. Kedua, 56 siswa merasa kurang jika belajar hanya menggunakan teks atau bacaan. Ketiga, 60 siswa ingin belajar dengan media yang menarik seperti buku yang dapat berinteraksi. Keempat, 56 siswa menyukai pembelajaran dengan bantuan teknologi. Kelima, seluruh siswa menyatakan bahwa mereka suka bermain laptop / *smartphone*. Keenam seluruh siswa akan merasa senang dan bersemangat jika belajar menggunakan laptop / *smartphone*. Ketujuh, 54 siswa merasa membutuhkan penjelasan tambahan melalui video, gambar, atau ilustrasi dalam memahami materi. Sama halnya dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Arip (2021) dalam pembelajaran IPA mendapati permasalahan yang serupa yakni media yang digunakan dalam pembelajaran kurang memadai membuat proses pembelajaran menjadi pasif. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 94,9% dari keseluruhan siswa menyukai pembelajaran yang interaktif dengan memadukan kemajuan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, penyebaran angket dan kajian penelitian terdahulu, perlu diadakan penelitian Pengembangan media *pop-up book* berbasis *QR code* materi mengenal bagian tubuh tumbuhan Kelas IV SDN Pare 1. Media pembelajaran *pop-up book* merupakan hasil inovasi dari *smart book* yang memiliki kelebihan tersendiri yaitu mudah dibawa, praktis digunakan, berisi gambar timbul yang menarik dan dapat menumbuhkan

semangat belajar bagi peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik dan dilengkapi dengan *QR code* yang didalamnya berisi video pembelajaran dengan wawasan yang lebih luas. Media *pop up book* berbasis *qr code* ini merupakan media yang memuat teks, grafis, suara dan didalamnya terhubung dengan suatu tautan dimana media ini dapat membantu peserta didik memahami informasi dan memberikan kemudahan dalam menerapkan informasi tersebut pada konsep lain.

QR code merupakan sebuah barcode yang didalamnya dapat memberi sebuah informasi yang beragam. Untuk membukanya membutuhkan *scanning* atau memindai menggunakan alat digital seperti *hanphone* atau alat *scan* lainnya. Pada media *pop-up book* yang dikembangkan, terdapat *QR code* yang dipadukan didalamnya dan berisi tentang materi yang disajikan berupa video animasi pembelajaran yang dibuat berdasarkan materi bagian bagian tubuh tumbuhan. Penerapan *pop up book* berbasis *QR code* ini dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan yang mana materi tersebut masih sulit dipahami oleh peserta didik apabila hanya menggunakan media belajar yang hanya berupa teks bacaan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang telah dilakukan oleh Budiarti pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan tingkat kevalidan ahli materi sebesar 97% dengan kategori sangat baik, dan untuk kevalidan media sebesar 91% dengan kategori sangat baik juga. Dari penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *pop up book* merupakan media belajar yang efektif dan menarik serta dapat digunakan dengan layak. Dari penelitian terdahulu, terdapat perbedaan yang akan timbul dari media *pop up book*, seperti media *pop up book* berbasis *QR code* ini lebih fokus pada satu materi pembelajaran yakni materi bagian tubuh tumbuhan. Selain itu *pop up book* yang akan dihasilkan nantinya berupa ringkasan materi dan penjelasan yang lebih luas terkemas didalam *QR code*.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yakni :

1. Kurangnya media pembelajaran yang guru gunakan dalam pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa apabila belajar hanya dengan media buku LKS.
3. Kurangnya minat belajar siswa terhadap Pelajaran IPA khususnya materi bagian tubuh tumbuhan
4. Perlu adanya media belajar *pop up book* berbasis *QR code* yang dapat membantu siswa meningkatkan literasi pada pembelajaran IPA
5. Kemampuan dan karakter siswa yang berbeda beda dapat menciptakan berbagai macam bentuk pembelajaran.
6. Perlu adanya teknologi untuk menunjang media pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Dengan hasil lapangan tersebut, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan tujuan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengerti bagian bagian materi mengenai bagian tubuh-tumbuhan. Melalui media yang dikembangkan oleh peneliti berupa buku yang berisikan materi bagian tubuh tumbuhan, dan *QR Code* harapannya siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga mendapatkan pengetahuan yang jelas dan hasil belajar yang baik diakhir pembelajaran. Dikemas dalam tampilan 3 dimensi dan berwarna, membuat media ini tidak membosankan dan lebih menarik perhatian. Adapun beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada skripsi ini ialah:

1. Bagaimana kevalidan media *pop up book* berbasis *QR code* materi mengenal bagian bagian tubuh tumbuhan kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media *pop up book* berbasis *QR code* materi mengenal bagian bagian tubuh tumbuhan kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektivitasan media *pop up book* berbasis *QR code* materi mengenal bagian bagian tubuh tumbuhan kelas IV sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan secara spesifik adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media *pop up book* berbasis *QR code* materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV sekolah dasar yang valid menurut ahli materi.
2. Menghasilkan media *pop up book* berbasis *QR code* materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV sekolah dasar yang valid menurut ahli media.
3. Menghasilkan media *pop up book* berbasis *QR code* materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV sekolah dasar yang efektif menurut pengguna.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan informasi bagi penelitian selanjutnya dan memberikan kontribusi dalam bidang, khususnya pengembangan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan motivasi untuk para pendidik agar terus membuat inovasi yang lebih dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan latar belakang masalah, berikut manfaat penelitian ditinjau dari beberapa pihak:

a. Guru

Bagi guru, dengan adanya media belajar *Pop-Up Book* berbasis *QR code* dapat mempermudah guru dalam memfasilitasi siswa dalam mengembangkan wawasannya terutama pada materi bagian tubuh tumbuhan

b. Siswa

Siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian diharapkan mendapat pengalaman langsung, pengetahuan dan keterampilan baru dalam belajar menggunakan *Pop-up Book* berbasis *QR code*. Selain itu dengan media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar tambahan sehingga dapat meningkatkan pemahaman pada materi bagian tubuh tumbuhan.

c. Sekolah

Bagi sekolah, dengan adanya media belajar *Pop-Up Book* berbasis *QR code* dapat memberikan perkembangan untuk

meningkatkan kualitas melalui media tersebut pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

d. Peneliti lain

Bagi peneliti lain, sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk dijadikan bahan referensi dalam penelitian yang akan dilakukan memberikan gambaran mengenai penerapan pop-up book berbasis QR code pada materi IPA yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, E. R. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis QR Code Materi Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas 5 Sekolah Dasar. *Lectura*, 1-10.
- Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Atiaturrahmaniah, A., Bagus, I., Aryana, P., & Suastra, I. W. (2022). Peran model science, technology, engineering, arts, and math (STEAM) dalam meningkatkan berpikir kritis dan literasi sains siswa sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 368-375.
- Bluemel, N & Taylor, R. (2012). *Pop Up Book A Guidance for Teacher and Librarians*. California: Libraries Unlimited.
- Dzuanda.2011. Design Pop-up Child Book Puppet Figure Series? Gatotkaca?. Jurnal Library ITS Undergraduate (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id> , diakses pada 13 Desember 2024).
- Fatchurrahman, A. A. (2022). Hubungan Antara Self-Esteem dan Self-Efficacy terhadap Literasi Kimia Materi Hukum Dasar Kimia pada Kelas X MIPA MA NU Sunan Katong Tahun Ajaran 2021/2022. *Skripsi. UIN Walisongo*
- Hendracipta, Nana. 2016. Menumbuhkan sikap ilmiah siswa sekolah dasar melalui pembelajaran ipa berbasis inkuiri. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 2(1), 109–116.
- Intika, Tiurida. 2018. Pengembangan Media Booklet Science For Kids Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 10–17.
- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 4, No. 1, pp. 145-156).
- Mahnun, Nunu. 2012. Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran. *An-Nida'*, 37(1), 27–34.

- Mushlihah, K., Yetri, Y., & Yuberti, Y. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman dengan Output Instagram pada Materi Hukum Newton. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 207–215. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i3.3595>
- Muzdalifah. 2018. Pengembangan media booklet matematika berbasis unity of sciences untuk meningkatkan disposisi matematis pada materi lingkaran kelas VIII SMP Negeri 1 Gringsing tahun pelajaran 2017/2018 (PhD Thesis). UIN Walisongo Semarang.
- Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib*, 1(2), 204-222.
- Novelyya, S. (2019). Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Fisika di SMP Negeri 08 Muaro Jambi. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Puspita, Avisha., Kurniawan, Arif Didik, & Rahayu, Hanum Mukti. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Sman 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1).
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish: Yogyakarta.
- Sugiyono, P. 2010. *Dr. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Cet.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukardjo, 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Buku Pegangan Kuliah: PPs Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan)
- Susilana, Rudi., M.Si, & Riyana, Cepi. 2008. *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Untari, E. 2017. *Problematika dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah*

Dasar di Kota Blitar. JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA:
Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 3(1), 259–270.