

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan peradaban manusia seiring berjalannya waktu mengalami banyak kemajuan, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa (Sanga & Wangdra, 2023). Guru adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan karena guru bertatap langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran yang di dalam proses kegiatannya terjadi pentransferan ilmu pengetahuan serta penanaman nilai-nilai moral melalui bimbingan dari seorang pendidik (Fida, 2021). Melalui pendidikan seseorang dapat mengenal dan mengembangkan segala bentuk kemampuan seperti: potensi, minat bakat, dan karakter yang ada pada dirinya, demi menunjang kehidupannya dimasa yang akan datang. setiap anak wajib mengenyam pendidikan secara utuh artinya melalui pendidikan, anak melakukan kegiatan belajar, termasuk mendapat pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama proses belajar (Anwar, 2021).

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dengan keadaan sadar guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif

tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam hal bertindak (Lumban Gaol et al., 2022). Dalam evaluasi pembelajaran menegaskan keberhasilan belajar bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang berstruktur dengan baik (Santuni et al., 2024). Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Tujuan belajar itu sendiri adalah sejumlah hasil belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa (Fatimatuzahroh et al., 2019).

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa berkembangnya potensi yang ada dalam diri siswa tentunya dipengaruhi oleh faktor pendidikan melalui proses belajar. Pendidikan dapat ditempuh melalui beberapa jalur, salah satu jalur yang dapat ditempuh adalah jalur pendidikan formal, yaitu sekolah (Dewi et al., 2016). Sekolah dalam pelaksanaannya dibagi menjadi tiga jenjang yakni pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (Arif Rembangsupu et al., 2022). Adanya jenjang dalam pendidikan formal dimaksudkan untuk mengembangkan potensi-potensi peserta didik, salah satunya adalah minat baca (Widya et al., 2025).

Minat baca merupakan gambaran sikap seseorang ketika menginginkan sesuatu (Mirnawati, 2020). Minat erat kaitannya dengan perasaan, oleh karena itu melakukan suatu kegiatan dengan keterpaksaan dapat menghilangkan minat dalam diri seseorang termasuk dalam kegiatan membaca. Minat dapat menumbuhkan rasa senang ketika dilakukan, dan begitu pun sebaliknya jika tidak dapat melakukan maka akan

timbul rasa kecewa dalam hati (Azmi et al., 2024). Minat baca dipengaruhi oleh faktor dalam diri siswa dan faktor luar diri siswa (Rahayu et al 2024). Faktor dari dalam diri siswa meliputi perasaan, motivasi, dan perhatian (Suryadi et al., 2024). Sedangkan faktor yang mempengaruhi minat baca dari luar terdiri dari peranan guru, lingkungan, keluarga dan fasilitas. Seseorang guru hendaknya harus mampu memberikan motivasi, dan perhatian secara terus menerus kepada siswa (Pastini et al., 2022). Juga mampu menggunakan teori atau komponen strategi pembelajaran sebagai prinsip pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik juga dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

Untuk meningkatkan minat baca siswa dibutuhkan peranan guru dalam memotivasi siswa untuk mencintai buku sejak dini. Menurut Triatma (2016), Minat baca seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Faktor internal yang memengaruhi minat baca meliputi perasaan, motivasi, dan tingkat perhatian siswa terhadap bahan bacaan. Untuk meningkatkan minat baca dari aspek internal ini, diperlukan upaya yang berkesinambungan, seperti memberikan dorongan motivasi secara rutin, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membangun kebiasaan membaca yang positif sejak dini (Buartami, 2024). Selain faktor dari dalam diri siswa, faktor eksternal juga berperan penting dalam membentuk minat baca. Faktor-faktor ini mencakup peran guru dalam memberikan bimbingan dan dorongan membaca, lingkungan yang kondusif untuk membaca, dukungan dari keluarga dalam menyediakan bahan bacaan dan menciptakan budaya literasi di rumah, serta fasilitas sekolah seperti perpustakaan yang lengkap dan akses yang mudah terhadap buku-buku berkualitas (Ansya et al.,

2024). Dengan sinergi antara faktor internal dan eksternal, diharapkan minat baca siswa dapat berkembang secara optimal, sehingga mereka semakin terbiasa dan gemar membaca dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan yang sama juga ditemui di SDN 1 Kubutambahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada saat dilaksanakannya studi pendahuluan, kurangnya minat baca siswa yang menyebabkan hasil belajar yang terbilang rendah. Hal ini dibuktikan dengan prestasi belajar siswa yang semakin menurun dari tahun ke tahun, terlihat dari banyaknya siswa belum mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah khusus pada mata pelajaran IPAS pada saat Penilaian Tengah Semester tahun ajaran 2024/2025. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang memahami materi yang disampaikan. Siswa seringkali malas untuk membaca yang membuat kurang teliti dalam mengerjakan soal, sehingga hasil belajar yang didapat belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terdapat 40,74% dari 34 orang siswa dalam kategori tuntas dan 59,26% dari 34 orang siswa dalam kategori tidak tuntas. Rendahnya hasil belajar IPAS tersebut salah satunya disebabkan oleh minat membaca siswa yang rendah.

Minat baca sendiri merupakan suatu perhatian yang terus menerus dari seseorang terhadap perbuatan membaca karena adanya harapan mendapatkan kemanfaatan dari membaca tersebut. Adapun minat baca seseorang dapat diukur berdasarkan 4 indikator, (Safari 2003) antara lain:

1) Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa terhadap siswa dalam mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan setiap objek tersebut.

4) Ketertarikan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, ketika pembelajaran IPAS berlangsung banyak siswa yang kurang fokus untuk mengikuti pembelajaran, siswa juga kurang antusias pada saat diberikan arahan untuk membaca teks yang ada dibuku. Berdasarkan pengamatan, terlihat hanya 5 orang siswa dalam satu kelas fokus dan antusias untuk membaca teks yang diberikan oleh guru. Dapat diartikan bahwa, hanya 17,24% siswa yang fokus dan antusias untuk membaca. Sedangkan 82,76% siswa dari total keseluruhan 34 siswa di kelas IV SDN 1 Kubutambahan tidak fokus dan kurang

antusias dalam mengikuti arahan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut disebabkan sebagian besar siswa kurang tertarik dengan buku pelajaran IPAS karena isinya didominasi oleh teks. Buku yang minim ilustrasi dan visual menarik membuat siswa merasa jenuh saat membacanya. Akibatnya, mereka cepat kehilangan minat untuk mempelajari materi yang disajikan. Kurangnya variasi dalam penyajian konten membuat proses belajar terasa monoton. Hal ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat baca siswa terhadap buku pelajaran IPAS.

Pada zaman modern ini dunia pendidikan selalu menjadi perhatian khusus mengenai perlunya melatih sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu memenuhi perkembangan ilmu pengetahuan (Werang et al., 2024). Namun, upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa, khususnya dalam konteks kekayaan budaya Indonesia, masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa yang kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Salah satu penyebab rendahnya minat baca adalah metode penyampaian materi yang kurang menarik. Dalam Kurikulum Pendidikan Nasional, pengenalan tentang kekayaan budaya Indonesia sangat penting, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas IV SD. Namun, materi yang disajikan sering kali bersifat monoton dan tidak mengundang rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan sebuah alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Dita, 2022). Dengan adanya media pembelajaran, pesan dan isi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Ikhsan, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa dalam suatu proses pembelajaran, terdapat bagian-bagian tertentu yang tidak cukup dijelaskan hanya melalui buku teks. Oleh karena itu, dukungan media pembelajaran menjadi esensial untuk membantu memperjelas konsep, memvisualisasikan materi, serta merangsang pemahaman dan daya ingat siswa. Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Falahudin, 2014).

Berdasarkan hal tersebut, telah dilaksanakan studi pendahuluan di SDN 1 Kubutambahan terkait kebutuhan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka memerlukan media dengan tampilan serta unsur gambar dan warna yang menarik untuk mendukung buku Pelajaran yang sudah ada. Kemudian etika diajukan pertanyaan terkait dengan buku yang menjadi kesukaan mereka untuk dibaca, siswa tertarik untuk membaca buku dengan banyak gambar didalamnya. Oleh karena itu, dikembangkannya media pembelajaran berupa *Pop Up Book*, karena media tersebut dirasa sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret sehingga nantinya dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar serta minat bacanya.

Media *Pop Up Book* merupakan alat untuk memberikan informasi, alat untuk memperjelas materi, alat untuk menarik perhatian siswa, berkomunikasi atau memberikan informasi kepada orang lain sekaligus sebagai alat atau media pembelajaran (Agustiyan, 2025). Media *Pop Up Book* dipilih sebagai sarana pembelajaran karena memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif (Sukmawarti, 2021). Media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Media pembelajaran yang inovatif seperti *Pop Up Book* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa. *Pop Up Book* adalah buku yang memiliki elemen tiga dimensi yang muncul ketika halaman dibuka, menciptakan pengalaman visual yang menarik (Kamal et al., 2024). Dengan desain yang kreatif, *Pop Up Book* dapat menyajikan informasi tentang kekayaan budaya Indonesia dengan cara yang menarik dan interaktif. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan daya tarik materi yang diajarkan.

Inovasi teknologi dalam era globalisasi telah memberikan kemudahan yang signifikan bagi individu dalam mengakses informasi secara instan. Salah satu penggunaan teknologi pada saat ini yaitu *QR Code*. *QR Code* merupakan salah satu teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. ini ditemukan pada tahun 1994 oleh Desno, salah satu perusahaan Grup Utama Toyota, dan disetujui sebagai standar internasional ISO(ISO / IEC18004) pada Juni 2000 (Smith, 2016). Quick Respon Code biasanya dikenal dengan *QR Code* yang merupakan sebuah kode pola persegi untuk merespon dengan cepat yang dapat digunakan untuk menyimpan suatu data (informasi). Dengan menambahkan *QR Code* pada *Pop Up Book*, siswa

dapat memindai kode tersebut untuk mengakses konten multimedia tambahan, seperti video, gambar, atau suara yang berkaitan dengan materi budaya (Suwiantini et al., 2021). Dalam konteks tersebut, perkembangan teknologi berperan penting dalam mendorong terbentuknya siswa yang senang membaca. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi siswa dalam memahami kekayaan budaya Indonesia. Keberadaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga mempengaruhi pula hasil dari belajar siswa disekolah, agar penggunaan media dalam pembelajaran bisa memberi pengaruh positif maka harus dilakukan pengembangan untuk media pembelajaran yang akan digunakan sehingga tercipta media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran memberikan hasil belajar yang maksimal (Rusman, 2013).

Selain itu, pengembangan media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* juga sejalan dengan kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan teknologi informasi di kalangan siswa. Di era digital saat ini, kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi merupakan keterampilan yang sangat penting. Dengan menggunakan media yang mengintegrasikan teknologi, siswa dapat belajar untuk lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Ini akan mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh dan mengembangkan rasa ingin tahu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* dalam meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Dengan pendekatan yang lebih inovatif, diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan memahami budaya

mereka sendiri. Hal ini juga dapat menjadi langkah awal dalam membangun kesadaran dan cinta terhadap budaya lokal, yang merupakan bagian penting dari identitas bangsa. Salah satu indikator keberhasilan pengembangan media ini adalah peningkatan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code*, siswa diharapkan dapat menyerap informasi dengan lebih baik dan lebih cepat. Selain itu, minat baca siswa juga akan meningkat seiring dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, evaluasi terhadap hasil belajar dan minat baca siswa pasca penerapan media ini sangat penting untuk dilakukan. Dari segi implementasi, pengembangan media ini juga melibatkan kerjasama antara guru, siswa, dan pihak lain yang berkepentingan. Guru diharapkan dapat memfasilitasi penggunaan media ini di dalam kelas, sementara siswa diajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Werang, 2017). Kolaborasi ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis.

Maka dari hal tersebut, diharapkan pengembangan media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Melalui pendekatan yang inovatif, siswa tidak hanya akan memperoleh pengetahuan, tetapi juga akan mencintai budaya Indonesia yang kaya dan beragam. Hal ini menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan generasi masa depan yang lebih sadar akan nilai-nilai budaya dan identitas nasional. Berdasarkan penjelasan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat baca siswa pada materi kekayaan budaya indonesia mata pelajaran IPAS kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Kemampuan siswa dalam memproses informasi masih sangat rendah yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.
- 2) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya antusias minat baca siswa.
- 3) Pemahaman siswa yang kurang terhadap materi khususnya pada mata Pelajaran IPAS karena metode pengajaran yang kurang menarik dan interaktif.
- 4) *Respons* siswa kurang tertarik dengan buku Pelajaran IPAS karena isi dari buku tersebut hanya didominasi oleh teks dan minim ilustrasi atau visual.
- 5) Kurangnya variasi dalam penyajian konten membuat proses belajar terasa monoton.
- 6) Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang efektif dalam meningkatkan minat baca, khususnya dalam mata Pelajaran IPAS.
- 7) Media yang digunakan masih terbatas dan belum pernah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book*.
- 8) Belum meratanya ketersediaan media pembelajaran yang ada disekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikembangkan, masalah pada penelitian ini dibatasi agar spesifik dan mencapai target yang diharapkan. Penelitian ini

akan memfokuskan masalah pada belum tersedianya media yang menarik untuk menunjang pembelajaran serta mampu meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat baca siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia mata Pelajaran IPAS kelas IV SD. Dalam proses pengembangan ini, model ADDIE akan digunakan dalam proses perancangannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan skripsi ini adalah:

- 1) Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* pada mata Pelajaran IPAS di SD kelas IV?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* pada mata Pelajaran IPAS di SD kelas IV?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* pada mata Pelajaran IPAS di SD kelas IV?
- 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* pada mata Pelajaran IPAS di SD kelas IV untuk meningkatkan minat baca?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan penelitian yang dapat diharapkan yaitu:

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* pada mata Pelajaran IPAS di SD kelas IV.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* pada mata Pelajaran IPAS di SD kelas IV.
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* pada mata Pelajaran IPAS di SD kelas IV.
- 4) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* pada mata Pelajaran IPAS di SD kelas IV untuk meningkatkan minat baca.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Kedua manfaat tersebut yaitu, manfaat teoritis, dan manfaat praktis. Berikut dijelaskan kedua manfaat penelitian tersebut.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini hendaknya menjadi landasan teori dan bahan pertimbangan dalam ilmu pengetahuan dan Pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* untuk meningkatkan minat baca dalam pembelajaran IPAS. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat baca siswa melalui penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book*.

2) Manfaat praktis

Manfaat praktis ialah manfaat yang bersifat terapan dan dapat segera digunakan untuk keperluan praktis, misalnya memecahkan suatu masalah, membuat Keputusan, memperbaiki suatu program yang sedang berjalan. Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dilihat dari siswa, guru, dan pembaca. Berikut ini akan diuraikan manfaat praktis dari ketiganya:

a. Bagi siswa

Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mencerna substansi serta konsep saat belajar IPAS dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa selama proses pembelajaran. Sehingga siswa nantinya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan.

b. Bagi guru

Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *QR Code* yang dapat memudahkan guru dalam menyajikan substansi serta konsep sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan pemahaman tentang perkembangan media pembelajaran *Pop Up Book*, sehingga pada saat

melakukan penelitian mampu dijadikan sebagai kajian dan referensi penelitian yang relevan untuk pengembangan Media *Pop Up Book* Interaktif Berbasis *QR Code* mata Pelajaran IPAS lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* ini berfungsi sebagai salah satu cara alternatif untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Media yang dikembangkan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. *Pop Up Book* interaktif: Desain halaman buku memiliki elemen 3D yang muncul saat halaman dibuka serta menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi siswa mengenai materi kekayaan budaya Indonesia.
2. berbasis *QR Code*: Beberapa halaman dilengkapi dengan *QR Code* yang terhubung langsung ke konten digital.
3. Konten digital: Adapun beberapa konten digital untuk mendukung efisiensi pembelajaran mengenai materi kekayaan budaya Indonesia.
 - a. Animasi permainan edukasi atau kuis budaya Indonesia (GIF/Website).
 - b. Audio atau lagu mengenai kekayaan budaya Indonesia (MP3)
 - c. Video pembelajaran mengenai kekayaan budaya Indonesia (MP4).
4. Mudah diakses: Dalam hal kepraktisan, penggunaan media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* dapat diakses melalui smartphone, tablet, atau perangkat lain yang mendukung pemindaian *QR Code*.

5. Ukuran media: media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* ini berukuran 30 cm x 24 cm, dengan jumlah halaman yaitu 5-10 halaman.
6. Tahan lama: ketahanan media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* ini sangat mendukung efisiensi pembelajaran karena dapat digunakan berulang kali. Media ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, tetapi juga menjadi salah satu inovasi yang selaras dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Dengan integrasi *QR Code*, siswa dan pendidik dapat mengakses berbagai konten digital tambahan kapan saja, sehingga memperkaya proses pembelajaran dan memperluas cakupan materi yang disampaikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran, khususnya *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil dan minat baca siswa, terutama di kelas IV SD pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS). Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam Pendidikan menjadi suatu keharusan. Media pembelajaran yang interaktif dapat menarik perhatian siswa, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Salah satu keunggulan dari *Pop Up Book* interaktif adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual dan menarik. Dengan elemen *Pop Up Book* yang menarik perhatian, siswa lebih mudah terlibat dalam pembelajaran ditambah dengan

penggunaan *QR Code*, siswa dapat mengakses konten tambahan seperti video, animasi, atau sumber belajar lainnya yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang materi IPAS. Hal ini tentu saja dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi. Dengan menyediakan buku yang tidak hanya bisa dibaca, tetapi juga diinteraksi melalui teknologi, siswa akan lebih tertarik untuk membaca. Keterlibatan mereka dalam membaca dan eksplorasi konten yang disediakan melalui *QR Code* akan memperluas wawasan mereka dan mendukung perkembangan kebiasaan membaca yang baik sejak dini.

Pentingnya pengembangan media ini juga terletak pada kemudahan akses dan fleksibilitasnya. Dalam konteks pendidikan yang sering kali menghadapi keterbatasan sumber daya, penggunaan teknologi seperti *QR Code* memungkinkan guru untuk menyediakan materi pembelajaran yang bervariasi dan mudah diakses. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga proses belajar tidak terbatas oleh ruang kelas tradisional.

Pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran *Pop Up Book* kekayaan budaya Indonesia mata Pelajaran IPAS ini, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat memahami materi kekayaan budaya Indonesia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari *Pengembangan media Pop Up Book interaktif berbasis QR Code* ini sebagai berikut:

1) Asumsi Pengembangan

- a. Penggunaan media pembelajaran *pengembangan Pop Up Book interaktif berbasis QR Code* dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
- b. Penggunaan media pembelajaran *pengembangan Pop Up Book interaktif berbasis QR Code* dapat dijadikan pendamping buku pembelajaran yang sudah tersedia, untuk lebih mengoptimalkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa.
- c. Untuk meningkatkan antusias, minat serta motivasi belajar siswa dan juga memberikan pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.
- d. Media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* ini diperuntukan bagi siswa di SD N 1 Kubutambahan, yang berarti bahwa materi yang disajikan telah dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Akses Teknologi: Tidak semua siswa mungkin memiliki akses yang memadai terhadap prangkat teknologi dan internet, yang dapat menghambat penggunaan media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code*.

- b. Variasi kemampuan Teknologi: Kemampuan teknologi yang berbeda-beda di antara siswa dan guru dapat menjadi tantangan dalam mengimplementasikan *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* secara efektif.
- c. Evaluasi Efektivitas: Mengukur dampak langsung media *Pop Up Book* interaktif berbasis *QR Code* terhadap peningkatan minat membaca siswa mungkin memerlukan metode evaluasi yang kompleks dan jangka waktu yang panjang.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya salah pengertian mengenai istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini diperlukan definisi terhadap istilah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan Media *Pop Up Book*: Media yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kedalam bentuk buku bergambar 3D serta mampu menarik perhatian siswa agar dapat menumbuhkan minat membaca sehingga hasil belajar siswa meningkat.
- 2) *Berbasis QR Code*: Kode matriks dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai informasi.
- 3) Interaktif berbasis Gamifikasi: *QR Code* tidak hanya mengarahkan ke video atau teks tambahan tetapi juga membawa siswa ke sebuah game edukatif interaktif yang harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke halaman berikutnya.

- 4) Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 5) Kekayaan budaya Indonesia adalah suatu keanekaragaman yang dapat berupa makanan khas, bahasa, baju adat, rumah tradisional, kesenian daerah, senjata tradisional dan lain sebagainya yang dimiliki bangsa Indonesia.

