

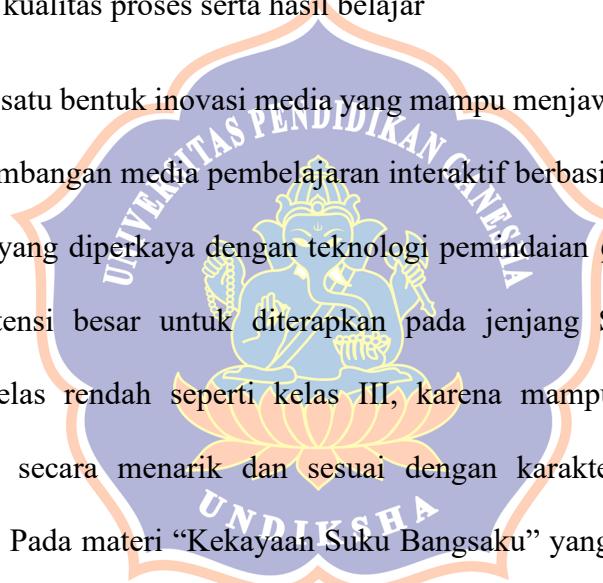
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki posisi yang sangat strategis sebagai fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Sebagai proses yang dirancang secara sadar dan sistematis, pendidikan bertujuan membimbing peserta didik menuju kedewasaan melalui pengembangan potensi intelektual, emosional, dan moral secara menyeluruh. Dalam proses ini, keberadaan guru memegang peranan sentral dan tidak tergantikan. Guru berfungsi sebagai pendidik yang menanamkan nilai-nilai karakter, pengajar yang menyampaikan pengetahuan, serta pembimbing yang melatih keterampilan peserta didik, sebagaimana dikemukakan oleh Anwar (2018). Namun demikian, kondisi pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih dihadapkan pada berbagai tantangan yang bersifat kompleks. Ketimpangan sarana prasarana dan mutu pendidikan antarwilayah menjadi persoalan mendasar yang menuntut adanya terobosan baru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara merata dan efektif. Salah satu upaya yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan teknologi yang sejalan dengan perkembangan Era Society 5.0, yakni era yang mengintegrasikan dunia nyata dan digital. Nugraha (2022) menegaskan bahwa era ini mendorong transformasi digital di berbagai bidang, termasuk pendidikan, sehingga materi pembelajaran dituntut untuk lebih mudah diakses dan disajikan secara interaktif. Pandangan tersebut diperkuat oleh Libriani

(2023) yang menyatakan bahwa mutu pendidikan menjadi indikator penting kemajuan suatu bangsa, sehingga peningkatan kualitas pembelajaran melalui adaptasi teknologi merupakan suatu keharusan. Sejalan dengan hal tersebut, penerapan Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk berinovasi, khususnya dalam memanfaatkan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif bagi peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang kreatif, sesuai konteks, dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik menjadi langkah strategis untuk memperbaiki kualitas proses serta hasil belajar



Salah satu bentuk inovasi media yang mampu menjawab tantangan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti buku tiga dimensi yang diperkaya dengan teknologi pemindaian *QR Code*. Media ini memiliki potensi besar untuk diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), khususnya kelas rendah seperti kelas III, karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Pada materi “Kekayaan Suku Bangsaku” yang menuntut visualisasi konkret mengenai keberagaman budaya, media ini dapat dimanfaatkan secara optimal. *Pop-up book* menghadirkan visual tiga dimensi yang atraktif, sedangkan *QR Code* yang terintegrasi di dalamnya berfungsi sebagai akses menuju berbagai konten digital pendukung, seperti video dokumenter, audio narasi, maupun kuis interaktif. Perpaduan tersebut membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta capaian hasil belajar. Pentingnya peran media dalam pembelajaran ditegaskan oleh Purba dkk. (2020) yang

menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang mendukung penguasaan aspek kognitif, keterampilan, dan sikap peserta didik. Selanjutnya, Wiana (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam menstimulasi kreativitas serta mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Keunggulan khusus media *pop-up book* juga diungkapkan oleh Setiyanigrum (2020), yang menyebutkan bahwa media visual ini tidak hanya mampu meningkatkan imajinasi siswa melalui tampilan gambar yang hidup, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak melalui penyajian yang lebih konkret.

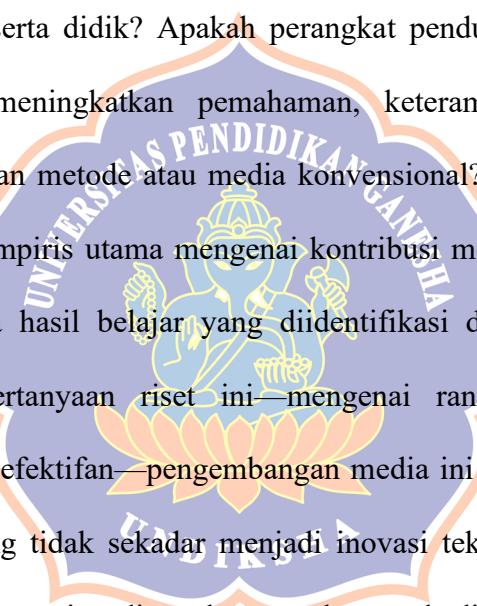
Namun, di balik besarnya potensi teknologi dan inovasi media, masih terdapat kesenjangan antara ketersediaan akses teknologi dan pemanfaatannya untuk kepentingan pembelajaran. Kondisi ini terlihat di SD N 1 Undisan, Bangli. Hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap gawai (handphone) milik orang tua, perangkat tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang kegiatan belajar. Sebaliknya, gawai lebih dominan digunakan untuk aktivitas hiburan, seperti bermain gim daring. Dampak dari kondisi tersebut tercermin pada capaian akademik siswa, khususnya nilai Ujian Akhir Semester (UAS) kelas III yang menunjukkan rata-rata masih rendah, yakni 70,14 dari total 31 siswa. Keadaan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk keterbatasan variasi media pembelajaran digital yang dapat membangkitkan minat belajar siswa di sekolah, serta kompetensi dan waktu guru yang terbatas dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi, sebagaimana diungkapkan oleh Triyono (2021). Situasi tersebut menimbulkan sebuah paradoks, di mana teknologi yang seharusnya berperan

sebagai sarana pendukung pembelajaran justru beralih fungsi menjadi sumber distraksi. Oleh sebab itu, dibutuhkan upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi yang telah familiar bagi siswa, sekaligus dirancang secara sistematis untuk mengarahkan penggunaannya ke dalam aktivitas belajar yang bersifat edukatif, terstruktur, dan menarik

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan sebuah solusi berupa media pembelajaran berbentuk buku visual tiga dimensi berbantuan *QR Code* dalam pokok bahasan “Kekayaan Suku Bangsaku” yang ditujukan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada upaya perancangan dan penciptaan sarana belajar yang didasarkan pada dua pilar utama. Pertama, memanfaatkan keunggulan media visual tiga dimensi (*pop-up book*) yang telah terbukti secara pedagogis mampu menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa kelas rendah, seperti ditunjukkan dalam penelitian Jatmika (2005). Kedua, mengintegrasikannya dengan teknologi sederhana namun powerful berupa *QR Code* untuk memperluas cpenulispan dan interaktivitas materi. Kombinasi ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan engagement atau keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan secara strategis mengalihkan penggunaan gawai dari sekadar bermain game menjadi menjelajah konten edukatif. Media ini juga dirancang untuk menjadi solusi praktis bagi guru, dengan menyediakan paket media siap pakai yang dapat mengurangi beban dalam membuat bahan ajar digital dari nol. Dengan demikian, pengembangan media ini merupakan upaya sinergis untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital sekaligus mengakomodasi karakteristik belajar siswa zaman sekarang. Penelitian ini bertujuan merancang dan menciptakan media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SD. Fokus pengembangan media pembelajaran ini terletak pada penciptaan sarana belajar yang efektif dan berbasis dua pilar utama.

Agar produk media pembelajaran yang dirancang ini tidak hanya terbatas pada berupa konsep inovatif dan sekaligus dapat diimplementasikan secara efektif dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran, maka diperlukan suatu kerangka pengembangan dan evaluasi yang komprehensif. Kerangka ini harus mampu menjawab serangkaian pertanyaan mendasar yang menjadi tolok ukur kesuksesan sebuah pengembangan media. Pertama, diperlukan penjelasan yang rinci mengenai rancangan bangun (desain) media tersebut. Bagaimana proses perancangan *pop-up book* yang sesuai dengan materi “Kekayaan Suku Bangsaku”? Bagaimana integrasi antara elemen visual *pop-up* dengan titik-titik penempatan *QR Code* dirancang? Konten digital apa saja yang akan diakses melalui *QR Code* dan bagaimana kesesuaianya dengan tujuan pembelajaran? Pertanyaan-pertanyaan ini memerlukan jawaban sistematis untuk memastikan media dirancang dengan landasan teori dan prinsip desain pembelajaran yang kuat. Kedua, setelah media didesain dan dibuat prototipnya, langkah krusial adalah menguji validitasnya. Media pembelajaran harus memenuhi standar kelayakan sebelum diujicobakan. Oleh karena itu, perlu dinilai validitas isi/materinya dari pakar materi, validitas perancangan serta medianya oleh tenaga ahli media pembelajaran, serta validitas aspek pembelajarannya oleh ahli teknologi pendidikan. Validasi ini penting sebagai langkah untuk memastikan media yang dihasilkan bukan hanya unggul dari segi tampilan, namun juga penulisrat, edukatif, dan selaras dengan kurikulum. Ketiga, selain valid, media juga harus praktis

The logo of Universitas Pendidikan Ganesha features a central blue shield-shaped emblem. Inside the shield is a white lotus flower with a blue Ganesha figure standing on it. The Ganesha figure has four arms, holding a sword, a lotus, a book, and a small elephant. Above the shield, the university's name is written in a circular arrangement in a stylized font.

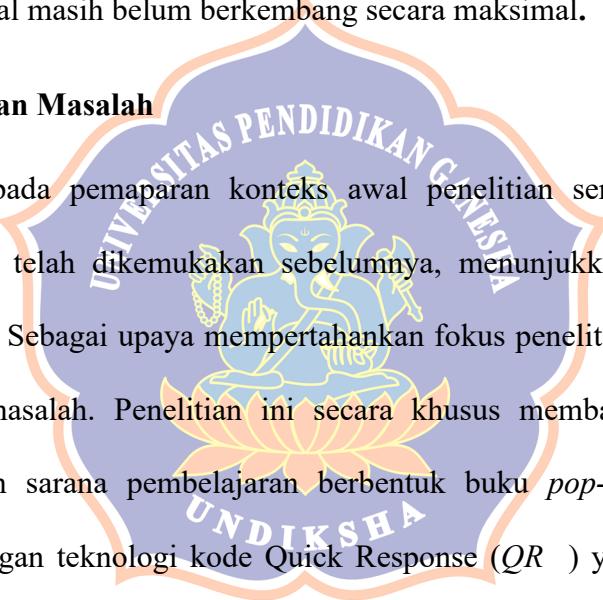
digunakan dalam konteks pembelajaran riil di kelas. Tingkat kepraktisan ini mencapai penulisp kemudahan guru dalam mengoperasikan media tersebut selama pembelajaran dan kemudahan siswa dalam mengakses serta memahami konten yang disajikan, baik melalui buku *pop-up* maupun melalui tautan digital dari *QR Code*. Tanpa kepraktisan, media yang paling valid sekalipun berisiko tidak digunakan secara optimal. Keempat dan yang paling substantif adalah menguji tingkat keefektifan media tersebut. Bagaimana dampak pemanfaatan media pembelajaran buku tiga dimensi interaktif berbasis *QR Code* terhadap peningkatan capaian belajar peserta didik? Apakah perangkat pendukung ini terbukti secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan nilai siswa dibandingkan dengan metode atau media konvensional? Evaluasi keefektifan ini merupakan bukti empiris utama mengenai kontribusi media terhadap pemecahan masalah rendahnya hasil belajar yang diidentifikasi di awal. Dengan melalui keempat tahap pertanyaan riset ini—mengenai rancangan bangun, validitas, kepraktisan, dan keefektifan—pengembangan media ini berpotensi menghasilkan sebuah produk yang tidak sekadar menjadi inovasi teknologi, tetapi juga teruji secara akademik serta siap digunakan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak positif bagi peserta didik kelas III SD.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Sesuai analisis terhadap Atas dasar pemikiran tersebut, penulis mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan sebagai berikut. Selama proses belajar siswa merasa bosan dan tidak menunjukkan sikap antusiasme.

- 1) Pada materi Kekayaan Suku Bangsaku hingga saat ini, belum ditemukan penggunaan media pembelajaran berupa buku *pop-up* yang terhubung dengan teknologi *QR Code*.
- 2) Pengawasan orang tua yang kurang terhadap siswa dirumah.
- 3) Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah masih memiliki variasi yang terbatas.
- 4) Kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan produk ajar digital masih belum berkembang secara maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah



Merujuk pada pemaparan konteks awal penelitian serta hasil perumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, menunjukkan adanya beberapa permasalahan. Sebagai upaya mempertahankan fokus penelitian, maka ditetapkan pembatasan masalah. Penelitian ini secara khusus membatasi dalam konteks pengembangan sarana pembelajaran berbentuk buku *pop-up* yang dipadukan dengan dukungan teknologi kode Quick Response (*QR*) yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas III SD pada materi “Kekayaan Suku Bangsaku”.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan awal penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah tahapan perancangan serta pembuatan media pembelajaran berupa buku *pop-up* yang dikombinasikan dengan *QR*

Code pada topik Kekayaan Suku Bangsaku untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?

- 2) Bagaimanakah hasil pengujian kelayakan media pembelajaran berupa buku *pop-up* yang dikombinasikan dengan *QR Code* pada materi Kekayaan Suku Bangsaku untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimanakah tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berupa buku *pop-up* yang didukung oleh *QR Code* dalam pembelajaran materi Kekayaan Suku Bangsaku untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimanakah tingkat keefektifan penggunaan buku *pop-up* yang dikombinasikan dengan *QR Code* sebagai sarana pembelajaran materi Kekayaan Suku Bangsaku bagi siswa kelas III SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil pengkajian terhadap permasalahan yang telah dijelaskan, rumusan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berupa *Pop-up Book* yang dipadukan dengan teknologi *QR Code* pada materi Kekayaan Suku Bangsaku untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas III SD.
- 2) Untuk mengetahui sejauh mana media *Pop-up Book* yang terintegrasi dengan *QR Code* memenuhi kriteria kelayakan atau validitas berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
- 3) Untuk menilai sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan secara praktis.

- 4) Untuk menilai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada materi tertentu di kelas III SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara garis besar, pengembangan media yang dilakukan peneliti memberikan dua manfaat utama, yakni sebagaimana diuraikan berikut ini

1) Manfaat Teoritis

Dari sisi teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pada pengembangan kajian mengenai media pembelajaran, baik sebagai referensi ilmiah maupun panduan praktis untuk pengembangan media sejenis. Media yang dihasilkan disusun berdasarkan kebutuhan nyata di lingkungan pembelajaran, berorientasi pada penguatan cara berpikir inovatif peserta didik, serta berperan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah sekaligus mendukung peningkatan kualitas pendidikan

2) Manfaat Praktis

- a. Untuk peserta didik

Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih optimal melalui penyajian yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan teknologi yang inovatif dan interaktif dalam media tersebut diharapkan mampu menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan, menstimulasi rasa ingin tahu siswa, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif.

b. Untuk penyidik

Temuan penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan praktis bagi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Media yang dihasilkan juga dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efektif karena memuat materi yang disajikan secara terstruktur, jelas, dan mudah dipahami. Dengan demikian, penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan secara lebih nyata dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

c. Untuk Pimpinan Sekolah

Temuan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pimpinan sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pengembangan pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang dihasilkan juga berpotensi digunakan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar di lingkungan sekolah.

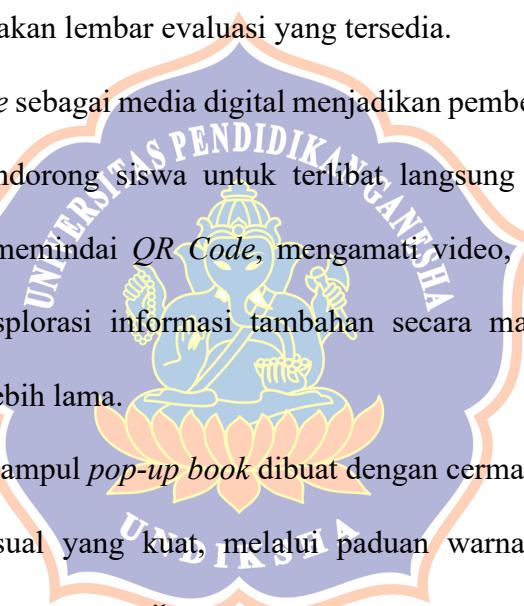
d. Bagi Peneliti Lainnya

Temuan yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai rujukan awal bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk pengembangan lanjutan maupun sebagai sumber inspirasi inovasi metode dalam penyusunan tugas akhir dan penelitian sejenis di bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran inovatif berupa buku *pop-up* yang terintegrasi dengan *QR Code*, yang dirancang sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Kekayaan Suku Bangsaku. Media tersebut memiliki karakteristik tiga dimensi menyerupai buku cetak dengan tampilan visual yang timbul, bergerak, serta dapat dilipat. Sebagai penunjang proses evaluasi pembelajaran, pada bagian akhir buku disediakan *QR Code* yang memuat soal evaluasi dan dapat diakses melalui perangkat *smartphone*.

- 1) Media hasil penelitian dikembangkan melalui penelitian ini dikembangkan media buku *pop-up* yang terintegrasi dengan *QR Code*. Buku ini menyajikan gambar-gambar menarik dengan visualisasi tiga dimensi (3D) pada setiap halamannya, yang dirancang untuk menangkap minat belajar siswa.
- 2) Pada setiap halamannya, materi disajikan secara berpasangan dengan gambar ilustratif untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya serap respon peserta didik terhadap konsep guna diajarkan.

- 
- 3) media pembelajaran tiga dimensi (3D) ini disertai dengan panduan penggunaan yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya, penjelasan materi melalui gambar, serta soal latihan pada bagian akhir setiap bab atau halaman sebagai sarana evaluasi pembelajaran
 - 4) Pada halaman akhir, diberikan latihan soal dengan tujuan mengukur tingkat penguasaan materi siswa pasca pembelajaran melalui media *pop-up book*. Soal evaluasi tersebut dikemas dalam format *QR Code*, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses dan mengerjakan lembar evaluasi yang tersedia.
 - 5) *QR Code* sebagai media digital menjadikan pembelajaran lebih inovatif, dan mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, seperti memindai *QR Code*, mengamati video, sehingga siswa dapat mengeksplorasi informasi tambahan secara mandiri dan mengingat materi lebih lama.
 - 6) Desain sampul *pop-up book* dibuat dengan cermat untuk memiliki daya tarik visual yang kuat, melalui paduan warna yang harmonis dan ilustrasi yang menarik.
 - 7) Proses produksi *pop-up book* dimulai dengan perancangan desain visual dan pengumpulan materi konten. Setelah itu, desain dicetak dan dilanjutkan ke tahap perakitan manual berupa pelipatan serta penempelan yang dilakukan melalui partisipasi aktif siswa secara langsung.
 - 8) media pembelajaran tiga dimensi (3D) yang dikembangkan memiliki ukuran A3 ($29,7 \times 42$ cm) dan dicetak menggunakan kertas glossy guna

menghasilkan tampilan warna yang lebih cerah serta daya tahan yang baik.

- 9) Proses pembuatan media ini memanfaatkan berbagai bahan dan alat, antara lain peralatan pemotong seperti gunting dan *cutter*; bahan perekat berupa *double tape*, serta beragam jenis kertas, meliputi *art paper*, kertas origami, karton, dan kertas glossy.

1.8 Pentingnya Penelitian

Penerapan Kurikulum Merdeka menuntut tersedianya media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di ruang kelas masih banyak mengandalkan pendekatan tradisional dengan pemanfaatan buku siswa sebagai sumber belajar utama. Keadaan tersebut berpotensi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif, minim daya tarik, serta belum sepenuhnya mampu mendorong motivasi belajar peserta didik secara optimal. Permasalahan ini khususnya terlihat pada materi Kekayaan Suku Bangsa di kelas III Sekolah Dasar, yang membutuhkan dukungan visualisasi konkret untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia.

Sebagai langkah untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran alternatif dalam bentuk buku *pop-up* yang dipadukan dengan *QR Code* sebagai solusi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media ini menggabungkan tampilan visual tiga dimensi dengan mekanisme seperti lipatan, gerakan, dan elemen timbul sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Pemanfaatan *QR Code* sebagai dukungan teknologi

digital memungkinkan peserta didik mengakses berbagai materi pendukung secara mandiri. Sinergi antara media cetak dan digital ini tidak hanya menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi, tetapi juga membantu memperjelas konsep-konsep abstrak, khususnya dalam memahami keberagaman suku bangsa, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran ini memberikan berbagai manfaat yang saling mendukung. Selain berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, pemanfaatan buku *pop-up* yang terintegrasi dengan *QR Code* juga dapat menumbuhkan sikap positif siswa dalam menghargai dan merawat buku sebagai sumber belajar. Media ini turut mendorong interaksi sosial yang lebih aktif, baik antara peserta didik dengan orang tua maupun dengan teman sebaya, melalui kegiatan diskusi selama penggunaan media. Di samping itu, penerapan media tersebut mampu mengubah pola pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, sekaligus menjadi salah satu upaya dalam menjawab tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi pengembangan

Pengembangan media pembelajaran buku *pop-up* dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi utama yang menjadi landasan dalam proses perancangan dan pengembangannya, yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Penggunaan media pembelajaran buku *pop-up* yang dipadukan dengan teknologi *QR Code* dalam pembelajaran materi *Kekayaan Suku Bangsaku* pada

siswa kelas III sekolah dasar diasumsikan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik serta memperbaiki capaian hasil belajar. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyajikan materi melalui tampilan visual yang menarik, tetapi juga untuk memperluas pengalaman belajar melalui pemanfaatan *QR Code* yang dapat diakses menggunakan perangkat smartphone. Dengan demikian, proses pembelajaran mengombinasikan pendekatan pembelajaran konvensional dengan dukungan teknologi digital yang relevan dengan perkembangan zaman.

- b. Media pembelajaran berbentuk buku *pop-up* mampu menumbuhkan minat sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik, berkat tampilannya yang dilengkapi dengan hiasan warna-warni serta ilustrasi yang menarik.
 - c. Media ini mendukung pembelajaran mandiri siswa karena materi disajikan dengan dukungan visual berupa gambar, yang memudahkan pemahaman tanpa bergantung pada bantuan eksternal.
- 2) Keterbatasan Pengembangan
- pengembangan media buku *pop-up* ini masih memiliki beberapa keterbatasan
- a. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan khusus peserta didik kelas III sekolah dasar. Dengan demikian, pemanfaatan produk ini dibatasi pada peserta didik pada jenjang kelas tersebut.
 - b. Konten media difokuskan pada bahasan “Kekayaan Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia” sesuai dengan tuntutan kurikulum. Penerapannya pada topik pembelajaran lain memerlukan proses penyesuaian serta

pengembangan ulang yang cukup signifikan terhadap desain maupun isi media.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kemungkinan perbedaan pemaknaan terhadap istilah-istilah utama yang digunakan dalam penelitian ini, maka ditetapkan definisi operasional sebagai berikut.

a. Penelitian Pengembangan (R&D)

Pendekatan penelitian ini berfokus pada proses perancangan serta pengembangan sebuah produk, dalam hal ini media pembelajaran, yang melalui tahapan pengujian untuk memastikan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya sehingga dapat digunakan secara optimal dalam pelaksanaan kegiatan belajar.

b. Media Pembelajaran:

Alat atau media yang digunakan sebagai penghubung dalam penyampaian pesan pembelajaran dari penyaji materi (guru atau pengembang) kepada peserta didik dengan tujuan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif. *Pop-up Book* adalah media pembelajaran berbentuk buku yang menampilkan visual tiga dimensi (3D) secara interaktif melalui teknik mekanis tertentu, seperti lipatan (folding), tarikan (pulling), serta elemen yang muncul (popping up) saat halaman dibuka.

c. Tiga Dimensi (3D)

media pembelajaran berbentuk buku fisik yang menampilkan elemen visual berbentuk tiga dimensi (3D) interaktif melalui penerapan

mekanisme tertentu, seperti lipatan, tarikan, serta bagian yang timbul ketika halaman dibuka, sehingga memberikan interaksi langsung belajar untuk lebih mengundang perhatian.

d. *QR Code* (Quick Response Code):

Kode *QR* adalah lambang visual berbentuk dua dimensi yang berfungsi untuk menyimpan data digital dan dapat diakses melalui pemindaian menggunakan kamera pada perangkat elektronik, seperti smartphone atau tablet.

e. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang bersifat terstruktur dan berkesinambungan, melalui lima tahapan pokok yang meliputi kegiatan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi, yang dijadikan pedoman untuk menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

