

**PENGEMBANGAN *POP-UP BOOK* BERBANTUAN *QR CODE*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PENTINGNYA  
MEMAHAMI ATURAN MATA PELAJARAN PANCASILA DI KELAS 2  
MI AR-RIDLO KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**DEVI EVA YANTI**

**NIM.200103110126**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

**PENGEMBANGAN *POP-UP BOOK* BERBANTUAN *QR CODE*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PENTINGNYA  
MEMAHAMI ATURAN MATA PELAJARAN PANCASILA DI KELAS 2  
MI AR-RIDLO KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh  
Devi Eva Yanti  
NIM.200103110126**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila di Kelas 2 MI Ar Ridlo” telah disetujui untuk diajukan ke sidang pada tanggal 20 Juni 2024.

Pembimbing



Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP. 199102112019031008

Mengetahui

Ketua Program Studi



Bintoro Widodo, M.Kes

NIP.197604052008011018

# LEMBAR PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN POP-UP BOOK BERBANTUAN QR CODE UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PENTINGNYA MEMAHAMI ATURAN  
MATA PELAJARAN PANCASILA DI KELAS 2 MI AR RIDLO KOTA MALANG**

### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
Devi Eva Yanti (200103110126)

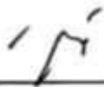
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Juni 2024 dan dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji  
**Dr. Ahmad Sholeh, M.Ag**  
NIP.197608032006041001

: 


Sekretaris Sidang  
**Sigit Priatmoko, M.Pd**  
NIP.199102112019031008

: 

Pembimbing  
**Sigit Priatmoko, M.Pd**  
NIP. 199102112019031008

: 

Anggota Penguji  
**Fitratul Uyun, M.Pd**  
NIP.19821022201802012132

: 

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



**Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd**  
NIP.196504031998031002

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Eva Yanti

NM : 200103110126

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila di Kelas 2 MI Ar Ridlo

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Malang, 10 Juni 2024

Hormat Saya



Devi Eva Yanti

NIM.200103110126

## LEMBAR MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (5), sesungguhnya  
sesudah kesulitan itu ada kemudahan (6)”

*(Q.S Al Insyirah: 5-6)*

## NOTA DINAS PEMBIMBING

**Sigit Priatmoko, M.Pd**  
**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

14 Juni 2024

Hal : Skripsi Devi Eva Yanti  
Lamp. : 4 Eksemplar  
Yang Terhormat  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun Teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Devi Eva Yanti

NIM : 200103110126

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Pengembangan Pop-Up Book Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila di Kelas 2 MI Ar Ridlo**

Maka selau pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya

Pembimbing



**Sigit Priatmoko, M.Pd**

NIP. 199102112019031008

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Dengan Rahmat Allah yang Maha Kuasa, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak Ahmad Suwito dan Ibu Suryati yang telah berjasa dalam kehidupan peneliti melalui kasih sayang, kerja keras dan doa yang tidak pernah putus.
2. Adik penulis, Syahriyatul Efrilia Zakiah, yang memberikan semangat serta motivasi.
3. Dosen Pembimbing, Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd yang telah memberikan ilmu serta bimbingan dan arahan dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Pop-Up Book Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila di Kelas 2 MI Ar-Ridlo” dapat terselesaikan dengan baik. Shalat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah kejaman terang benerang yaitu addinul islam.

Skripsi ini ditulis sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Bintoro Widodo, M.Pd, selaku ketua program studi Pendidikan guru madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini.

5. Ibu Roiyan One Febriani, M.Pd, selaku dosen wali yang telah memberikan arahan selama masa perkuliahan.
6. Keluarga besar MI Ar-Ridlo Malang yang telah memberikan bantuan selama peneliti melakukan penelitian di sekolah.
7. Bapak Ahmat Suwito dan Ibu Suryati, selaku orang tua tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan dukungan dari awal perkuliahan hingga saat ini. Serta Syahriatul Efrilia Zakiah selaku adik peneliti yang selalu menjadi pendengar yang baik serta memberikan motivasi dan dukungan dalam penyelesaian Pendidikan ini.
8. Ahmad Fitron Aly, Nisaun Nadifah, Sepatarina Dwi Rosalina, yang telah menemani, memberikan bantuan, dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh mahasiswa Angkatan 2020 yang saling memberikan semangat serta motivasi untuk menyelesaikan Pendidikan.
10. Semua pihak yang membantu peneliti dalam proses penyelesaian produk media dan penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih belum sempurna, oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran sebagai bahan perbaikan di waktu yang akan datang. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti maupun pihak lain.

Malang, 10 Juni 2024



Devi Eva Yanti

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin pada penelitian ini mengacu pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 158 tahun 1987 dan nomor 0543 b/1987.

### A. Huruf

a : ا	dz : ذ	f : ف
b : ب	r : ر	q : ق
t : ت	z : ز	k : ك
ts : ث	s : س	l : ل
j : ج	sy : ش	m : م
h : ح	sh : ص	n : ن
kh : خ	dl : ض	w : و
d : د	th : ط	h : هـ
	zh : ظ	a : ء
	' : ع	y : ي
	gh : غ	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = i

Vokal (u) panjang = u

### C. Vokal Diftong

aw = او

ay = اى

û = أو

î = إي

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>خلاصة</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Pengembangan .....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang.....	8
F. Spesifikasi Produk .....	9
G. Orisinalitas Pengembangan.....	13
H. Definisi Istilah.....	16
I. Sistematika Penulisan .....	17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>19</b>
A. Kajian Teori .....	19
B. Perspektif dalam Islam.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>

A. Jenis Penelitian .....	30
B. Model Pengembangan .....	30
C. Prosedur Pengembangan.....	32
D. Uji Produk.....	34
E. Jenis Data .....	35
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Pengumpulan Data .....	36
H. Analisis Data.....	39
I. <i>Storyboard</i> .....	41
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>44</b>
A. Proses Pengembangan .....	44
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk .....	65
C. Revisi Produk .....	72
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>75</b>
A. Prosedur Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i> .....	75
B. Pembahasan Hasil Validasi .....	79
C. Peningkatan Pemahaman Siswa .....	81
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan .....	13
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	29
Tabel 3.1 Kriteria validasi dan Kelayakan .....	40
Tabel 3.2 Interpretasi Nilai Gain .....	41
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> .....	41
Table 4.1 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	47
Table 4.2 Tampilan Desain <i>Pop-Up Book</i> .....	47
Table 4.3 Materi dan kode <i>QR Pop-Up Book</i> .....	51
Table 4.4 Saran Ahli Materi .....	58
Tabel 4.5 Saran Ahli Media.....	59
Tabel 4.6 Validasi Ahli Materi .....	65
Table 4.7 Validasi Ahli Media.....	68
Table 4.8 Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Siswa .....	71
Table 4.9 Revisi Produk .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE .....	32
Gambar 4.1 Observasi Pembelajaran di Kelas.....	45
Gambar 4.2 Buku Pendidikan Pancasila .....	46
Gambar 4.3 Implementasi Media di Kelas.....	57
Gambar 4.4 Cover Pop-Up Book.....	60
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan, Tujuan, Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran .....	61
Gambar 4.6 Tampilan Materi Makna Aturan, Aturan di Rumah dan di Sekolah .....	62
Gambar 4.7 Tampilan Materi dan Macam-Macam Aturan .....	62
Gambar 4.8 Tampilan Contoh Sikap Mematuhi dan Tidak Mematuhi Aturan.....	63
Gambar 4.9 Tampilan Game Puzzle .....	64
Gambar 4.10 Tampilan Profil Pengembangan Daftar Pustaka.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	91
Lampiran 2 Surat Balasan Ijin Penelitian .....	92
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi .....	93
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	94
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran 6 Validasi Ahli Media .....	98
Lampiran 7 Soal <i>Pre-Test</i> .....	101
Lampiran 8 Soal <i>Post-Test</i> .....	104
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	107
Biodata Mahasiswa.....	110



## ABSTRAK

Yanti, Devi Eva. 2024. Pengembangan *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas 2, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Sigit Priatmoko, M.Pd

**Kata Kunci:** *Pop-Up Book*, Pemahaman Siswa, Pancasila

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran serta menganalisis peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan mata Pelajaran Pancasila di kelas 2 MI Ar Ridlo Malang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Subjek penelitian ini adalah 13 siswa kelas II MI Ar Ridlo Malang. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*. Adapun hasil validasi produk didapatkan saran dari para validator. Validator materi memberikan saran kepada peneliti agar menambahkan stimulus, tidak perlu adanya penggolongan waktu, mengubah tata penulisan dan tata letak QR Code, menambahkan kata petunjuk, pertanyaan dan kata perintah pada puzzle. Sedangkan validator media memberikan saran kepada peneliti agar penomoran halaman ada di kedua sisi buku dan menghapus logo institusi selain UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun hasil validasi produk telah memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai validasi materi sebesar 99% dan nilai validasi materi sebesar 85% sehingga dinyatakan masuk kedalam klasifikasi produk sangat valid dan layak diujicobakan. Adapun hasil analisis peningkatan pemahaman siswa dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* hasilnya menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 66,1 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 90.

Berdasarkan hasil validasi, hasil *pre-test* dan *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* materi pentingnya memahami aturan sangat valid dan layak untuk dijadikan media pembelajaran mata Pelajaran Pancasila yang dapat meningkatkan pemahaman siswa di kelas 2 MI Ar Ridlo Malang.

## ABSTRACT

Yanti, Devi Eva . 2024. Development of a Pop-Up Book Assisted by QR Code to Improve Understanding of Material. The Importance of Understanding the Rules of the Pancasila Subject in Class 2, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Sigit Priatmoko, M.Pd

**Keywords:** Pop-Up Book, Student Understanding, Pancasila

This research and development aims to explain the procedure for developing Pop-Up Book media as a learning medium as well as analyzing the increase in students' understanding of the important material in understanding the rules of the Pancasila subject in class II MI Ar Ridlo Malang. This research uses Research and Development (R&D) research using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evacuate) model. The subjects of this research were 13 class II students at MI Ar Ridlo Malang. Data analysis techniques use quantitative and qualitative data.

The results of this research are Pop-Up Book learning media products assisted by QR Code. As for the product validation results, suggestions were obtained from the validators. The material validator gave suggestions to researchers to add stimulus, no need for time classification, change the writing and layout of the QR Code, add clue words, questions and command words to the puzzle. Meanwhile, the media validator gave suggestions to researchers to have page numbering on both sides of the book and remove the logos of institutions other than UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. The product validation results have met the very valid criteria with a material validation value of 99% and a material validation value of 85% so that it is declared to be included in the product classification as very valid and worthy of being tested. As for the results of the analysis of increasing student understanding, seen from the pre-test and post-test scores, the results show an average pre-test score of 66.1 and an average post-test score of 90.

Based on the validation results, pre-test and post-test results, it can be concluded that the Pop-Up Book learning media assisted by QR Code material on the importance of understanding the rules is very valid and suitable to be used as a learning media for Pancasila subjects which can improve students' understanding in class II MI Ar Ridlo Malang.

## خلاصة

يأتي، ديفي إيفا ألفان وأربعة وعشرون. تطوير كتاب منبثق مدعوم برمز الاستجابة السريعة لتحسين فهم أهمية فهم قواعد مادة البانكاسيلا في الصف الثاني الابتدائي، أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية في كلية التربية وعلوم القرآن الكريم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف على الرسالة: سيجيت برياتموكو، ماجستير

الكلمات المفتاحية كتاب منبثق، فهم الطالب، بانكاسيلا

يهدف هذا البحث والتطوير إلى شرح إجراء تطوير وسائط الكتاب المنبثق كوسائط تعليمية وتحليل تحسين فهم الطلاب لأهمية فهم قواعد مادة البانكاسيلا في الصف الثاني من مدرسة مدرسة ريدلو مالانج. تستخدم هذه الدراسة نوعاً من البحث والتطوير باستخدام نموذج أدي (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). وكان المشاركون في هذه الدراسة ثلاثة عشر طالباً من طلاب الصف الثاني الثانوي في معهد ميامي الدولي. ريدلو مالانج. تقنيات تحليل البيانات باستخدام البيانات النوعية والكمية

كانت نتيجة هذا البحث عبارة عن منتج وسائط تعليم الكتب المنبثقة بمساعدة رمز الاستجابة السريعة. حصلت نتائج التحقق من صحة المنتج على اقتراحات من المدققين. قدم المدققون على المواد اقتراحات للباحثين لإضافة محفزات، وعدم الحاجة إلى تصنيف الوقت، وتغيير كتابة وتخطيط رمز الاستجابة السريعة، وإضافة تعليمات وأسئلة وكلمات الأوامر إلى اللغز. وفي الوقت نفسه، قدم المدققون الإعلاميون اقتراحات للباحثين بحيث يكون ترقيم الصفحات على جانبي الكتاب وإزالة شعار مؤسسات أخرى غير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. وقد استوفت نتائج التحقق من صحة المنتج معايير كونه صالحاً جداً حيث بلغت قيمة التحقق من صحة المادة تسعة وتسعين بالمائة وقيمة التحقق من صحة المادة خمسة وثمانين بالمائة بحيث يتم الإعلان عن إدراجه في تصنيف المنتجات الصالحة جداً والجديرة بالاختبار. تُظهر نتائج تحليل زيادة فهم الطالب التي تظهر من درجات الاختبار القبلي والبعدي أن متوسط درجة الاختبار القبلي ستة وستين نقطة واحدة ومتوسط درجة الاختبار البعدي تسعين

استناداً إلى نتائج التحقق من صحة نتائج الاختبار القبلي والبعدي، يمكن استنتاج أن الوسائط التعليمية للكتب المنبثقة بمساعدة مادة رمز الاستجابة السريعة حول أهمية فهم القواعد صالحة جداً وقابلة للاستخدام كوسيلة تعليمية لمواد البانكاسيلا التي يمكن أن تزيد من فهم الطالب في الصف الثاني من مدرسة مدرسة ريدلو مالانج

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pemahaman merupakan kemampuan siswa dalam menguraikan sesuatu yang telah dipelajari dengan lebih rinci. Pembelajaran Pancasila bukan hanya memberi pengetahuan akan tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang dapat menumbuhkan pemahaman. Menurut Khaidaroh pada Febiana Wahyuni Warsono Fauziyah, pemahaman adalah kemampuan siswa untuk memberi penjelasan yang lebih rinci tentang apa yang sudah mereka pelajari, tingkatannya lebih tinggi satu tingkat dari pengetahuan yang bersifat hafalan.<sup>1</sup>

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman siswa diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi pemahaman siswa yaitu minat belajar, rendahnya motivasi belajar, gangguan kesehatan, dan kurang memperhatikan. Faktor eksternal yang mempengaruhi pemahaman siswa yaitu kurang efektifnya cara mengajar guru, kurang mendapatkan dorongan dari orang tua, ekonomi dan keluarga kurang harmonis. Tingkat pemahaman yang rendah menjadi salah satu alasan perlunya pembaharuan strategi pembelajaran dan juga cara menyampaikan materi.<sup>2</sup>

Meningkatkan pemahaman siswa termasuk upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa akan berhasil dalam

---

<sup>1</sup> Febiana Wahyuni Warsono Fauziyah, "Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Daring Di SMPN 1 Dan 2 Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto," *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 11, no. 1 (2022): 49–63, <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p49-63>.

<sup>2</sup> Muhammad Husain, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 1 Bulango Timur," *Skripsi*, 2019.

pembelajaran jika memiliki keinginan untuk belajar dan memahami pelajaran, karena dengan adanya peningkatan pemahaman siswa akan lebih mudah memahami proses belajar di kelas kelas dan juga bisa mengimplementasikan ilmu yang di dapat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Bloom tentang pemahaman dalam (Rusdi, 2018) yaitu *“here we are using the tern “comprehension” to include those objectives, behaviors, or responses which represent am understanding of the literal message contained in a communication”*. Artinya: disini menggunakan pengertian pemahaman mencakup tujuan, tingkah laku, atau tanggapan mencerminkan sesuatu pemahaman pesan tertulis yang termuat dalam satu komunikasi. Oleh karena itu siswa diharuskan memahami apa yang telah diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan mampu memanfaatkan isinya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lain.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengerian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan pengetahuan mendalam terhadap suatu materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga dapat mengaplikasikan apa yang telah dipahami. Dengan memahami materi siswa dapat dengan mudah memecahkan suatu permasalahan, hal tersebut yang menjadikan pentingnya pemahaman siswa terhadap suatu materi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-lapangan yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa permasalahan atau kendala dalam

---

<sup>3</sup> Ibnu Rusydi, “Pengaruh Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Hubungannya Dengan Akhlak Siswa Di Sekolah,” *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 4, no. 1 (2018): 133–40, <https://doi.org/10.5281/zenodo.3552036>.

pembelajaran di Kelas 2 MI Ar Ridlo Malang. Pada saat proses pembelajaran Pancasila tepatnya pada materi “pentingnya memahami aturan” siswa belum memahami apa yang dimaksud aturan. Hal ini dijelaskan oleh guru pengampu mata pelajaran Pancasila bahwasanya siswa selama ini memahami aturan sebagai perbuatan atau perilaku baik yang harus dilakukan bukan sebagai “aturan”. Guru belum menggunakan media tambahan berupa media konvensional maupun digital untuk menjelaskan materi pelajaran, sehingga seringkali perhatian siswa teralihkan oleh hal lain. Selain itu ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru, ada juga siswa yang bermain sendiri selama pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan. Dari beberapa kendala tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa supaya siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

Pentingnya penggunaan media ditunjukkan oleh banyak ahli, di antaranya: Penelitian Septry Rachma Nella & Ike Sylvia menunjukkan kecenderungan pada pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan pemahaman siswa, hasil dari penelitian menunjukkan media efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.<sup>4</sup> Penelitian Alfi Nur Jannah pada upaya meningkatkan pemahaman siswa, hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada materi daur hidup

---

<sup>4</sup> Septry Rachma Nella and Ike Sylvia, “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa,” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 3 (2020): 227–37, <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>.

hewan semakin meningkat setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book*.<sup>5</sup> Penelitian Elva Zuleni, dkk menunjukkan kecenderungan pada pengembangan media *Pop-Up Book* untuk meningkatkan pemahaman siswa, hasil menunjukkan keefektifan media *Pop-Up Book* dalam meningkatkan pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam.<sup>6</sup> Ketiga penelitian diatas cenderung pada pengembangan media konvensional yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diajarkan.

Penelitian Alvi Rohmawati Fadilla mengembangkan media video interaktif yang difokuskan pada upaya peningkatan pemahaman siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian Zainal mengembangkan media pembelajaran elektronik yang difokuskan untuk meningkatkan pemahaman siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan media elektronik dan video menggunakan Edmodo dapat meningkatkan pemahaman konsep pelajaran ekonomi dan peningkatan nilai rata-rata.<sup>7</sup> Peneliti Dewi Anjani dkk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *QR Code*, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa supaya siswa dapat

---

<sup>5</sup> Alfi Nur Jannah, "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Untuk," 2019.

<sup>6</sup> Elva Zuleni and Rahmiatul Jannah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam" 1, no. 1 (2022): 173–80.

<sup>7</sup> Zainal, "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Ekonomi," *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 08, no. 12 (2019): 219–32.

memahami materi.<sup>8</sup> Ketiga penelitian diatas cenderung pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, dari hasil penelitian menunjukkan penggunaan media berbasis digital lebih menarik perhatian siswa.

Beberapa penelitian telah dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book*. Penelitian Rahma Setiyaningrum menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-Up Book* menarik dan dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan.<sup>9</sup> Berdasarkan penelitian lailatus suroiha, dkk memperlihatkan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* sangat relevan digunakan dalam pembelajaran, hal ini terjadi karena pembelajaran dengan menggunakan *Pop-Up Book* bisa mendorong minat belajar siswa sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.<sup>10</sup> Penelitian Wafi Nur Azizah terkait pengembangan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* menunjukkan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang baru, lebih menarik dan berorientasi dengan teknologi menjadi lebih tinggi dari media pembelajaran penunjang sebelumnya.<sup>11</sup> Ketiga penelitian diatas cenderung pada pengembangan media *Pop-Up*

---

<sup>8</sup> Dewi Anjani, Desi Novianti, and Ali Sadikin Wear, "Pelatihan Pemanfaatan Quick Responde Code Technology Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *ABDINE: Jurnal Pengabmo Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 123–32, <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.222>.

<sup>9</sup> Setiyaningrum, "Media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi," *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, no. 2016 (2020): 217–19.

<sup>10</sup> Suroiha, L., Dewi, G. K., & Wibowo, S. (2022). Pengembangan media pop-up book terhadap keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 516-523.

<sup>11</sup> W Nur Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Pop Up Book Berbantuan Qr Code Pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas Vii Smp/Mts," *Skripsi*, 2022, 20.



*Book* yang difokuskan untuk menarik minat siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Beberapa penelitian diatas lebih cenderung pada pengembangan media berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga peneliti saat ini tertarik untuk mengembangkan media konvensional yang dipadukan dengan media digital berupa *QR Code*, terdapat pula game puzzle, media ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “*pentingnya memahami aturan*”. Fokus penelitian yang akan dilakukan adalah pada pengembangan media dan upaya peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* pada materi penting memahami aturan pelajaran Pancasila di kelas 2.

Pemahaman aturan penting untuk diajarkan pada siswa supaya siswa memiliki batasan. Dengan memahami aturan baik di sekolah maupun di lingkungan luar sekolah siswa akan memiliki sikap yang disiplin dan pribadi yang lebih baik. Sikap disiplin diantaranya berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku, taat aturan, dan dapat mengendalikan diri.<sup>12</sup> Untuk mempermudah siswa dalam memahami aturan peneliti mengembangkan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*, selain untuk mempermudah siswa dalam memahami aturan media ini juga dapat menarik minat belajar siswa.

---

<sup>12</sup> Fadillah Annisa, “Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Disiplin Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan* 10, no. 1 (2019): 69–74, [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(1\).3102](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3102).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti menekankan pembahasan pada:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*?
2. Bagaimana validitas dan kemenarikan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* terhadap pemahaman siswa materi pentingnya memahami aturan sebelum dan sesudah penggunaan media?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*.
2. Mengetahui validitas dan kemenarikan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* terhadap pemahaman siswa materi pentingnya memahami aturan sebelum dan sesudah penggunaan media

## **D. Manfaat Pengembangan**

1. Secara Teoritis
  - a. Diharapkan dapat memberikan ide dan pengetahuan baru sehingga dapat digunakan oleh peneliti yang akan datang dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas ilmu pada pelajaran Pancasila dengan penerapan produk yang telah di kembangkan yaitu media *Pop-Up Book* dengan berbantuan *QR code*.

## 2. Secara Praktis

a. Diharapkan media *Pop-Up Book QR code* ini dapat memberikan pengaruh positif dan dapat digunakan sebagai masukan dan untuk memperluas ilmu bagi guru dan sekolah.

b. Diharapkan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR code* ini dapat mempermudah siswa memahami materi.

c. Diharapkan dapat mengembangkan dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai media *Pop-Up Book* berbantuan *QR code* khususnya pada materi pentingnya memahami aturan mata pelajaran Pancasila.

## E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Hipotesis dalam penelitian pengembangan media ini adalah:

1. Tidak tersedia media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*, terutama pada kelas II dan mata pelajaran Pancasila.
2. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menggunakan media buku cetak dan media yang ada di sekitar kelas misalnya gambar burung garuda Pancasila untuk menjelaskan tentang lambang-lambang Pancasila. Sehingga media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* belum pernah diterapkan.

3. Penerapan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “pentingnya memahami aturan” di MI Ar-Ridlo Malang

Untuk mencegah penafsiran yang berbeda-beda dan mencegah masalah menjadi lebih luas, penelitian ini perlu adanya Batasan diantaranya yaitu penggunaan media *Pop-Up Book* dengan berbantuan *QR Code* hanya terbatas di kelas 2 pada materi “pentingnya memahami aturan” mata pelajaran Pancasila di MI Ar-Ridlo Malang. Dengan penambahan video dengan berbantuan *QR Code* diharapkan dapat menambah daya tarik media.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis video dengan berbantuan *QR Code* sesuai dengan materi, secara rinci maka spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media *Pop-Up Book* berisi materi tentang pentingnya memahami aturan mata pelajaran Pancasila pada kelas 2.
2. Media pembelajaran berbentuk 3 dimensi sehingga dapat bergerak atau muncul saat halaman dibuka.
3. Terdapat *QR Code* pada *Pop-Up Book* yang berisi video contoh aturan.
4. Bagian *Pop-Up Book* meliputi aspek materi, bahasa, gambar, dan evaluasi atau penilaian.
5. Di dalam *Pop-Up Book* terdapat *Quiz Puzzle* yang dapat di gunakan untuk refleksi di akhir pembelajaran pembelajaran.
6. Media *Pop-Up Book* digunakan dengan cara berkelompok.

## G. Orisinalitas Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* sudah diuji dan dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Maka dari itu penyusunan penelitian pengembangan ini muncul berdasarkan acuan pada penelitian terdahulu, di antaranya sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Wafi Nur Azizah mengembangkan Media Pembelajaran IPA *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code*. Penelitian sebelumnya fokus pada materi pencemaran air dan subjek menggunakan kelas VII MTs, media yang dihasilkan berupa buku *Pop-Up* berbantuan *QR Code*.<sup>13</sup> Penelitian yang akan dilakukan fokus pada materi pentingnya memahami aturan, subjek yang digunakan adalah kelas dua MI.

Penelitian yang dilakukan oleh Baiduri, Marhan Taufik & Lutfia Elfiani pada tahun membahas tentang pengembangan media *Pop-Up Book* yang berbasis audio untuk menambah kemenarikan media.<sup>14</sup> Penelitian memiliki perbedaan yaitu pada media pembelajaran yang dikembangkan berupa audio visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Izzah Salsabila dan Mimin Ninawati pada tahun 2022 penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis kontekstual. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* dan mengetahui validitas dan respon peserta didik terhadap media *Pop-Up*

---

<sup>13</sup> Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Pop Up Book Berbantuan Qr Code Pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas Vii Smp/Mts."

<sup>14</sup> Baiduri, Marhan Taufik, and Lufita Elfiani, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio Pada Materi Bangun Datar Segiempat Di Smp," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 248–61, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1951>.

*Book*.<sup>15</sup> Perbedaan penelitian ini pada tujuan penelitian fokus pada upaya peningkatan pemahaman siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Erica & Sukmawarti, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *Pop-Up Book* pada pembelajaran PKN. penelitian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Media *Pop-Up* yang dihasilkan berupa produk konvensional.<sup>16</sup> perbedaan penelitian ini adalah produk yang dihasilkan berupa produk konvensional yang dipadukan dengan media digital, penelitian fokus untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Shella Jesica Sitorus & Rossi Iskandar, penelitian ini mengembangkan media *Pop-Up Book* pada pelajaran Pancasila di kelas 2, terdapat *Quiz* roda putar dalam *Pop-Up Book* untuk mengevaluasi pembelajaran, media di kembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari.<sup>17</sup> penelitian ini memiliki banyak persamaan di antaranya subjek penelitian kelas 2, pengembangan media *Pop-Up Book*, terdapat game. Perbedaannya adalah pengembangan memadukan media konvensional dan digital, game yang menggunakan *puzzle*.

Penelitian yang dilakukan oleh Shella Nabila, Idul Adha & Riduan Febriandi, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up*

---

<sup>15</sup> Izzah Salsabila and Mimin Ninawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Paedagogy* 9, no. 4 (2022): 684, <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>.

<sup>16</sup> Erica, Sukmawarti, "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD," *Ability: Journal of Education and Social Analysis* 2, no. 4 (2021): 110–22, <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>.

<sup>17</sup> Shella Jesica Sitorus and Rossi ahmad sahal, "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas II Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 (2022): 967–82, <http://jurnaledukasia.org>.

*Book* berbasis kearifan lokal, pengembangan media ini bertujuan untuk membantu guru meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dengan memasukkan konsep kearifan lokal dalam media pembelajaran *Pop-Up Book*. Perbedaan nya adalah pada konsep kearifan lokal.<sup>18</sup>

Penelitian Elva Zuleni, penelitian ini mengembangkan media konvensional berupa *Pop-Up Book* untuk meningkatkan pemahaman konsep. Perbedaan adalah media *Pop-Up Book* yang akan dikembangkan oleh peneliti memadukan unsur konvensional dan digital berupa *QR Code*.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> S. Nabila, I. Adha, and R. Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3928–39, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>.

<sup>19</sup> Zuleni and Jannah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam."

Table 1.1 Orisinalitas Pengembang

No.	Identitas Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Fokus Pengembangan
1.	Wafi Nur Azizah, 2022 <i>“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Pop-Up Book Berbantuan QR Code Pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas VII SMP/MTS”</i>	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan berbantuan QR Code	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus materi yang digunakan adalah IPA</li> <li>• Subjek penelitian ini adalah siswa SMP kelas VII</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media Pop-Up Book berbantuan QR Code</li> <li>• Penelitian mengambil materi Materi pentingnya memahami aturan, pelajaran Pancasila</li> <li>• Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2</li> <li>• Pengembangan media untuk meningkatkan pemahaman siswa</li> </ul>
2.	Baiduri, Marhan Taufik & Lutfia Elfiani, 2019 <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio pada Materi Bangun Datar Segiempat di SMP”</i>	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Pop-Up Book berbasis digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan fokus pada pengembangan berbasis audio</li> <li>• Materi yang digunakan adalah Matematika</li> <li>• Subjek penelitian ini adalah siswa SMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembang fokus pada pengembangan video / media audio visual.</li> <li>• Materi yang digunakan adalah pelajaran Pancasila</li> <li>• Subjek penelitian siswa MI kelas 2</li> </ul>



No.	Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Fokus Penelitian
3.	Izzah Salsabila dan Mimin Ninawati, 2022 <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar”</i>	Mengembangkan media pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan ini menggunakan model 4D</li> <li>• Materi pembelajaran yang digunakan fokus pada materi Pentingnya Memahami Aturan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengembangan menggunakan model ADDIE</li> <li>• Pengembangan yang akan dilakukan fokus pada materi pentingnya memahami aturan pada mata pelajaran Pancasila.</li> </ul>
4.	. Erica & Sukmawati, 2021 <i>“Pengembangan Media Pop-Up Book pada pembelajaran PKN di SD”</i>	Peneliti terdahulu dan peneliti saat ini mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembang terdahulu menggunakan model 4D,</li> <li>• Peneliti terdahulu bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang di kembangkan.</li> </ul>	Pengembangan yang akan dilakukan berfokus untuk meningkatkan pemahaman siswa.
5.	Shella Jesica Sitorus & Rossi Iskandar, 2022 <i>“Pengembangan Media Pop-Up Book pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas II di sekolah Dasar “</i>	Pada pengembangan media terdapat game yang dapat digunakan untuk bahan refleksi pembelajaran, objek penelitian di Digunakan adalah Pendidikan pancasila	pengembang terdahulu menggunakan game roda berputar sebagai bahan refleksi, pengembangan yang akan dilakukan menggunakan game puzzle sebagai refleksi	Pengembangan yang akan dilakukan berfokus pada pembuatan game <i>puzzle</i> yang akan digunakan sebagai refleksi dan meningkatkan keaktifan siswa

No.	Identitas Penelitian	Persamaan	perbedaan	Fokus Pengembang
6.	shellaa Nabila, Idul Adha & Riduan Febriandi, 2021 " <i>Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar</i> "	Media <i>Pop-Up Book</i> yang dihasilkan berupa produk konvensional	Pengembangan yang akan dilakukan berbentuk konvensional akan tetapi memasukkan unsur teknologi di dalamnya.	Selain berfokus pada media <i>Pop-Up Book</i> secara konvensional peneliti juga mengikuti perkembangan IPTEK dengan memasukkan kode untuk mengakses Video terkait materi. <i>QR</i>
8.	Elva Zuleni, Silvia & Rahmiatul Jannah, 2022, " <i>Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam</i> "	Pengembangan media <i>Pop-Up Book</i>	Pengembangan media konvensional tanpa memadukan media digital	Media yang dikembangkan memadukan antara konvensional dan digital

## H. Definisi Istilah

### 1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat dan sejenisnya, yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran, agar menumbuhkan minat dan perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

### 2. Media *Pop-Up Book*

*Pop-Up* adalah suatu buku yang memiliki bagian yang bisa digerakkan dan mempunyai unsur 3 dimensi sehingga dapat memberikan visualisasi yang menarik.<sup>20</sup> Dengan unsur 3 dimensi *Pop-Up Book* dapat memberikan efek menarik, karena pada setiap halaman yang dibuka akan memunculkan sebuah gambar dan materi yang timbul, materi yang ada di dalam *Pop-Up Book* dapat disesuaikan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.<sup>21</sup>

### 3. *QR Code*

*QR Code* merupakan jenis barcode yang membawa banyak sekali karakter data. Data tersebut dikodekan dengan menggunakan program khusus yang nantinya berupa kotak-kotak putih hitam. Kode tersebut dapat mengirimkan tautan dari berbagai sumber seperti internet, teks, gambar, video, audio dan lain sebagainya.<sup>22</sup> *QR Code*

---

<sup>20</sup> Afib Rulyansah, Ludfi Arya Wardana, and Ika Uswatun Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Materi Lingkungan Sekitar Kelas III SDI Darul Hidayah)," *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2019): 53–59.

<sup>21</sup> Setiyaningrum, "Media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi."

<sup>22</sup> Rohani, "Media Pembelajaran," *Media Pembelajaran* (2020).

pada *Pop-Up Book* yang akan dikembangkan oleh peneliti nantinya akan berisi video sesuai dengan materi.

#### 4. Pemahaman

Pemahaman merupakan suatu proses memahami melalui pendapat dan pikiran akan sesuatu. Siswa dapat dikatakan paham suatu materi jika dapat menguraikan dan menjelaskan secara rinci tentang hal yang telah dipelajari menggunakan bahasanya sendiri.

### I. Sistematika Penulisan

Berdasarkan referensi dari penelitian sebelumnya serta pedoman penulisan skripsi di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, penulisan penelitian ini terbagi menjadi 6 bab, adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut;

**BAB I Pendahuluan**, pada bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembang, spesifikasi produk, orisinalitas pengembang, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

**BAB II Kajian Pustaka**, pada bab ini dijelaskan mengenai landasan teori. Landasan tentang pengertian media pembelajaran *Pop-Up Book* yang berbasis video dengan berbantuan *QR Code*.

**BAB III Metode penelitian**, pada bab ini menjelaskan mengenai jenis-jenis penelitian, prosedur pengembangan dan penilaian produk (Jenis Penelitian, Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba Produk, Jenis Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data ).

**BAB IV Hasil penelitian dan Pengembangan,** pada bab ini dijelaskan mengenai paparan data penelitian dan pengembang yang meliputi penyajian data uji coba produk yang telah di kembangkan, serta paparan revisi produk yang telah di uji.

**BAB V Pembahasan,** pada bab ini dijelaskan mengenai analisis hasil pengembangan media pembelajaran, keefektifan dan kelayakan penggunaan media pembelajaran yang telah di kembangkan.

**BAB VI Penutup,** pada bab ini mencakup tentang kesimpulan dan saran dari peneliti.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan perantara atau pengantar pesan oleh pengirim untuk penerima. Kata “media” berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”.<sup>23</sup> Menurut *Association of Education Communication Technology (AECT)* dalam penelitian Rohani menyatakan bahwa media semua jenis dan saluran yang digunakan untuk proses transfer informasi. Menurut Heinich dalam penelitian Rohani menyatakan bahwa media adalah alat untuk berkomunikasi. Heric mencontohkan berbagai jenis media, termasuk film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer dan guru.<sup>24</sup> Menurut Schramm dalam penelitian Rohani menyatakan bahwa media merupakan alat pembawa pesan yang bisa digunakan untuk kepentingan pembelajaran, sarana untuk menyampaikan materi dan isi pembelajaran berbentuk fisik seperti buku, video, film, slide dan lain sebagainya.<sup>25</sup> Menurut Muhammad Hasan media pembelajaran adalah semua yang berfungsi sebagai penghubung antara guru (pemberi informasi) dan siswa (penerima informasi) yang

---

<sup>23</sup> Ahmad Sahal, “Manajemen Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Budaya Religius Di Madrasah Aliyah Wahid Hasyim Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021,” *Tesis*, 2021.

<sup>24</sup> Rohani, “Media Pembelajaran.”

<sup>25</sup> Rohani.

bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa serta dapat mengikuti pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.<sup>26</sup>

Berdasarkan beberapa yang sudah jabarkan di atas bisa disimpulkan bahwa media merupakan alat dan sejenisnya, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam dunia Pendidikan pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, media digunakan agar pesan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. Media pembelajaran alat yang dapat dilihat secara fisik baik itu dalam bentuk digital maupun konvensional. Seiring perkembangan zaman macam-macam media pembelajaran semakin beragam termasuk media visual, media audio, dan media audio-visual.<sup>27</sup>

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Memperkaya dan memperjelas materi yang diberikan.
- 3) Penyajian materi bisa lebih bervariasi.
- 4) Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan semangat dan mencegah siswa merasa bosan pada saat pembelajaran.
- 5) Membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa.

---

<sup>26</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

<sup>27</sup> Fina Nabilah Layaliya, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati Setyaningsih, "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka)," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6, no. 2 (2021): 81–84, <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>.

6) Menarik minat siswa agar aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran.<sup>28</sup>

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar dalam penelitian Muhammad Yani pengembangan media dikelompokkan menjadi 4 berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:<sup>29</sup>

#### 1) Media Visual

Media visual adalah media yang menggunakan indra penglihatan, seperti media cetak grafis, verbal dan visual non cetak.

#### 2) Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan media yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, informasi yang disalurkan dapat berbentuk verbal dan non-verbal dalam bentuk visual maupun audio, seperti film, drama, video, dll.

#### 3) Multimedia

Multimedia merupakan media yang mencakup banyak indra, seperti semua yang memberikan pengalaman langsung, bias melewati komputer dan internet.

---

<sup>28</sup> Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, and Seli Triana Putri, "Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2019): 230–35.

<sup>29</sup> Muhammad Yaumi, "Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–99.



#### 4) Media Audio

Media audio merupakan media yang melibatkan indera pendengaran. Pesan yang diterima berupa verbal, yaitu berupa kata-kata dan pesan non-verbal yaitu music, vokalisasi, bunyi-bunyian, dll. Media audio seperti radio dan media rekam.

Media *Pop-Up Book* yang dikembangkan termasuk dalam media audio-visual. Media dalam bentuk buku yang dicetak dengan memadukan *QR Code* yang dapat menampilkan video pembelajaran.

## 2. *Pop-Up Book*

### a. Pengertian Media *Pop-Up Book*

*Pop-Up* adalah suatu buku yang memiliki bagian yang bisa bergerak dan memiliki unsur 3 dimensi sehingga dapat memberikan visualisasi yang menarik.<sup>30</sup> Unsur 3 dimensi pada *Pop-Up Book* dapat memberikan efek menarik, karena pada setiap halaman yang dibuka akan memunculkan sebuah gambar dan materi yang timbul, materi yang ada di dalam *Pop-Up Book* dapat disesuaikan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.<sup>31</sup>

Menurut Dzuanda dalam Aisyah Raudhatul Jannah, dkk. *Pop-Up Book* adalah buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan memiliki bagian yang dapat bergerak ketika dibuka sehingga memberikan visualisasi yang menarik. Menurut Muktiono *Pop-Up*

---

<sup>30</sup> Rulyansah, Wardana, and Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Materi Lingkungan Sekitar Kelas III SDI Darul Hidayah.)"

<sup>31</sup> Setyaningrum, "Media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi." *Jurnal Seminar Nasional Pascasarjana 2020*. (2020)

*Book* merupakan buku yang dapat bergerak, memiliki efek kejutan dan tampilan gambarnya beda dengan buku lainnya selain itu juga *Pop-Up Book* dapat ditegakkan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up Book* merupakan media yang dirancang 3 dimensi dengan variasi gambar dan bentuk yang menarik dan unik.<sup>32</sup>

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop-Up Book*

Kelebihan media *Pop-Up Book* adalah bentuknya yang menarik sehingga dapat menarik minat belajar siswa, memberikan visualisasi cerita dengan menarik sehingga siswa tidak mudah bosan, mudah dibawa, dan dapat meningkatkan imajinasi siswa.<sup>33</sup>

Kekurangan media *Pop-Up Book* pembuatan media yang lumayan rumit sehingga dapat memakan waktu yang banyak, dibutuhkan ketelitian, memerlukan biaya yang relatif mahal.

### 3. QR Code

a. Pengertian *QR Code*

*QR Code* Merupakan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Rouillard dalam Excel, dkk *QR Code* dikembangkan sebagai kode yang memungkinkan penerjemah item dengan kecepatan tinggi. *QR Code* dapat di akses dengan cepat, mengakses data dapat dengan cepat dan mudah menggunakan

---

<sup>32</sup> A R Jannah, L Hamid, and ..., "Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuanmembaca Pada Anak Usia Dini," ... *Wutsqo Jurnal Ilmu* ... 1, no. 2 (2020): 1–17, <https://ejournal.stit-alhidayah.ac.id/index.php/jurnalalurwatulwutsqo/article/view/10>.

<sup>33</sup> Ni Putu Wika Yunanda Pradiani, Muhammad Turmuzi, and Asri Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1456–69, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>.

smartphone. Perangkat yang digunakan untuk membaca *QR Code* disebut dengan *QR Code Scanner*.<sup>34</sup>

b. Kelebihan dan Kekurangan *QR Code*

Kelebihan media *QR Code* adalah dalam penerapannya yang hanya menggunakan smartphone dan bisa menjadikan peserta didik ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, media sangat cocok dengan karakteristik anak sekarang yang suka bermain smartphone, dengan adanya pemanfaatan media ini dapat menjadikan kegiatan yang lebih bermanfaat sekaligus menyenangkan.

Kekurangan penggunaan *QR Code* sebagai media pembelajaran karena terdapat beberapa smartphone belum melengkapi perangkatnya dengan apk *QR Code Scanner* sehingga siswa harus menginstal terlebih dahulu, media ini tidak cocok digunakan untuk daerah pelosok yang belum mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.<sup>35</sup>

#### 4. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Menurut Nana Sudjana dalam penelitian Alfi Nur Jannah pemahaman bisa didefinisikan sebagai suatu kemampuan dalam memahami proses. Terjadinya proses pemahaman dikarenakan terdapat kemampuan menjabarkan informasi atau materi. Belajar

---

<sup>34</sup> Excel Juni Vawanda and Melva Zainil, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD," *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023): 124, <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>.

<sup>35</sup> Vawanda and Zainil. Hlm. 126

agar dapat mencapai pemahaman dalam belajar merupakan sebuah tuntutan, karena siswa yang memahami materi akan lebih sukses dibandingkan belajar dengan hafalan.<sup>36</sup>

Pemahaman dapat juga diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Dalam belajar siswa harus mengerti makna dan filosofinya, implikasi, maksud dan implementasinya sehingga dapat memahami makna suatu materi yang merupakan tujuan akhir dari belajar.<sup>37</sup>

#### b. Indikator Pencapaian Pemahaman

Menurut Ander dalam penelitian Alvi indikator pencapaian pemahaman terdiri dari:<sup>38</sup>

- 1) Interpretasi, kemampuan mengutarakan pendapat atau pandangan tentang sesuatu yang sudah dipelajari.
- 2) Memberi contoh, kemampuan memberikan contoh dari hal yang telah dipelajari.
- 3) Mengklasifikasi, kemampuan mengkategorikan suatu hal yang telah dipelajari.
- 4) Merangkum, kemampuan menggeneralisasikan poin-poin informasi yang telah dipelajari.
- 5) Menduga, kemampuan menggambarkan kesimpulan secara logis logis dari informasi yang sudah didapat.

---

<sup>36</sup> Jannah, "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Untuk."

<sup>37</sup> Jannah. Hlm. 36

<sup>38</sup> Fadilla, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Astar Kediri."

- 6) Membandingkan, kemampuan mencari hubungan antara informasi yang telah didapat.
- 7) Menjelaskan, kemampuan dalam menjelaskan sebab akibat dari konsep yang telah di dapat.

## B. Perspektif Dalam Islam

Pengembangan media *Pop-Up Book* digunakan sebagai alat atau panduan dalam pembelajaran guna mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran. Hal ini juga disebutkan dalam *Al-Qur'an* tentang penggunaan alat untuk menjelaskan sesuatu, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya : “ (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (*Al-Qur'an*) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. ” (al- Qur'an Nahl [16] : 44)<sup>39</sup>

Adapun tafsir tahlili dari ayat diatas, yaitu: Sesudah itu Allah swt menjelaskan bahwa para rasul itu diutus dengan membawa bukti-bukti nyata tentang kebenaran mereka yang dimaksud dengan bukti-bukti yang nyata dalam ayat ini ialah mukjizat-mukjizat yang membuktikan kebenaran kerasulan mereka. Sedangkan yang dimaksud dengan az-zubur ialah kitab yang mengandung tuntunan hidup dan tata hukum yang diberikan oleh Allah kepada manusia.

---

<sup>39</sup> “Qur'an Kemenag,” 2022, <https://quran.kemenag.go.id/>. (diakses pada 27 November 2023, pukul 16.10)

Ayat ini juga menerangkan bahwa Allah menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad saw supaya beliau menjelaskan kepada manusia mengenai ajaran, perintah, larangan, dan aturan hidup yang harus mereka perhatikan dan amalkan. Al-Qur'an juga mengandung kisah umat-umat terdahulu agar dijadikan suri teladan dalam menempuh kehidupan di dunia. Nabi Muhammad juga diperintahkan untuk menjelaskan hukum-hukum yang terkandung dalam Al-Qur'an dan merinci ayat-ayat yang bersifat global mengkhususkan yang bersifat umum, membatasi yang mutlak dan lain-lain agar mudah dicerna dan sesuai dengan kemampuan berpikir mereka.

Di akhir ayat, Allah swt menegaskan agar mereka memikirkan kandungan isi Al-Qur'an dengan pemikiran yang jernih untuk memperoleh kesejahteraan hidup di dunia dan kebahagiaan di akhirat, terlepas dari berbagai macam azab dan bencana seperti yang menimpa umat-umat sebelumnya.<sup>40</sup>

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Al-Qur'an diturunkan kepada Nabi Muhammad sebagai alat panduan untuk menjelaskan kepada manusia mengenai ajaran, perintah, larangan, dan aturan hidup yang harus mereka perhatikan dan amalkan. Penggunaan alat sebagai panduan dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran, dalam pemilihan media pembelajaran seorang guru harus menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa sesuai dengan perkembangan zaman. Seiring perkembangan zaman

---

<sup>40</sup> "Qur'an Kemenag," 2022. (diakses pada 30 Juni 2024, pukul 19.39)

maka perlu adanya integrasi media dengan teknologi. Hal ini didukung oleh hadits H.R. Bukhari dalam penelitian (Sahal, 2021), yaitu:

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فَإِنَّهُمْ سَيَعِيشُونَ فِي زَمَانِهِمْ غَيْرَ زَمَانِكُمْ فَإِنَّهُمْ خُلِقُوا لِزَمَانِهِمْ وَنَحْنُ خُلِقْنَا لِزَمَانِنَا

Artinya: “*Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian*” (H.R. Bukhari)<sup>41</sup>

Dalam hadis tersebut, jelas bahwa dunia selalu berubah seiring dengan kemajuan zaman. Artinya, ilmu bersifat dinamis dan tidak tetap, yang dapat menyesuaikan kondisi, oleh karena itu baik guru maupun orangtua harus terus mengembangkan pengetahuannya dan mengajarkan anak-anak sesuai dengan masanya.

### C. Kerangka Berpikir

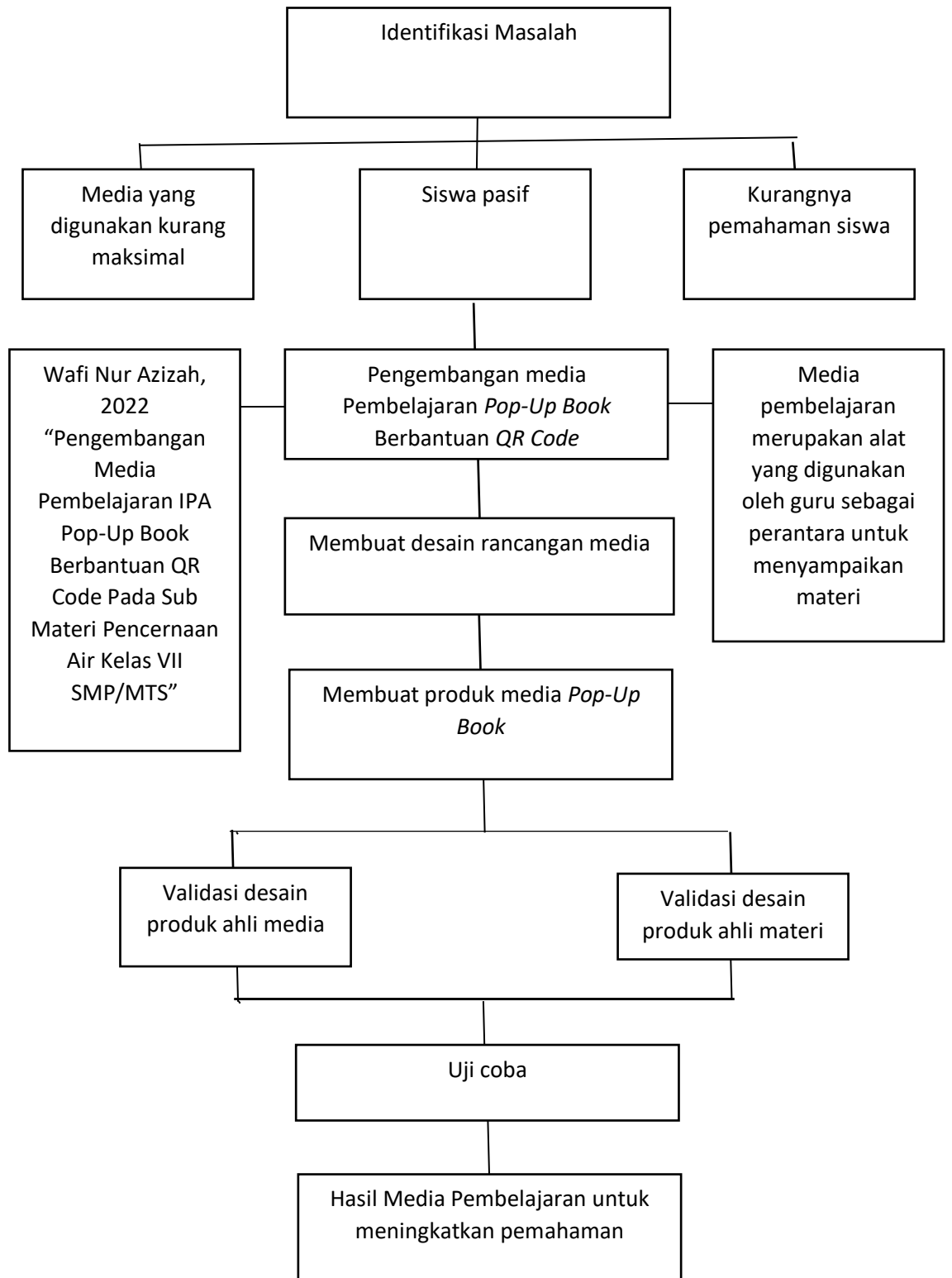
Berdasarkan uraian teori diatas, pengembangan media ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pentingnya memahami aturan pelajaran Pancasila. Media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* merupakan media yang mengintegrasikan antara teks, gambar, dan video yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berikut kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*.

---

<sup>41</sup> Sahal, “Manajemen Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Budaya Religius Di Madrasah Aliyah Wahid Hasyim Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021.”

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan atau biasa disebut penelitian *Research & Development (R&D)* metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk.<sup>42</sup> Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa *Pop-Up Book* sehingga metode penelitian *Research & Development* sangat relevan digunakan pada penelitian ini.

#### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda yaitu model pengembangan ADDIE. Terdapat 5 tahapan pengembangan model ADDIE, yaitu:<sup>43</sup>

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan tahapan pengumpulan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan suatu produk, meliputi kajian kebutuhan, tinjauan pustaka, dan kajian skala kecil dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang digunakan untuk analisis kebutuhan dalam mengidentifikasi permasalahan dan melakukan

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022).

<sup>43</sup> Hamzah et al., "Effectiveness of Blended Learning Model Based on Problem-Based Learning in Islamic Studies Course," *International Journal of Instruction* 15, no. 2 (2022): 775–92, <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15242a>.

analisis terhadap pengembangan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*.

## 2. *Design* (Desain)

Desain adalah proses perancangan pengembangan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah merancang media.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah tahap pengerjaan rancangan yang telah disusun, kemudian juga dilakukan uji validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran.

## 4. *Implementation* (Implementasi)

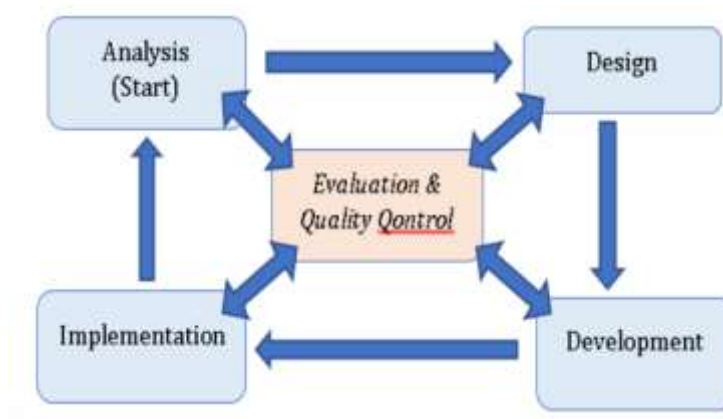
Implementasi merupakan tahapan yang dilakukan setelah melakukan pengujian produk oleh ahli. Implementasi dilakukan untuk menguji di lapangan dan merevisi permasalahan yang terjadi sehingga produk yang dikembangkan cocok dengan tujuan penelitian.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap penilaian hasil pengembangan produk. Evaluasi dapat dilakukan setelah produk media diuji oleh ahli dan uji coba kepada siswa. Proses evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan pengembangan produk telah tercapai sehingga produk layak digunakan.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini relevan dengan produk yang akan dikembangkan yaitu media *Pop-Up Book* yang berisi materi pentingnya memahami aturan. Model ini relevan

karena memiliki tahapan pengujian yang ideal digunakan untuk pengembangan produk dan dilakukan evaluasi pada setiap tahapannya, sehingga dapat menghasilkan produk yang valid.



**Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE**

### C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah tahapan dalam proses pengembangan suatu media pembelajaran. Pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahapan prosedur pengembangan diantaranya:<sup>44</sup>

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan analisis yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi terkait pemahaman siswa dengan melakukan wawancara. Peneliti melakukan observasi dan wawancara pra penelitian dengan wali kelas kelas dua dan guru mata pelajaran Pancasila kelas II MI Ar-Ridlo Malang. Hasil observasi dan wawancaranya yaitu selama kegiatan pembelajaran Pancasila guru memanfaatkan buku paket Pancasila dan LKPD.

<sup>44</sup> Eny Winaryati, *Cercular Model of RD & D* (jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021).

## 2. *Design* (Desain)

Kegiatannya dimulai dari mengambil semua informasi dari tahap analisis kemudian memulai proses merancang produk *Pop-Up Book* menggunakan materi pentingnya memahamai aturan pelajaran Pancasila, membuat rancangan kegiatan, terakhir *storyboard* dirancang dengan menggunakan aplikasi canva, perancangan desain *Pop-Up Book* melibatkan designer *Pop-Up Book*.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini peneliti telah menyelesaikan desain buku *Pop-Up*, selanjutnya proses pengerjaan buku dengan menyiapkan sumber daya yang dibutuhkan yaitu video dan materi pentingnya memahami aturan, selanjutnya pembuatan *Pop-Up Book* dikerjakan oleh ahli pembuatan *Pop-Up Book*. Selanjutnya dilakukan uji validitas kepada para ahli sampai media dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

## 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini dilakukan untuk menguji media *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* yang telah dikembangkan untuk siswa kelas II MI Ar-Ridlo Malang. Tahap ini dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pembelajaran akan dilakukan dilakukan secara berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 anak yang akan mendapatkan 1 buku *Pop-Up* untuk digunakan selama proses pembelajaran. Peneliti melakukan tahapan ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan media yang dikembangkan.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan langkah terakhir dari pengembangan *Pop-Up Book*, tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pencapaian keberhasilan produk yang sudah di kembangkan sesuai dengan kriteria dan layak untuk digunakan, serta memiliki kualitas produk yang baik.

### **D. Uji Produk**

#### 1. Desain Uji Coba

Uji coba akan dilakukan kepada seluruh siswa kelas II Mi Ar-Ridlo yang berjumlah 13 siswa. Sebelum proses pembelajaran peneliti membagikan soal pre-test untuk dikerjakan siswa. Setelah itu siswa menggunakan media *Pop-Up Book* selama proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan masing-masing anggota kelompok belajar berisi 4-5 siswa yang akan mendapatkan 1 buku *Pop-Up* berbantuan *QR Code*. Setelah selesai pembelajaran menggunakan *QR Code* peneliti memberikan soal Post-test. Soal pre-test dan post-test digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah media *Pop-Up Book* diterapkan

#### 2. Subjek Uji Coba

Pengguna produk adalah subjek uji coba yang akan dikembangkan untuk kelas II MI Ar-Ridlo Malang. Uji coba melibatkan seluruh siswa yang berjumlah 13 serta guru mata pelajaran Pancasila di kelas tersebut.

## E. Jenis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Berikut data penelitian pengembangan media *Pop-Up Book*:

### 1. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif meliputi angket validasi media para ahli dan hasil evaluasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Pop-Up Book* ketika proses pembelajaran.

### 2. Data Kualitatif

Data kuantitatif meliputi hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pancasila kelas II MI Ar-Ridlo Malang, serta respon, saran dan kritikan dari para ahli yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan uji coba pada siswa.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat beberapa instrumen atau alat dalam mengumpulkan data yang akan digunakan untuk penelitian *R&D*, diantaranya:

### 1. Angket

Angket merupakan bentuk lembaran berisikan pertanyaan untuk mendapatkan beberapa informasi. Angket dalam penelitian ini meliputi angket validasi dari para ahli. Angket mempunyai beberapa komponen diantaranya adalah petunjuk cara mengisi angket, identitas responden, dan daftar pertanyaan.<sup>45</sup> Angket validasi media berisikan pertanyaan tentang media *Pop-Up Book* dengan jumlah 20 butir. Angket validasi

---

<sup>45</sup> Annita Sari et al., *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Jayapura: CV. Angkasa Pelangi, 2023).

materi berisi pertanyaan tentang kesesuaian materi yang digunakan dengan jumlah pertanyaan 20 butir.

## 2. Tes Pemahaman

Tes pemahaman merupakan Teknik yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tes ini berisi pertanyaan yang sifatnya kognitif berupa tugas yang nantinya harus dikerjakan oleh subjek. Teknik pengukuran berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* merupakan kegiatan tes yang dilakukan di awal pembelajaran dan *post-test* merupakan kegiatan tes yang dilakukan di akhir pembelajaran. Hasil perbandingan dari kedua tes tersebut peneliti dapat mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan.<sup>46</sup>

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu Teknik tes dan non tes. Teknik pengumpulan data tes menggunakan *pre-test* dan *post-test*, sedangkan Teknik pengumpulan data *non-tes* menggunakan observasi, wawancara dan angket. Berikut penjelasannya:

### 1. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan mengajukan pertanyaan kepada kelompok atau individu melalui pertemuan tatap muka.<sup>47</sup> Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Selain itu wawancara juga digunakan untuk

---

<sup>46</sup> Elis Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2014).

<sup>47</sup> Eri Barlian, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kualitatif* (Padang: Suka Bina Pres, 2016).

mengetahui media pembelajaran apa saja yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Adapun aspek yang diteliti diantaranya:

- a. Media pembelajaran, indikator yang digunakan yaitu jenis media yang digunakan saat proses pembelajaran.
- b. Perilaku siswa, indikator yang digunakan yaitu perilaku siswa selama proses pembelajaran dan diluar pembelajaran, kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung.
- c. Kendala dalam pembelajaran, indikator yang digunakan yaitu kesulitan siswa terhadap suatu materi pembelajaran.

## 2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengawasi aktivitas yang sedang dilakukan oleh subjek untuk mengumpulkan data. Terdapat dua jenis observasi jika dilihat dari pelaksanaannya yaitu *participant observation* dan *non participant*.<sup>48</sup> Peneliti memilih observasi *participant* untuk mengawasi jalannya penelitian pada saat proses pembelajaran menggunakan *Pop-Up Book*. Adapun aspek yang diteliti selama proses pembelajaran berlangsung yaitu sikap siswa selama pembelajaran, keaktifan siswa dan media yang digunakan oleh guru.

## 3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berbentuk lembaran berisikan pertanyaan untuk mendapatkan beberapa informasi. Angket mempunyai beberapa komponen diantaranya adalah petunjuk cara mengisi angket, identitas responden, dan daftar

---

<sup>48</sup> Barlian.



pertanyaan.<sup>49</sup> Angket yang digunakan yaitu angket validasi materi dan angket validasi media pembelajaran, Adapun aspek yang dinilai yaitu:

a. Angket validasi materi

1) Pendahuluan

Indikator di dalamnya yaitu tujuan pembelajaran, identitas pengembang produk, capaian pembelajaran.

2) Isi materi

Indikator di dalamnya yaitu kesesuaian materi, keruntutan, Bahasa, kesesuaian komponen media.

3) Penutup

Indikator di dalamnya yaitu rujukan yang digunakan.

b. Angket validasi media

1) Identitas produk

Indikator di dalamnya yaitu identitas pengembang, identitas lembaga asal pengembang, petunjuk penggunaan, dan judul.

2) Tampilan

Indikator di dalamnya yaitu jenis font, ukuran font, kombinasi warna, pengaturan tata letak dan variasi gambar, relevansi gambar, penomoran, dan desain sampul.

3) Spesifikasi produk

Indikator di dalamnya yaitu jenis kertas, ukuran kertas, ketebalan produk, unsur mobilitas produk, tingkat ketahanan,

---

<sup>49</sup> Maya Sari, Elviana, and Muslima, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Catur" 1, no. 2 (2023): 46–61.

gambar dapat muncul saat buku dibuka, kesesuaian video, kemenarikan Puzzle.

## H. Analisis Data

### 1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilihat dari lembar kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran. Hasil skor yang didapat kemudian dideskripsikan secara kualitatif

### 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

#### a. Analisis Validitas

Data validasi diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada para ahli. kegiatan ini dilakukan untuk menganalisis materi dan media yang diuji coba apakah sudah memenuhi kriteria valid dan layak. Skor yang diberikan para ahli diolah menggunakan rumus *skala likert* sebagai berikut:<sup>50</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

keterangan:

P : persentase kevalidan

$\sum x$  : Jumlah total skor

$\sum xi$  : jumlah skor maksimal

100 % : konstant

---

<sup>50</sup> Nurul Isma Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas v MI Raden Fatah Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.

Selanjutnya skor yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan.

**Tabel 3.1 Kriteria Validasi dan Kelayakan**

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
80 % < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
60 % < skor ≤ 80%	Valid	Layak
40 % < skor ≤ 60%	Tidak Valid	Tidak Layak
0% < skor ≤ 40%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak

b. Analisis Data Pemahaman Siswa

Dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-posttest Design*. Desain ini melibatkan semua siswa di kelas II untuk mendapatkan data perbedaan pemahaman yang didapatkan sebelum dan sesudah menggunakan Pop-Up Book perbandingan hasil tes pemahaman dihitung dengan menggunakan rumus Normalized-gain. N-Gain adalah nilai *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan. Berikut rumus N-Gain:<sup>51</sup>

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$



---


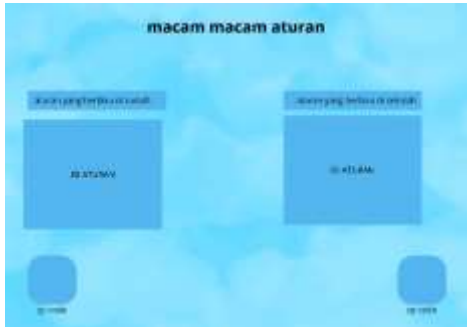

<sup>51</sup> Sari, Elviana, and Muslima, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Catur."1, no.2 (2023): 46-61

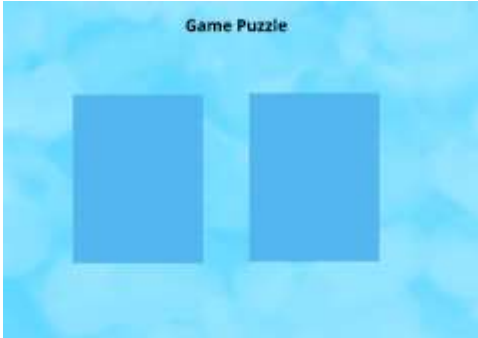

Tabel 3.2 Interpretasi Nilai Gain

Nilai N Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

### I. Storyboard

No	Bagian Buku	Isi / tampilan
1.	Sampul	
2.	Petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	

<p>3.</p>	<p>Isi materi</p> <p>Makna aturan, aturan di rumah dan aturan di sekolah</p>	 <p><b>makna aturan</b></p> <p>Aturan adalah perintah yang harus dipatuhi dan ditaati oleh orang-orang yang berada di lingkungan tertentu.</p> <p><b>aturan di rumah</b></p> <p>Aturan di rumah adalah perintah yang harus dipatuhi dan ditaati oleh anggota keluarga.</p> <p><b>aturan di sekolah</b></p> <p>Aturan di sekolah adalah perintah yang harus dipatuhi dan ditaati oleh siswa dan guru.</p>
<p>4.</p>	<p>Macam-macam aturan</p>	 <p><b>macam macam aturan</b></p> <p><b>aturan yang berlaku di sekolah</b></p> <p><b>di ATURAN</b></p> <p><b>di LILIAN</b></p>
<p>5.</p>	<p>Contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan</p>	 <p><b>contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan</b></p> <p><b>tidak mematuhi dan tidak mematuhi aturan di rumah</b></p> <p><b>tidak mematuhi dan tidak mematuhi aturan di sekolah</b></p>

6.	Refleksi Pembelajaran	
7.	Profil pengembang dan daftar pustaka	

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Proses Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* materi pentingnya memahami aturan mata pelajaran Pancasila kelas II yang valid berdasarkan nilai dari para ahli validator dan hasil uji coba kepada siswa kelas II di MI Ar-Ridlo Malang.

Peneliti telah melakukan pra observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa. Observasi dilakukan pada saat guru dan siswa melakukan proses belajar mengajar didalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan guru mata pelajaran Pancasila kelas II di MI Ar-Ridlo Malang. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan penggunaan media selama proses pembelajaran.

Hasil observasi pra penelitian diketahui bahwa proses pembelajaran mata pelajaran pancasila yang berlangsung hanya memanfaatkan buku paket yang disediakan sekolah. Selain itu terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi sehingga pemahaman siswa terhadap materi kurang. Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pancasila menyatakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan adalah buku paket, selain guru pengampu mata pelajaran Pancasila mengatakan bahwa siswa kurang memahami materi pentingnya memahami aturan.



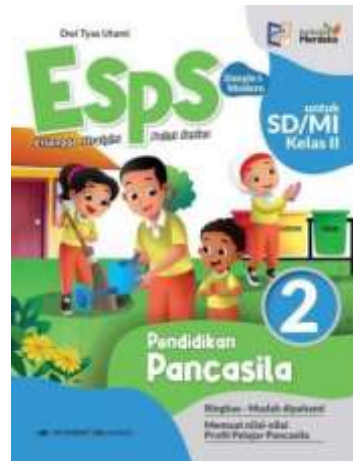
**Gambar 4.1 Observasi pembelajaran di kelas**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka prosedur penelitian dan pengembangannya sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Kegiatan tahap analisis mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi dan wawancara pra penelitian kepada guru kelas dan guru pengampu mata pelajaran Pancasila di kelas II MI Ar-Ridlo Malang. Hasil wawancara guru pengampu mata pelajaran Pancasila menyatakan bahwa pembelajaran Pancasila materi pentingnya memahami aturan di kelas II mengalami kendala, yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam memahami aturan. Penyebab dari kendala tersebut karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan, dalam pembelajaran mata pelajaran Pancasila menggunakan buku ESPS Pendidikan Pancasila. Setelah mengetahui masalah dan kebutuhan siswa, selanjutnya peneliti merancang pengembangan produk sebagai solusi dari permasalahan.








**Gambar 4.2 Buku Pendidikan Pancasila**




Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* sebagai media pembelajaran materi pentingnya memahami aturan untuk kelas II di MI Ar-Ridlo yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.


b. *Desain (Design)*

Tahap desain diawali dengan menentukan materi yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam pengembangan ini materi yang digunakan adalah materi pentingnya memahami aturan, langkah selanjutnya pembuatan *storyboard* dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk membuat desain secara online. Peneliti menyiapkan video yang berkaitan dengan materi kemudian mengkonversi menjadi kode *QR* dan menyiapkan refleksi pembelajaran berupa permainan *Puzzle*. Berikut *storyboard* yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 4.1 Rancangan *Storyboard*


No	Bagian Buku	Isi / tampilan
1.	Sampul	
2.	Petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	
3.	Isi materi  Makna aturan, aturan di rumah dan aturan di sekolah	



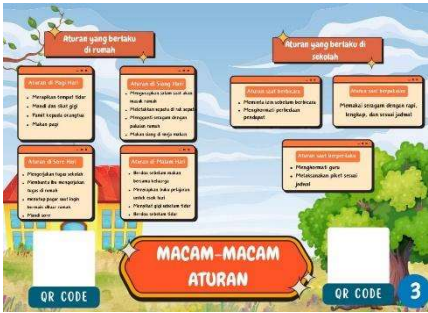

4.	Macam-macam aturan	
5.	Contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan	
6.	Refleksi	

7.	Profil pengembang dan daftar pustaka	
----	--------------------------------------	--

*Story board Pop-Up Book* diatas kemudian diserahkan kepada desainer *Pop-Up Book* untuk selanjutnya dapat didesain ulang. Berikut hasil desain rancangan *Pop-Up Book* materi pentingnya memahami aturan pada mata pelajaran Pancasila.

**Tabel 4.2 Tampilan Desain Pop-Up Book**

No	Bagian Buku	Isi / tampilan
1.	Sampul	

<p>2.</p>	<p>Petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran</p>	 <p><b>PETUNJUK PENGGUNAAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Berada sekelompok bergilir</li> <li>Buka pop-up book</li> <li>Carilah, tentukan atau buktikan gambar yang sudah tertempel</li> <li>Bacakan pop-up book dengan baik dan benar</li> <li>Isian berdiskusi yang tersedia</li> </ol> <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan pengetahuan di rumah dan di sekolah</li> <li>Mengaplikasikan semua materi aturan di rumah dan di sekolah</li> <li>Mengaplikasikan contoh sikap mematuhi aturan di rumah dan di sekolah</li> <li>Mengaplikasikan contoh sikap tidak mematuhi aturan di rumah dan di sekolah</li> <li>Mengaplikasikan aturan</li> </ol> <p><b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>Peserta didik dapat mengidentifikasi aturan yang ada di rumah dan di sekolah serta melakukan upaya dengan berkolaborasi dengan teman sebangkunya. Selain itu dapat mengidentifikasi contoh sikap mematuhi aturan dan tidak mematuhi aturan yang berlaku di rumah dan di sekolah. Peserta didik juga dapat menerapkan sikap mematuhi aturan.</p>
<p>3.</p>	<p>Isi materi</p> <p>Makna aturan, aturan di rumah dan aturan di sekolah</p>	 <p><b>MAKNA ATURAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Aturan dibuat agar ketertiban di rumah dan sekolah dapat berjalan dengan tertib</li> <li>Aturan dapat berupa tertulis dan tidak tertulis</li> </ol> <p><b>ATURAN DI RUMAH</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Aturan di rumah berisi perintah dan larangan</li> <li>Aturan di rumah biasanya tidak tertulis</li> <li>Aturan di rumah harus di patuhi oleh anggota keluarga</li> <li>Tidak mematuhi aturan akan membuat rumah tidak tertib</li> </ol> <p><b>ATURAN DI SEKOLAH</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Aturan di sekolah biasanya di sebut tata tertib sekolah</li> <li>Aturan sekolah berisi perintah dan larangan bagi warga sekolah</li> <li>Aturan sekolah ada yang tertulis dan tidak tertulis</li> <li>Seorang warga sekolah yang melanggar akan mendapat hukuman atau sanksi</li> </ol>
<p>4.</p>	<p>Macam-macam aturan</p>	 <p><b>Aturan yang berlaku di rumah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Aturan di Ruang Tidur</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembalikan tempat tidur</li> <li>Menutup dan mengunci</li> <li>Pakai sepatu di luar kamar</li> <li>Maukun rapi</li> </ul> </li> <li><b>Aturan di Ruang Makan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan peralatan makan dan minum</li> <li>Membantu mencuci dan mengeringkan peralatan</li> <li>Maukun rapi</li> <li>Maukun dengan sopan</li> </ul> </li> <li><b>Aturan di Ruang Kamar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan kamar mandi dengan baik</li> <li>Membantu mencuci dan mengeringkan peralatan</li> <li>Maukun rapi</li> <li>Maukun dengan sopan</li> </ul> </li> <li><b>Aturan di Ruang Lain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berikan salam dan sapa</li> <li>Membantu mencuci dan mengeringkan peralatan</li> <li>Maukun rapi</li> <li>Maukun dengan sopan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aturan yang berlaku di sekolah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Menggunakan Fasilitas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membantu mencuci dan mengeringkan peralatan</li> <li>Maukun rapi</li> <li>Maukun dengan sopan</li> </ul> </li> <li><b>Aturan di Ruang Lain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan fasilitas</li> <li>Membantu mencuci dan mengeringkan peralatan</li> <li>Maukun rapi</li> <li>Maukun dengan sopan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>MACAM-MACAM ATURAN</b></p>
<p>5.</p>	<p>Contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan</p>	 <p><b>Sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di rumah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tidak mematuhi:</b> Tidak membersihkan kamar-kamarnya terlihat berantakan. (X)</li> <li><b>Mematuhi:</b> Bantu ibu membersihkan kamar-kamarnya terlihat rapi. (✓)</li> </ul> <p><b>Sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di sekolah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tidak mematuhi:</b> Dosis waring dibuang terlembak ke sekolah. (X)</li> <li><b>Mematuhi:</b> Ayo ikuti dia yang ke sekolah tepat waktu. (✓)</li> </ul> <p><b>Contoh Sikap Mematuhi dan Tidak Mematuhi Aturan</b></p>

6.	Evaluasi Pembelajaran	
7.	Profil pengembang dan daftar pustaka	


### c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan *Pop-Up Book* dilakukan oleh ahli pembuat media dikarenakan keterbatasan peneliti dalam pembuatan *Pop-Up Book*. Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi pentingnya memahami aturan mata pelajaran Pancasila kelas II dan kode *QR* berisi video contoh pentingnya memahami aturan yang akan dicantumkan ke dalam *Pop-Up Book*. Materi dan kode *QR* dicantumkan dalam tabel berikut.



**Tabel 4.3 Materi dan Kode *QR Pop-Up Book***

No.	Bagian Buku	Materi
1.	Petunjuk Penggunaan	1. Berdoa sebelum belajar 2. Buka <i>Pop-Up Book</i>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Bacalah <i>pop-up book</i> dengan baik dan benar</li> <li>4. Tarik dan <i>scan barcode</i> yang tersedia</li> </ol>
2.	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan makna aturan dirumah dan disekolah</li> <li>2. Menjelaskan macam-macam aturan dirumah dan di sekolah</li> <li>3. Menjelaskan contoh sikap mematuhi aturan di rumah dan di sekolah</li> <li>4. Menjelaskan contoh sikap tidak mematuhi aturan di rumah dan di sekolah</li> <li>5. Menerapkan aturan</li> </ol>
3.	Capaian Pembelajaran	<p>Peserta didik dapat mengidentifikasi aturan yang ada di rumah dan di sekolah serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Selain itu dapat menjelaskan sikap mematuhi aturan dan tidak mematuhi aturan yang berlaku di rumah dan di sekolah. Peserta didik juga dapat menerapkan sikap mematuhi aturan.</p>
4.	Makna Aturan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aturan dibuat agar kehidupan di rumah dan di sekolah dapat berjalan dnegan tertib</li> <li>2. Aturan dapat berupa tertulis dan tidak tertulis</li> </ol>
5.	Aturan di Rumah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aturan di rumah berisi perintah dan larangan</li> <li>2. Aturan di rumah biasanya tidak tertulis</li> <li>3. Aturan di rumah harus dipatuhi oleh anggota keluarga</li> <li>4. Tidak mematuhi aturan akan membuat</li> </ol>

		rumah tidak tertib
6.	Aturan di Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aturan di sekolah biasanya disebut tata tertib sekolah</li> <li>2. Aturan sekolah berisi perintah dan larangan bagi warga sekolah</li> <li>3. Aturan sekolah ada yang tertulis dan tidak tertulis</li> <li>4. Setiap warga sekolah yang melanggar akan mendapatkan sanksi</li> </ol>
7.	Aturan Yang Berlaku di Rumah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan tempat tidur</li> <li>2. Mandi dan menggosok gigi</li> <li>3. Makan dengan teratur</li> <li>4. Berdoa sebelum makan</li> <li>5. Berbicara santun kepada anggota keluarga</li> <li>6. Bermusyawarah saat memutuskan sesuatu</li> <li>7. Menyampaikan pendapat dengan sopan</li> <li>8. Beribadah bersama anggota keluarga</li> <li>9. Mematuhi nasihat orang tua</li> <li>10. Menyayangi anggota keluarga</li> <li>11. Pamit saat akan keluar rumah</li> <li>12. Mengucapkan salam saat masuk rumah</li> <li>13. Belajar dan mengerjakan PR</li> </ol>
8.	Kode QR contoh aturan di rumah	
9.	Aturan yang berlaku di sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta izin sebelum berbicara</li> <li>2. Menghormati perbedaan pendapat</li> <li>3. Memakai seragam dengan rapi,</li> </ol>



		<p>lengkap dan sesuai jadwal</p> <p>4. Menghormati guru</p> <p>5. Melaksanakan piket sesuai jadwal</p>
10.	Kode QR Contoh aturan di sekolah	
11.	Contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di rumah	<p>1. Toni tidak merapikan kamarnya. Kamarnya terlihat berantakan</p> <p>2. Bayu rajin membersihkan kamarnya. Kamarnya terlihat rapi</p>
12.	Contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di sekolah	<p>1. Dimas sering datang terlambat ke sekolah. Ibu guru menegurnya</p> <p>2. Ayu selalu datang ke sekolah tepat waktu. Ia dapat belajar dengan tenang</p>
13.	Kode QR akibat melanggar aturan	

Selanjutnya melakukan validasi. Validasi dilakukan oleh 2 validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Dilakukan validasi bertujuan untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Setelah melakukan validasi media selanjutnya peneliti menganalisis data berdasarkan angket yang sudah ditunjukkan pada para ahli supaya mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Selain itu peneliti juga melakukan revisi sesuai dengan saran para validator sebelum media diimplementasikan.

d. Implementasi (*Implementation*)

*Pop-Up Book* yang telah dikembangkan dan melalui tahap validasi serta dinyatakan layak, maka dapat diujicobakan kepada siswa kelas II MI Ar-Ridlo Malang sebanyak 13 siswa. pada saat implementasi, peneliti terlebih dahulu memberikan soal pre-test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi aturan.

Peneliti lalu memperkenalkan media *Pop-Up Book* kepada siswa. berikut langkah-langkah penggunaan Media *Pop-Up Book*.

1. Pertama yang dilakukan adalah membagi siswa kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa.
2. Siswa membaca dan mengikuti petunjuk pembelajaran.
3. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.
4. Siswa membaca cerita secara bergantian setiap kelompok.
5. Perwakilan 2 siswa untuk membacakan teks percakapan berupa beberapa pertanyaan dan ajakan pada halaman 3-4. Kemudian siswa lain bertugas untuk menjawab pertanyaan yang telah dibacakan.
6. Siswa diminta untuk membaca dan berdiskusi dalam kelompok mengenai makna aturan, aturan di rumah, di sekolah dan mengenal macam-macam aturan.
7. Peneliti membantu menscan dan menampilkan video contoh aturan di rumah dan di sekolah yang ada dalam *QR Code*.

8. Peneliti memberikan pertanyaan secara random kepada siswa yang berkaitan dengan makna aturan, macam-macam aturan di rumah dan di sekolah.
9. Siswa kembali diminta untuk membaca dan berdiskusi tentang sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di rumah dan di sekolah.
10. Peneliti membantu menscan *Qr Code* dan menampilkan video tentang akibat tidak mematuhi aturan.
11. Peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa secara random yang berkaitan dengan sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan.
12. Langkah terakhir yaitu refleksi, yang dilakukan dengan Menyusun *puzzle* secara berkelompok. Kemudian siswa harus menjawab beberapa pertanyaan yang tersedia.

Saat implementasi berlangsung, terlihat antusias siswa saat menggunakan media. Tidak sedikit dari siswa yang merasa senang belajar menggunakan *Pop-Up Book* karena banyak terdapat gambar dan dapat melihat video pada saat pembelajaran berlangsung.





**Gambar 4.3 Implementasi Media di Kelas**

Terdapat kendala pada saat proses pembelajaran menggunakan *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* yaitu, siswa tidak membawa HP sehingga tidak bisa melakukan scan kode *QR* yang ada pada buku. Akan tetapi kendala tersebut telah teratasi dengan menampilkan video yang ada di dalam kode *QR* ke layar proyektor sehingga pembelajaran tetap berjalan dengan kondusif.

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-Up Book*, siswa diminta untuk mengerjakan soal *post-test* sebanyak 10 soal. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah penggunaan media.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan dari tahapan implementasi, *Pop-Up Book* perlu adanya evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk setelah divalidasi oleh para ahli, peneliti memperhatikan kritik dan saran dari validator yang telah didapatkan sebelumnya. Adapun

kritik dan saran yang didapatkan dari para validator tentang media Pop-Up Book sebagai berikut:

1) Saran Ahli Materi

**Tabel 4.4 Saran Ahli Materi**

No.	Saran	Perbaikan
1.	Tambahkan beberapa cerita atau pertanyaan yang dapat memberikan stimulus pada siswa.	Penambahan cerita pendek dan beberapa pertanyaan yang dikemas dalam sebuah karakter untuk memberikan stimulus pada siswa.
2.	Sebaiknya tidak perlu adanya penggolongan waktu, tampilkan aturan-aturan secara umum	Menghapus penggolongan waktu pada aturan yang berlaku di rumah
4.	Letak <i>QR Code</i> bisa di pindah ke bagian atas agar tidak mengganggu komponen yang ada di bawah. Ubah posisi <i>QR Code</i> menghadap kebawah.	Memindah posisi <i>QR Code</i> ke bagian tengah atas dan mengubah posisi tarikan <i>QR Code</i> ke arah bawah.
5.	Tambahkan tanda petunjuk pada bagian yang perlu di tarik	Menambahkan tanda petunjuk berupa tanda panah di lengkapi dengan “Tarik” pada setiap komponen <i>pop-up</i> yang yang memerlukan tindakan
6.	Tambahkan beberapa pertanyaan pada halaman <i>game Puzzle</i>	Menambahkan pertanyaan pada halaman <i>game Puzzle</i>
7.	Tambahkan kata perintah pada <i>game Puzzle</i>	Menambahkan kata “Susunlah kepingan <i>Puzzle</i> diatas dengan benar”

8.	Ubah penulisan profil pengembang menjadi deskriptif	Mengubah penulisan profil pengembang menjadi teks deskriptif
----	---	--

## 2) Saran Ahli Media

**Tabel 4.5 Saran Ahli Media**

No.	Saran	Perbaikan
1.	Penomoran halaman seharusnya ada di kedua sisi buku (Ganjil-Genap)	Penambahan nomor halaman ganjil-genap pada kedua sisi buku
2.	Logo institusi/Lembaga selain UIN Malang tidak boleh dicantumkan	Menghapus logo institusi lain selain UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

### 1. Bentuk *Pop-Up Book*

Berikut adalah hasil pengembangan media *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* yang telah dilakukan oleh peneliti:

#### a. Tampilan Cover

Cover *Pop-Up Book* memiliki beberapa komponen diantaranya, pada bagian depan terdapat judul buku “*Media Pop-Up Book Pentingnya Memahami Aturan*”, pada bagian pojok kanan bawah terdapat informasi kelas “Kelas II”. Pada cover bagian belakang terdapat Logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dilengkapi dengan informasi Program studi “Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah”, Fakultas “Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan” dan kampus “UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”.



**Gambar 4.4 Cover Pop-Up Book**

- b. Petunjuk Penggunaan, Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran.

Petunjuk penggunaan berisikan tahapan yang harus diikuti siswa dalam menggunakan *Pop-Up Book*. Petunjuk penggunaan bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam menggunakan *Pop-Up Book*.

Tujuan pembelajaran berisikan siswa mampu menjelaskan makna aturan di rumah dan di sekolah, menjelaskan macam-macam aturan di rumah dan di sekolah, menjelaskan contoh sikap mematuhi aturan di rumah dan di sekolah, menjelaskan contoh sikap mematuhi aturan di rumah dan di sekolah dan menerapkan aturan.

Capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, capaian pembelajaran pada materi ini yaitu peserta didik dapat mengidentifikasi aturan yang ada di rumah dan di sekolah serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru selain itu dapat menjelaskan contoh sikap mematuhi aturan dan tidak mematuhi

aturan yang berlaku di rumah dan di sekolah. Peserta didik juga dapat menerapkan sikap mematuhi aturan di rumah dan di sekolah.



**Gambar 4.5 Tampilan petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran**

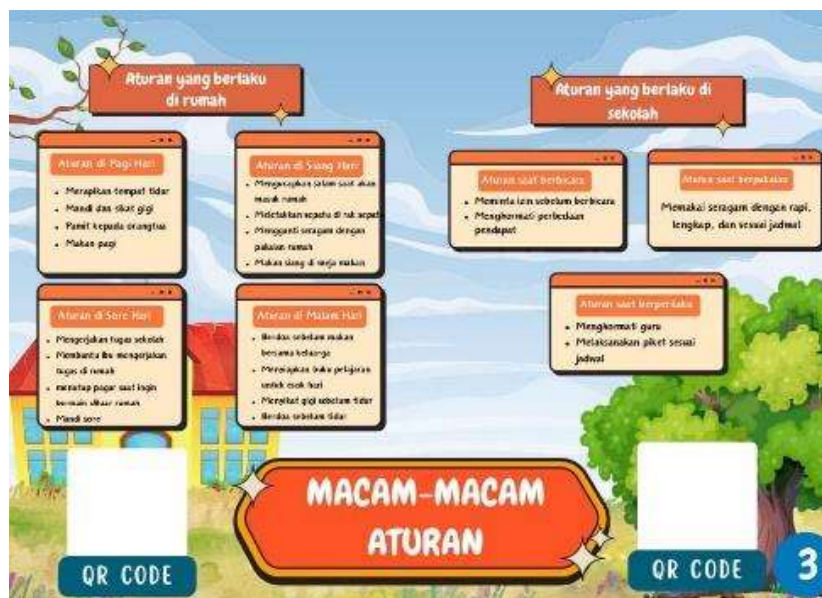
### c. Materi Pembelajaran

Bagian ini berisikan materi pentingnya memahami aturan mata pelajaran Pancasila kelas II. Materi yang diambil sesuai dengan buku ESPS Pendidikan Pancasila pada tahun 2022 yang memuat makna aturan, aturan di rumah dan aturan di sekolah, macam-macam aturan, contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan. *Pop-Up Book* dilengkapi dengan *QR Code* didalamnya berisi video contoh perilaku sesuai dengan materi. Video diambil dari aplikasi youtube dan sudah disesuaikan dengan materi pentingnya memahami aturan. Berikut tampilan materi pada *Pop-Up Book*.





Gambar 4.6 Tampilan materi makna aturan, aturan di rumah dan di sekolah



Gambar 4.7 Tampilan materi macam-macam aturan



**Gambar 4.8** Tampilan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan

d. Refleksi

Bagian ini berisikan game *Puzzle* yang dapat digunakan sebagai refleksi di akhir pembelajaran. Permainan ini mengharuskan siswa menyusun gambar dengan teliti agar gambar tersusun dengan benar. Berikut cara bermain *Puzzle*:

- 1) Siswa terlebih dahulu memperhatikan tataletak dari gambar kepingan *puzzle*.
- 2) Siswa memisahkan kepingan-kepingan *puzzle* dan mengacaknya.
- 3) Siswa menyusun kembali kepingan *puzzle* yang telah terpisah.
- 4) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan menanyakan apakah susunan kepingan *puzzle* tersebut sudah sesuai dengan aturan yang sebelumnya telah dipelajari.



Gambar 4.9 Tampilan game *puzzle*

e. Profil Pengembang dan Daftar Pustaka

Halaman terakhir terdapat profil pengembang dan daftar referensi yang digunakan dalam pembuatan *Pop-Up Book* yang bersumber dari buku dan youtube.



Gambar 4.10 Tampilan profil pengembang dan daftar Pustaka

## B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Data yang didapatkan dari pengembangan dan penelitian ini berasal dari hasil validasi para ahli, *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berikut pemaparan hasil data beserta analisisnya:

### 1. Analisis Data Ahli Materi

Penilaian uji validasi materi dilakukan oleh ahli bidang materi. Validator ahli materi media *Pop-Up Book* yaitu Bapak Galih Puji Mulyoto, M. Pd beliau merupakan Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Validator merupakan ahli dalam bidangnya dengan kualifikasi S2 Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dan beliau juga merupakan dosen mata kuliah Pancasila di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut hasil validasi oleh ahli materi dipaparkan dalam tabel sebagai berikut.

#### a. Data Kuantitatif

**Tabel 4.6 Validasi Ahli Materi**

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	X	Xi	P(%)	Kriteria
<b>A. Pendahuluan</b>					
1	Produk menyajikan tujuan pembelajaran yang mudah dimengerti oleh pengguna	5	5	100	Sangat valid
2	Terdapat identitas pengembang pada produk	5	5	100	Sangat valid
3	Produk menguraikan capaian pembelajaran yang diharapkan	5	5	100	Sangat valid
<b>B. Isi Materi</b>					
4	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian pembelajaran	5	5	100	Sangat valid
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	5	5	100	Sangat valid

					valid
6	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep bab pentingnya memahami aturan	5	5	100	Sangat valid
7	Pokok bahasan materi dipaparkan secara berurutan mulai dari materi umum sampai ke khusus	5	5	100	Sangat valid
8	Materi yang diuraikan menggunakan Bahasa dan kalimat yang mudah dimengerti	5	5	100	Sangat valid
9	Materi diawali dengan paparan tentang makna aturan	5	5	100	Sangat valid
10	Produk memuat materi tentang pentingnya memahami aturan	5	5	100	Sangat valid
11	Produk memuat materi tentang praktik aturan di sekolah dan di rumah	4	5	80	Sangat valid
12	Materi yang disajikan didukung dengan gambar dan atau animasi tertentu yang relevan	5	5	100	Sangat valid
13	Produk menyajikan contoh-contoh sikap mematuhi aturan di sekolah dan di rumah	5	5	100	Sangat valid
14	Produk menyajikan contoh-contoh sikap tidak mematuhi aturan di sekolah dan di rumah	5	5	100	Sangat valid
15	Produk terdapat komponen berbantuan <i>Qr Code</i>	5	5	100	Sangat valid
16	<i>Qr Code</i> memuat video contoh sikap mematuhi aturan	5	5	100	Sangat valid
17	<i>Qr Code</i> video contoh sikap tidak mematuhi aturan	5	5	100	Sangat valid
18	Produk memuat evaluasi pembelajaran Evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diukur	5	5	100	Sangat valid
<b>C. Penutup</b>					
19	Pada bagian akhir produk mencantumkan daftar referensi atau rujukan	5	5	100	Sangat valid
20	Rujukan atau referensi yang disajikan memenuhi kriteria kemutakhiran data (terbaru dan valid)	5	5	100	Sangat valid

<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100</b>	<b>1.980</b>	
<b>Nilai Akhir</b>			<b>99</b>	<b>Sangat valid</b>

Pada analisis data hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 99 berdasarkan tabel 4.6 maka dapat dihitung tingkat persentase validasi media Pop-Up Book sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{99}{100} \times 100 \%$$

$$P = 99 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan hasil validitas materi sebesar 99% dari aspek materi. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah dipaparkan pada tabel 3.1 nilai 99 termasuk kedalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media *Pop-Up Book* sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

#### b. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Berikut kritik dan saran dari ahli materi:

- 1) Tambahkan stimulus dapat berupa cerita atau pertanyaan yang dapat memancing pengetahuan siswa sebelum masuk kedalam materi pentingnya memahami aturan.
- 2) Bagian aturan yang berlaku di rumah tidak perlu dikelompokkan waktunya.
- 3) *QR Code* di tengah dan tarikan di buat kearah bawah.

- 4) Tambahkan tanda petunjuk “Tarik” agar memudahkan ketika menggunakan *Pop-Up Book*.
- 5) *Puzzle* dapat digunakan sebagai Refleksi sehingga perlu ditambahkan beberapa pertanyaan.
- 6) Tambahkan kata petunjuk permainan *Puzzle*.
- 7) Penulisan profil pengembang dapat diubah menjadi teks paragraf.

## 2. Analisis Data Ahli Media

Penilaian uji validasi media dilakukan oleh ahli dalam bidang media pembelajaran. Validator ahli media *Pop-Up Book* yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M. Pd beliau merupakan Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan kualifikasi dosen bidang teknologi pembelajaran, desain pembelajaran dan pengembangan kurikulum di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang selain itu beliau saat ini juga sedang menempuh pendidikan S3 Teknologi Pembelajaran UM. Berikut hasil validasi oleh ahli media dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

### a. Data Kuantitatif

**Tabel 4.7 Validasi Ahli Media**

NO	ASPEK YANG DINILAI	X	Xi	P(%)	Kriteria
<b>A. Identitas Produk</b>					
1	Terdapat identitas pengembang pada produk	5	5	100	Sangat valid
2	Produk mencantumkan identitas lembaga asal pengembang	4	5	80	Sangat valid
3	Identitas lembaga disertai dengan logo resmi	4	5	80	Sangat valid
4	Terdapat petunjuk pada produk yang	3	5	60	Valid

	dapat memudahkan pengguna				
5	Judul buku menggunakan kalimat yang baku dan menarik	5	5	100	Sangat valid
<b>B. Tampilan</b>					
6	Pemilihan jenis <i>font</i> dapat menarik minat pengguna	5	5	100	Sangat valid
7	Ukuran <i>font</i> pada produk dapat memenuhi aspek keterbacaan oleh pengguna	5	5	100	Sangat valid
8	Kombinasi warna yang digunakan dapat menarik minat pengguna	5	5	100	Sangat valid
9	Pengaturan tata letak dan variasi gambar dengan <i>font</i> dapat memenuhi unsur keterbacaan	4	5	80	Sangat valid
10	Produk menyajikan gambar pendukung yang relevan dengan pembahasan materi	4	5	80	Sangat valid
11	Penomoran (halaman, gambar, dan lainnya) memenuhi unsur keteraturan (urut)	4	5	80	Sangat valid
12	Desain sampul pada produk memiliki variasi warna, kata, dan gambar yang menarik	5	5	100	Sangat valid
<b>C. Spesifikasi Produk</b>					
13	Jenis kertas yang digunakan sebagai bahan utama sampul menarik ( <i>Art Paper</i> )	5	5	100	Sangat valid
14	Pemilihan ukuran kertas sesuai dengan karakteristik calon pengguna	4	5	80	Sangat valid
15	Ketebalan produk memenuhi unsur proporsional (tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal)	4	5	80	Sangat valid
16	Produk memiliki unsur mobilitas yang memadai (mudah dibawa)	4	5	80	Sangat valid
17	Secara keseluruhan bahan yang digunakan untuk produk memiliki tingkat ketahanan yang memadai	3	5	60	Valid
18	Gambar dalam buku dapat muncul ketika buku dibuka	4	5	80	Sangat valid
19	Kesesuaian video di dalam <i>Qr Code</i>	4	5	80	Sangat



					valid
20	Kemendarikan Quiz berupa puzzle	4	5	80	Sangat valid
<b>Total</b>		<b>85</b>	<b>100</b>	<b>1.700</b>	
<b>Nilai Akhir (P)</b>				<b>85</b>	<b>Sangat Valid</b>

Pada analisis data hasil validasi ahli media diperoleh nilai 85 berdasarkan tabel 4.7 maka dapat dihitung tingkat persentase validasi media Pop-Up Book sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{85}{100} \times 100 \%$$

$$P = 85 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan persentase validitas media sebesar 85% dari aspek media. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah dipaparkan pada tabel 3.1 nilai 85 termasuk kedalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media *Pop-Up Book* sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Namun juga terdapat saran dari ahli media untuk penomoran halaman sebaiknya berada di kedua sisi dan menghapus logo institusi selain UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada *Pop-Up Book*.

#### b. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Berikut kritik dan saran dari ahli media:

- 1) Penomoran halaman sebaiknya ada pada kedua sisi buku (ganjil-genap).

- 2) Logo institusi/Lembaga selain UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tidak boleh dicantumkan.

### 3. Analisis Data Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berikut hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa disajikan dalam tabel berikut:

- a. Data Kuantitatif

**Tabel 4.8 Hasil Nilai Pre-Test Dan Post-Test Siswa**

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
1.	AS	50	80
2.	AAN	60	80
3.	ASP	50	80
4.	ASK	70	100
5.	AHT	60	70
6.	BNC	60	100
7.	HF	80	100
8.	KNR	90	100
9.	MYA	80	100
10.	NFS	60	80
11.	SHF	70	90
12.	ZR	80	100
13.	MFA	50	90
<b>Jumlah</b>		860	1.170
<b>Rata-Rata</b>		66,1	90

Berdasarkan paparan tabel diatas selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan uji N-Gain. Analisis ini digunakan untuk untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N \text{ Gain} = \frac{1.170 - 860}{1.300 - 860}$$

$$N \text{ Gain} = \frac{310}{440}$$

$$N \text{ Gain} = 0,7$$

Berdasarkan hasil analisis N Gain menunjukkan nilai Gain sebesar 0,7 berdasarkan tabel 3.2 nilai 0,7 masuk kedalam klasifikasi tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman setelah penggunaan media *Pop-Up Book* pada saat pembelajaran materi pentingnya memahami aturan mata pelajaran Pancasila.

#### b. Data kualitatif

Data kualitatif berupa respon siswa yang didapatkan dari hasil wawancara selama proses pembelajaran. Berikut hasil hasil respon siswa terhadap media *Pop-Up Book*:

1. Siswa merasa senang belajar menggunakan media *Pop-Up Book* dengan bantuan *QR Code*, karena terdapat video contohnya sehingga siswa mudah memahami materi.
2. Buku *Pop-Up* menarik sehingga ketika pembelajaran tidak terasa membosankan.










### C. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan setelah melalui tahap validasi materi dan media, di temukan beberapa revisi produk dari para validator. Berdasarkan kritik dan

saran dari para validator dilakukan revisi agar media menjadi lebih baik.

Berikut adalah tabel revisi produk:

**Tabel 4.9 Revisi Produk**

No.	Keterangan	Sebelum	Sesudah
1.	Menambah nomor halaman di kedua sisi		
2.	Menghapus logo institusi selain logo UIN Malang		
3.	Penambahan stimulus sebelum masuk ke materi	-	
4.	Menghapus penggolongan waktu pada materi aturan yang berlaku di rumah		
5.	Pemindahan lokasi QR Code pada Pop-Up Book		

6.	Pemindahan tarikan <i>QR Code</i> ke arah bawah		
7.	Menambahkan tanda “Tarik”		
8.	Menambahkan beberapa pertanyaan pada halaman game <i>puzzle</i>		
9.	Penambahan kata perintah pada game <i>puzzle</i>		
10.	Perubahan penulisan profil pengembang menjadi paragraf		

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Prosedur Pengembangan Media Pop-Up Book**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *Pop-Up Book* dengan berbantuan *QR Code* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II di MI Ar-Ridlo pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* termasuk media konvensional yang terintegrasi dengan digital. Media ini dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran Pancasila khususnya pada materi pentingnya memahami aturan.

Media *Pop-Up Book* dilengkapi dengan *QR Code* yang berisi video contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan. Terdapat pula game *Puzzle* dan beberapa pertanyaan yang dapat digunakan sebagai refleksi di akhir pembelajaran. Media *Pop-Up Book* menggunakan ukuran kertas A5 bertujuan agar lebih praktis jika dibawa.

Karakteristik siswa kelas II di MI Ar-Ridlo Malang cenderung aktif dan senang bermain. Oleh karena itu, desain pada produk ini disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa. Hal ini mengacu pada pemikiran Vygotsky dalam artikel Nevi Septiani dan Rara Afiani, bahwa pembelajaran bermakna dapat diciptakan dari pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan

berpijakan pada kondisi siswa sebagai subjek belajar.<sup>52</sup> Prosedur pengembangan produk menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan. Berikut penjelasan tahapannya:

1. Analisis (*analyze*)

Tahap awal yaitu analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan melakukan identifikasi masalah. Hal ini mengacu pada Branch dalam bukunya menyatakan bahwa tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah.<sup>53</sup> Pada tahap analisis peneliti menemukan masalah berupa kurangnya pemahaman siswa pada materi pentingnya memahami aturan. Hal ini dinyatakan oleh guru mata pelajaran Pancasila. Kurangnya pemahaman siswa dikarenakan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti mempunyai solusi dengan mengembangkan media yang menarik dan memiliki gambar-gambar yang bisa muncul selain itu dilengkapi dengan video untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan.

2. Desain (*design*)

Pada tahap desain peneliti merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menyusun materi sesuai dengan buku pendidikan Pancasila yang digunakan untuk pembelajaran di kelas II MI Ar-Ridlo Malang. Peneliti memanfaatkan aplikasi canva untuk

---

<sup>52</sup> Nevi Septianti and Rara Afiani, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2," *As-Sabiqun* 2, no. 1 (2020): 7–17, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.

<sup>53</sup> Branch, Robert Maribe. *"Instruksional Design : The ADDIE Approach"* (New York: Springer Science+Business Media, 2009), <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC&lpg=PR5&hl=id&pg=PR5#v=onepage&q&f=false>.

merancang bahan, bentuk, ukuran, tata letak dan komponen lainnya yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurrita, 2018 menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa dalam proses belajar.<sup>54</sup> Selanjutnya hasil rancangan diserahkan pada desainer media *Pop-Up Book* untuk didesain ulang.

### 3. Pengembangan (*develop*)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan hasil rancangan yang telah ditindak lanjuti oleh desainer. Validasi kepada ahli media dan ahli materi juga dilakukan pada tahap ini. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto dalam artikel lestari, dkk bahwa media akan memiliki validitas tinggi jika hasil media sesuai dengan kriteria.<sup>55</sup> Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket yang akan diisi oleh para validator untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Ahli materi memberikan saran perbaikan penempatan dan penambahan beberapa komponen *Pop-Up Book*, perubahan penulisan, dan penambahan materi. Ahli media memberikan saran agar nomor halaman ada di kedua sisi yang tidak diperkenankan adanya logo lain selain logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil validasi dari validator ahli materi mendapatkan nilai 99% dengan kategori sangat valid dan validasi

---

<sup>54</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

<sup>55</sup> Fida Lestari, Asep Sukenda Ekok, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd," *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan* 18, no. 3 (2020): 255, <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4395>.



dari validator ahli media mendapatkan nilai 85% dengan kategori sangat valid dan dinyatakan cukup layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

#### 4. Implementasi (*implement*)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk tervalidasi dan telah dilakukan perbaikan. Peneliti mengimplementasikan media *Pop-Up Book* kepada siswa kelas II MI Ar-Ridlo Malang yang berjumlah 13 siswa. Pada tahap ini peneliti juga meneliti peningkatan pemahaman. Hal ini dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* guna mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan dan *post-test* untuk mengetahui pemahaman siswa setelah penggunaan media *Pop-Up Book* terhadap materi pentingnya memahami aturan setelah pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-Up Book*. *Pre-test* dan *post-test* berjumlah 10 butir soal pilihan ganda.

#### 5. Evaluasi (*evaluate*)

Tahap evaluasi ini menyesuaikan tahapan sebelumnya. Dasar evaluasi adalah instrumen validasi materi dan media yang diisi oleh para validator ahli. pada tahap ini peneliti melakukan analisis hasil angket dari validasi media dan materi. Terdapat beberapa saran dari ahli materi maupun ahli media sehingga peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran para validator sebelum *Pop-Up Book* diimplementasikan kepada siswa kelas II MI Ar-Ridlo Malang.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

## B. Pembahasan Hasil Validasi

### 1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan kepada dosen UIN Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang Pancasila. Saran dari validator ahli materi berguna untuk perbaikan *Pop-Up Book* agar menjadi lebih baik, serta mendapatkan penilaian kelayakan isi materi. Kevalidan materi yang terdapat dalam media dapat diketahui berdasarkan data hasil angket validasi materi. Data yang didapatkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif didapatkan dari saran yang diberikan oleh validator materi. Hasil saran dari validator, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki terlebih dahulu seperti penambahan cerita, menghapus penggolongan waktu pada contoh aturan, perubahan tata letak beberapa komponen, penambahan tanda petunjuk, perubahan tata penulisan, dan penambahan beberapa pertanyaan. Hasil saran tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk sebelum produk diujicobakan kepada siswa. Sedangkan data kuantitatif telah dipaparkan pada tabel 4.6, berikut analisis data kuantitatif:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{99}{100} \times 100 \%$$

$$P = 99 \%$$

Berdasarkan perolehan skor secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 99% dengan kriteria sangat valid. Dalam hal ini *Pop-Up Book* layak diuji cobakan kepada siswa kelas

2 untuk meningkatkan pemahaman setelah melakukan revisi sesuai dengan saran validator materi.

## 2. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan kepada dosen UIN Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang desain bahan ajar. Kevalidan media Pop-Up Book dapat diketahui berdasarkan data hasil angket validasi media. Data yang didapatkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif didapatkan dari saran yang diberikan oleh validator media. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media berguna untuk perbaikan *Pop-Up Book* agar menjadi lebih baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan saran dari validator, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki diantaranya penomoran halaman sebaiknya pada kedua sisi dan tidak mencantumkan logo institusi selain UIN Malang. Saran tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Sedangkan data kuantitatif telah dipaparkan pada tabel 4.7. berikut analisis data kuantitatif:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{85}{100} \times 100 \%$$

$$P = 85 \%$$

Berdasarkan perolehan skor secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 85%. Berdasarkan kriteria kevalidan dan kelayakan yang dipaparkan pada tabel 3.1 skor 85% masuk kedalam kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *Pop-Up*

*Book* sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas II MI Ar-Ridlo Malang setelah melakukan revisi produk sesuai dengan saran validator.

### C. Peningkatan Pemahaman Siswa

Media pembelajaran akan menjadikan penyajian materi menjadi lebih mudah dan jelas tersampaikan oleh pengajar sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang berdampak pada peningkatan pemahaman siswa.<sup>57</sup> *Pop-Up Book* merupakan contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk sarana penyajian materi dan dapat menjadi upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu diantaranya: Penelitian Alfi Nur Jannah pada upaya meningkatkan pemahaman siswa, hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada materi daur hidup hewan semakin meningkat setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book*.<sup>58</sup> Penelitian Elva Zuleni, dkk menunjukkan kecenderungan pada pengembangan media *Pop-Up Book* untuk meningkatkan pemahaman siswa, hasil menunjukkan keefektifan media *Pop-Up Book* dalam meningkatkan pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam.<sup>59</sup> Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahasanya media *Pop-Up Book* terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil observasi pra penelitian di kelas II MI Ar Ridlo Malang menunjukkan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan. Sehingga peneliti mempunyai Solusi dengan mengembangkan *Pop-Up*

---

<sup>57</sup> Hasan et al.

<sup>58</sup> Alfi Nur Jannah, "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Untuk," 2019.

<sup>59</sup> Elva Zuleni and Rahmiatul Jannah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam" 1, no. 1 (2022): 173–80.

*Book* dengan acuan pada penelitian terdahulu akan tetapi peneliti mengembangkan media *Pop-Up Book* dengan menambahkan *QR Code* dan dilengkapi dengan game *Puzzle* yang dapat digunakan sebagai refleksi. Media *Pop Up Book* berbantuan *QR Code* ini nantinya akan diterapkan pada pembelajaran di kelas II MI Ar Ridlo Malang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan mata Pelajaran Pancasila.

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Pop-Up Book* peneliti menggunakan instrumen tes berupa soal *Pre-Test* dan *Post-Test* yang dibagikan kepada siswa kelas II di MI Ar-Ridlo Malang sebagai objek penelitian. Kedua instrumen tes tersebut nantinya akan dianalisis dengan menggunakan N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

Uji coba produk dilakukan kepada semua siswa kelas II yang berjumlah 13 siswa. Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 66,1 dan nilai *post-test* sebesar 90. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih unggul dibandingkan nilai *pre-test*, sehingga terdapat peningkatan pemahaman materi pentingnya memahami aturan dengan menggunakan media *Pop-Up Book*.

Adanya peningkatan pemahaman disebabkan karena motivasi belajar siswa yang tinggi karena adanya media pembelajaran. sehingga siswa tertarik untuk belajar dan aktif selama pembelajaran.<sup>60</sup> Hal ini sesuai dengan respon

---

<sup>60</sup> Nuzulia, N., & Santi, V. E. T. (2021, April). "The Development of POPSCRA book learning media based on mnemonic strategies on measurement materials to improve student learning in Grade 4 SDN Sumberkembar Mojokerto". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 529 (2020): 666

peserta didik ketika pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code*, siswa merasa media pembelajaran yang digunakan menarik dan selama proses pembelajaran terasa menyenangkan karena selain menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* siswa juga bisa melihat video animasi contoh aturan yang ditampilkan pada layar proyektor sebagai pengganti HP.

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* dalam meningkatkan pemahaman siswa maka nilai keseluruhan dari *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji Gain. Berdasarkan analisis uji Gain menunjukkan nilai N Gain sebesar 0,7 berdasarkan tabel 3.2 nilai lebih dari 0,3 masuk kedalam klasifikasi tinggi. Selain dari hasil uji gain peningkatan pemahaman siswa dapat didukung oleh ketercapaian indikator pemahaman.

Terdapat 7 indikator pencapaian pemahaman menurut Ander dalam penelitian (Rohmawati, 2020) diantaranya yaitu interpretasi, memberi contoh, mengklasifikasi, merangkum, menduga, membandingkan, dan menjelaskan.<sup>61</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menemukan bahwa siswa telah mencapai indikator pencapaian pemahaman setelah pembelajaran materi pentingnya memahami aturan mata Pelajaran Pancasila di kelas II dengan menggunakan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* diantaranya, siswa dapat memberikan contoh terkait sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan, siswa dapat mengklasifikasikan sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan, siswa dapat merangkum dan menjelaskan poin-poin materi pentingnya

---

<sup>61</sup> Fadilla, Alvi Rohmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Astar Kediri," 2020

memahami aturan dengan baik, siswa juga dapat menjelaskan keuntungan mentaati aturan dan akibat dari melanggar aturan.

Berdasarkan paparan data diatas dapat disimpulkan bawa penerapan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* pada materi pentingnya memahami aturan mata Pelajaran Pancasila meningkatkan pemahaman siswa pada materi pentingnya memahami aturan pelajaran Pancasila.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *Pop-Up Book* berbasis *QR Code* dikembangkan menggunakan metode penelitian R&D mengikuti model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan dilakukan uji validasi produk kepada ahli sesuai bidangnya. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan nilai 99% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli desain mendapatkan nilai 85% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* layak digunakan dalam pembelajaran Pancasila materi pentingnya memahami aturan.
3. *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* yang telah di kembangkan dan diujicobakan kepada siswa kelas II MI Ar-Ridlo Malang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pentingnya memahami aturan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata soal *pre-test* dan *post-test*, dimana rata-rata nilai *pre-test* sebesar 66,1 dan terdapat peningkatan rata-rata nilai *post-test* yaitu sebesar 90.
4. Terdapat kekurangan dalam penelitian ini yaitu keterbatasan materi yang dicantumkan dalam produk hanya terbatas pada materi pentingnya



memahami aturan selain itu fasilitas yang kurang memadai sehingga scan kode *QR* tidak bisa dilakukan.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Bagi Pemanfaat Produk
  - a. Bagi siswa media *Pop-Up Book* dapat digunakan sebagai bahan belajar tambahan. *Pop-Up Book* dapat digunakan secara berkelompok maupun individu.
  - b. Bagi guru pada mata Pelajaran Pancasila *Pop-Up Book* dapat dimanfaatkan sebagai pendukung dalam penyampaian materi.
2. Saran bagi peneliti selanjutnya
  - a. *Pop-Up Book* ini terbatas pada materi pentingnya memahami aturan mata Pelajaran Pancasila, bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan *Pop-Up Book* dapat memperluas materi pada media.
  - b. Pemilihan Lokasi sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai untuk mempermudah proses penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, Dewi, Desi Novianti, and Ali Sadikin Wear. "Pelatihan Pemanfaatan Quick Respon Code Technology Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 123–32. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.222>.
- Annisa, Fadillah. "Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Disiplin Pada Siswa Sekolah Dasar." *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan* 10, no. 1 (2019): 69–74. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(1\).3102](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3102).
- Azizah, Nurul Isma. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas v MI Raden Fatah Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.
- Azizah, W Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Pop Up Book Berbantuan Qr Code Pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas Vii Smp/Mts." *Skripsi*, 2022, 20.
- Baiduri, Marhan Taufik, and Lufita Elfiani. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio Pada Materi Bangun Datar Segiempat Di Smp." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 248–61. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1951>.
- Barlian, Eri. *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kualitatif*. Padang: Suka Bina Pres, 2016.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media, 2009. <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC&lpg=PR5&hl=id&pg=PR5#v=onepage&q&f=false>.
- Fadilla, Alvi Rohmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Astar Kediri," 2020.
- Fauziyah, Febiana Wahyuni Warsono. "Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Daring Di SMPN 1 Dan 2 Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 11, no. 1 (2022): 49–63. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p49-63>.
- Hamzah, Syahraini Tambak, Muhammad Luthfi Hamzah, Astri Ayu Purwati, Yuda Irawan, and Muhammad Isnaini Hadiyul Umam. "Effectiveness of Blended Learning Model Based on Problem-Based Learning in Islamic Studies Course." *International Journal of Instruction* 15, no. 2 (2022): 775–92. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15242a>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Husain, Muhammad. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya

Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PPkn Di SMP Negeri 1 Bulango Timur.” *Skripsi*, 2019.

- Ishartono, Naufal, Adi Nurcahyo, Suliadi Firdaus bin Sufahani, and Asyifa Nur Afiyah. “Employing PowerPoint in the Flipped-Learning-Based Classroom to Increase Students’ Understanding: Does It Help?” *Asian Journal of University Education* 18, no. 3 (2022): 649–62.  
<https://doi.org/10.24191/ajue.v18i3.18952>.
- Jannah, A R, L Hamid, and ... “Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan membaca Pada Anak Usia Dini.” ... *Wutsqo Jurnal Ilmu* ... 1, no. 2 (2020): 1–17. <https://ejournal.stit-alhidayah.ac.id/index.php/jurnalalurwatulwutsqo/article/view/10>.
- Jannah, Alfi Nur. “PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI DAUR HIDUP HEWAN UNTUK,” 2019.
- Layaliya, Fina Nabilah, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati Setyaningsih. “Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka).” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6, no. 2 (2021): 81–84.  
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>.
- Lestari, Fida, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi. “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd.” *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan* 18, no. 3 (2020): 255.  
<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4395>.
- Nabila, S., I. Adha, and R. Febriandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3928–39.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>.
- Nella, Septry Rachma, and Ike Sylvia. “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 3 (2020): 227–37.  
<https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nuzulia, N., & Santi, V. E. T. (2021, April). “The Development of POPSCRA book learning media based on mnemonic strategies on measurement materials to improve student learning in Grade 4 SDN Sumberkembar Mojokerto”. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 529 (2020):666-673
- Priatmoko, Sigit, Achmad Binadja, and Seli Triana Putri. “Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2019): 230–35.
- “Qur’an Kemenag,” 2022. <https://quran.kemenag.go.id/>.

- Ratnawulan, Elis, and Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Rohani. "Media Pembelajaran." *Media Pembelajaran*, 2020.
- Rulyansah, Afib, Ludfi Arya Wardana, and Ika Uswatun Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Materi Lingkungan Sekitar Kelas III SDI Darul Hidayah." *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2019): 53–59.
- Sahal, Ahmad. "Manajemen Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Budaya Religius Di Madrasah Aliyah Wahid Hasyim Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021." *Tesis*, 2021.
- Saifuddin. "Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tema 1 indahny kebersamaan dengan menerapkan pengelolaan kelas". *JEC (Jurnal Edukasi Cendika)* 4, no. 1(2020) : 15. <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/JEC>
- Salsabila, Izzah, and Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Paedagogy* 9, no. 4 (2022): 684. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>.
- Sari, Annita, Dahlan Dahlan, Ralph A.N. Tuhumury, Yudi Prayitno, Willem Siegers, Supiyanto Supiyanto, and Anastasia Sri Werdhani. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Jayapura: CV. Angkasa Pelangi, 2023.
- Sari, Maya, Elviana, and Muslima. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Catur" 1, no. 2 (2023): 46–61.
- Septianti, Nevi, and Rara Afiani. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2." *As-Sabiqun* 2, no. 1 (2020): 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Setiyaningrum. "Media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi." *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, no. 2016 (2020): 217–19.
- Sitorus, Shella Jessica, and Rossi Iskandar. "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas II Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 (2022): 967–82. <http://jurnaledukasia.org>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sukmawarti, Erica,. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD." *Ability: Journal of Education and Social Analysis* 2, no. 4 (2021): 110–22. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>.
- Suparno, Suparno, Ari Saptono, Susan Febriantina, Bagus Shandy Narmaditya,

- and Disman Disman. "Macroeconomics E-Book Development: The Role of Literacies in Blended Learning." *Cypriot Journal of Educational Sciences* 17, no. 7 (2022): 2274–89. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i7.7592>.
- Vawanda, Excel Juni, and Melva Zainil. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD." *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023): 124. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>.
- Winaryati, Eny. *Cercular Model of RD & D*. jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Yaumi, Muhammad. "Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–99.
- Yunanda Pradiani, Ni Putu Wika, Muhammad Turmuzi, and Asri Fauzi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1456–69. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>.
- Zainal. "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Ekonomi." *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 08, no. 12 (2019): 219–32.
- Zuleni, Elva, and Rahmiatul Jannah. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam" 1, no. 1 (2022): 173–80.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</b> <b>FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN</b> Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang <a href="http://fitk.uin-malang.ac.id">http://fitk.uin-malang.ac.id</a> , email : <a href="mailto:fitk@uin-malang.ac.id">fitk@uin-malang.ac.id</a>	
Nomor	: 312/Un.03.1/TL.00.1/01/2024	25 Januari 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala MI Ar-Ridlo di Malang		
<b>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</b>		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Devi Eva Yanti	
NIM	: 200103110126	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	
Judul Skripsi	: Pengembangan Pop-Up Book Berbatuan QR Code untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila di Kelas 2 MI Ar-Ridlo	
Lama Penelitian	: Februari 2024 sampai dengan April 2024 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
<b>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</b>		
		Dekan, Dekan Bidang Akademik M. Hammad Walid, MA 9730823 200003 1 002
		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI		
2. Arsip		

Lampiran 2 Surat Balasan Ijin Penelitian

**YAYASAN AR RIDLO INDRAGIRI MALANG**  
**MADRASAH IBTIDA'YAH AR RIDLO**  
"TERAKREDITASI B"  
NSM : 111235730053 NPSN : 69983045  
Email : [miaridlo@gmail.com](mailto:miaridlo@gmail.com)  
Jl. Tumenggung Suryo No 31 A, Kel Purwantoro, Kec Blimbing , Kota Malang

---

**SURAT KETERANGAN**  
No : 10/S.Ket/MIAR/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ir. Sri Sundari, S.Pd  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MI AR RIDLO

Dengan ini menerangkan bahwa :


Nama : Devi Eva Tanti  
NIM : 200103110126  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adalah benar melakukan pengambilan data untuk judul skripsi "Pengembangan Pop-up Book Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila di Kelas 2 MI Ar Ridlo" pada bulan Februari sampai dengan Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

Malang, 30 Mei 2024  
Kepala Madrasah

  
Ir. Sri Sundari, S.Pd





Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG <b>FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN</b> Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang <a href="http://fitk.uin-malang.ac.id">http:// fitk.uin-malang.ac.id</a>. email : <a href="mailto:fitk@uin_malang.ac.id">fitk@uin_malang.ac.id</a></p>	
Nomor	: B-986 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024	08 Maret 2024
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)	
Kepada Yth. Galih Puji Mulyoto, M.Pd di - Tempat		
<b>Assalamualaikum Wr. Wb.</b>		
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Devi Eva Yanti	
NIM	: 200103110126	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Judul Skripsi	: Pengembangan Pop-Up Book Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila di Kelas 2 MI Ar-Ridlo	
Dosen Pembimbing	: Sigit Priatmoko, M.Pd	
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.		
Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.		
<b>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</b>		
		Akademik
		Wahid Walid, M.A. NIP. 7206232000031002



## Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-~~90~~ /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 08 Maret 2024  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.  
Wiku Aji Sugiri, M.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Devi Eva Yanti  
NIM : 200103110126  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Pop-Up Book Berbantuan QR Code  
untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pentingnya  
Memahami Aturan Mata Pelajaran Pancasila di Kelas  
2 MI Ar-Ridlo  
Dosen Pembimbing : Sigit Priatmoko, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi

**PENGEMBANGAN POP-UP BOOK BERBATUAN QR CODE UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PENTINGNYA MEMAHAMI  
ATURAN MATA PELAJARAN PANCASILA DI KELAS 2 MI AR-RIDLO**

**INSTRUMEN PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MATERI**

**RESPONDEN:**

**Galih Puji Mulyoto M. Pd**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DA KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

**PENGEMBANGAN POP-UP BOOK BERBATUAN QR CODE MATERI  
PENTINGNYA MEMAHAMI ATURAN MATA PELAJARAN PANCASILA**

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>A. Pendahuluan</b>						
1	Produk menyajikan tujuan pembelajaran yang mudah dimengerti oleh pengguna	1	2	3	4	5
2	Terdapat identitas pengembang pada produk	1	2	3	4	5
3	Produk menguraikan capaian pembelajaran yang diharapkan	1	2	3	4	5
<b>B. Isi Materi</b>						
4	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian pembelajaran	1	2	3	4	5
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	1	2	3	4	5
6	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep bab pentingnya memahami aturan	1	2	3	4	5
7	Pokok bahasan materi dipaparkan secara berurutan mulai dari materi umum sampai ke khusus	1	2	3	4	5
8	Materi yang diuraikan menggunakan Bahasa dan kalimat yang mudah dimengerti	1	2	3	4	5
9	Materi diawali dengan paparan tentang makna aturan	1	2	3	4	5
10	Produk memuat materi tentang pentingnya memahami aturan	1	2	3	4	5
11	Produk memuat materi tentang praktik aturan di sekolah dan di rumah	1	2	3	4	5
12	Materi yang disajikan didukung dengan gambar dan atau animasi tertentu yang relevan	1	2	3	4	5
13	Produk menyajikan contoh-contoh sikap mematuhi aturan di sekolah dan di rumah	1	2	3	4	5
14	Produk menyajikan contoh-contoh sikap tidak mematuhi aturan di sekolah dan di rumah	1	2	3	4	5
15	Produk terdapat komponen berbatuan <i>Qr Code</i>	1	2	3	4	5
16	<i>Qr Code</i> memuat video contoh sikap mematuhi aturan	1	2	3	4	5
17	<i>Qr Code</i> video contoh sikap tidak mematuhi aturan	1	2	3	4	5
18	Produk memuat evaluasi pembelajaran Evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di ukur	1	2	3	4	5
<b>C. Penutup</b>						
19	Pada bagian akhir produk mencantumkan daftar referensi atau rujukan	1	2	3	4	5
20	Rujukan atau referensi yang disajikan memenuhi kriteria kemutakhiran data (terbaru dan valid)	1	2	3	4	5

**SARAN:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Malang, ..... 2024  
Validator Materi



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media

**PENGEMBANGAN *POP-UP BOOK* BERANTUAN QR CODE  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PENTINGNYA MEMAHAMI  
ATURAN MATA PELAJARAN PANCASILA DI KELAS 2 MI AR-RIDLO**

**INSTRUMEN PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA**

**RESPONDEN:**

**Wiku Aji Sugiri, M.Pd**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2024**

**PENGEMBANGAN *POP-UP BOOK* BERBATUAN *QR CODE* MATERI  
PENTINGNYA MEMAHAMI ATURAN MATA PELAJARAN PANCASILA**

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
<b>A. Identitas Produk</b>						
1	Terdapat identitas pengembang pada produk	1	2	3	4	5
2	Produk mencantumkan identitas lembaga asal pengembang	1	2	3	4	5
3	Identitas lembaga disertai dengan logo resmi	1	2	3	4	5
4	Terdapat petunjuk pada produk yang dapat memudahkan pengguna	1	2	3	4	5
5	Judul buku menggunakan kalimat yang baku dan menarik	1	2	3	4	5
<b>B. Tampilan</b>						
6	Pemilihan jenis <i>font</i> dapat menarik minat pengguna	1	2	3	4	5
7	Ukuran <i>font</i> pada produk dapat memenuhi aspek keterbacaan oleh pengguna	1	2	3	4	5
8	Kombinasi warna yang digunakan dapat menarik minat pengguna	1	2	3	4	5
9	Pengaturan tata letak dan variasi gambar dengan <i>font</i> dapat memenuhi unsur keterbacaan	1	2	3	4	5
10	Produk menyajikan gambar pendukung yang relevan dengan pembahasan materi	1	2	3	4	5
11	Penomoran (halaman, gambar, dan lainnya) memenuhi unsur keteraturan (urut)	1	2	3	4	5
12	Desain sampul pada produk memiliki variasi warna, kata, dan gambar yang menarik	1	2	3	4	5
<b>C. Spesifikasi Produk</b>						
13	Jenis kertas yang digunakan sebagai bahan utama sampul menarik ( <i>Art Paper</i> )	1	2	3	4	5
14	Pemilihan ukuran kertas sesuai dengan karakteristik calon pengguna	1	2	3	4	5

15	Ketebalan produk memenuhi unsur proporsional (tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal)	1	2	3	4	5
16	Produk memiliki unsur mobilitas yang memadai (mudah dibawa)	1	2	3	4	5
17	Secara keseluruhan bahan yang digunakan untuk produk memiliki tingkat ketahanan yang memadai	1	2	3	4	5
18	Gambar dalam buku dapat muncul ketika buku di buka	1	2	3	4	5
19	Kesesuaian video didalam <i>Qr Code</i>	1	2	3	4	5
20	Kemenarikan Quiz berupa puzzle	1	2	3	4	5

SARAN:

- Penomoran halaman sebaiknya ada di kedua sisi buku (57 dan 58)
- Logo institusi / lembaga selain UIN MALANG tidak boleh di cantumkan.
- Produk cukup layak di uji coba.

Malang, 18 MAET 2024  
Validator Media

  
Wiku Aji Sugiri, M.Pd


Lampiran 7 Soal Pre-Test


NILAI 80
-------------


**SOAL PRETEST**  
**MATERI PENTINGNYA MEMAHAMI ATURAN**

Nama Fathik.....  
Kelas 2.....

1. Taat aturan penting dilakukan agar ?  
 a. Hidup teratur  
 b. Bersih dan rapi  
 c. Semuanya benar

2. Perhatikan gambar berikut !  
  
Bela merapikan tempat tidur.  
Aturan apa yang terdapat pada gambar di atas ?  
 a. Aturan berperilaku  
 b. Aturan di rumah  
 c. Aturan di sekolah

3. Perhatikan gambar berikut !  
  
Mario membersihkan rumah Bersama keluarganya.  
Menurut kalian, apa manfaat membersihkan rumah Bersama-sama ?  
 a. Meringankan beban pekerjaan  
 b. Agar tidak malas  
 c. Tidak ada manfaat

4. Perhatikan gambar berikut !  
  
Mario bermain gim hingga larut malam. Apa akibat dari sikap tersebut ?  
 a. Bangun terlambat  
 b. Bangun tepat waktu  
 c. Tidak ada akibat

CS



5. Perhatikan gambar berikut !



Apa kesimpulan yang dapat diambil dari gambar tersebut ?

- a. Dengan mentaati aturan, hidup menjadi disiplin
- b. Dengan menaati aturan, orang tua semakin menyayangi kita
- c. Semua benar

6. Perhatikan gambar dibawah !



Jam sudah menunjukkan pukul 06.30. ujang dan ana sudah bersiap untuk berangkat ke sekolah. Sikap apa yang harus dilakukan ujang dan ana untuk mematuhi aturan ketika akan keluar rumah ?

- a. Bernyanyi
- b. Berpamitan dengan orang tua
- c. Keluar dengan tergesa gesa

7. Perhatikan gambar disamping !



Aturan apa yang terdapat pada gambar tersebut ?

- a. Aturan belajar
- b. Aturan kebersihan
- c. Aturan makan

8. Perhatikan gambar berikut ini.  
Manakah yang menunjukkan aturan saat belajar ?



9. Sikap yang tepat untuk menunjukkan patuh aturan kebersihan adalah ?

- a. Bangun jam 05.00
- b. Menyapu lantai
- c. Bermain Bersama adik

10. Manakah yang mencerminkan sikap tidak mematuhi aturan ?

- a. Melaksanakan piket sesuai jadwal
- b. Meminta ijin sebelum berbicara
- c. Datang terlambat


Lampiran 8 Soal Post-test


NILAI  
*100*


**SOAL POST-TEST**  
**MATERI PENTINGNYA MEMAHAMI ATURAN**

Nama : juno  
Kelas : 2

1. Taat aturan penting dilakukan agar ?  
 a. Hidup teratur  
b. Bersih dan rapi  
c. Semuanya benar

2. Perhatikan gambar berikut !  
  
Bela merapikan tempat tidur.  
Aturan apa yang terdapat pada gambar di atas ?  
a. Aturan berperilaku  
 b. Aturan di rumah  
c. Aturan di sekolah

3. Perhatikan gambar berikut !  
  
Mario membersihkan rumah Bersama keluarganya.  
Menurut kalian, apa manfaat membersihkan rumah Bersama-sama ?  
 a. Meringankan beban pekerjaan  
b. Agar tidak malas  
c. Tidak ada manfaat

4. Perhatikan gambar berikut !  
  
Mario bermain gim hingga larut malam. Apa akibat dari sikap tersebut ?  
 a. Bangun terlambat  
b. Bangun tepat waktu  
c. Tidak ada akibat

CS Copyright © 2010

5. Perhatikan gambar berikut !



Apa kesimpulan yang dapat diambil dari gambar tersebut ?

- a. Dengan mentaati aturan, hidup menjadi disiplin
- b. Dengan mentaati aturan, orang tua semakin menyayangi kita
- c. Semua benar

6. Perhatikan gambar dibawah !



Jam sudah menunjukkan pukul 06.30. ujang dan ana sudah bersiap untuk berangkat ke sekolah. Sikap apa yang harus dilakukan ujang dan ana untuk mematuhi aturan ketika akan keluar rumah ?

- a. Bernyanyi
- b. Berpamitan dengan orang tua
- c. Keluar dengan tergesa gesa

7. Perhatikan gambar disamping !



Aturan apa yang terdapat pada gambar tersebut ?

- a. Aturan belajar
- b. Aturan kebersihan
- c. Aturan makan

8. Perhatikan gambar berikut ini.

Manakah yang menunjukkan aturan saat belajar ?

a. )



c.



9. Sikap yang tepat untuk menunjukkan patuh aturan kebersihan adalah ?

- a. Bangun jam 05.00
- b. Menyapu lantai
- c. Bermain Bersama adik

10. Manakah yang mencerminkan sikap tidak mematuhi aturan ?

- a. Melaksanakan piket sesuai jadwal
- b. Meminta ijin sebelum berbicara
- c. Datang terlambat

## Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian



Foto 1 Observasi dan Wawancara Pra Penelitian



Foto 2 Peneraan Media Pop-Up Book



Foto 3 Penerapan Media Pop-Up Book



Foto 4 Penayangan Video Contoh Aturan



Foto 5 Pengerjaan Pre-test



Foto 6 Pengerjaan Post-test



Foto 7 Bersama Guru Mata Pelajaran Pancasila



## Biodata Mahasiswa



Nama : Devi Eva Yanti

Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 05 Oktober 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat Asal : Dusun Blogmundu RT 01 RW 11 Desa Mundurejo  
Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember

No. WhatsApp : 082230206158

Email : [devievayanti81@gmail.com](mailto:devievayanti81@gmail.com)

Riwayat Pendidikan : SD Negeri Mundurejo 01  
MTs Negeri 9 Jember  
SMK Islam Ash Shuufiyah Kencong  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang