
PENGARUH METODE POP UP DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM : META ANALISIS

Oleh

Dina Septiana¹, Aliyah Ayu Marwa², Nopita Apriliyanti Susana³, Arita Marini⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Jakarta

Email: ¹dinaseptiana_1107620263@mhs.unj.ac.id, ²Aliyahhayu31@gmail.com,
³nopitaapriyanti18@gmail.com, ⁴aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 13-05-2023

Revised: 21-06-2023

Accepted: 24-06-2023

Keywords:

Pendidikan, Media

Pembelajaran,

Metode

Pembelajaran, Minat

Belajar, Pop UP, QR

Code, Ilmu

Pengetahuan Alam.

Abstract: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara deskriptif minat belajar anak Sekolah Dasar yang pembelajarannya menggunakan media Pop Up berbasis Qr Code dan Memaksimalkan penggunaan komponen pembelajaran sangat bermanfaat Guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sambil melakukan kegiatan Pembelajaran, salah satu komponen pembelajaran yang memegang peranan penting yaitu Media bertanggung jawab untuk menyampaikan subjek kepada siswa mempelajari Penggunaan lingkungan belajar yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan untuk siswa. Media pembelajaran belum optimal untuk penyediaan materi konseptual seperti materi rantai makanan pada pembelajaran IPA sehingga suasana pembelajaran sebagian besar pasif dan siswa cepat bosan selama proses belajar mengajar. Melalui penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa Pop-up Book berbasis QR code dapat menjadi upaya untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan dapat untuk meningkatkan minat belajar siswa

PENDAHULUAN

IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah Sujana (2013, hlm. 15).

Dalam mata pelajaran IPA banyak materi yang dibahas seperti mengenai berbagai macam makhluk hidup, bagaimana inetraksinya dengan alam sekitar, peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan juga mempelajari apa saja penyebabnya. Karena banyaknya materi yang dibahas tersebut, sehingga guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan. Untuk mensiasatinya guru hendaknya menggunakan media yang tepat supaya pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Pembelajaran yang ideal dapat dicapai melalui pembelajaran dimana siswa aktif dan selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, salah satunya yaitu minat.

Minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan (Slameto, 2010), perhatian (Lin & Huang, 2016), fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan (Ainley, Hillman, & Hidi,

2002), motivasi (Krapp, Hidi, & Renninger, 1992), pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016), dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu (Schiefele, 2001). Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002). Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016). Berbeda dengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap (Hidi, 2006). Selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Olivia, 2011).

Menurut Slameto (2015: 2), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu dibutuhkan media pendukung untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan daya tarik untuk membuat siswa tertarik. Pemantauan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar. Media Pembelajaran dapat membantu guru fokus pada pembelajaran menjadi lebih signifikan. Pendidikan media di sekolah dasar diperlukan untuk mengubah materi abstrak menjadi materi sederhana untuk memahami siswa sekolah dasar. Salah satu topik itu membutuhkan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Untuk mengetahui Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saat ini diajarkan di semua jenjang pendidikan.

Salah satu jenis media adalah media cetak. Salah satu bentuk media cetak yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah media Pop Up. Media Pop-Up adalah jenis buku atau kartu yang didalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul dalam bentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut di buka (Febrianto, dkk, 2014). Menurut Widowati, dkk (2015:22) Pop-Up Book dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya. Dzuanda (2011) "Pop -Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka".

Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media belajar Pop Up. Yang membedakan media ini dari media sebelumnya yaitu terdapat keterbaruan dimana media ini bisa diakses dengan memindai QR Code. Quick Response Code atau yang biasa disebut dengan QR Code merupakan sebuah barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Jenis barcode ini awalnya digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang layanan bisnis dan jasa untuk aktivitas marketing dan promosi. Pada dasarnya bahwa QR Code dikembangkan sebagai suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi (Rouillard, 2008)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang

“Pengembangan Media Pop Up berbasis Qr Code pada materi IPA rantai makanan untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar”

METODE PENELITIAN

Artikel ilmiah ini disusun menggunakan metode penelitian studi kepustakaan atau *Library Literature* atau *Literature Review*. Sebagai mana menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan: Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

Kemudian menurut Nazir (1998 : 112) studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran dll).

Artikel ini dikumpulkan dari berbagai artikel. Peneliti memilih 30 artikel yang berkaitan dengan kata kunci yang digunakan. Langkah selanjutnya, peneliti mengelompokkannya berdasarkan kata kunci yang dicari yaitu 15 artikel terkait produk yang akan dikembangkan (Multimedia Interaktif Berbasis Komik Digital) dan 15 artikel terkait variabel yang akan diteliti terkait produk yaitu minat belajar siswa.

HASIL

Metode pembelajaran merupakan suatu cara pendidik menyampaikan sesuatu pembelajaran kepada siswa di dalam kelas. Pemilihan metode pada kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kesuksesan proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu peneliti merangkum beberapa artikel yang berkaitan dengan penggunaan Metode Pop Up berbasis QR Code terhadap minat belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Penelitian terkait penggunaan Media Pop Up berbasis QR Code

Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Erica1, Sukmawarti. 2021.	Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD	Berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli materi menghasilkan produk Pop Up Book yang layak digunakan untuk siswa kelas IV SD. Berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli media menghasilkan produk Pop Up Book yang sangat layak digunakan untuk siswa kelas IV SD dan berdasarkan penilaian hasil validasi ahli pembelajaran menghasilkan produk Pop Up Book yang sangat layak digunakan untuk

		<p>siswa kelas IV SD. Maka dari data hasil validasi ketiga validator dapat di simpulkan bahwa media Pop Up Book pada pembelajaran PKn materi pancasila di nyatakan valid dan tidak terdapat revisi oleh para ahli, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.</p>
Refita Mustofa, Rohmatus Syafi'ah. 2018.	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Kenampakan Permukaan Bumi Mata Pelajaran IPA Kelas III SD</p>	<p>Media pop up book yang dikembangkan dinyatakan layak dengan perolehan rata-rata skor 4,44 dari ahli materi dan rata-rata skor 4,80 dari ahli media, dan rata-rata skor 4,72 dari ahli pengguna, dimana keseluruhan hasil perolehan rata-rata skor masuk dalam kategori Sangat Baik. Sedangkan respon siswa terhadap media pop up book pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata 95% dengan kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media pop up book materi pokok kenampakan permukaan bumi pada mata pelajaran IPA kelas III SD yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.</p>
Ida Ayu Ketut Dewi Diyantari, Ngurah Wiyasa, Surya Manuaba. 2020.	<p>Model Snowball Throwing Berbantuan Media Pop Up Book Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA</p>	<p>Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran snowball throwing berbantuan media pop up book berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas IV SD yang disebabkan karena pembelajaran dengan menggunakan snowball throwing berbantuan media pop up book memiliki timbal balik yang positif terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa SD melalui tahapan-tahapa dalam proses pembelajaran yang</p>

		melatih peserta didik untuk mempermudah pemahaman peserta didik
Helda Arina Simatupang. 2016.	Pengembangan Media Pop-Up Pada Materi “Organisasi Kehidupan” Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP KelasVII	Hasil penelitian ini adalah (1) Menurut dosen ahli dan guru IPA kelayakan media pop-up memperoleh rerata skor 3,67 dengan nilai A dan memperoleh kategori sangat baik, (2) Hasil rerata skor respon peserta didik terhadap media pop-up yaitu 3,23 dengan nilai A dan memperoleh kategori sangat baik, (3) Media pop-up dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan persentase peningkatan yaitu 19,50%. (4) Media pop-up dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan perhitungan gain score dikategorikan sedang dengan nilai 0,55.
Devi Dwi Cahyani, Maya Mustika Kartika Sari. 2020.	Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Menanamkan Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini	Hasil dari penelitian ini adalah media pop up book banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah serta media yang memiliki banyak manfaat serta kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lain sehingga media pop up book digemari oleh para pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebab media pop up book dapat meningkatkan motivasi, minat serta hasil belajar peserta didik.
Nia Pratamanita Ardika, I Gede Margunayasa, dan Kadek Yudiana. 2022.	QR Code Assisted Pop-Up Book for Grade Two Elementary Schools	Media pop-up book yang dikembangkan berbantuan qr-code pada tema 8 subtema 2 dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

W Anggraini, S Nurwahidah, A Asyhari, D Reftyawati, dan N B Haka. 2019.	Development of Pop-Up Book Integrated with Quranic Verses Learning Media on Temperature and Changes in Matter	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran buku pop-up yang diintegrasikan dengan ayat-ayat Al-Qur'an memiliki kategori layak, ahli materi 8sangat layak, dan ahli agama kategori sangat layak.</p> <p>Respon pendidik dari ketiga sekolah tersebut mendapatkan kategori sangat menarik. Respon siswa terhadap uji coba kelompok kecil dari tiga sekolah mendapatkan kategori sangat menarik dan respon siswa pada uji coba lapangan mendapatkan kategori sangat menarik, sehingga dapat disimpulkan bahwa buku pop-up ini sangat layak untuk digunakan.</p>
Qiuyan Wang dan Haibing Dong. 2019.	Book Retrieval Method Based on QR Code and CBIR Technology	<p>Hasil percobaan menunjukkan bahwa, buku dapat diambil secara efektif melalui fitur kontur batas dan distribusi piksel regional, informasi buku dapat ditampilkan melalui kode QR, pembaca dapat diberikan layanan pencarian buku besar-besaran yang cepat dan cerdas.</p>
Novi Engla Sari dan Dadan Suryana. 2019.	Thematic Pop-Up Book as a Learning Media for Early Childhood Language Development	<p>Hasil uji validitas dan kepraktisan pengembangan media Pop-Up Book di TK Islam Khaira Ummah Kota Padang dinyatakan valid oleh ahli media. Media Buku Pop-Up Tematik, tentang Bahan Pangan Sehat dan Tidak Sehat dinyatakan valid oleh ahli materi. Hasil uji coba produk buku tematik Pop-Up di Taman Kanak-Kanak Khaira Islam Umat dinyatakan sebagai media praktis untuk anak Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk media Pop-Up Book mendapatkan respon yang positif</p>

dari anak-anak dan guru. Media Pop-Up Book untuk penelitian selanjutnya dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kognitif, dan minat baca anak.

H Elmunsyah, W N Hidayat, dan K Asfani. 2019.	Interactive learning media innovation: utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy	Penelitian ini membahas perancangan media pembelajaran inovatif berbasis Augmented Reality (AR) dan pengembangannya untuk mahasiswa Perguruan Tinggi. Media Pembelajaran Inovatif saat ini menjadi bagian penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi perangkat mobile seperti tablet android dan smartphone dengan fitur kamera untuk menjalankan teknologi AR menjadi poin utamanya. Beberapa mahasiswa dan ahli media pembelajaran terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini. Kuesioner digunakan sebagai alat ukur. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis AR untuk meningkatkan kemandirian belajar pengguna dan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.
Erwin Putera Permana dan Yeny Endah Purnama Sari. 2018.	Development of Pop Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School	Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Hasil pengembangan media Pop Up Book dengan materi untuk membedakan karakteristik lingkungan sehat dan tidak sehat Valid. (2) Respon guru terhadap media pembelajaran Pop Up Book yang dikembangkan, setelah digunakan dalam pembelajaran materi, karakteristik lingkungan yang sehat dan tidak sehat memperoleh respon yang baik. Demikian juga respon

siswa terhadap media ini mendapat respon positif.

(3) Pop Up Book media karakteristik lingkungan yang sehat dan tidak sehat berdasarkan penilaian keseluruhan dari persentase penilaian berada dalam kategori sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas 3 SD.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini,

direkomendasikan:

(1) untuk guru, salah satu media yang dapat digunakan dalam mendukung proses

pembelajaran adalah Pop Up Book, dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

(2) Untuk penelitian lebih lanjut, uji coba harus dilakukan lebih luas, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang banyak digunakan.

Natalie Bursztyn, Brett Shelton, Andy Walker, dan Joel Pederson. 2017. Increasing Undergraduate Interest to Learn Geoscience with GPS-based Augmented Reality Field Trips on Students' Own Smartphones

Hasil penelitian ini, yang melibatkan 874 siswa dari lima institusi berbeda, menunjukkan bahwa siswa yang menyelesaikan tiga modul permainan karyawisata Grand Canyon berorientasi geospasial secara signifikan lebih tertarik mempelajari geosains daripada siswa kontrol dan peserta yang hanya menyelesaikan satu modul. Secara lebih komprehensif, hasil dari pemodelan linear hirarkis menunjukkan tiga prediktor kuat minat mahasiswa dalam mempelajari geosains: (1) minat mahasiswa

minat awal, (2) menjadi jurusan STEM, dan (3) jumlah modul kunjungan lapangan AR yang diselesaikan siswa. Khususnya, ras dan jenis kelamin peserta bukanlah faktor.

Kunjungan lapangan augmented reality untuk perangkat seluler memiliki potensi untuk menjadi sarana yang dapat diakses dan layak secara finansial untuk membawa kunjungan lapangan ke keragaman siswa yang tidak akan mengalaminya. Hasil menunjukkan kunjungan lapangan AR ini meningkatkan motivasi siswa untuk mengejar pembelajaran geosains.

Mrs. Asmita Dani dan Prof. Rajesh. N. Patil. 2020. QR Code based Library Management System

Sistem manajemen Perpustakaan berbasis kode QR sangat efisien dan dapat diandalkan untuk Pustakawan, staf dan siswa. Sistem ini akan menyederhanakan proses perpustakaan untuk melacak semua catatan, dan membuat perpustakaan lebih mudah diakses oleh penggunanya. Dalam sistem ini aplikasi kerangka kerja python Qt5 digunakan untuk database Perpustakaan Perguruan Tinggi yang dapat diakses di seluruh institusi. Sistem ini bekerja secara real time dan memberikan kemudahan akses informasi kepada setiap member yang terkait dengan sistem tersebut. Pengguna harus terdaftar dengan administrasi sistem setelah itu mereka dapat mengakses akun dan basis data mereka. Ini mengurangi bourdon pada pustakawan karena akan membantu untuk melacak buku yang tersedia dan dikeluarkan orang untuk setiap buku dan jumlah buku bersama dengan analisis penuaan.

Ching-yin Law dan Simon So. 2010	QR Codes in Education	Kode QR, dikembangkan oleh perusahaan Jepang, telah ada selama lebih dari lima belas tahun. Dengan munculnya perangkat seluler pintar dan berkemampuan Web, kami menyaksikan pertumbuhan yang stabil dari aplikasi komersial yang menarik menggunakan kode QR. Karena pergerakan penggunaan kode QR dalam pendidikan masih dalam tahap awal, makalah ini menjadi salah satu makalah komprehensif pertama dalam publikasi jurnal yang sepenuhnya menggambarkan (a) karakteristik pengguna kode QR, (b) proses pembuatan dan membaca kode QR, (c) survei aplikasi komersial menggunakan kode QR, (d) tinjauan pustaka aplikasi pendidikan menggunakan kode QR, dan (e) menawarkan saran dan implementasi kode QR dalam pendidikan sekolah.
Refita Nengsi. 2019	Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita	Dilihat dari kualitas media pop up book ditinjau dari para penilaian validator maka kategori “ Sangat layak” untuk digunakan didalam media pembelajaran khususnya di sekolah dasar dan juga media pop – up book “sangat tertarik” untuk digunakan didalam media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Penelitian terkait Minat Belajar Siswa

Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Liao Ho dan Ismawan Prasetia Devi. 2020.	Students' Understanding of Interest in Learning Science.	Melihat hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa minat ilmiah siswa dapat dipengaruhi oleh cara guru mengajar. Perubahan minat siswa terhadap sains cenderung bergeser ke kelompok bekerja dan berbasis online. Pergeseran tren semua mahasiswa belajar mandiri, untuk saat ini lebih banyak kooperatif. Penelitian ini sangat disarankan bagi guru untuk menggunakan pembelajaran kooperatif dan berbasis online.
Sutarto Sutarto, Dewi Purnama Sari, dan Irwan Fathurrochman. 2020.	Teacher Strategies In Online Learning To Increase Students' Interest In Learning During Covid-19 Pandemic	Strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya belajar, membuat materi pembelajaran menjadi singkat, jelas, dan menarik, menggunakan media yang sederhana dan menarik, dan melakukan pembelajaran secara teratur dan berkesinambungan. evaluasi. Pembelajaran daring, siswa mendapatkan sesuatu yang menyenangkan, namun kurang kebersamaan dengan teman-temannya.
Dewi Suhartini.	E-Learning Usage To Improving Student's Learning Interest And Learning Outcomes In History	Hasil belajar siswa yang belajar melalui e-learning meningkat secara signifikan dibandingkan dengan yang tidak belajar menggunakan e-learning, secara statistik signifikan. Status sosial ekonomi tidak berhubungan secara signifikan dengan minat siswa dan hasil belajar sejarah siswa. Ternyata,

	Lesson	keterampilan siswa dalam menggunakan komputer menunjukkan korelasi yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Disimpulkan bahwa penggunaan e-learning dalam pembelajaran sejarah berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar sejarah dan hasil belajar siswa.
Tri Saswandi. 2014.	Teaching Style And Students' Interest In Learning English	Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa ada empat style mengajar yang diperankan guru yaitu auditory, visual, visual-kinesthetic and visual auditory. Selanjutnya, diperoleh data dari questionnaire yang menunjukkan berbagai macam tingkat minat siswa untuk setiap style mengajar guru.
Judith M. Harackiewicz, Jessi L. Smith, dan Stacy J. Priniski. 2018.	Interest Matters: The Importance of Promoting Interest in Education	Minat adalah proses motivasi yang kuat yang memberi energi pada pembelajaran, memandu lintasan akademik dan karier, dan sangat penting untuk keberhasilan akademik. Minat adalah keadaan perhatian dan pengaruh psikologis terhadap objek atau topik tertentu, dan kecenderungan yang bertahan lama untuk terlibat kembali dari waktu ke waktu. Mengintegrasikan kedua definisi ini, model pengembangan minat empat fase memandu intervensi yang mempromosikan minat dan memanfaatkan kepentingan yang ada. Empat intervensi peningkatan minat tampaknya berguna: pengaturan untuk mendapatkan perhatian, konteks yang membangkitkan minat individu

		sebelumnya, pembelajaran berbasis masalah, dan meningkatkan nilai utilitas. Mempromosikan minat dapat berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih terlibat, termotivasi, bagi siswa.
L. Hoffmann, J. Baumert, A. Krapp, dan K. Ann Renninger. 1998.	Interest And Learning: Proceedings Of The Seeon Conference On Interest And Gender	Minat individu mengacu pada kecenderungan yang relatif bertahan lama untuk menghadiri dan melibatkan kelas objek, orang, atau peristiwa. Minat situasional, sebaliknya, mengacu pada hasil interaksi antara seseorang dan karakteristik dalam konteks langsung. Secara teoritis, minat individu dan minat situasional juga dapat didiskusikan dari perspektif perkembangan. Dalam beberapa keadaan, minat situasional dapat menimbulkan minat individu yang relatif bertahan lama dari situasi yang menarik. Telah disarankan bahwa minat individu muncul dari minat situasional objek-spesifik.
Peter James, Andy Igho, dan Tracy. 2014.	Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School	Hasil menunjukkan korelasi yang signifikan dan beberapa prediksi prestasi akademik siswa dengan variabel prediktor; menyumbang 21,60% dari varian kinerja akademik siswa. Dengan demikian, peningkatan minat belajar dan sikap siswa terhadap sekolah dapat berkontribusi dalam meningkatkan prestasi akademik mereka.
Syaiful, Kamid, Dwi Agus Kurniawan, dan Putri Ayu Rivani. 2001.	The Impact of Students' Learning Interest on Students'	Minat siswa berpengaruh terhadap keterampilan proses siswa di MTsN (Madrasah Tsanawiyah) dan terdapat hubungan yang signifikan antara minat siswa

	Process Skill in Mathematics	dengan keterampilan proses pada matematika dengan geometri sisi datar. Terdapat keterbatasan dalam penelitian tersebut dimana penelitian tersebut hanya mengukur keterampilan siswa, minat belum diuji dengan variabel lain seperti sikap, motivasi dan lain-lain.
Huang-Yao Hong dan Xiaodong Lin-Siegler. 2011.	How Learning About Scientists' Struggles Influences Students' Interest and Learning in Physics	Pengukuran dalam penelitian tersebut menilai persepsi ilmuwan, minat pada pelajaran fisika, mengingat konsep sains, dan pemecahan masalah fisika. peneliti tersebut menemukan bahwa informasi latar belakang yang berorientasi pada pencapaian memiliki efek negatif pada persepsi siswa terhadap ilmuwan, tidak menghasilkan efek pada minat siswa dalam pelajaran fisika, mengingat konsep sains, atau pemecahan masalah berbasis buku teks dan kompleks. Sebaliknya, latar belakang informasi perjuangan membantu siswa menciptakan persepsi ilmuwan sebagai individu pekerja keras yang berjuang untuk membuat kemajuan ilmiah. Selain itu, itu juga meningkatkan minat siswa pada sains, meningkatkan ingatan mereka yang tertunda tentang konsep-konsep sains utama, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah yang kompleks. Pesan penting yang disampaikan oleh pembelajaran tentang perjuangan ilmuwan adalah bahwa bahkan ilmuwan hebat pun bekerja keras. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan para ilmuwan dengan kegiatan

membangun pengetahuan mereka memiliki implikasi penting untuk pembelajaran dan pengajaran sains.

- | | | |
|--|--|---|
| P. R. Subramaniam. 2015. | Motivational Effects of Interest on Student Engagement and Learning in Physical Education: | Penelitian berbasis minat dalam pendidikan umum dan pendidikan jasmani menunjukkan bahwa minat situasional berpotensi memengaruhi minat individu dan memprediksi niat masa depan. Minat situasional adalah reaksi afektif yang dipicu oleh rangsangan spesifik atau menarik di lingkungan. Penelitian menunjukkan bahwa minat situasional dapat ditingkatkan melalui manipulasi atau modifikasi aspek-aspek tertentu dari lingkungan belajar dan faktor-faktor kontekstual seperti strategi mengajar, presentasi tugas, dan penataan pengalaman belajar. Oleh karena itu, minat situasional adalah media yang layak yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memotivasi siswa yang tidak termotivasi dan tidak terlibat untuk belajar. |
| Almaydza Pratama Abnisa dan Zubairi. 2022. | Personality Competence Educator And Student Interest In Learning | Hasil kajian bahwa kompetensi kepribadian guru pendidikan agama Islam merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran bagi peserta didik karena kepribadian pendidik adalah segala sikap dan tindakan seorang guru yang menunjukkan sifat dan kepribadian yang baik yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. . Adapun kompetensi pribadi guru dalam proses pembelajaran antara lain; Bertakwa dan beriman kepada Allah SWT, percaya diri, bijaksana dan toleran, terbuka dan demokratis, sabar dalam menjalankan profesi guru, |

mengembangkan diri untuk kemajuan profesional, memahami tujuan pendidikan, mampu menjalin hubungan antar manusia, pahami kekuatan dan kelemahan Anda, Jadilah kreatif dan inovatif di tempat kerja. Jadi, kepribadian yang baik yang dimiliki oleh pendidik juga akan berdampak baik pada peningkatan minat belajar siswa, dengan kata lain semakin baik kompetensi kepribadian guru PAI maka akan semakin baik pula minat belajar siswa.

Putu Ika
Reshmayanti, I
Made Suarjana,
dan I Wayan
Widiana

Increasing the
Learning
Interest of
Fourth Grade
Elementary
School
Students with
Mission Book
Game

Berdasarkan hasil uji keefektifan, siswa yang belajar dengan bantuan permainan buku misi memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa bantuan media mission book game.

Siu-cheung Kong,
Ming Ming Chiu,
dan Ming Lai.
2018.

A study of
primary
school
students'
interest,
collaboration
attitude, and
programming
empowermen
t in
computational
thinking
education

Model persamaan struktural menunjukkan bahwa siswa dengan minat yang lebih besar dalam pemrograman menganggapnya lebih bermakna, memiliki dampak yang lebih besar, memiliki self-efficacy kreatif yang lebih besar, dan memiliki self-efficacy pemrograman yang lebih besar. Juga, siswa dengan sikap terhadap kolaborasi yang lebih positif daripada yang lain memiliki efikasi diri kreatif yang lebih besar. Anak laki-laki lebih tertarik pada pemrograman daripada anak perempuan. Siswa di tingkat kelas yang lebih tinggi dari yang lain memandang pemrograman kurang bermakna dan memiliki self-efficacy pemrograman yang lebih rendah.

Aan Ariadi, Nurul Iman, Anip Dwi Saputro, dan Sigit Dwi Laksana. 2021.	Improving Students' Interest in Learning Through Various Creative Methods at Madrasah Ibtida'iyah (Islamic Elementary School) PAS Baitul Qur'an Gontor Ponorogo	Hasil ini mendukung studi masa depan yang mengevaluasi dampak pemikiran komputasi dan kurikulum pemrograman berbasis minat dengan peluang kolaborasi yang luas. <ol style="list-style-type: none">1. minat siswa memiliki semangat yang baik untuk melihat teori minat.2. upaya moral guru dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah Menyusun rencana pembelajaran untuk menentukan metode dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.3. hasil penelusuran guru dalam meningkatkan minat siswa direspon dengan baik dari siswa yang menggerakkan guru dalam meningkatkan fokus atau meningkatkan siswa.
Tri Yudha Setiawan, Aeron Frimals, Dea Vandera, Dessya Mas Ningrum, Rendi Nur Effendi, dan Lailatul Istiqomah. 2022.	Factors Affecting Student's Interest in Learning in Online Learning in Elementary School	Berdasarkan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah minat siswa dalam belajar, kemudahan siswa dalam belajar, kesiapan siswa dalam belajar, dan kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Faktor eksternal yaitu dukungan keluarga, fasilitas belajar siswa dan suasana belajar.

PEMBAHASAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Memperelajari banyak materi yang dibahas dan abstrak dalam mata pelajaran IPA di SD membuat guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan. Dan penggunaan media yang tepat juga dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran.

Pemilihan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena hasil pembelajaran adalah pengaruh dari interaksi antar siswa dan guru dengan media yang digunakan untuk

pembelajaran materi yang diajarkan dan hasil belajar juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. (Henra Saputra Tanjung1) Siti Aminah Nababan2)

Berdasarkan tabel hasil penelitian, media pembelajaran pop up layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar karena setelah dilakukan penelitian, media ini dapat membuat minat dan respon siswa meningkatkan dan mempengaruhi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar (Erica1, Sukmawarti. 2021) (Helda Arina Simatupang. 2016)

Media pop up adalah pengembangan yang dilakukan dengan beberapa tahapan-tahapan model 4D yang di modifikasi menjadi model atau media 3D yang terdiri dari Define, Design, dan Development.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pengembangan dilakukan dengan beberapa tahapan-tahapan model 4D yang di modifikasi menjadi model atau media 3D yang terdiri dari Define, Design, dan Development yang disebut media pop up . Berdasarkan penelitian para ahli berpendapat media ini sangat layak terhadap mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar karena selain menarik media ini dapat meningkatkan respon dan minat belajar siswa dalam pembelajaran tersebut sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

SARAN

Dalam media ini guru dituntut untuk lebih mengeksplor perkembangan teknologi maka bukan hanya murid yang belajar melainkan guru juga harus sering berlatih dalam pembuatan media ini, buatlah media ini semenarik mungkin dengan memikirkan warna-warna yang cocok dan gambar yang tidak berartian ganda. Sekolah juga harus senantiasa membantu guru dalam menyiapkan mediasi pop up ini dengan menyediakan alat dan bahan yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abnisa, P. A., & Zubairi. (2022). Personality Competence Educator and Student Interest In Learning. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* Vol. 4, No. 1: 279-290
- [2] P. R. Subramaniam. (2015). Motivational Effects of Interest on Student Engagement and Learning in Physical Education: A Review dalam *See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/254971278>*
- [4] Hong, Y. H., & Siegler, L. X. (2011). How Learning About Scientists' Struggles Influences Students' Interest and Learning in Physics. *Journal of Educational Psychology* 2011 American Psychological Association Vol. , No. , 000 – 000 0022-0663/11/\$12.00 DOI: 10.1037/a0026224
- [5] Syaiful, Kamid, Dwi A. K., & Putri A. R. (2021). The Impact of Students' Learning Interest on Students' Process Skill in Mathematics. *Journal of Educational Research and Evaluation Volume 5, Issue 4, 2021, pp. 558-567 P-ISSN: 2597-422x E-ISSN: 2549-2675*

- [6] Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE>
- [7] Kpolovie, J. P., Andy, I. J., & Tracy. O. (2014). Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE) Volume 1, Issue 11, November, PP 73-100* ISSN 2349-0373 (Print) & ISSN 2349-0381 (Online) www.arcjournals.org
- [8] Saswandi. T., (2014). Teaching Style And Students' Interest in Learning English dalam *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora Volume 17, Nomor 1, Hal. 33-39* ISSN:0852-8349
- [9] Suhartini. D., (2010). E-Learning Usage To Improving Student's Learning Interest And Learning Outcomes In History Lesson. *International Journal of History Education, Vol. XI, No. 2*
- [10] Sutarto. S., Dwi, P. S., & Irwan. F. (2020). Teacher strategies in online learning to increase students' interest in learning during COVID-19 pandemic. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*
- [11] ISSN: 2337-6740 (Print) ISSN: 2337-6880(Electronic) Journal homepage: <http://jurnal.konselingindonesia.com>
- [12] Ho. L., Ismawan, P. D., (2020). Students' Understanding of Interest in Learning Science. Journal homepage: <http://cahaya-ic.com/index.php/ISEJ>
- [13] Renninger, A. K., Suzanne. H., & Andreas. K. (1992). The Role of Interest In Learning and Development. *Lawrence Erlbaum Associates, Inc.*
- [14] Law, Ching-yin and So, Simon (2010) "QR Codes in Education," *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE): Vol. 3 : Iss. 1 , Article 7.*
- [15] DOI: 10.18785/jetde.0301.07 Available at: <http://aquila.usm.edu/jetde/vol3/iss1/7>
- [16] Mrs. Dani, A., Prof. Rajesh, N. P. (2020). QR Code based Library Management System. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR) www.jetir.org*
- [17] Bursztyn. N., Fullerton., Andy. W., & Joel P. (2017). Increasing Undergraduate Interest to Learn Geoscience with GPS-based Augmented Reality Field Trips on Students' Own Smartphones. www.geosociety.org/gsatoday
- [18] Permana, P. E., Yeny, E. P. (2018). Development of Pop Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School. *International Journal of Elementary Education.*
- [19] Volume 2, Number 1, pp. 8-14 P-ISSN: 2579-7158 E-ISSN: 2549-6050
- [20] Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- [21] Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *2018 International Conference of Computer and Informatics Engineering (IC2IE) IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1193 012031 IOP Publishing doi:10.1088/1742-6596/1193/1/012031*
- [22] Sari, E. N., Dadan. S. (2019). Thematic Pop-Up Book as a Learning Media for Early Child-
- [23] hood Language Development. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud> Volume 13
- [24] Wang, Q., Haibing. D. (2019). Book Retrieval Method Based on QR Code and CBIR Technology. *Journal on Artificial Intelligence JAI, vol.1, no.2, pp.101-110.*

- [26] Jasmaniah., Nurhayati2., & Fatma Zuhra. (2022). DEVELOPMENT OF POP-UP BOOK MEDIA BASED ON PROBLEM-SOLVING ON FRACTION MATERIAL. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika ISSN 2089-8703 (Print) Volume 11, No. 4, 2022, 3214-3224 ISSN 2442-5419 (Online) DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5964>*
- [27] Ardika, P. N., Margunayasa, G. I., & Kadek Y. (2022). QR Code Assisted Pop-Up Book for Grade Two Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*
- [28] *Volume 6, Number 4, pp. 719-727 P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174 Open Access: <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.46505>*
- [29] Anggraini, W., Nurwahidah. S., Asyhari. A., Reftyawati. D., & Haka, N. B. (2019). Development of Pop-Up Book Integrated with Quranic Verses Learning Media on Temperature and Changes in Matter. *Journal of Physics: Conf. Series 1155 (2019) 012084*
- [30] Reshmayanti, I. P., Suarjana, M. 1., & Widiana, M. I. (2022). Increasing the Learning Interest of Fourth Grade Elementary School Students with Mission Book Game. *Journal of Education Technology*
- [31] *Volume 6, Number 2, 2022pp.277-287P-ISSN:2549-4856E-ISSN :2549-8290Open Access:<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET>*
- [32] Kong, S. C., Chiu, M. M., & Lai, M. (2018). A study of primary school students' interest, collaboration attitude, and programming empowerment in computational thinking education. *Computers & Education, 127, 178-189.*
- [33] Ariadi, A., Nurul. I., Anip, D. S., & Sigit D. L. (Improving Students' Interest in Learning Through Various Creative Methods at Madrasah Ibtida'iyah (Islamic Elementary School) PAS Baitul Qur'an Gontor Ponorogo. *Journal of Research in Islamic Education Volume3, Number 2, December 2021 DOI: <https://doi.org/10.25217/jrie.v3i2.2031>*
- [34] <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jrie>
- [35] Setiawan, Y. T., Aeron. F., Dea. V., Dessya, M. N., Rendi, N. E., & Lailatul. I. (2022). Factors Affecting Student's Interest in Learning in Online Learning in Elementary School. *IJECA International Journal of Education & Curriculum Application <http://journal.ummat.ac.id/index.php/IJECA> ISSN 2614-3380 | Vol. 5, No. 2.*
- [36] *Harackiewicz, M. J., Jessi, L. S., & Stacy, J. P. (2018). Interest Matters: The Importance of Promoting Interest in Education. Policy Insights Behav Brain Sci. 2016 October ; 3(2): 220-227. doi:10.1177/2372732216655542.*
- [37] Erica., Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Journal Ability :Journal of Education and Social Analysis Volume 2, Issue 4.*
- [38] Mustofa, R., Rohmatus. S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK MATERI KENAMPAKAN PERMUKAAN BUMI MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD. *ELSE (Elementary School Education Journal)*
- [39] Diyantari, D. K. A. I., Ngurah. W., & Surya. M. (2020). MODEL SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK BERPENGARUH TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Vol. 3 No. 1, P-ISSN : 2621-5713, E-ISSN : 2621-5705*
- [40] Cahyani, D. D., Maya, M. K. S. (2020). PENGGUNAAN MEDIA POP UP BOOK DALAM MENANAMKAN PENDIDIKAN MORAL PADA ANAK USIA DINI. *JCMS Vol. 5 No. 1, Halaman 73-86.*