



Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun

Nurul Athifah^{1*}, Moh. Irawan Zain¹, Ida Ermiana¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v4i3.2063](https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063)

Received: 15 Juni, 2022

Revised: 28 Juli, 2022

Accepted: 09 Agustus, 2022

Abstract: The use of media in learning has a very important role. This is because students who learn to use learning media feel happy and interested in learning. This study aims to produce a product in the form of a pop-up book learning media that contains rhyme material for class V SDN 61 Karara, Bima City. The type of research used is Research and Development (R&D) with the research model used is the ADDIE model. The types of data collected in this study are qualitative data and quantitative data obtained through interviews, observations and questionnaires. The results of this study are based on the media validation test phase I is 80% and stage II is 88.8%. while the results of the material validation test get 91.1% results. Based on the student response test, the results were 84.8%, in the small group trial, 88.8% in the medium group, and 91.4% in the large group, while the results of the implementation observation got 85%. It can be concluded that the developed pop-up book media is suitable to be used to teach Indonesian learning of rhyme material in the fifth grade of elementary school.

Keywords: Development, learning media, pop-up books, rhymes

Abstrak: Penggunaan media kedalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran merasa senang dan tertarik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran pop-up book yang memuat materi pantun untuk kelas V SDN 61 Karara Kota Bima. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif yang didapatkan melalui wawancara, observasi dan angket. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan uji validasi media tahap I adalah 80% dan tahap II adalah 88.8%. sedangkan hasil uji validasi materi mendapatkan hasil 91,1%. Berdasarkan uji tanggapan peserta didik mendapatkan hasil 84,8%, pada uji coba kelompok kecil, 88,8% pada kelompok sedang, dan 91,4% pada kelompok besar, sedangkan hasil observasi implementasi mendapat hasil 85%. Dapat disimpulkan bahwa media pop-up book yang dikembangkan layak digunakan untuk mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun pada kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, pop-up book, pantun

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan sumber daya manusia, untuk memajukan sumber daya manusia yaitu dengan memajukan kualitas pendidikannya. Sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat yang berbunyi "...mencerdaskan kehidupan bangsa".

Pendidikan merupakan faktor utama dari memajukan manusia. Pendidikan sekolah dasar dimaksud untuk memberikan bekal berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar bagi peserta didik. Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang yang mendasar dan sangat penting dalam proses perkembangan anak dalam berbagai aspek (Gunayasa, dkk, 2021).

Profesionalisme seorang guru sangat penting dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar di sekolah guna menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif (Randika, dkk, 2022). Guru memegang kendali terhadap input, proses dan output dalam Pendidikan, sehingga dituntut harus mampu merancang dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat menyerap materi ajar dengan baik, hal tersebut dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar, baik dalam hal membantu guru menyampaikan materi maupun membantu peserta didik untuk lebih memahami dan fokus terhadap materi pembelajaran. Menurut Yaumi (2018); Ningsih, dkk (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi berupa pesan kepada peserta didik dan dapat membangun interaksi.

Sementara itu Heinich (dalam Ermiana, 2019) juga mengemukakan istilah media berasal dari kata jamak "medium" yang berfungsi sebagai perantara untuk mengantarkan dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan tentunya mudah memahami materi yang diajarkan. Media dapat

menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih fokus pada pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Hamalik (dalam Rasyid, 2018) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, motivasi serta rangsangan dalam kegiatan belajar, dan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Dalam Pendidikan sekolah dasar, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 dan dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan pembelajaran kelas tinggi. Khair (2018) mengatakan "Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya".

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, materi pantun menjadi salah satu materi yang menarik untuk dipelajari. Menurut Kaswan dan Rita (dalam Ramadhani, 2018) pantun adalah jenis puisi melayu lama yang setiap baitnya terdiri atas empat larik dan bersajak a-b-a-b, larik pertama dan kedua merupakan sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat berupa isi.

Materi pembelajaran terkhususnya pantun sering diajarkan secara verbal, yang di mana hal tersebut menjadikan peserta didik kurang aktif di dalam kelas yang tidak sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 yang menuntut keaktifan peserta didik.

Menurut Yustiqvar, dkk (2019) sering dijumpai masih banyak guru yang tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut Ramdani, dkk (2021) menyatakan bahwa guru lebih memilih menggunakan metode yang monoton dalam mengajar, menyampaikan materi ajar secara verbal sehingga membuat peserta didik menjadi lebih pasif dan mudah bosan, akibatnya peserta didik menjadi kurang memahami materi pembelajaran. Guru sebagai fasilitator seharusnya mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan kreatif (Hadisaputra, dkk, 2019).

Hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas V SDN 61 Karara Kota Bima diketahui bahwa materi pantun pada kelas lima masih diajarkan dengan metode ceramah saja, guru tidak menggunakan media sebagai alat perantara pesan yang dapat menarik perhatian peserta didik dan hanya menggunakan buku cetak. Hal tersebut membuat peserta didik

cukup sulit lebih fokus dalam belajar. Pantun merupakan materi yang menarik, sangat disayangkan apabila diajarkan hanya lewat lisan saja, penggunaan media pada materi pantun dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga dapat menggugah semangat belajar peserta didik.

Observasi awal yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa peserta didik kelas V SDN 61 Karara Kota Bima memiliki tingkat konsentrasi belajar yang rendah, observasi dinilai berdasarkan indikator-indikator konsentrasi belajar, skor yang diperoleh yaitu 42,2 yang berdasarkan batas interval dapat dikategorikan rendah.

Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang mengakibatkan fokus peserta didik mudah teralihkan. Dampaknya peserta didik cenderung mencari kesibukan sendiri, seperti mengobrol saat guru menerangkan, mengganggu teman, dan lain sebagainya. Falahudin (2014); Aguspiani, dkk (2022) menyatakan manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Media pop-up book dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dzuanda (dalam Fitri, 2018) mengatakan bahwa Pop-Up Book merupakan buku yang memiliki bagian dengan unsur 3 dimensi yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka serta memberikan kesan menarik dan ceria. Pop-up book dirancang memiliki bentuk dan gambar 3 dimensi yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik. Media ini juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat dan terjun langsung secara aktif dalam proses pembelajaran. Setiap lembar dari pop-up book dirancang sekreatif dan semenarik mungkin untuk merangsang minat dan pikiran peserta didik.

Matsurah (dalam Karisma, dkk. 2020) menyebutkan beberapa kelebihan Media Pop-Up Book dibanding media lainnya antara lain: 1) Dapat menampilkan gambar menjadi lebih menarik, 2) Media pop-up book ini dalam penggunaannya dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, 3) Praktis dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, 4) Memiliki tampilan yang unik, 5) Memiliki dimensi gambar yang timbul saat halaman dibuka.

Berdasarkan paparan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk pop-up book pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun kelas V SDN 61 Karara Kota Bima. Penggunaan media pop-up book dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia lebih menarik dan bervariasi serta membangun antusias dan semangat belajar pada peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut dengan Research and Development (R&D), Sugiyono (2015) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu: Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi) (Rayanto dan Sugianti, 2020). Adapun tahapan dalam pengembangan ADDIE dapat disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Gambar 1. Tahapan pengembangan ADDIE



Sumber: Rayanto dan Sugianti, 2020

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 61 Karara Kota Bima. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran pop-up book yaitu peserta didik kelas V SDN 61 Karara Kota Bima. Sedangkan objek penelitian ini yaitu media pop-up book yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia materi pantun kelas V SD.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Adapun instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar pedoman

wawancara, angket validasi dan angket respon peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media pop-up book ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dari ahli media dan ahli materi. Data yang dihasilkan akan disajikan dalam bentuk uraian singkat, data dianalisis sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan meninjau sejauh mana kelayakan produk yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor hasil validasi ahli, hasil angket penilaian respon peserta didik, dan hasil observasi implementasi, data yang dianalisis diubah menjadi data interval.

Data penilaian validasi ahli, angket respon peserta didik, dan observasi implementasi digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan, kelayakan, dan keberhasilan media pop-up book dengan kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase yang disajikan dalam Tabel 1. Tabel 2 menyajikan kriteria kelayakan media, dan Tabel 3 menyajikan terkait kriteria keberhasilan media.

Tabel 1. Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli

No.	Tingkat pencapaian (%)	kualifikasi	keterangan
1.	81-100	Sangat baik	Sangat efektif/sangat Layak
2.	61-80	Baik	Efektif/Layak
3.	41-60	Cukup baik	Cukup efektif/kurang Layak
4.	21-40	Kurang baik	Kurang efektif/tidak Layak

Sumber: Sari, 2020

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Angket

Respon Peserta Didik			
No.	Tingkat pencapaian (%)	Kriteria	keterangan
1.	81-100	Sangat baik	Sangat layak
2.	61-80	Baik	Layak
3.	41-60	Cukup baik	Cukup Layak
4.	21-40	Kurang baik	Kurang layak

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan Media observasi implementasi

Tingkat keberhasilan	Predikat
85 - 100 %	Sangat tinggi
71 - 85 %	Tinggi
56 - 70 %	Sedang
41 - 55 %	Rendah
< 40 %	Sangat rendah

Adapun rumus persentase yang digunakan untuk mencari persentase tingkat kevalidan dan kelayakan media pop-up book yang dikembangkan dari hasil penilaian validator ahli dan angket respon peserta didik disajikan pada persamaan berikut:

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

Sedangkan rumus persentase yang digunakan untuk mencari persentase tingkat keberhasilan media pop-up book berdasarkan observasi implementasi disajikan pada persamaan berikut:

$$Skor = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun kelas V Sekolah Dasar telah dilakukan dalam beberapa tahap pengembangan ADDIE. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE meliputi tahap *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

1. Analyze (analisis)

Pada tahap ini hal yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah serta menganalisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 61 Karara Kota Bima. Pada hasil wawancara dapat diketahui bahwa: a. dalam kegiatan pembelajaran terkhususnya materi pantun kelas V SD, guru masih hanya menjelaskan secara verbal saja tanpa menggunakan media pembelajaran, b. pembelajaran lebih monoton, c. peserta didik mudah bosan dan

fokus mereka terbagi di tengah kegiatan pembelajaran.

Sedangkan dari hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi belajar peserta didik pada kelas V SDN 61 Karara Kota

Bima tergolong rendah, sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Adapun hasil observasi awal dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Awal

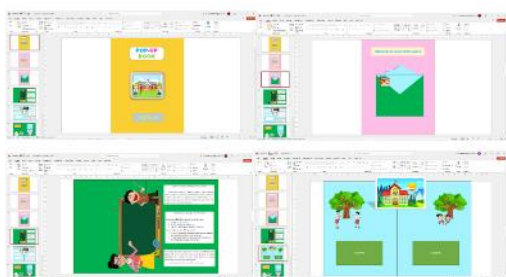
No.	Distribusi Jawaban									Skor Perolehan	Skor Maks	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	3	2	3	1	3	2	2	2	1	19	45	
Skor akhir											42,2	
kategori											Rendah	

2. Design (perancangan)

Tahap ini memfokuskan pada pemilihan materi dan perancangan struktur kerangka media pembelajaran. Materi yang dipilih pada pengembangan media ini yaitu materi pantun untuk kelas V Sekolah Dasar yang disesuaikan dengan buku tematik kelas V tema 4 subtema 1. Dalam mendesain media, hal yang harus dilakukan yaitu membuat storyboard dan prototype dari media yang akan dikembangkan sebagai pedoman dan rancangan struktur media pembelajaran guna menampilkan tampilan media yang akan dioperasikan.

3. Development (pengembangan)

Dalam pembuatan produk ada beberapa aspek tampilan yang harus diperhatikan antara lain yaitu tulisan, warna, dan gambar. Pengembangan media pop-up book pada penelitian ini yaitu pengembangan pada isi media yang memfokuskan pada materi pembelajaran. Pada tahapan ini yang dilakukan yaitu memasukkan materi pantun kedalam media yang disajikan secara ringkas dan menarik dengan bantuan tampilan gambar 3D sehingga mudah dipahami peserta didik.



Gambar 2. Storyboard media pop-up book



Gambar 3. Media pop-up book pada materi pantun

Kemudian setelah produk media selesai dikembangkan sesuai yang telah direncanakan, maka dilakukan proses validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kualitas media pop-up book. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No.	Distribusi Jawaban									Skor Perolehan	Skor Maks	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	3	5	4	4	3	4	4	5	4	36	45	
Skor akhir											80%	
kategori											Layak	

Penilaian validasi ahli media memperoleh skor sebesar 36 dengan persentase 80%. Hasil yang diperoleh dari validasi tahap I dapat dikategorikan "layak". Namun perlu dilakukan beberapa revisi sesuai dengan masukan ahli media, maka dilakukan validasi media tahap kedua.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No.	Distribusi Jawaban									Skor Perolehan	Skor Maks	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	4	5	5	4	3	5	5	5	4	40	45	
Skor akhir											88,8%	
kategori											Sangat Layak	

Penilaian oleh ahli media pada validasi tahap II mendapat perolehan skor sebesar 40 dengan persentase 88,8% dan dinyatakan "sangat layak".

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Distribusi Jawaban									Skor Perolehan	Skor Maks
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	5	4	5	5	4	5	5	4	4	41	45
Skor akhir										91,1%	
kategori										Sangat Layak	

Penilaian validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 41 dengan persentase 91,1%. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi dapat dikategorikan “sangat layak”

Hasil validasi yang telah dilakukan sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga menyatakan bahwa media pop-up book dikategorikan “sangat baik” dan layak diuji cobakan (Sholeh, 2019).

4. Implementation (implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pop-up book yang telah dikembangkan. Tahap implementasi ini akan terdiri dari uji coba

dan implementasi, uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang peserta didik, uji coba kelompok sedang terdiri dari 9 orang peserta didik, uji coba kelompok besar terdiri dari 12 orang peserta didik, dan implementasi yang ditujukan kepada seluruh peserta didik kelas V SDN 61 Karara Kota Bima.

Peserta didik sebagai responden pada tahap uji coba menilai media yang dikembangkan dengan aspek penilaian tampilan media, penggunaan media oleh peserta didik, dan respon pengguna, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 9 butir. Adapun hasil uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Skor		
		Tahap I	Tahap II	Tahap III
1	Tampilan media	53	81	111
2	Penggunaan media oleh peserta didik	127	203	279
3	Reaksi pengguna	49	76	104
	Total Jumlah Skor	229	360	495
	Skor Maksimal Ideal	270	405	450
	Persentase	84,8%	88,8%	91,4%
	Kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Berdasarkan uji tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok kecil didapatkan hasil persentase sebesar 84,8% dan dinyatakan "sangat layak", uji coba kelompok sedang memperoleh persentase sebesar 88,8% yang dikategorikan "sangat layak", dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 91,4% dengan kategori "sangat layak". Pada ketiga tahap uji coba yang telah dilaksanakan didapatkan hasil bahwa media pop-up book "sangat layak" digunakan untuk mengajarkan materi pantun pada kelas V Sekolah Dasar. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Karisma, dkk (2020) yang menyatakan bahwa media pop-up book dinyatakan berkualifikasi "sangat baik".

Selain melalui angket respon, peneliti juga mengumpulkan data dengan melakukan observasi saat pelaksanaan implementasi yang bertujuan untuk meninjau tingkat keberhasilan media yang dikembangkan dan mendapatkan hasil 85% dan dinyatakan bahwa tingkat keberhasilan media pop-up book yang dikembangkan dikategorikan "Tinggi".

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap terakhir yaitu evaluasi, evaluasi dalam penelitian ini merupakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan ADDIE.

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil validasi ahli, uji coba, serta implementasi yang telah dilakukan. Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pop-up book dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran terhadap peserta didik kelas V SDN 61 Karara Kota Bima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh validasi ahli media tahap I memperoleh presentase 80%, validasi ahli media tahap I memperoleh presentase

88,8%, dan validasi ahli materi memperoleh presentase 91,1%.

Media yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan. Berdasarkan uji tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok kecil didapatkan hasil persentase sebesar 84,8% dan dinyatakan "sangat layak", uji coba kelompok sedang memperoleh persentase sebesar 88,8% yang dikategorikan "sangat layak", dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 91,4% dengan kategori "sangat layak". Hasil observasi implementasi yang dilakukan yaitu 85% dan dinyatakan bahwa tingkat keberhasilan media pop-up book yang dikembangkan dikategorikan "Tinggi".

Dengan demikian produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Secara umum dapat disimpulkan media pop-up book untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguspiani, R., Bagus, I., & Irawan, M. (2022). Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Permulaan di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 87-97.
- Ermiana, Ida., H.A.Hari Witono., dan Baiq Niswatul Khair. 2019. Pengembangan Media Berdasar Komputer (Cbi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. Dalam jurnal seminar nasional pagelaran pendidikan dasar nasional (ppdn) 2019, 1 (1), 298. Tersedia di: <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1337>
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Dalam jurnal lingkaran widyaiswara, 1 (4), 114-116. Tersedia di: https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Fitri, Nita Anisa dan Karlimah. 2018. Pengembangan Media Pop-Up Book Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Dalam jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar, 5 (4), 227. Tersedia di: <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13196>
- Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Media Photo Story Pada Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah

- Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 152-159.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Karisma, I Komang Eri., I Gede Margunayasa dan Pinkan Amita TP. 2020. Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. Dalam jurnal ilmiah sekolah dasar, 4 (2), 123. Tersedia di: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/24458>
- Khair, Ummul. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. Dalam jurnal Pendidikan dasar, 2 (1), 23 dan 88. Tersedia di: <http://repository.iaincurup.ac.id/55/>
- Ningsih, B. W., Istiningasih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 128-132.
- Ramadhani, Syarafina. 2018. Pengaruh Teknik Pancangan Kata Kunci Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Ajaran 2017-2018 (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara) diambil dari: <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/12129>
- Ramdani, A., Purwoko, A. A., & Yustiqvar, M. (2021, December). Improving Scientific Creativity of Teacher Prospective Students: Learning Studies Using a Moodle-Based Learning Management System During the COVID-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 261-267). Atlantis Press.
- Randika, F., Karma, I. N., & Zain, M. I. (2022). Masalah Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran di Kelas Tinggi. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 33-39.
- Rasyid, Isran dan Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Dalam jurnal Pendidikan dan Matematika, 7 (1), 94. Tersedia di: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori Dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute
- Sari, Kiki D.W. 2020. Pengembangan Media Pop Up Book Berdasar Model ADDIE pada Pembelajaran Membaca Permulaan untuk Siswa Autis Kelas 1 Sekolah Dasar (Skripsi, universitas muhammadiyah malang) diambil dari: <https://eprints.umm.ac.id/64159/>
- Sholeh, Muhammad. 2019. Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Dalam Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 4 (1). Tersedia di: <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/6979>
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.