

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* PADA MATERI METAMORFOSIS UNTUK KELAS IV SDN 2 MRICAN

Dinda Novarina Suhesti¹, Wahid Ibnu Zaman², Ita Kurnia.³

¹PGSD Fakultas FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹dindasuhesti99@gmail.com, ²wahidibnu@unpkediri.ac.id, ³itakurnia@unp.ac.id

ABSTRAK

Media yang digunakan dalam pembelajaran metamorfosis di SDN Mrican 2 kurang menarik, saat pembelajaran tidak ada media dalam materi metamorfosis sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran mereka hanya diminta mencatat materi. Jika kegiatan mencatat ini dilaksanakan dalam pelajaran bahasa Indonesia hal ini akan mengembangkan kemampuan menulis siswa. Namun jika kegiatan mencatat dilakukan dalam semua mata pelajaran maka siswa akan merasa bosan dan kegiatan belajar mengajar kurang menarik siswa untuk mengikuti pelajaran dengan serius. Maka ada cara untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah guru dapat menggunakan media *pop up book* pada pelajaran IPA kelas IV. Pada media *pop up book* yang dikembangkan penulis terdapat gambar yang menarik dan game, sehingga tidak membuat siswa cepat bosan. Rumusan masalah pada penelitian ini meliputi: (1) bagaimana mengembangkan media *pop up book* dalam materi metamorfosis pada kelas IV sekolah dasar yang valid?, (2) bagaimana mengembangkan media *pop up book* dalam materi metamorfosis pada siswa kelas IV sekolah dasar yang praktis?, (3) bagaimana mengembangkan media *pop up book* dalam materi metamorfosis pada siswa kelas IV sekolah dasar yang efektif ?. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis RnD. Tahap uji coba terbatas dilakukan pada kelas IV SDN Blawe sebanyak 10 siswa dan tahap uji coba luas dilakukan pada kelas IV SDN 2 Mrican sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) uji kevalidan untuk mengetahui kevalidan dari materi dan media *pop up book*, (2) uji kepraktisan dengan skala likert untuk mengetahui kepraktisan dari media *pop up book* materi metamorfosis, (3) uji keefektifan dengan skala likert untuk mengetahui keefektifan dari media *pop up book* materi metamorfosis. Instrumen pengumpulan data melalui angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah KKM. Hasil penelitian sebagai berikut: (1) kevalidan media *pop up book* dengan rata-rata kevalidan sebesar 91% masuk dalam kategori sangat valid, (2) kepraktisan media *pop up book* dengan hasil rata-rata sebesar 97% masuk dalam kategori sangat praktis, (3) keefektifan media *pop up book* dengan hasil rata-rata sebesar 96% masuk dalam kategori sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan media *pop up book* dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi metamorfosis kelas IV SDN 2 Mrican

Kata Kunci: *Pop up book*, Metamorfosis, ADDIE.

A. Pendahuluan

Seorang gurul memiliki tanggung jawab dan tuntutan, di antaranya adalah kemampuan untuk menyusun materi pelmbelajaran yang inovatif sesuai delngan pelrkelmbangan dan kebutuhan siswa. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas, meskipun belrbagai jenis media pembelajaran sudah tersedia sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Halimah, 2018). Tuntutan untuk menggunakan media pembelajaran bertujuan agar siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa, terutama dalam pembelajaran IPA. Dalam pembelajaran IPA, penggunaan media menjadi sangat penting untuk mempermudah penyampaian materi, mengingat IPA mellibatkan ketrampilan prosels di mana siswa perlu menemukan fakta, membangun konsep, telori, dan sikap

ilmiah. Dengan menggunakan media pembelajaran IPA yang tepat, pembelajaran ini dapat lebih efelktif dalam menanamkan konsep-konsep dari materi yang disampaikan kepada siswa.

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup adalah delngan memanfaatkan media. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan merangsang keinginan siswa ulntulk belajar. Meldia pembelajaran julga membantu dalam menyampaikan informasi dari sumber delngan terencana, melnciptakan lingkulngan belajar yang mendukung di mana siswa dapat bellajar secara lebih efisien dan efektif.

Di SDN Mrican 2, pada Pelngelnaln Lapangan Persekolahan (PLP), kurangnya penggunaan meldia dalam materi telntang metamorfosis menyebabkan siswa kurang termotivasi. Siswa hanya diminta untuk mencatat materi saat pembelajaran, yang dapat mengurangi minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Jika kegiatan mencatat ini ditelrapkan dalam pellajaran bahasa Indonelsia, hal ini

dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa. Namun, jika kegiatan ini dilakukan di selmula mata pelajaran, siswa mungkin merasa bosan dan menganggap kegiatan belajar mengajar kurang menarik. Saya mengamati bahwa di SDN Mrican 2, siswa kelas IV kurang tertarik pada pelajaran IPA, yang mengakibatkan penurunan semangat dan konsentrasi siswa selama pelajaran IPA berlangsung. Bukti dari hal tersebut terlihat ketika beberapa siswa terlihat mengantuk di dalam kelas, karena selama pembelajaran guru hanya menginstruksikan mereka untuk mencatat materi yang ditulis di papan tulis. Pada dasarnya proses belajar adalah prosels komunikasi. Kegiatan belajar di dalam kelas merupakan komunikasi bertukar pikiran antara guru dan peserta didik untuk mengembangkan idel-ide yang ada.

Media pop-up book adalah media yang berbelntulk bulkul mempunyai unsur tiga dimensi. Materi pada pop-up book disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik, didalamnya terdapat bagian yang ketika dibuka dapat bergerak atau berubah bentuk. Hubungan dalam metamorfosis dan media pop up book

adalah media ini lebih mudah, praktis dalam menyampaikan materi pada siswa dan dapat dengan mudah dimengerti.

Dalam pembelajaran IPA materi daur hidup (meltamorfosis) helwan di lingkungan sekitar sehingga peserta didik akan lebih memahami jika media tersebut real, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena dalam memahami materi metamorfosis tidak hanya dengan menghafa konsepnya sesuai dalam buku ajar namun juga dapat dengan mengeksplor dapat membantu siswa untuk lebih mengeksplor pengetahuannya dalam materi meltamorfosis pada hewan.

Berdasarkan uraian di atas, penellti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pop Up Book pada Materi Metamorfosis untuk Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2020/2021.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan n, yang dikenal selbagai Relselarch and Delvelopment (R&D). Melnult Sugiyono (2011: 297), R&D merupakan metode

penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah model dalam penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk agar dapat bermanfaat dalam pendidikan.

Model ADDIE sesuai dengan pengembangan media sebagai media visual. Berikut penjelasan tentang proses pengembangan dengan model ADDIE berdasarkan pendapat Pribadi (2014: 128).

a. Tahap Analisis (Analysis) Tahap analisis adalah melakukan analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Langkah pertama analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan penggunaan media pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, pada tahap ini analisis dilakukan di tempat penelitian, yaitu di kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri. Proses ini melibatkan wawancara dengan guru kelas IV dan siswa untuk mengidentifikasi masalah dalam kegiatan

pembelajaran dan menentukan solusi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, solusi akan dicari melalui pengembangan dan perbaikan media pembelajaran yang telah ada. Langkah kedua, yaitu analisis kebutuhan merupakan langkah untuk menentukan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini dapat terwujud apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang ada. Dalam analisis tahap ini, teridentifikasi bahwa siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri mengalami kesulitan dalam memahami materi daur hidup. Sebagai solusi, diusulkan penggunaan media *pop up book* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

b. Tahap Desain (Design) Pada tahap desain ini, dilaksanakan dengan menyusun secara rinci persyaratan yang akan diperlukan dalam proses pelaksanaan penelitian, seperti media pembelajaran, kuesioner, dan materi yang akan digunakan. Ketika pelaksanaan media pembelajaran berlangsung, akan ditekankan melalui dari tiga aspek

yakni pemilihan materi yang sesuai dengan keperluan siswa dan pedoman kompetensi, penerapan strategi yang telah ditetapkan, metode evaluasi dan penilaian yang akan digunakan.

c. Pengembangan (Development)
Menurut Pribadi (2014:130), "Langkah pengembangan media pembelajaran meliputi kegiatan membuat, memperbaiki, serta memodifikasi bahan ajar agar mencapai tujuan yang telah ditentukan serta direncanakan". Pada penelitian yang akan dilakukan dengan cara memperbaiki, dan memodifikasi media *pop up book* yang akan dibuat. Pada tahap ini, media pembelajaran *pop up book* mulai dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan desain yang telah ditetapkan. Pengembangan produk media pembelajaran disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai. divalidasi pada ahli media dan ahli materi. Jika media pembelajaran yang dibuat belum mencapai kriteria kevalidan yang ditentukan, maka peneliti merevisi media pembelajaran sesuai saran dari ahli media dan ahli materi.

d. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIEI adalah tahap implementasi, di mana materi pembelajaran disampaikan kepada peserta didik.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah langkah kegiatan dan produk yang dibuat telah sesuai. Tahap ini meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data setiap tahapan untuk menyempurnakan suatu produk. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara luas. Setelah melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan, kemudian dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk yang telah dikembangkan setelah digunakan pada tahap implementasi.

Lokasi penelitian yang dilakukan di SDN Mrican 2 Kota Kediri dan SDN Blawe. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri, guru dan siswa SDN Blawe serta ahli validasi media maupun ahli

validasi materi. Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini karena pada saat melakukan magang dirasa untuk kelas IV kurang menimbulkan minat dan semangat bagi para siswa selama pembelajaran sehingga siswa mudah merasa bosan yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan pada materi yang disampaikan maka diperlukan adanya media pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa. Adapun alasan lainnya peneliti memilih kelas IV menjadi subjek penelitian adalah motivasi siswa dan hasil belajar siswa yang belum memuaskan sehingga diperlukan penggunaan serta perlu perhatian khusus.

subjek penelitian adalah subjek yang telah dijadikan percobaan suatu penelitian. Subjek dalam penelitian ini selbagai berikut.

- a. Ahli media pop up book.
- b. Ahli materi metamorfosis media pop up book.
- c. Guru dan 10 Siswa dipilih secara acak pada kelas IV SDN Blawel untuk dilakukan uji coba terbatas.
- d. Guru dan seluruh siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri yang

berjumlah 25 siswa untuk uji coba luas.

Pengumpulan data adalah proses yang standar selrta sitematik agar dapat melmpelroleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini Lembar Validasi Produk / Media dan Materi, Angket (Kusioner), dan Tes Tulis.

Analisis data penelitian ini, menggunakan teknik analisis data deskriptif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif yang belrиси pendapat atau saran dari ahli materi pembelajaran gulna pelrbaikan produk selbellulm diulji coba. Sedangkan pada data kulantitatif, dilakukan analisis skor dari beberapa angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa), serta skor dari *pre test dan post test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Spesifikasi Media Pop Up

Book

Media pop up book adalah karya 3 dimensi yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa bagi siswa kelas IV dalam materi metamorfosis. Meldia pop ulp book

merupakan lembaran - lembaran yang berisi materi metamorfosis beserta gambar-gambar yang dapat ditarik. Di dalam *pop up book* juga berisi game kecil untuk melatih pengetahuan siswa tentang materi yang ada di dalamnya. Adapun spesifikasi dari media pop up book ini adalah sebagai berikut.

- a) Dengan adanya *media pop up book* siswa dapat belajar secara mandiri dan belajar untuk memecahkan masalah sendiri, sehingga kemampuan metakognisinya meningkat.
- b) *Media pop up book* yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar..
- c) Di dalam *media pop up book* terdapat informasi untuk membantu siswa dalam memahami isi materi.
- d) *Media pop up book* ini dirancang dengan lebih menarik agar siswa tetap tertarik dan tidak cepat merasa bosan saat mempelajarinya.

2. Prinsip – Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Pop Up Book

Prinsip – prinsip, keunggulan, dan kelemahan model ini dapat

dilihat saat proses pengembangan media pop up book dari awal sampai akhir.

- a. Prinsip – Prinsip Media Pop Up Book Melnurut Alviolita & Hulda (2019) Media pop-up book adalah salah satu media pembelajaran tiga dimensi yang dapat bergerak. Dapat dikatakan bahwa media pop up book merupakan media pembelajaran yang mampu bergerak sehingga menarik untuk digunakan oleh siswa dalam proses belajar. Dengan kehadiran media pop up book ini, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran secara lebih teratur dan sistematis. Media pop up book ini mempunyai prinsip - prinsip sebagai berikut
 - 1) Informasi yang ada pada media pop up book dapat menginspirasi siswa dalam belajar.
 - 2) Media pop up book ini diharapkan siswa mampu meningkatkan pengetahuan mereka sendiri, belajar menemukan konsep, dan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak bosan.

3) Game yang ada di dalam media pop up book dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

4) Pertanyaan yang ada di media pop up book bersifat terbuka atau mengarah.

b. Keunggulan dan Kelemahan Media Pop Up Book Menurut Widhia Pangesti (2022) Keunggulan dan kelemahan media pop up book yang dikembangkan penelitian yaitu sebagai berikut.

1) Keunggulan *media pop up book* pada materi metamorfosis sebagai berikut.

a) Memberikan materi dalam bentuk gambar yang menarik sehingga dapat bergerak pada setiap halamannya.

b) Tampilan visual yang lebih berdimensi membantu cerita semakin nyata

c) Memperkuat pesan yang akan disampaikan.

d) Desain lebih menarik karena berwarna dan ada gambarnya.

e) Di dalam media pop up book terdapat gambar yang bermanfaat untuk membantu pemahaman siswa.

2) Kelemahan media pop up book pada materi metamorfosis sebagai berikut.

a) Membutuhkan biaya yang cukup banyak dalam pengeluaran.

b) Jangka waktu pengeluarannya cenderung lebih lama.

c) Memerlukan pengetahuan agar siswa dapat memahami materi yang dijelaskan. Dapat disimpulkan bahwa media pop up book memiliki keunggulan dan kekurangannya. Keunggulan yang dimiliki yaitu dapat memberikan materi dalam bentuk menarik, gambar yang disajikan lebih berwarna. Pada media pop up book ini juga memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak, pengeluaran cenderung lebih lama.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor pendukung implementasi media pop up book Pendukung implementasi media pop up book yang telah dikembangkan yaitu sebagai berikut.

1) Minat dan semangat siswa terhadap media dan materi selama proses pembelajaran.

2) Siswa aktif dalam mengamati sesuai dengan arahan yang diberikan guru.

b. Faktor penghambat implementasi media pop up book Penghambat implementasi yang telah dikembangkan yaitu sebagai berikut.

1) Ada 7 siswa yang masih bingung saat mengamati media, sehingga masih perlu bimbingan guru.

2) Karena keterbatasan biaya, waktu sehingga membuat siswa kesulitan saat mengamati media secara bersama-sama.

D. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik simpulan bahwa. Pengembangan media pop up book ini menggunakan model pengembangan ADDIEI. Tahapan dari ADDIEI yaitu Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Sehingga, dengan menggunakan model pengembangan ADDIEI maka menghasilkan produk media pop up book pada materi metamorfosis kelas IV di SD Negeri Mrican 2 Kota Kediri. Media pembelajaran pop up book

yang dikembangkan bisa dikatakan valid, efektif, dan praktis untuk digunakan. Hal ini dapat diuraikan dari kesimpulan berikut ini.

1. Media pembelajaran pop up book dinyatakan valid setelah memenuhi uji ahli media dan uji ahli materi. Rata-rata yang diperoleh dari kedua ahli adalah 91% berada pada rentang 81%- 100% sehingga dapat dikatakan produk yang dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi

2. Hasil dari rata-rata uji kepraktisan pada skala terbatas yang dilakukan oleh guru dan siswa memperoleh hasil 85% berada pada rentang 81%-100% sehingga dapat dikatakan produk dikategorikan sangat praktis dan baik digunakan. Sedangkan uji coba pada skala luas yang dilakukan pada guru dan siswa kelas IV SDN 2 Mrican hasil uji kepraktisan diperoleh skor 97% pada rentang 81%-100% sehingga dapat dikatakan produk dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

3. Pengembangan dinyatakan efektif berdasarkan dari hasil uji keefektifan skala terbatas yang dilakukan pada 10 siswa SDN Blawel, sebanyak 10 mendapatkan

nilai \geq KKM 75 saat melngelrjakan
tels seltelah melnggulnakan
meldia. Oleh karelna itu,
presentase Ketuntasan Belajar
Klasikal (KBK) adalah 100%.
Sehingga, dapat dikatan bahwa
meldia pop up book yang
dikembangkan efektif dan sangat
baik digunakan. Seldangkan pada
ulji coba skala lulas yang dilakukan
pada 25 SDN Mrican 2 Kota Keldiri,
selbanyak 24 siswa melndapatkan
nilai \geq KKM 75 dan 1 siswa
melndapatkan nilai \leq KKM 75. Oleh
karena itu, presentase Ketuntasan
Belajar Klasikal (KBK) adalah 96%.
Selhingga, dapat dikatan bahwa
media pop up book yang
dikembangkan efektif dan sangat
baik digunakan tanpa perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, R. (2019). Pengembangan Media Visual Untuk Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 909–917. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/150>
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Andung, M. R. (2017). Pengembangan media pembelajaran konvensional Pop up Book materi pokok daur hidup untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalasan 1. <https://repository.usd.ac.id/11771/>
- Halim, I. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay media studio 8 pada mata pelajaran marketing (studi pada siswa kelas X pemasaran SMK PGRI 2 Malang). <https://repository.um.ac.id/28137/>
- Halimah, D. N. (2018). Pengembangan media pembelajaran materi vulkanisme menggunakan augmented reality. <https://repository.um.ac.id/53754/>
- Hanifah, T. U. (2014). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung). *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 3(2), 46–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/belia.v3i2.3727>
- Haryanto. (2004). *Sains untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Istighfaroh, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Melalui Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. <http://erepository.perpus.uinsalativa.ac.id/1977/>
- Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan

- Orang Dewasa Pkbn Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 110. <https://doi.org/10.15294/jne.v3i1.8987>
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA MATERI GERAK BENDA DI SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213>
- Riska, W. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERSERI BERBASIS POP -UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SD/MI. <http://repository.radenintan.ac.id/7002/>
- Rochmad. (2021). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Sholeh, M. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK BERBASIS BUDAYA LOKAL SUB TEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. <https://repository.unja.ac.id/2257>
- Sholeh, M. (2019). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Simatupang, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Cheez Di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 443–447. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i2.4551>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sylvia, I. N., & Hariani, N. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar*. *JPGSD*, 3(2). <https://www.scribd.com/document/495837690/Sylvia-I-N-Hariani-N-2015-PengaruhPenggunaan-Media-Pop-Up-Book-Terhadap-Ketrampilan-Menulis-Narasi-SiswaSekolah-Dasar>
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi*

Pendidikan, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tegeh, I. M., (2014). Model Penelitian Pengembangan. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu

Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>

Wardani, R. K., & Oktavianingsih, E. (2023). Pop Up Book Tour Pantai Biru Berbasis Hak Rekreasi: Sebuah Media Stimulasi Berpikir Kritis Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(2), 137–144.
<https://doi.org/10.21107/pgpau dt runojoyo.v10i2.22301>

Widoyoko, E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar