

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-CULTURE ZONE DIGITAL BERBASIS
STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION MODELS UPAYA
PENINGKATAN MEMBACA PEMAHAMAN MAJAS SISWA KELAS V**

Isna Ahsanu Nadia^{1*}, Panca Dewi Purwati²

^{1, 2} Universitas Negeri Semarang

^{1*}isnanadia70@students.unnes.ac.id, ²pancadewi@mail.unnes.ac.id,

Corresponding author*

ABSTRACT

Reading comprehension skills are very important for the success of elementary school students, so they often become a challenge that can cause learning difficulties. The purpose of this study was to develop, test the feasibility, and test the effectiveness of a digital pop-culture zone media based on student teams achievement division models (STAD) to improve the reading comprehension of fifth-grade students. This study used the Research and Development (R&D) method by Borg and Gall in Sugiyono's book, which was modified into eight stages, including potential and problems; data collection; product design; design validation; design revision; preliminary testing; product revision; and usage testing. The digital pop-culture zone media consists of several components, namely the front cover, table of contents, instructions for use, foreword, learning outcomes and objectives, material, author profiles, and back cover. The digital pop-culture zone can be accessed offline using PowerPoint. The results of the media expert assessment were 91.67% and the material expert assessment was 95%, both of which were considered very feasible. The results of the teacher response were 92.85% and the student response was 96%, both of which were considered very feasible. The media effectiveness test using the T-test obtained a significant value of 0.000. The N-Gain calculation resulted in a value of 0.6454, which is considered moderate. Therefore, the digital pop-culture zone media based on STAD model is declared highly feasible and effective for improving reading comprehension.

Keywords: *Pop-culture zone digital, STAD, reading comprehension*

ABSTRAK

Kemampuan membaca pemahaman sangat penting bagi keberhasilan siswa SD, sehingga sering menjadi tantangan yang dapat menimbulkan kesulitan belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media *pop-culture zone digital* berbasis *student teams achievement division models* (STAD) untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) Borg and Gall dalam buku Sugiyono yang dimodifikasi menjadi 8 tahapan meliputi potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; revisi desain; uji coba awal; revisi produk; dan uji coba pemakaian. Media *pop-culture zone digital* terdiri dari beberapa komponen yaitu, sampul depan, daftar isi, petunjuk penggunaan,

prakata, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, profil penulis, dan sampul belakang. *Pop-culture zone digital* dapat diakses secara offline melalui bantuan *power point*. Hasil penilaian ahli media sebesar 91,67% dan ahli materi 95% kriteria sangat layak. Hasil tanggapan guru kelas 92,85% dan tanggapan siswa sebesar 96% kriteria sangat layak. Uji keefektifan media menggunakan uji T diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Hasil perhitungan N-Gain didapatkan nilai sebesar 0,6454 kriteria sedang. Maka media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD dinyatakan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan membaca pemahaman.

Kata Kunci: *Pop-culture zone digital*, STAD, membaca pemahaman

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam kehidupan guna mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu. Pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah dirancang sesuai tingkat perkembangan umur dan karakteristik yang dimiliki siswa. Permendikbudristek 47 Tahun 2023 menjelaskan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Salah satu pondasi awal bagi siswa di dunia pendidikan yang berpengaruh yaitu jenjang pendidikan dasar khususnya sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang menjadi pondasi awal siswa untuk

memperoleh dasar-dasar ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai moral yang diperlukan untuk pendidikan selanjutnya. Pengetahuan dan keterampilan dasar siswa yang mereka miliki dari jenjang sekolah dasar akan menjadi bekal dan pengaruh besar untuk melanjutkan Pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa yaitu kompetensi berbahasa. Menurut Magdalena et al., (2021) terdapat empat aspek elemen berbahasa yang harus dikuasai yaitu, kompetensi menyimak, kompetensi berbicara, kompetensi membaca, dan kompetensi menulis. Harianto, (2020) salah satu aspek dalam kompetensi berbahasa yang mendapat banyak perhatian yaitu kompetensi membaca.

Menurut Rejeki, (2020) kemampuan membaca merupakan kesanggupan seseorang dalam mengucapkan, menjaga, melafalkan,

serta memahami seluruh bacaan secara kritis dan evaluatif. Kemampuan membaca merupakan keterampilan esensial dalam proses pembelajaran (Azka & Purwati, 2025). Keberhasilan dalam menerima materi dan mengikuti pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan membaca siswa. Siswa akan dengan mudah menerima pengetahuan jika memiliki kemampuan membaca yang baik. Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2022, Indonesia menempati peringkat ke-68 dari 81 negara dengan nilai literasi membaca 359.

Berdasarkan hasil observasi, salah satu permasalahan membaca pemahaman terjadi pada siswa kelas V SD Negeri Bonangrejo Demak pada materi majas mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data hasil nilai ulangan harian kelas V SD Negeri Bonangrejo masih sangat rendah, dari 28 siswa hanya 4 (14%) siswa yang memenuhi KKTP dan 24 (86%) siswa belum memenuhi KKTP.

Menurut wawancara guru kelas, siswa kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan dalam

sebuah teks. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 23 dari 28 siswa tidak paham dengan isi bacaan yang disampaikan. Artinya 82% siswa belum menguasai membaca pemahaman. Berdasarkan hasil wawancara faktor penyebab dari kurangnya siswa pada kemampuan membaca yaitu rendahnya motivasi belajar siswa yang mempengaruhi minat siswa dalam melakukan pembelajaran serta rendahnya minat baca siswa. Penggunaan media dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga jarang diaplikasikan. Penggunaan bahan ajar dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi membuat siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan angket yang dibagikan siswa, menunjukkan bahwa siswa merasa senang jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan seperti media bergambar, video, dan permainan.

Menurut Hasan et al., (2021) media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk

menunjang pembelajaran bahasa Indonesia (Kultsum,2019). Penggunaan media yang tepat akan dapat membantu menciptakan interaksi serta dapat meningkatkan keefektifan penyampaian materi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan berbagai media pembelajaran yang inovatif menjadi sesuatu yang dibutuhkan, terutama bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran yang digunakan yaitu *pop-up book digital*.

Menurut Khamidah et al., (2022) *pop-up book* merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang rasa ingin tahu anak dalam membaca melalui buku bergambar tiga dimensi ketika halamannya dibuka. Pendapat Kusumawati, (2024) *pop-up book digital* merupakan sebuah buku digital di dalamnya terdapat informasi materi yang sedang dipelajari disertai dengan ilustrasi tiga dimensi sehingga memberikan kesan yang menakjubkan. Penggunaan media *pop-up book digital* sudah pernah dilakukan oleh Aziz et al., (2024) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa efisien dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa di sekolah dasar

dengan nilai rata-rata dari validasi ahli media mendapatkan skor 95% dan validasi ahli materi mendapatkan skor 95%.

Selain media *pop-up book digital*, model pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) juga membantu siswa dalam membaca pemahaman. Model pembelajaran *student teams achievement division* merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang dengan tingkat kemampuan yang beragam, di mana setiap anggota bekerja sama secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas, saling membantu memahami materi, dan mendukung satu sama lain dalam menguasai bahan pembelajaran (Wulandari, 2022). Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdini, (2021) bahwa penelitian menggunakan model pembelajaran STAD dapat meningkatkan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang mendukung, peneliti melakukan pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media *Pop-Culture Zone Digital* Berbasis

Student Teams Achievement Division Models Upaya Peningkatan Membaca Pemahaman Majas Siswa Kelas V". Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan desain media *pop-culture zone digital* berbasis *student teams achievement division models* upaya peningkatan membaca pemahaman majas, (2) mendeskripsikan hasil uji validasi media *pop-culture zone digital* berbasis *student teams achievement division models* upaya peningkatan membaca pemahaman majas, (3) mendeskripsikan hasil keefektifan media *pop-culture zone digital* berbasis *student teams achievement division models* upaya peningkatan membaca pemahaman majas.

Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi guru, yaitu mendorong guru agar dapat mengadakan modifikasi pembelajaran dengan menerapkan dan mengadakan inovasi media pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Bagi siswa, siswa lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui membaca pemahaman majas melalui media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD. Bagi sekolah, yaitu memberikan motivasi dan

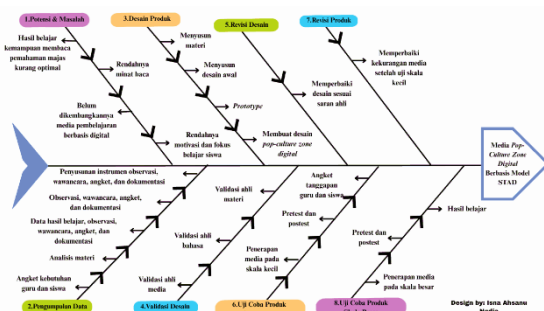
dukungan kepada guru-guru di sekolah saat mengembangkan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran. Sementara bagi peneliti yaitu sebagai pengalaman baru selama proses pelaksanaan penelitian karena dapat menambah wawasan pengetahuan tentang upaya mengembangkan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian Adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2023) penelitian *Research & Development* adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta mengujicobakan keefektifan dari produk yang dihasilkan tersebut.

Penelitian ini dimodifikasi dari model pengembangan Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2023:404) dengan sepuluh tahap meliputi, (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) mengembangkan produk awal; (4) pengujian lapangan awal; (5) revisi utama; (6) uji coba lapangan utama; (7) revisi produk; (8) uji lapangan operasional; (9) revisi produk akhir; (10) implementasi

produk. Namun pada penelitian pengembangan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD ini menerapkan 8 dari 10 tahapan atau sampai uji coba pemakaian. Berikut ini adalah prosedur penelitian pengembangan media *pop-culture zone digital*.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Teknik penelitian menggunakan teknik tes dan non-tes. Tes yang dilakukan berupa *pretest* dan *posttest* melalui pengerjaan 20 soal pilihan ganda. Teknik non-tes melalui observasi, wawancara, studi dokumen, dan angket. Analisis data kelayakan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD dinilai validator ahli menggunakan angket kelayakan. Hasil angket ahli diketahui melalui perhitungan berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2016:102)

Keterangan:

P = persentase kelayakan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = jumlah skor maksimum

Hasil persentase penilaian kelayakan yang diperoleh dari validator ahli kemudian diinterpretasikan dalam kriteria tertentu.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
86 % - 100 %	Sangat Layak
71 % - 85 %	Layak
56 % - 70 %	Cukup Layak
41 % - 55 %	Tidak Layak
25 % - 40 %	Sangat Tidak Layak

(Purwanto, 2016)

Tahap selanjutnya setelah melalui validator ahli yaitu uji skala kecil yang dilakukan oleh 9 siswa kelas V(A) SD Negeri Bonangrejo. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan repons siswa dan guru terhadap penggunaan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD. Subjek uji skala besar yaitu siswa kelas V(B) SD Negeri Bonangrejo berjumlah 28 siswa.

Hasil *pretest* dan *posttest* uji skala kecil dan besar akan diuji normalitasnya. Tahap selanjutnya, menentukan ada tidaknya perbedaan signifikan dua sampel yang saling berhubungan akan dilakukan uji *paired t-test*. Selain itu, akan melakukan olah data untuk mengukur keefektifan media melalui uji *N-gain*.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{SMI - \text{skor pretest}}$$

Nilai *N-Gain* digunakan untuk menentukan kategori persentase peningkatan efektivitas pembelajaran.

Tabel 2 Interpretasi Indeks *N-Gain*

Interval Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

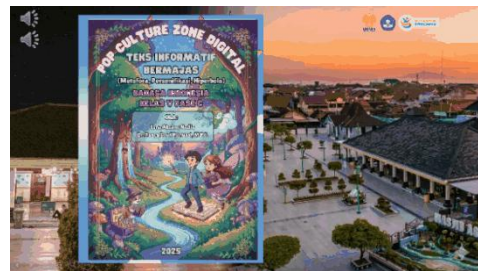
(Lestari & Yudhanegara, 2017:235)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk *pop-culture zone digital* berbasis model STAD untuk meningkatkan membaca pemahaman. Tahap pertama peneliti melakukan identifikasi masalah melalui observasi pembelajaran di kelas. Hasil observasi diperoleh kegiatan pembelajaran terlihat monoton, siswa cenderung pasif karena metode yang digunakan adalah ceramah. Diperkuat dengan hasil wawancara guru bahwa sumber belajar didapatkan dari buku ajar dan sangat jarang menerapkan inovasi media pembelajaran. Hal tersebut tentunya mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil angket yang menunjukkan 24 dari 28 siswa merasa jenuh dan bosan dalam

pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman. Data menunjukkan bahwa 82% siswa merasa kesulitan memahami isi bacaan. Pengumpulan data tersebut digunakan untuk memperoleh informasi kebutuhan guru dan siswa terkait perancangan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD.

Tahap selanjutnya yaitu desain media. Media *pop-culture zone digital*



memiliki desain yang menarik dengan warna tampilan cerah pada *template* buku serta memiliki latar belakang berupa Masjid Agung Demak sesuai dengan topik teks yang disajikan dalam media serta dibuat dengan menggunakan metode *hyperlink*. Media *pop-culture zone digital* berisi beberapa poin utama yaitu sampul depan, daftar isi, petunjuk penggunaan, prakata, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, profil penulis, dan sampul belakang. Pada menu materi terdapat beberapa penjelasan. Pertama, materi singkat mengenai pengertian majas.

Gambar 2 Tampilan Awal Media *Pop-Culture Zone Digital*



Gambar 3 Tampilan Materi Media *Pop-Culture Zone Digital*

Kedua, terdapat jenis-jenis majas yang dilengkapi dengan penjelasan singkat beserta contohnya. Ketiga, media *pop-culture zone digital* dilengkapi dengan teks informatif bermajas tentang kemegahan Masjid Agung Demak. Keempat, media ini dilengkapi dengan latihan soal berjumlah lima soal.



Gambar 4a Jenis Majas Metafora pada Media *Pop-Culture Zone Digital*

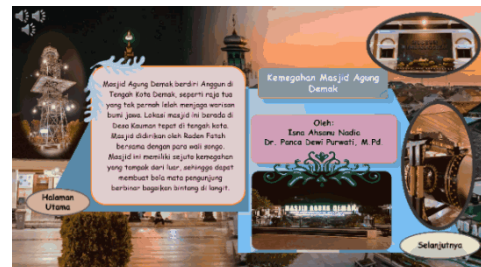


Gambar 4b Jenis Majas Metafora pada Media *Pop-Culture Zone Digital*



Gambar 4c Jenis Majas Personifikasi pada Media *Pop-Culture Zone Digital*

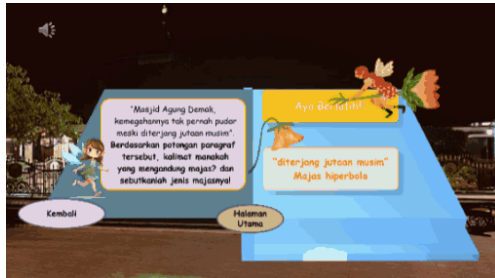
Kelima, dilengkapi contoh majas yang sesuai dengan teks informatif kemegahan Masjid Agung Demak yang memudahkan siswa untuk memahami contoh majas dengan lebih jelas.



Gambar 5 Teks Kemegahan Masjid Agung Demak



Gambar 6 Contoh Majas Bersumber dari Teks Kemegahan Masjid Agung Demak



Gambar 7 Latihan Soal

Tampilan media *pop-culture zone digital* dilengkapi dengan bagan (kembali, selanjutnya, dan halaman utama) untuk memudahkan siswa dan pengguna dalam mengakses media. Selain itu juga terdapat audio yang menambah kesan menarik karena dapat diatur sesuai keinginan pengguna.

Tahap selanjutnya setelah desain media yaitu penilaian kelayakan media oleh validator ahli. Tujuan utama dari validasi ini adalah untuk mengevaluasi kualitas media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Proses validasi dilakukan untuk menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kebutuhan guru dan siswa. Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 3 Kriteria Kelayakan

	Ahli Media	Ahli Materi
Skor yang diperoleh	55	57
Skor Maksimal	60	60
Presentase	91,67%	95%
Kriteria	Sangat layak	

Hasil penilaian ahli media diperoleh presentase 91,67% dan ahli materi 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *pop-culture zone digital* sangat layak diujicobakan di lapangan.

Tahap selanjutnya media akan diuji coba skala kecil. Jumlah siswa sebanyak 9 dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2023).

Diambil dari tiga peringkat teratas, tiga peringkat tengah, dan tiga peringkat terakhir, dengan tujuan agar pelaksanaan uji coba skala kecil dapat berjalan secara merata dan seimbang.

Implementasi uji skala kecil dilaksanakan melalui tiga langkah. Pada tahap awal, siswa mengerjakan *pretest* mengukur pemahaman mereka sebelum penggunaan media. Tahap selanjutnya pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *pop-culture zone digital*. Tahap akhir terdiri

dari pemberian *posttest* untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan pengisian angket tanggapan setelah mengikuti pembelajaran dengan mengaplikasikan media. Pada tahap ini guru juga melakukan pengisian angket tanggapan terhadap pembelajaran menggunakan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD.

Untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji *paired t-test* setelah menyelesaikan uji coba skala kecil. Berlandaskan dari ketentuan pengambilan keputusan *paired t-test* bahwa apabila $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka dikatakan ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil uji skala kecil diperoleh Sig. (2-tailed) menunjukkan angka 0,001. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* (sebelum penggunaan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD) dengan *posttest* (sesudah penggunaan media *pop-culture zone digital* berbasis STAD) pada materi membaca pemahaman uji skala kecil.

Peneliti juga melakukan analisis data dari seberapa signifikan

peningkatan membaca pemahaman setelah menggunakan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD dengan cara menggunakan uji *N-Gain*. Rumus yang digunakan yaitu membandingkan skor antara selisih skor *pretest posttest* dengan selisih maksimal skor *pretest*. Berikut merupakan hasil uji *N-Gain* skala kecil.

Tabel 4 Uji *N-Gain* Skala Kecil

Rata-rata Pret est	Rata-rata Postt est	Selis ih Rata - rata	<i>N-Gai n</i>	<i>N-Gain %</i>	Krite ria
55,5	76,6	21,1	0,45 89	45,89 %	Sedan g

Berdasarkan table tersebut dapat dilihat bahwa dengan pengolahan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) skala kecil diperoleh hasil peningkatan sebesar 45,89% kriteria sedang. Diperkuat dengan hasil angket tanggapan guru terhadap media yaitu 92,85% dan tanggapan siswa yaitu 96% dengan kriteria sangat layak serta tidak ada kritik maupun saran terhadap media. Sehingga media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD dapat diuji coba pada skala besar.

Siswa yang digunakan dalam uji skala besar yaitu 28 siswa dari kelas V(B) SD Negeri Bonangrejo.

Tahapan yang dilakukan sama dengan uji skala kecil. Hasil uji *paired t-test* diperoleh bahwa Sig (2-tailed) menunjukkan angka 0,000. Berdasarkan ketentuan pengambilan Keputusan *paired t-test*, apabila Sig (2-tailed) < 0,05 maka dikatakan ada perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil pretest dengan posttest saat uji skala besar. Peneliti juga melakukan uji *N-Gain* pada skala besar, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5 Uji *N-Gain* Skala Besar

Rat a- rata Pret est	Rata - rata Post test	Seli sih Rat a- rat a	N- Gai n	N- Gai n %	Krit eria
57,6 8	82,6 8	25	0,6 454	64,5 3%	Seda ng

Berdasarkan tabel, pengolahan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) diperoleh hasil bahwa siswa kelas V(B) SD Negeri Bonangrejo dengan menggunakan media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD berjumlah 28 siswa meningkat sebesar 64,53% dengan kriteria sedang. Sehingga media *pop-culture zone digital* berbasis model STAD berhasil membantu meningkatkan

kemampuan membaca pemahaman majas.

D. Kesimpulan

Media *pop-culture zone digital* terdiri dari beberapa komponen yaitu, sampul depan, daftar isi, petunjuk penggunaan, prakata, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, profil penulis, sampul belakang. Media *pop-culture zone digital* dapat diakses secara offline dengan bantuan power point. Media *pop-culture zone digital* berbasis model *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan media yang dinyatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal tersebut merujuk terhadap hasil penilaian ahli media yaitu 91,67% dan ahli materi 95% dengan kategori sangat layak. Diperkuat dengan hasil tanggapan guru terhadap media yaitu 92,85% dan tanggapan siswa yaitu 96% dengan kriteria sangat layak. Keefektifan media juga terbukti dengan adanya peningkatan uji rata-rata (*N-Gain*) sebesar 64,3% sehingga media *pop-culture zone digital* berbasis *student teams achievement division models* efektif

dalam meningkatkan membaca pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdini, R. M. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Aziz, M., Huda, N., & Kiptiyah, S. M. (2024). *Development of Learning Media Digital Pop-Up Book Based Interactive Powerpoint Material Hearing Material Grade Five Elementary School*. 10(12), 10618–10626.
- Azka, M., & Purwati, P. D. (2025). *Penerapan Modul Ajar Literasi Inovatif Berbantuan Teks Narasi Imajinatif untuk Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 2 SD*. 07(02), 9948–9956.
- Hariato, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Khamidah, A., Khoir, N., Yulia, T., & Artikel, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang untuk Anak Usia 4-5 Tahun di RA Bahrul Umum Sawahan Turen-Malang. *Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(1), 2022–2030.
- Kultsum, U. (2019). Penggunaan Media pada Pembeajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa SMP/MTSN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Kusumawati, W. T. (2024). *Penerapan Media Pop Up Book Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. 5, 0–3.
- Lestari, K. ., & Yudhanegara, M. . (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs)*, 3(3), 2234.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23.