

**PENGEMBANGAN 3D BOOK BERBASIS PQ4R MATERI SIKLUS AIR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNISI DAN *SELF EFFICACY*  
SISWA KELAS V SDN SUTOJAYAN 3 KABUPATEN BLITAR**

Widi Astutik<sup>1</sup>, Mohamad Fatih<sup>2</sup>, Cindya Alfi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD, FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

<sup>1</sup>wastutik689@gmail.com, <sup>2</sup>mohamad.fatih.unublitar@gmail.com

<sup>3</sup>cindyalfi22@gmail.com

**ABSTRACT**

*The purpose of this research is to produce development products in the form of teaching materials for class V, namely 3D Book Based on PQ4R Water cycle Material to Improve Student's Metacognition Abilities And Self Efficacy. This research uses development research methods with the ADDIE development model, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used were tests and questionnaires. Product validity tests were carried out by material experts, media experts, and linguists. Validity test conducted by experts showed valid results with a percentage showing more than 89%. While the increase in metacognition ability and Self Efficacy is shown to increase in the very high category with the result t count for metacognition ability of 9,0 and for Self Efficacy ability of 7,3.*

*Keywords: 3D Book, PQ4R, Metacognition, Self Efficacy*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar untuk kelas V yaitu 3D Book berbasis PQ4R Materi siklus Air untuk meningkatkan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Instrumen yang dipakai berupa tes dan angket. Uji kevalidan produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli menunjukkan hasil yang valid dengan persentase menunjukkan lebih dari 89%. Sedangkan peningkatan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* terbukti meningkat dengan kategori dengan hasil *t* hitung untuk kemampuan metakognisi sebesar 9,0 dan kemampuan *Self Efficacy* sebesar 7,3.

Kata Kunci: 3D Book, PQ4R, Metakognisi, *Self Efficacy*

## **A. Pendahuluan**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pembelajaran yang wajib diberikan di Sekolah Dasar. Hal ini dikuatkan oleh pendapat (Susanto, 2013) bahwa IPA merupakan satu mata pelajaran pokok yang terdapat dalam Pendidikan Nasional Indonesia di tingkat sekolah dasar. IPA dapat diartikan sebagai suatu usaha manusia untuk mampu memahami segala sesuatu yang terjadi di alam semesta dengan mengamati secara tepat dan sistematis sehingga dapat dijelaskan dengan nalar yang akhirnya bisa disimpulkan dengan tepat.

Sejauh ini masih banyak sekali siswa yang menganggap mata pelajaran IPA sebagai pelajaran hafalan. Fenomena tersebut bertolak belakang dengan pendapat (Susanto, 2013) mengatakan jika IPA bukan semata-mata pembelajaran untuk menghafal dan menyimpan informasi yang didapatkan melainkan juga peserta didik harus mampu memahami informasi yang diperoleh dan dapat menghubungkannya pada kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataan di lapangan peserta didik masih menganggap jika pembelajaran

IPA hanya sebatas bagaimana peserta didik bisa menghafal materi yang diberikan. Hal tersebut terjadi karena aspek yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya dapat berjalan dengan maksimal.

Sebagaimana permasalahan yang ditemukan pada kegiatan observasi dan wawancara langsung dengan guru dan siswa pada tanggal 10 Februari 2022 di SDN Sutojayan 3 Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar. Peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di SD tersebut. Beberapa masalah yang terjadi diantaranya adalah masih adanya pembelajaran yang belum dapat memanfaatkan bahan ajar dengan maksimal. Hal tersebut terjadi karena minimnya pengetahuan guru mengenai inovasi bahan ajar dengan mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta pembelajaran inovatif. Pengetahuan mengenai inovasi bahan ajar yang kurang diantaranya disebabkan karena guru belum memanfaatkan teknologi informasi dengan baik. Tidak dipungkiri bahwa kemajuan teknologi turut andil dalam kehidupan.

Selain masalah diatas, telah ditemukan permasalahan lain yang menjadi identifikasi masalah selanjutnya yaitu siswa masih merasa kurang percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya. Siswa merasa kurang mempercayai kemampuan yang dimiliki dintaranya kerana kemampuan *Self Efficacy* yang mereka miliki masih rendah. Hal itu terlihat ketika mereka masih meragukan kemampuan yang dimiliki saat melaksanakan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena aspek-aspek pendukung pembelajaran belum dilaksanakan dengan maksimal oleh pendidik.

Selanjutnya ditemukan fakta bahwa masih banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran tersebut monoton yang akhirnya membuat hasil belajar siswa rendah. Hal ini merujuk pada kemampuan metakognisi siswa menjadi kurang. Dikarenakan masih kurangnya inovasi dalam strategi pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran di dalamnya.

Semua permasalahan diatas terjadi dalam pembelajaran diawali dari kurang efektifnya pembelajaran

yang dilaksanakan. Sebagaimana yang ditemui peneliti pada saat observasi langsung di SDN Sutojayan 03 Kabupaten Blitar.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan strategi *ekspositori learning*. Yaitu strategi pembelajaran yang menekan pada penyampaian verbal oleh guru yaitu ceramah. Berdasarkan hal tersebut membuat anak merasa bahwa pembelajaran terasa monoton. Padahal pembelajaran merupakan kunci penting dalam mencapai tujuan pengajaran.

Upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi semua permasalahan diatas adalah dengan menyeimbangkan 3 aspek penting dalam pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan melakukan pengembangan bahan ajar berbasis strategi yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Diharapkan adanya pengembangan bahan ajar tersebut satu persatu permasalahan akan terselesaikan dengan baik dan mampu memajukan dunia pendidikan di Indonesia.

Bahan ajar merupakan media yang digunakan pendidik untuk membantu proses pembelajaran agar bisa efektif serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Sebagaimana pernyataan (Lestari, 2013) bahan ajar merupakan serangkaian materi yang berisi materi pelajaran dimana materi tersebut mengacu pada kurikulum yang digunakan dengan tujuan mencapai standar kompetensi dan kompetensi kompetensi dasar yang ditentukan.

Pembelajaran yang digunakan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan serta inovasi yang terjadi. Karena pada kenyataannya masih banyak ditemukan bahan ajar yang didasarkan hanya pada buku teks yang memaparkan uraian materi saja. Sedangkan dengan hal tersebut belum mampu mendorong minat belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan bahan ajar yang dapat digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran tertentu yang mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada khususnya kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* peserta didik. Salah satu pengembangan bahan ajar yang

dapat digunakan adalah bahan ajar 3D Book.

Pengembangan 3D Book sebagai pengembangan produk yang akan digunakan sebagai inovasi bahan ajar. Produk tersebut dikemas sedemikian rupa hingga akhirnya bisa menarik minat belajar peserta didik melalui tampilan 3D nya. Diharapkan akhirnya dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Ningtyas, 2019) mengemukakan bahwa 3D Book atau yang biasa kita kenal sebagai salah satu jenis *Pop Up Book* merupakan sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menyajikan konstruksi 3D atau timbul.

3D Book dipilih sebagai inovasi bahan ajar yang dapat menjadi solusi semua permasalahan yang sudah diidentifikasi di SDN Sutojayan 03 Kabupaten Blitar. Berawal dari permasalahan bahan ajar yang kurang inovatif hingga pembelajaran yang dianggap monoton oleh siswa. 3D Book memiliki beberapa keunggulan yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan. Salah satu keunggulan pengembangan bahan ajar 3D Book dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta

didik hingga mengembangkan kreativitas peserta didik. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat (Rahmawati, 2013) yaitu keunggulan dari bahan ajar 3D Book antara lain adalah mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik, menumbuhkan imajinasi peserta didik. Yaitu peserta didik dapat lebih mengasah kemampuan yang ia punya dengan rasa percaya diri, meningkatkan pengetahuan peserta didik, mengajarkan peserta didik untuk memiliki rasa kepercayaan diri untuk bisa menghargai dan merawat yang ia punyai salah satunya adalah buku tersebut.

Proses belajar merupakan salah satu faktor utama yang dapat menjadi indikator ketercapaian suatu pembelajaran. Sehingga dapat diketahui jika proses pembelajarannya tepat dan berjalan dengan baik maka hasilnya juga akan baik. Oleh karena itu, pada pengembangan 3D Book ini dipilih strategi pembelajaran PQ4R yang akan menjadi kolaborator dalam pengembangan bahan ajar 3D Book.

Strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review*). Pada dasarnya strategi PQ4R merupakan strategi pembelajaran elaborasi. Strategi

PQ4R merupakan salah satu strategi yang inovatif dalam pembelajaran. Seperti pendapat (Puspita, 2013) strategi PQ4R juga dapat diartikan sebagai strategi yang digunakan untuk membantu peserta didik mengingat apa yang mereka baca, serta membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Melalui kelima tahapan tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi.

Keunggulan dari strategi PQ4R salah satunya adalah dapat membantu peserta didik mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya baik dari kemampuan metakognisi dan juga *Self Efficacy*. (Puspita, 2013) juga mengatakan bahwa. strategi PQ4R mampu membantu peserta didik untuk mengingat apa yang mereka baca dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan membaca. Pengembangan bahan ajar berbasis strategi PQ4R. Penelitian oleh (Ikashaum, 2020) yang berjudul Pengembangan Modul Berbasis Strategi PQ4R Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir

Kritis Dan *Self Efficacy* peserta didik menunjukkan hasil bahwa data setelah pembelajaran menggunakan modul yang berbasis PQ4R, peserta didik berhasil mencapai kriteria melebihi ketuntasan minimal untuk tes kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya adalah penelitian oleh (Amalia, 2017) yang berjudul Pengembangan Modul IPA Berbasis *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) pada Materi Trigonometri Kelas XI menunjukkan hasil penelitian bahwa modul berbasis PQ4R tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan efektif.

Berdasarkan beberapa paparan dari penelitian terdahulu terkait ulasan tentang pengembangan bahan ajar yang dikolaborasikan dengan strategi PQ4R serta berdasar permasalahan yang peneliti temui di SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar. Peneliti melakukan penelitian pengembangan bahan ajar yang berjudul "Pengembangan 3D Book Berbasis PQ4R Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi dan *Self Efficacy* siswa kelas V SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar."

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan *Research & Development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*. Pelaksanaan uji coba pada penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar sejumlah 12 siswa. Penelitian dilakukan pada 20 Mei 2022.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui tes dan angket. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket dan lembar tes. Lembar tes digunakan untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan metakognisi yang merujuk pada hasil belajar. Sedangkan lembar angket digunakan untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan *Self Efficacy* yang ditunjukkan untuk siswa dan angket penilaian kevalidan untuk ahli. Semua instrumen terlebih dahulu sudah dilakukan validasi oleh ahli instrumen.

Penilaian kevalidan produk pengembangan dilakukan oleh ahli dengan rincian ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian kevalidan dilakukan menggunakan

angket dengan rumus persentase kevalidan sebagai berikut :

$$V = \frac{\text{jumlah skor pengumpulan}}{\text{jumlah maksimal skor kriteria}} \times 100 \%$$

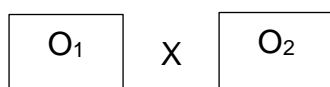
Skor diinterpretasikan kedalam skala likert 4 skala dengan persentase kevalidan pada tabel berikut :

**Tabel 1 Kriteria Persentase Kevalidan**

| Skor Persentase (%)    | Interpretasi        |
|------------------------|---------------------|
| $V \geq 75 \%$         | Valid               |
| $75 \% > V \geq 50 \%$ | Cukup valid         |
| $50 \% > V \geq 25 \%$ | Tidak valid         |
| $V < 25 \%$            | Sangat kurang valid |

Sumber : (Diana, 2018)

Sedangkan analisis data peningkatan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* menggunakan analisis *t-test desain Before- After*. Berikut *Before-After* ini dimaksudkan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar setelah memakai produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air. Berikut adalah desain eksperimen *Before-After* dalam penelitian ini.



**Keterangan :**

X : Pembelajaran menggunakan produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R

materi siklus air

O<sub>1</sub> : Tes before *treatment* atau sebelum menggunakan produk

O<sub>2</sub> : Tes after *treatment* atau setelah menggunakan produk

Untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* rumus *t-test* sebagai berikut.

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Rumus tersebut digunakan digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05%. Skor yang didapatkan selanjutnya diinterpretasikan kedalam skala likert lima skala sebagai berikut.

**Tabel 2 Kriteria Skala Peningkatan Kemampuan**

| Indikator                      | Kategori      |
|--------------------------------|---------------|
| $t > M + 1,50s$                | Sangat tinggi |
| $M + 0,50 < t \leq M + 1,50s$  | Tinggi        |
| $M - 0,50s < t \leq M + 0,50s$ | Sedang        |
| $M - 1,50s < t \leq M - 0,50s$ | Rendah        |
| $t \leq M - 1,50s$             | Sangat rendah |

Sumber : (Azwar, 2015)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air yang ditunjukkan kepada siswa kelas V sebagai bahan ajar yang dapat

menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui 5 tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Tahapan *Analysis* (analisis) dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada guru kelas dan siswa untuk menganalisis keadaan di lapangan dengan mengumpulkan informasi tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Hasil dari kegiatan adalah:

- 1) Pendidik masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik mudah merasa bosan yang artinya hal tersebut menjadi salah satu alasan hasil belajar siswa rendah. Hasil belajar siswa rendah merujuk rendahnya kemampuan metakognisi siswa.
- 2) Kurangnya inovasi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuannya masih sangat kurang.
- 4) Belum ada bahan ajar yang sesuai dengan keadaan di sekolah serta dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu pada tahapan ini juga didapatkan fakta

tentang karakteristik siswa yang cenderung rata. Fakta ini didapatkan dari pengamatan saat observasi yang dilakukan.

Tahapan *Design* (Desain) dilakukan dengan merumuskan tujuan khusus penelitian, mengembangkan butir soal yang dibutuhkan, dan merancang pengembangan ajar. Pada tahapan ini menghasilkan berupa produk pengembangan yang dibuat yaitu 3D Book berbasis PQ4R dengan materi siklus air pada KD 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup di kelas V. Produk pengembangan ini akan desain menjadi buku 3D dengan ukuran 23 x 23 cm. Desain dari buku 3D ini akan memakai tema animasi gambar anak dan bunga matahari yang sedang belajar bersama berlatar padang rumput pegunungan. Dimana dalam desain tersebut mereka sedang bercengkerama sesuai tahap yang terdapat pada strategi PQ4R yaitu tahap *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*. Kertas yang dipakai dalam pembuatan produk pengembangan ini menggunakan kertas *art paper* dengan tebal 210 gsm. Produk buku akan berdimensi 3



dimensi di setiap gambar atau tulisan yang disajikan sehingga seolah-olah nyata ketika dibuka yaitu aplikasi canva.

*Development* (pengembangan) dilakukan dengan mengembangkan Desain *Interface* (Antar muka), mengembangkan sajian materi yang dibutuhkan, melakukan pengemasan produk, serta melakukan uji kevalidan produk. Hasil dari tahap pengembangan ini produk 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air dikembangkan dengan rancangan produk yang sudah di desain pada tahapan sebelumnya. Hasil dari uji kevalidan menunjukkan hasil yang valid sesuai dengan tabel kriteria yang menjadi acuan. Yaitu tabel kriteria dari (Diana, 2018).

Hasil dari uji kevalidan yang dilakukan oleh masing-masing ahli adalah sebagai berikut. Ahli materi menunjukkan hasil persentase sebesar 95%. Ahli bahasa menunjukkan hasil sebesar 89%. Serta ahli media menunjukkan hasil sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari uji kevalidan produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R menunjukkan hasil *valid*.

*Implementation* (implementasi) dilaksanakan dengan menerapkan dan menguji produk pengembangan sudah diciptakan kepada subyek yang dituju. Produk Pengembangan yang dibuat dalam penelitian ini yaitu 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air. Produk ini ditunjukkan untuk siswa kelas V SDN Sutojayan 3 sejumlah 12 siswa. Pelaksanaan pengujian produk pengembangan dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 20 Mei 2022 di SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar.

Setelah implementasi produk pengembangan, dihasilkan data yang dianalisis dari kemampuan yang ingin dilihat peningkatannya yaitu kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* yang didapatkan dengan instrumen tes dan angket. Hasil dari analisis uji *t-test* pada kemampuan metakognisi oleh instrumen angket menunjukkan hasil *t* hitung sebesar = 9,0 yang artinya peningkatan kemampuan metakognisi setelah memakai produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R adalah sangat tinggi. Setelah menginterpertasikan hasil analisis *t* hitung kedalam tabel kriteria yang dikemukakan oleh (Azwar, 2015). Selanjutnya hasil analisis *t-test* pada kemampuan *Self*

*Efficacy* yang dilakukan dengan instrumen angket menunjukkan hasil *t* hitung sebesar = 7,3. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan *Self Efficacy* siswa meningkat dengan kategori sangat tinggi.

*Evaluation* merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada proses pengembangan pada penelitian ini. Tahap evaluasi dilakukan dengan melakukan evaluasi yaitu berupa pembenahan kekurangan yang terdapat dalam pengembangan produk 3D Book berbasis PQ4R ini. Langkah yang dilakukan dalam evaluasi ini antara lain adalah penyempurnaan final.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa bahan ajar 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air untuk kelas V SD. Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini.

Berdasar seluruh uji validasi yang sudah dilakukan, yaitu dalam bentuk validasi oleh ahli. Hasil tersebut menunjukkan hasil lebih dari 89% artinya kevalidan produk pengembangan 3D Book berbasis

PQ4R materi siklus air untuk kelas V di SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar menunjukkan hasil yang *valid*.

Hasil dari penggunaan produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air menunjukkan hasil bahwa produk 3D Book terbukti dapat meningkatkan kemampuan metakognisi siswa kelas V. Hasil tersebut karena hasil *t* hitung sebesar 9,0. Nilai tersebut termasuk kedalam kriteria peningkatan kemampuan metakognisi sangat tinggi. Hal ini berdasarkan kriteria hasil *t-test* yang dikemukakan oleh (Azwar, 2015). Selanjutnya hasil dari penggunaan produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air dalam pembelajaran materi siklus air terbukti dapat meningkatkan kemampuan *Self Efficacy* siswa kelas V SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar khususnya pada materi siklus air. Hasil tersebut didapatkan hasil *t* hitung sebesar 7,3. Berdasar hasil tersebut termasuk kedalam kriteria peningkatan kemampuan *Self Efficacy* sangat tinggi. Hal ini dirujuk dari kriteria hasil *t-test* yang dikemukakan oleh (Azwar, 2015).

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. (2017). Pengembangan Modul IPA Berbasis Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) pada Materi Trigonometri Kelas XI. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3(1).
- Azwar, S. (2015). *Metode Penelitian. Pustaka Belajar*.
- Diana. (2018). Literasi Lingkungan dalam Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD. *Indonesian Journal of Natural Science Education*.
- Ikshaum, F. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Strategi PQ4R untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Self Efficacy Siswa. *Journal of Mathematics Education*, 1(1).
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Akademia Permata*.
- Ningtyas, T. W. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus dan Peristiwa Alam sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 115–120.
- Puspita. (2013). *Strategi Membaca PQ4R*.  
<http://www.kajianpustaka.com/2013/01/strategi-membaca-pq4r.html>
- Rahmawati, N. (2013). Pengaruh Media Pop-Up Book terhadap Penguatan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 3(1), 5–6.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.