

Pengembangan Media *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Fantasi Kelas VII SMP Salsabila Samarinda

Khairun Nisyah^{1*}, Susilo², Bibit Suhatmady³, Yusak Hudiyono⁴, Azainil⁵, Syaiful Arifin⁶

Khairunnisya42@yahoo.co.id¹, olisusunmul@gmail.com², bibitsuhatmady@fkip.unmul.ac.id³, yusak.hudiyono@fkip.unmul.ac.id⁴, azainil@fkip.unmul.ac.id⁵, syaifularifin816@gmail.com⁶

¹²³⁴⁵⁶Universitas Mulawarman

Article History:

Received: 3 Oktober 2024

Accepted: 23 Oktober 2024

Published: 25 Oktober 2024

Kata Kunci:

pengembangan media pembelajaran, pop up book, bercerita fantasi

Keywords:

learning media development, pop up book, fantasy storytelling

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa *Pop Up Book*, dan menguji efektivitas produk media di kelas VII pada pembelajaran bercerita fantasi. Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengadopsi model Plomp. Desainnya mencakup tiga fase: penelitian pendahuluan, pengembangan atau pembuatan prototipe, dan fase penilaian. Subyek penelitian ini adalah satu orang guru bahasa donesia, dan satu kelas sebagai kelas eksperimen SMP Salsabila Samarinda. Hasil penelitian pendahuluan menegaskan kebutuhan media *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan bercerita fantasi. Tahap pengembangan menghasilkan media *Pop Up Book* yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap akhir, media diujicoba dengan menggunakan penelitian pra-eksperimental dengan desain one-group

pretest-posttest yang menunjukkan media yang dikembangkan efektif meningkatkan kemampuan bercerita fantasi siswa.

ABSTRACT

This research produces learning media products in the form of *Pop Up Books*, and tests the effectiveness of media products in class VII in learning fantasy storytelling. The design of this research is development research that adopts the Plomp model. The design includes three phases: preliminary research, development or prototyping, and an assessment phase. The subject of this research was one Indonesian language teacher, and one class as an experimental class at Salsabila Middle School, Samarinda. The results of preliminary research confirm the need for *Pop Up Book* media as a learning medium to help improve fantasy storytelling abilities. The development stage produces *Pop Up Book* media that has been validated by material experts and media experts. In the final stage, the media was tested using pre-experimental research with a one-group pretest-posttest design which showed that the media developed was effective in increasing students' fantasy storytelling abilities.

Copyright © 2024 Khairun Nisyah, Susilo, Bibit Suhatmady, Yusak Hudiyono, Azainil, Syaiful Arifin

Citation: Nisyah, K., Susilo, S., Suhatmady, B., Hudiyono, Y., Azainil, A., & Arifin, S. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Fantasi Kelas VII SMP Salsabila Samarinda. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(3), 291–299. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i3.8784>

* Corresponding Author:

Nama coresponding: Khairunnisya42@yahoo.co.id

A. Pendahuluan

Kehidupan di abad 21 ini penuh dengan tantangan dan kompetisi, membutuhkan individu yang mampu berpikir kritis untuk menghadapi tantangan kompleks di dunia saat ini (Anggraini & Hudaidah, 2021; Khasanah & Herina, 2019). Pembelajaran Abad 21 tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi keterampilan belajar menjadi sangat perlu untuk diperhatikan. Keterampilan dapat membawa siswa mampu bersaing pada abad ini (Mardiyah et al., 2021 R. Rahayu et al., 2022). Belajar menjadi bagian penting dalam pengembangan keterampilan diri seseorang, hal ini memungkinkan individu untuk terus beradaptasi dengan perubahan (Mulya & Lengkana, 2020). Belajar merupakan proses di mana perubahan terjadi pada perilaku, pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman individu sebagai respon terhadap pengalaman atau informasi baru (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Keterampilan guru dalam membuat materi menggunakan media pembelajaran, dan keterampilan guru dalam memilih media pembelajaran yang bervariasi membuat optimal peserta didik memahami pembelajaran (Syahroni, 2020; Puspita et al., 2022). Proses pembelajaran di sekolah hendaknya menggunakan banyak variasi media pembelajaran yang unik bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Hudiyono et al., 2023; Puspita, Azainil, & Basir, 2022). Adapun manfaat media pembelajaran antara lain motivasi belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa dapat lebih cepat menguasai materi pembelajaran (Rasagama, 2020). Guru perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam mengembangkan analisis materi pembelajaran (Susilawati et al., 2023). Maka media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat memudahkan penyampaian materi ketika mengajar di sekolah.

Penelitian yang dilakukan Syamsi Dhuha menemukan bahwa rata-rata kemampuan bercerita fantasi siswa smp adalah 51,89% menunjukkan jauh di bawah nilai ketuntasan minimum (Dhuha, 2023). Pada penelitian yang lain juga menjelaskan keterampilan bercerita tentang tokoh idola pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bone-Bone, Luwu Utara dengan skor terendah adalah 70 yang diambil dari sampel 90 siswa (Dameria, 2024). Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memegang peranan penting agar tercapainya pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah dibuat (Arip & Aswat, 2021). Pop-up book memiliki tampilan gambar tiga dimensi, memiliki kelebihan seperti membuka, melipat, bergerak dan menggeser sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya (Erica & Sukmawati, 2021).

Hasil observasi peneliti pada sekolah yang akan dijadikan objek penelitian, pembelajaran masih terpusat pada guru dan hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran. Di mana guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran di kelas, sehingga seringkali mendapati tugas menghafal atau menulis sehingga memahami materi pembelajaran secara abstrak. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah diuraikan, peneliti mencoba mengembangkan media *pop up book* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa SMP. Peneliti meyakini bahwa pengembangan media *Pop Up Book* dapat dijadikan sebagai media pelengkap di samping buku inti yang digunakan guru

saat ini. Media ini akan membantu guru bahasa Indonesia untuk mengembangkan imajinasi siswa dalam pembelajaran cerita fantasi.

B. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian sebelumnya merekomendasikan menggunakan *Pop Up Book* lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik dibandingkan penggunaan buku cetak saja (Nisaa' & Adriyani, 2021). Penelitian yang lain juga menemukan media *Pop Up Book* membantu siswa berinteraksi dengan materi bacaan dan memberikan gambaran kongkrit terkait materi abstrak. (Sulistiowati & Wiarsih, 2021). Kemampuan bercerita anak dalam pra siklus masih belum sesuai harapan. sebagian besar anak masih kesulitan meningkatkan kemampuan terkait indikator yang ada (Trisdiana et al., 2022). Pada penelitian lain juga ditemukan, bahwa siswa kurang berinteraksi dan aktif selama proses pembelajaran cerita fantasi karena kurang tertarik terhadap pelajaran tersebut (Nirmalasari & Yahya, 2022).

Pengembangan media pembelajaran dengan mengadaptasi teori *plomp*, produk dari pengembangan tersebut berupa media pembelajaran segiempat berbasis *edobe flash CS6* (Yuniar et al., 2020) . Begitu pula penelitian pengembangan yang menggunakan teori *plomp*, salah satu kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berdiferensiasi pada pelajaran peluang untuk siswa kelas XII memenuhi kriteria validasi, kepraktisan dan efektivitas untuk meningkatkan hasil belajar matematika (Made et al., 2023). Berdasarkan penjelasan penelitian-penelitian terdahulu di atas, maka penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* untuk meningkatkan kemampuan bercerita dengan menggunakan model *plomp*.

C. Metode Penelitian

Desain penelitian ini merupakan pengembangan. Peneliti mendesain suatu produk, kemudian diuji secara sistematis oleh para ahli dibidangnya sehingga layak untuk uji coba lapangan, divalidasi dan direvisi hingga produk akhir siap digunakan. produk yang dihasilkan adalah media *Pop Up Book* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita fantasi pada sekolah menengah pertama. The Method section describes in detail how the study was conducted. A complete description of the methods used enables the reader to evaluate the appropriateness of the method.

1. Research Design

Desain penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teori Plomp (Plomp et al., 2013). Model Plomp terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap analisis pendahuluan (*Preliminary research*), tahap pengembangan atau pembuatan prototype (*Development or Prototyping Phase*), dan fase penilaian (*Assesment Phase*).

2. Participants of the Study

Subjek pada penelitian ini adalah satu orang guru Bahasa Indonesia, Satu kelas dipilih sebagai kelompok eksperimen Untuk uji coba produk diterapkan desain pre-experimental dengan one-group pretest-posttest design.

3. Instruments

panduan wawancara berupa lembaran yang memuat pertanyaan untuk diajukan pada sumber data penelitian yaitu guru bahasa Indonesia diadaptasi dari penelitian terdahulu(Alhadi, 2021). Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi cerita fantasi. lembar validasi

dari dua orang ahli yaitu satu orang ahli media dan satu orang ahli materi diadaptasi dari penelitian terdahulu (Dyah, 2019). Pretest dan posttest untuk menguji kemampuan bercerita anak sebelum dan sesudah menggunakan media *Pop Up Book*. Pretest dan posttest dalam bentuk tes bercerita.

4. Data Analysis Techniques

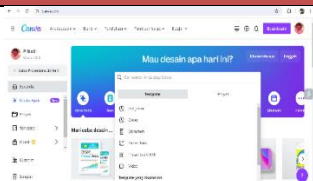
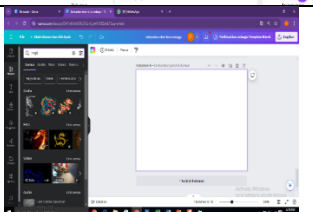
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif berdasarkan temuan di lapangan dan analisis kuantitatif melalui perhitungan. Data kualitatif dilakukan analisis deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan analisis data kualitatif: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles et al., 2014). Analisis data kualitatif (hasil wawancara, hasil observasi, dan hasil dokumentasi) dilakukan dengan cara merangkum data-data penting, menyajikan data dalam penjelasan singkat dan jelas, serta menarik kesimpulan dari data tersebut. Data kuantitatif digunakan untuk menilai kelayakan materi melalui lembar evaluasi oleh ahli dan keefektifan melalui analisis pretest dan posttest. Lembar evaluasi/validasi oleh dua orang ahli menggunakan 4 skala likert : sangat setuju, setuju, tidak setuju, Dan sangat tidak setuju. Dari pernyataan atau pertanyaan yang ada pada lembar evaluasi dilihat rata-rata skornya untuk menentukan kelayakan atau validitasnya. Instrumen ini mempunyai empat skala penilaian, sehingga digunakan skala Likert dengan standar empat model (Riduwan, 2008).

D. Hasil Penelitian

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa terdapat kesulitan saat mengajar materi cerita fantasi. Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia juga mengatakan bahwa perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan bercerita fantasi siswa.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti kemudian mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* yang diuji kelayakan media tersebut oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi, berikut langkah-langkah yang dilakukan. Pembuatan media menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva digunakan untuk menambahkan ilustrasi gambar, dan cerita. Ilustrasi ini sangat penting karena target penggunaannya untuk meningkatkan kemampuan bercerita.

Table 1.1 Desain Media Pop Up Book

Keterangan	Gambar
Buka aplikasi Canva pada layar komputer dan mulai buat desain baru	
Mulai buat desain dengan menambahkan halaman yang sesuai cerita sebagai tempat desain.	



Validasi ahli materi, rancangan materi cerita fantasi diulas oleh praktisi materi bahasa Indonesia, Praktisi tersebut memberikan ulasan terkait mengurangi pengulangan kata “seluruh” pada beberapa bagian pada cerita. Kemudian praktisi juga memberi saran untuk lebih menyederhanakan kalimat pada cerita. Berdasarkan ulasan tersebut, materi kemudian diperbaiki. Adapun praktisi materi bahasa Indonesia tersebut memberikan ulasan dan mendapatkan skor 97,5% dengan kategori Sangat valid. Media pembelajaran kemudian dievaluasi oleh praktisi media pembelajaran, mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil skor ahli materi dan ahli media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Table 1.2 Ringkasan Hasil Evaluasi Pakar

Nomor Pernyataan	Ahli 1	Ahli 2
1	4	4
2	3	4
3	4	4
4	4	4
5	4	4
6	4	3
7	4	4
8	4	4
9	4	4
10	4	3
	39	38

Berdasarkan kategorisasi, rata-rata skor ahli 1 antara 85,01-100 yang berarti sangat valid, sangat praktis, dapat digunakan tanpa revisi. Oleh karena itu, materi termasuk kategori “valid” tanpa revisi dan layak digunakan pada siswa.

Setelah validasi ahli, media siap diujicobkan. Ujicoba digunakan dengan menggunakan desain one-group pretest and posttest. Data pretest dan posttest diuji normalitasnya dengan menggunakan IBM SPSS 20. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.3 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	tanda tangan.	Statistik	df	tanda tangan.
Prates	,130	20	,200*	,956	20	,468
Postes	,165	20	,158	,926	20	,129

Tabel menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,200 (dengan komogorov-smirnov) dan 0,468 (dengan Shapiro-wilk) yang >0,05. Sedangkan nilai signifikansi posttest sebesar 0,158 (dengan Kolmogorov-smirnov) dan 0,129 (dengan Shapiro-wilk) yang juga > 0.05. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pretest dan posttest berdistribusi normal.

Penelitian ini menggunakan Uji Tanda Berpasangan Dua Sampel (uji-t) dan hasilnya sebagai berikut:

Table 1.4 Ringkasan Hasil Evaluasi Pakar

	Perbedaan Berpasangan					T	df	tanda tangan. (2-ekor)
	Berarti	Std. Deviasi	Std. Arti Kesalahan	Interval Keyakinan 95% dari Perbedaan				
				Lebih rendah	Atas			
Pasangan Prates - Pascates 1	- 88,7500	54,2500	2,86253	48,2587	60,2413	- 10,667	38	.001

Tabel menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Oleh karena itu, penggunaan media *Pop Up Book* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bercerita siswa.

E. Pembahasan

Plomp menyebutkan terdapat tiga kriteria berkualitas tinggi pada desain produk penelitian, yaitu relevansi, konsistensi, dan kepraktisan. Adapun relevansi dipenuhi ketika terdapat kebutuhan dan rancangannya berdasarkan pada pengetahuan mutakhir (ilmiah). Sedangkan konsistensi disebut juga sebagai validitas yang terpenuhi jika produk dirancang secara logis. Ketiga adalah kepraktisan yang terpenuhi ketika produk diharapkan dapat digunakan dalam situasi yang telah dirancang dan dikembangkan. (Plomp et al., 2013). Dalam penelitian ini kriteria relevansi akan dibahas melalui analisis kebutuhan pada tahap studi pendahuluan. Temuan terkait keterbatasan media pembelajaran pada sekolah menjadi penyebab ketidaksesuaian atau hambatan yang menghalangi pencapaian tujuan yang diinginkan. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan berguna sebagai alat bantu bagi sekolah dan pendidik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita fantasi. seperti pada penelitian -penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran secara lebih efektif (Wulandari et al., 2023). Proses pembelajaran menggunakan media juga dapat memberikan pengalaman berarti bagi siswa karena mereka dapat langsung melihat fenomena yang terjadi di sekitar mereka (Magdalena et al., 2021).

Pembahasan berikut akan menunjukkan bagaimana konsistensi, kepraktisan yang diharapkan, dan efektivitas yang diharapkan dapat dipenuhi. Cerita dengan judul "Kekuatan Ekor Biru Nataga" diadaptasi dari buku paket kelas VII dan dipilih

karena topiknya sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan memenuhi kriteria cerita fantasi. Dalam proses pengembangannya, peneliti menyederhanakan bahasa pada kalimat yang terdapat dalam cerita. Pengaplikasian cerita ke dalam media *pop up book* menggunakan aplikasi Canva. Canva dipilih karena fiturnya yang lengkap, penggunaan yang mudah, dan biaya rendah. Aplikasi ini telah dimanfaatkan secara luas untuk membantu pengembangan media pembelajaran (Deswita & Amini, 2022; Mahardika et al., 2021; Riono & Fauzi, 2022). Penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa, penggunaan media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik mendapatkan hasil yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Nabila et al., 2021). Tahap validasi ahli juga dimaksudkan untuk mendapatkan masukan dan saran guna mencapai hasil akhir yang optimal, yakni media pembelajaran *Pop Up Book*. Dalam evaluasi secara keseluruhan, para ahli umumnya sepakat bahwa materi yang dikembangkan diharapkan relevan, konsisten, praktis, dan efektif. Selain itu, hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia menunjukkan bahwa guru memandang media relevan dengan kebutuhan kurikulum dan indikator capaian pembelajaran siswa. Pada aspek kepraktisan, guru memandang Media sesuai dengan tingkat kemahiran siswa, mudah digunakan, fleksibel dan mudah beradaptasi, dan tidak ada kendala berarti dalam penggunaan media *pop up book*.

F. Simpulan

Pengembangan media *Pop Up Book* di SMP Salsabila Samarinda melalui tiga tahapan yaitu analisis kebutuhan, pengembangan, dan penilaian. SMP Salasabila Samarinda membutuhkan pengembangan media *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bercerita fantasi siswa berdasarkan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan. Tahap pembuatan prototipe atau pengembangan meliputi, penataan materi menggunakan aplikasi Canva, evaluasi diri, evaluasi materi, dan revisi dengan hasil sangat valid dari dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tahap akhir adalah penilaian dilakukan melalui uji coba lapangan di SMP Salsabila Samarinda yang dikembangkan digunakan oleh guru bahasa Indonesia untuk mengajar di kelas. Penilaian secara keseluruhan menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* mampu meningkatkan kemampuan siswa bercerita fantasi. Penilaian media secara keseluruhan menunjukkan bahwa media *pop up book* relevan, konsisten, praktis, dan efektif.

Referensi

- Alhadi, M. L. (2021). *Pengembangan Media Pop Up-Book Pada Materi Daur Hidup Di Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri 004 Pulau Tepi Air*.
- Anggraini, W., & Hudaidah. (2021). Reformasi Pendidikan Menghadapi Tantangan Abad 21. *Journal On Education*, 03(03), 208–215.
- Arip, M., & Aswat, H. (2021). Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 261–268. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i1.329>
- Dameria, R. (2024). Kemampuan Bercerita Tentang Tokoh Idola Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan Dan Sastra*, 1(1), 41–51.

- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 5(1), 950–961.
- Dhuha, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Animasi Pada Materi Teks Cerita Fantasi Ssiswa Kelas Vii Smpn 1 Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 1–15.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *Kaffah Learning Center*.
- Dyah, Anung D. M. (2019). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Erica, & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Pkn Di Sd. *Journal Ability:: Journal Of Education And Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/10.51276/Edu.V1i1.44>
- Hudiyo, Y., Aminah, S., & Gm, W. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Dan Kegiatan Literasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa. *Jbsi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 156–161. <https://doi.org/10.47709/Jbsi.V3i01.2853>
- Khasanah, U., & Herina, D. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 999–1015.
- Made, N., Dewi, A. S., Made Ardana, I., & Sudiarta, G. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 547–560. <http://jurnaledukasia.org>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Merayu Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 2614–7947.
- Mardiyah, Rifa H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. Rizal. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/Lectura.V12i1.5813>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methodes Sourcebook* (S. Helen, Ed.; 3rd Ed.). Sage.
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Competitor: Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 12(2), 83–94. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1475>
- Nirmalasari, O., & Yahya, M. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi (Cerita Fantasi) Dengan Model Project Based Learning Dan Media Film Ambilkan Bulan Pada

- Siswa Kelas VII E Mtsn 2 Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022. *Metamorfosis*, 15(2), 24–37. [Http://Ejournal.Unibba.Ac.Id/Index.Php/Metamorfosis](http://Ejournal.Unibba.Ac.Id/Index.Php/Metamorfosis)
- Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal Of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>
- Plomp, Tj. (Tjeerd), Bannan, B., Akker, J. J. H. Van Den (Jan J. H., Cobb, Paul., Folmer, Elvira., Gravemeijer, K. (Koeno P. E., Kelly, A. E., Nieveen, N. M., & Slo (2000-). (2013). *Educational Design Research / Part A: An Introduction*.
- Puspita, I. A., Azainil, & Basir, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Universitas Mulawarman*, 2(22), 75–92. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>
- Puspita, I. A., Azainil, & Basir Abdul. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Universitas Mulawarman*, 2, 2022. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rasagama, Ig. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 8(2), 91–101. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>
- Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Warsiman, Ed.; 1st Ed.). Alfabeta.
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>
- Sulistiowati, D., & Wiarsih, C. (2021). *Studi Literatur Pendekatan Calla (The Cognitive Academic Language Learning Approach) Dan Media Pop Up Book Dalam Peningkatan Minat Membaca Di Sekolah Dasar*. 7(1), 64–73. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.835>
- Susilawati, M., Haruna, M. J., & Suhatmady, B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Pada Pembelajaran Parafrasa Teks Hikayat Menjadi Cerpen Siswa Kelas X Sman 10 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 597–606. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.654>
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Trisdiana, N. Z., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Dengan Media Boneka Jari. *Jurnal Mentari*, 2(2), 92–101. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/mentari>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yuniar, F., Sumarni, & Adiastuty, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Segiempat Berbasis Adobe Flash Cs6 Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematis. *Jes-Mat*, 6(2), 101–112.