

## PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* BERBASIS PERMAINAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR

Nailis Sa'adah<sup>1\*</sup>, Afakhrul Masub Bakhtiar<sup>2</sup>, dan Iqnatia Alfiansyah<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia  
[nailsadh02@gmail.com](mailto:nailsadh02@gmail.com) , [afakh@umg.ac.id](mailto:afakh@umg.ac.id) , dan [iqnatia@umg.ac.id](mailto:iqnatia@umg.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Pada materi wawancara di kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik. Pengembangan media *Pop-up Book* berbasis permainan ini menggunakan penelitian model 4D yang memiliki 4 tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) serta tahap terakhir yaitu Penyebaran (*Disiminate*) yang dilakukan hanya terbatas di kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik dengan jumlah 24 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan dengan memvalidasi kepada validator ahli media, validator ahli materi, serta angket respon peserta didik Media *Pop-up Book* berbasis permainan telah melalui proses validasi untuk menilai kelayakannya sebagai sumber belajar. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 88%, yang mengindikasikan tingkat kevalidan tinggi dan masuk kategori "sangat valid". Validasi ahli materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 97%, juga termasuk kategori "sangat valid", menguatkan bahwa media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil angket respon peserta didik menunjukkan penerimaan positif dengan skor rata-rata sebesar 85%, yang menempatkan media ini dalam kategori "sangat baik". untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata kunci : Model 4D, *Pop-up Book* Berbasis Permainan

### Abstract

This study aims to develop an instructional medium in the form of a game-based *Pop-up Book* to enhance elementary students' speaking skills, particularly in interview material for fourth-grade students at UPT SD Negeri 18 Gresik. The development process employed the 4D model, which includes four stages: *Define*, *Design*, *Develop*, and *Disseminate*. The dissemination phase was limited to a trial within the fourth-grade class at UPT SD Negeri 18 Gresik, involving 24 students. Data collection methods included validation by media and material experts, as well as student response questionnaires. The game-based *Pop-up Book* was validated to assess its feasibility as a learning resource. Media expert validation resulted in an average score of 88%, indicating a high level of validity and categorizing the media as "very valid." Material expert validation yielded an average score of 97%, also categorized as "very valid," confirming the media's suitability for classroom use. Additionally, student response questionnaires showed a positive reception, with an average

### Article History

Received: Januari 2025  
 Reviewed: Januari 2025  
 Published: Januari 2025  
 Plagiarism Checker No  
 234.GT8.,35  
 Prefix DOI : Prefix DOI :  
 10.8734/Sindoro.v1i2.36  
 5 Copyright : Author  
 Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*score of 85%, categorizing the media as "very good" for supporting learning activities.*

*Keywords: 4D Model, Game-Based Pop-up Book*

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang membantu peserta didik menguasai keterampilan berbahasa. Keterampilan ini mencakup kemampuan berbicara yang sangat penting dalam membentuk generasi masa depan yang kreatif, cerdas, dan kritis. Hermansyah et al., (2017) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, pesan, dan materi yang digunakan dalam proses pendidikan. Media ini memiliki peran krusial, karena selain membantu menarik minat siswa selama pembelajaran berlangsung, juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan. Jika dikaitkan dengan teori yang ditemukan yaitu Teori Use and Gratification (UGT) adalah pendekatan yang digunakan untuk memahami bagaimana seseorang memanfaatkan media sesuai dengan kebutuhannya, sekaligus mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat memberikan kepuasan kepada penggunanya. (Blumler dan Katz dalam Isnaini, 2023).

Dengan adanya teori ini peneliti menemukan sebuah solusi yaitu dengan menggunakan media Pop-up Book berbasis permainan untuk melatih keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Hal ini sama seperti yang dikatakan saat peneliti mewawancarai Gatot Sukarno, S.Pd.SD selaku wali kelas IV di UPT SDN 18 Gresik. Dimana Media pembelajaran di kelas IV UPT SDN 18 GRESIK masih terbatas dan membutuhkan media yang bisa menarik perhatian dan fokus peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi wawancara. Oleh karena itu peneliti memilih Pop-up Book, dikarenakan dapat digunakan sebagai mengisi kekosongan dari media yang 2 terbatas serta media ini cukup menarik perhatian dan fokus peserta didik yang dapat digunakan saat pembelajaran di dalam kelas Media pembelajaran berupa Pop-up Book sebelumnya sudah pernah dibuat dalam proses kegiatan belajar di dalam kelas, tetapi media Pop-up Book ini hanya sebatas pengenalan keanekaragaman di Indonesia dengan menampilkan Pop-up baju-baju adat dari setiap daerah. Di pembaruan yang peneliti gunakan adalah dengan mengembangkan media Pop-up Book berbasis permainan untuk di materi wawancara. Dimana di dalam Pop-up Book ini tidak hanya mengulas materi tentang wawancara saja akan tetapi ada permainan yang dapat menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam memahami isi materi wawancara. karena biasanya materi wawancara hanya dijelaskan dan di praktikkan di kelas.

media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, media ini lebih kompleks dan efisien serta dapat digunakan sebagai mengisi kekosongan dari media yang terbatas, Dan juga diharapkan peserta didik dapat merasakan suasana baru didalam media pembelajaran Pop-up Book yang dikembangkan peneliti. Hal ini sejalan dengan penelitian berikut bahwa Salah satu media yang dapat digunakan pendidik untuk keterampilan berbicara siswanya adalah media pembelajaran Pop-up Book. Media pembelajaran dalam format Pop-up Book merupakan media yang menyusun desain gambar yang cerdas dan bagus menjadi buku. Selama proses pembelajaran banyak anak yang menggunakan media Pop-up Book untuk pembelajarannya karena isi media berupa Pop-up Book disajikan dalam bentuk permukaan yang di cetak mononjol atau timbul yang realistis dan menarik (Rahmatilah et al., 2017). Dari uraian di atas, maka peneliti akan mengembangkan judul "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Permain untuk Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar" di UPT SD Negeri 18 Gresik.

## 2. Tinjauan Pustaka

### a. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan diartikan sebagai proses, cara, atau tindakan untuk mengembangkan sesuatu guna memenuhi kebutuhan tertentu. Sedangkan menurut Irfandi, (2015) Pengembangan merupakan kegiatan yang menghasilkan rencana atau produk yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Proses pengembangan ini mencakup pembuatan dan validasi produk dalam bidang Pendidikan.

#### **b. Model Penelitian Pengembangan**

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah model Thiagarajan. Model Thiagarajan ini dikenal dengan Model 4- D yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). (Thiagarajan, 1974 : 6 dalam Kurniawan et al., 2017).

#### **c. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa serta perubahan perilaku yang terjadi.

##### **1. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang nantinya dapat dijadikan alasan untuk menjadikan media tersebut dalam pembelajaran. Ada tiga ciri media menurut (Gerlach dan Ely 1971 dalam Audie, 2019) diantaranya:

- a) Ciri fiksatif
- b) Ciri manipulative
- c) Ciri distribusi

##### **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum keunggulan media dalam proses belajar mengajar adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Secara khusus, ada beberapa keuntungan dari media yang lebih detail. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional telah mengidentifikasi delapan keunggulan media dalam pembelajaran dan pelaksanaan proses pembelajaran.

#### **d. Pop-up book**

Pengertian *Pop-up Book* Menurut Cahyani, (2014) *Pop-up Book* tersebut akan menampilkan karya seni menggunakan kreasi origami yang semakin populer di Indonesia. *Pop-up* dan origami sama-sama merupakan karya melipat kertas, namun terdapat perbedaan diantara keduanya. Perbedaan antara pop-up dan origami adalah origami berfokus pada pembuatan objek atau benda buatan dari kertas, sedangkan Pop-up ditujukan untuk pembuatan kertas secara mekanis dan berkaitan dengan perspektif dan dimensi.

##### **1. Kelebihan Pop-up Book**

Pop-up Book mampu memberikan visualisasi yang lebih menarik, dengan gambar yang terlihat dalam format tiga dimensi (3D) dan elemen yang dapat bergerak saat halaman dibuka atau bagian tertentu dipindahkan. 12 Buku ini juga menawarkan kejutan di setiap halamannya, sehingga mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

##### **2. Kekurangan Pop-up Book**

Proses pembuatan Pop-up Book memerlukan waktu yang relatif lama karena membutuhkan tingkat ketelitian dan kecermatan yang tinggi. Selain itu, biaya produksinya juga cenderung lebih mahal (Sinta & Harlinda Syofyan, 2021)

**e. Manfaat *Pop-up Book***

Menurut Dzuanda dalam Hanifah, (2014) media buku pop-up mempunyai manfaat antara lain:

- 1) Mengajari anak memahami dan menggunakan buku dengan lebih baik.
- 2) Buku Pop-up mempunyai bagian-bagian lembut yang mendekatkan anak kepada orang tuanya dan memberikan kesempatan kepada orang tua untuk duduk menikmati cerita bersama putra atau putrinya (hal ini membuat hubungan antara orang tua dan anak semakin (menjadi lebih dekat).
- 3) Perkembangan kreativitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.
- 5) Memperluas pengetahuan sampai memberikan gambaran tentang bentuk benda (object recognition). dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan kecintaan membaca pada anak.

**f. Jenis-jenis *Pop-up Book***

Menurut Siregar & Rahmah, (2016) menguraikan jenis-jenis teknik Pop-up Book sebagai berikut:

- 1) Transformation
- 2) Volvelles
- 3) Pertunjukan Intip
- 4) Pull Tab
- 5) Carousel
- 6) kotak dan Silinder

**g. Keterampilan Berbahasa**

keterampilan berbahasa terdiri atas aspek yakni keterampilan mendengarkan (menyimak) berbicara, membaca dan menulis sedangkan mendengarkan dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Tarigan 2008:2 dalam Siti Sulistyani Pamuji, M.Pd dan Inung Setyami, S.S., (2021) mengungkapkan bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu:

- 1) keterampilan menyimak 2) keterampilan berbicara 3) keterampilan membaca 4) keterampilan menulis

**1) Pengertian Keterampilan Berbicara**

Berbahasa adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari secara lisan dengan cara yang lancar dan jelas, sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain (Sunardi, 1996). Berbicara menurut Tarigan (2015) adalah keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

**h. Tinjauan materi wawancara**

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan mencari mencari informasi tertentu menurut buku dari buku bahasa Indonesia kelas IV. Wawancara atau tanya jawab adalah proses memperoleh informasi untuk mencapai suatu tujuan dengan cara bertanya dan menjawab pertanyaan dalam percakapan pribadi antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai (Bungin 2013: 133).

- 1) Langkah-langkah persiapan wawancara
  - a) Pembukaan
  - b) Proses
  - c) Penutup
- 2) Agar siap dan percaya diri saat wawancara
  - a) Pertahankan kontak mata

- b) Menunjukkan antusiasme dan ketertarikan
  - c) Mencocokkan energi dan suasana hati
  - d) Sopan dan santun
- 3) Sikap saat wawancara
- a) Bersikap jujur
  - b) Menunjukkan sikap positif
  - c) Mengungkapkan terimakasih
- 4) Isi laporan wawancara
- a) Subjek wawancara
  - b) Informasi waktu dan tempat wawancara
  - c) Kesimpulan wawancara

### 3. Metodologi

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Model 4-D yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate) (Thiagarajan dalam Kurniawan et al., 2017).

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 18 Gresik Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik Jawa Timur, penelitian ini dilakukan di semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

#### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Pop-up Book berbasis permainan yang akan diujicobakan kepada 24 peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 18 Gresik.

#### D. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media Pop-up Book berbasis permainan untuk materi wawancara kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik.

#### E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut (Thiagarajan dalam Dr. Eny Winaryati et al., 2021) Hal ini meliputi tahap yaitu : Tahap pendefinisian (define), Tahap perancangan (design) Tahap pengembangan (develop) pada tahap penyebaran (disseminate).

##### 1. Tahap pendefinisian (define)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

- a. Analisis Awal
- b. Analisis Peserta Didik
- c. Analisis Konsep
- d. Analisis Tujuan Pembelajaran

##### 2. Tahap Perancangan (design)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media Pop-up Book yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi wawancara. Tahap perancangan ini meliputi:

- a. Pemilihan Media
- b. Pemilihan Format

c. Desain Awal.

3. Tahap Pengembangan (develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Pop-up yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Validasi Ahli
- b. Validasi ahli materi.
- c. Revisi

4. Tahap Penyebaran (disseminate)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan media Pop-up Book. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media pop-up dengan skala kecil yaitu kepada guru kelas IV di UPT SD Negeri 18 Gresik.

F. Teknik & Instrumen Pengumpulan Data

Teknik Penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa macam Teknik dalam mengumpulkan data, yaitu wawancara dan angket. Berikut penjelasan masing-masing metode:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Wawancara
- b. Angket Respon Peserta Didik

2. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Lembar Wawancara
- b. Lembar Validasi Media Pembelajaran
- c. Lembar Angket Respon Peserta Didik

g. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah berikutnya setelah data berhasil dikumpulkan, di mana data tersebut akan diproses lebih lanjut dan dianalisa (Arikunto, 2013).

- a. Analisis Hasil Wawancara
- b. Analisis Hasil Validasi

Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data untuk menganalisa hasil validasi media dan materi seperti berikut:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyak validator}}$$

(Purwanto, 2011)

Tabel 3.1 Presentase Hasil Validasi

Skor	Kriteria Validitas
85% - 100 %	Sangat Valid
69% - 84 %	Valid
53% - 68 %	Cukup Valid
37% - 52 %	Kurang Valid
20% - 36%	Sangat Kurang Valid

Sumber : (Subali, dkk,2012

Kesimpulan yang diperoleh dengan jumlah hasil validasi  $\geq 69\%$  maka media pembelajaran *Pop-up Book* masuk dalam kriteria minimal “Valid” untuk digunakan sebagai sumber belajar berupa buku ajar pendamping pembelajaran (Subali, dkk,2012).

c. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik

Pada penelitian ini analisis respon peserta didik adalah memberikan angket kepada peserta didik setelah mendapatkan materi menggunakan media pembelajaran berupa *Pop-up Book* berbasis permainan, Cara yang digunakan untuk mengukur respon peserta didik antara lain :

- a. SS = Sangat Setuju, dengan skor 5
- b. S = Setuju, dengan skor 4
- c. KS = Kurang Setuju dengan skor 3
- d. TS = Tidak Setuju dengan skor 2
- e. STS = Sangat Tidak Setuju, dengan skor 1

$$\text{Presentase PD} = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times 10) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber : Arikunto (2019)

Tabel 3.2 Presentase Respon Peserta Didik

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber : Arikunto (2019)

Kesimpulan yang diperoleh dengan jumlah presentase respon peserta didik  $\geq 61\%$  maka *Pop-up Book* berbasis permainan ini dinyatakan masuk dalam kriteria minimal “Baik” untuk digunakan pada proses pembelajaran (Arikunto 2019).

4. Hasil dan Pembahasan

Proses Pengembangan Media *Pop-up Book* berbasis permainan

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian memiliki empat langkah dalam pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1) Analisis Awal

Analisis awal dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan di sekolah khususnya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

2) Analisis Peserta Didik

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dengan itu peneliti melakukan wawancara Bersama guru wali kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik

3) Analisis Konsep

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi dan Menyusun secara sistematis materi yang akan diberikan ke peserta didik.

#### 4) Analisis Tujuan

Tahap ini dilakukan untuk menentukan hasil dari analisis konsep yang kemudian akan dibuat acuan untuk merancang sebuah media pembelajaran. Dikarenakan media *Pop-up Book* berbasis permainan ini mengandung permainan di dalamnya maka peneliti akan menampilkan cara bermain saat menggunakan media *Pop-up Book* berbasis permainan :

- a) Permainan ini dapat di mainkan dengan dua peserta didik di setiap kelompoknya.
- b) Perhatikan instruksi dari bapak/ibu guru dalam menjelaskan fungsi dari permainan spin disamping.
- c) Jika sudah difahami, putar spin searah jarum jam secara bergantian pada setiap kelompok.
- d) Peserta didik diberikan waktu untuk membuat sebuah dialog wawancara singkat bersama teman sekelompoknya sesuai dengan spin yg telah berhenti.
- e) peserta didik dapat maju dan membacakan hasil bersama teman sekelompoknya dalam membuat dialog wawancara singkat.

#### b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*Design*) ini terdapat tiga langkah yang akan diambil oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi.

##### 2. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan *Pop-up Book* berbasis permainan yaitu dengan menggunakan bahan bahan modern dan aman digunakan oleh peserta didik, adapun antara lain:Memilih bahan yang akan digunakan untuk proses pengembangan media, peneliti menggunakan

- i. Kertas Art paper
- ii. Selotip dan Double tape
- iii. Lem G
- iv. Kardus

##### 3. Desain awal

Rancangan media *Pop-up Book* dirancang semenarik mungkin untuk menarik perhatian dan fokus peserta didik saat menerima materi wawancara. Yaitu dengan desain yang berwarna warni dan juga beragam

##### a. *Story board Pop-up Book*

*Story board Pop-up Book* berbasis permainan mencakup 6 halaman yang membahas tentang pengertian wawancara, langkah-langkah wawancara, hingga isi laporan wawancara yang dilengkapi dengan permainan yang berupa spin di halaman terakhir *Pop-up Book*. Setiap halamannya mengajak siswa untuk mengamati, memahami langkah-langkah serta isi dari wawancara yang sesuai, untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas IV di UPT SD Negeri 18 Gresik.

##### b. Rancangan media *Pop-up Book*

Rancangan media pembelajaran *Pop-up Book* berbais permainan antara lain sebagai berikut, serta gambar media *Pop-up Book*

- (a) Penjilidan *Pop-up Book*.
- (b) Pembuatan *Pop-up*

- (c) Pembuatan spin dilakukan dengan menggunting kardus sesuai dengan pola spin, dan spin tersebut dirancang agar dapat memutar dengan direkatkan dengan lem



Gambar 4.1 Design *Pop-up Book* Berbasis Permainan

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini terdapat dua langkah yang akan diuraikan, Dimana dua langkah tersebut sebagai berikut :

1. Validasi ahli

Validasi ahli peneliti menggunakan dua jenis validasi yaitu validasi ahli media dan juga validasi ahli materi.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan terdiri dari dua orang validator. Para validator tersebut adalah Ismail Marzuki, M.Pd. dan Fajar Agus Hari Firmansyah, M.Pd. dalam kriteria validasi meliputi kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan serta keamanan dalam penggunaan..Hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dijelaskan dalam tabel berikut

3. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan terdiri dari dua orang validator. Para validator tersebut adalah Gatot Sukarno, S.Pd.SD dan Trias Fitri Ariza, S.Pd dalam kriteria validasi ahli meliputi kesesuaian dengan kurikulum, keruntutan materi, kesesuaian dengan karakter siswa.Hasil penilaian validator terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan peneliti dijelaskan dalam tabel 4.4

4. Revisi

Setelah dilakukan tahap validasi ahli media dan juga ahli materi kepada validator, revisi yang dilakukan maka dapat dilakukan ditahap berikutnya dengan mengujicobakan kepada peserta didik untuk kualitas dalam media yang dikembangkan oleh peneliti maka peneliti mengumpulkan saran perbaikan yang diberikan oleh validator.

Dari tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwasannya kritik dan saran dari validator ahli media I dan II serta dari validator ahli materi I dan II maka sudah dilakukan perbaikan atau revisi terhadap media yang pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan.

5. Uji Coba Produk

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan dinyatakan sangat valid digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Berdasarkan teori *Use and Gratification* (UGT), media pembelajaran harus mampu memenuhi kebutuhan tertentu yang dimiliki oleh peserta didik sebagai pengguna. Berikut adalah kaitan teori UGT dengan uji coba *Pop-up Book*:

- Memenuhi Kebutuhan Informasi dan Pembelajaran Uji coba.
- Melatih keterampilan berbicara
- Tingkat Kepuasan dalam Menggunakan Media

d. Interaktivitas dan Hiburan Sebagai Nilai Tambahan Selain untuk pembelajaran



Gambar 4.2 Proses Uji Coba media *Pop-up Book* Kepada Peserta Didik

d. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Media pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan, yang telah melewati berbagai tahap pengembangan dan dinyatakan sangat valid sebagai sumber belajar, digunakan sebagai buku ajar pendamping dalam pembelajaran.

e. Hasil Validitas Media *Pop-up Book* Berbasis Permainan

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang ahli yaitu dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Skor yang diperoleh dari *Pop-up Book* berbasis permainan untuk validasi ahli media terbagi menjadi 4 kriteria. Dan hasil penilaian masing-masing aspek penilaian mendapatkan rerata skor yang berbeda-beda. Dan jika di total secara keseluruhan skor Untuk mengetahui presentase dari media *Pop-up Book* berbasis permainan dari validator ahli media I, berikut perhitungannya

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = \frac{36}{45} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = 80\%$$

Hasil yang diperoleh dari validator ahli media I mendapatkan validasi sebesar 80%. Skor yang diperoleh dari *Pop-up Book* berbasis permainan untuk validasi ahli media yang ke II terbagi menjadi 4 kriteria. Dan hasil penilaian masing-masing aspek penilaian mendapatkan rerata skor yang berbeda-beda. Dan jika di total secara keseluruhan skor Untuk mengetahui presentase dari media *Pop-up Book* berbasis permainan dari validator ahli media II, berikut perhitungannya

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = \frac{44}{45} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = 97\%$$

Hasil yang diperoleh dari validator ahli media I mendapatkan validasi sebesar 97%. Dan dilanjutkan untuk mengetahui rata rata dari kedua validator ahli materi untuk mendapatkan hasil akhir apakah media *Pop-up Book* berbasis permainan ini dapat dikatakan valid, Adapun perhitungan rata rata sebagai berikut

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{banyak validator}}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{177}{2}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = 89\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata total sebesar 88%. Persentase ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan yang tinggi.



Gambar 4.3 Proses Validasi Media Pembelajaran *Pop-up Book*

## 2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu guru dari UPT SD Negeri 18 Gresik.

Skor yang diperoleh dari *Pop-up Book* berbasis permainan untuk validasi ahli materi I terbagi menjadi 3 kriteria. Dan hasil penilaian masing-masing aspek penilaian mendapatkan rerata skor yang berbeda-beda. Dan jika di total secara keseluruhan skor Untuk mengetahui presentase dari media *Pop-up Book* berbasis permainan dari validator ahli materi I, berikut perhitungannya

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = \frac{38}{39} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = 97\%$$

Hasil yang diperoleh dari validator ahli materi I mendapatkan validasi sebesar 97%. Skor yang diperoleh dari *Pop-up Book* berbasis permainan untuk validasi ahli materi II terbagi menjadi 3 kriteria. Dan hasil penilaian masing-masing aspek penilaian mendapatkan rerata skor yang berbeda-beda. Dan jika di total secara keseluruhan skor Untuk mengetahui presentase dari media *Pop-up Book* berbasis permainan dari validator ahli materi II, berikut perhitungannya

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = \frac{38}{39} \times 100\%$$

$$\text{Validasi (V)} = 97\%$$

Hasil yang diperoleh dari validator ahli media I dan validator ahli media II mendapatkan skor validasi yang sama sebesar 97%. Dan dilanjutkan untuk mengetahui rata rata dari kedua validator ahli materi untuk mendapatkan hasil akhir apakah media *Pop-up Book* berbasis permainan ini dapat dikatakan valid, Adapun perhitungan rata rata sebagai berikut

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{banyak validator}}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{194}{2}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = 97\%$$

Berdasarkan hasil validasi dua orang ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 97%. Persentase ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar validitas yang tinggi. Mengacu pada kriteria validasi yang digunakan, evaluasi ini menempatkan media *pop-up book* berbasis permainan pada kategori minimal “sangat valid”. Artinya media tersebut dinilai sangat layak digunakan sebagai sumber

belajar. Selanjutnya media tersebut juga dianggap sebagai buku teks pendamping dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.4 Proses Validasi Media Pembelajaran *Pop-up Book* Berbasis Permainan Bersama Validator Ahli Materi

- f. Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media *Pop-up Book* Berbasis Permainan
- Analisis angket respon peserta didik ini bertujuan untuk melihat media pembelajaran Media *Pop-up Book* Berbasis Permainan yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan baik untuk digunakan dalam pembelajaran didalam kelas. Keterangan : Sangat Tidak Setuju (STS) = skor 1 Tidak Setuju (TS) = skor 2 Kurang Setuju (KS) = skor 3 Setuju (S) = skor 4 Sangat setuju (SS) = skor 5 Pada tabel perolehan hasil angket respon peserta didik pada tabel 4.10 diperoleh rumus sebagai berikut

$$\begin{aligned} & \text{Presentase PD} \\ &= \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times 10) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{(5 \times 128) + (4 \times 88) + (3 \times 16) + (2 \times 1) + (7)}{(5 \times 10) \times 24} \times 100\% \\ &= \frac{(640) + (325) + (48) + (2) + (7)}{(50) \times 24} \times 100\% \\ &= \frac{1.022}{1.200} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis angket respon dengan jumlah 24 peserta didik adalah peserta didik memberikan respon positif dari perhitungan diatas sebanyak 85%. sehingga dapat dikatakan bahwa media *Pop-up Book* berbasis permainan dinyatakan masuk dalam kriteria minimal "Sangat Baik" untuk digunakan pada proses pembelajaran didalam kelas.



Gambar 4.5 Proses Pengisian Angket Respon Kepada Peserta Didik

#### h. Pembahasan

Penelitian pengembangan telah menghasilkan sebuah produk berupa *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh (Thiagarajan, 1974) yang berupa pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran

(*disseminate*).Peneliti mengembangkan media *Pop-up Book* berbasis permainan yang dilatar belakangi oleh media pembelajaran di kelas IV UPT SD Negeri 18 GRESIK masih terbatas dan membutuhkan media yang bisa menarik perhatian dan fokus peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi wawancara. Dengan melaksanakan penelitian pengembangan model 4D peneliti akan mendeskripsikan proses pengembangan media *Pop-up Book* berbasis permainan, hasil validasi *Pop-up Book* berbasis permainan serta hasil respon peserta didik terhadap *Pop-up Book* berbasis permainan. berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media I mendapat skor 80% dan validator ahli media II sebesar 97%. Dengan demikian hasil penilaian dari validator ahli media I dan II memperoleh skor rata-rata total sebesar 88%. Persentase ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan yang tinggi. Dengan mengacu pada standar validasi yang digunakan, skor tersebut menempatkan media *Pop-up Book* berbasis permainan dalam kategori minimal "sangat valid", yang berarti media ini dianggap sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Selain itu, media ini juga dinilai cocok sebagai buku ajar pendamping dalam proses pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.Sedangkan untuk validasi ahli materi dari validator ahli I yang dilaksanakan pada 14 November 2024 di UPT SD Negeri 18 Gresik mendapat skor sebesar 97% dan validator ahli materi II mendapat skor yang sama yaitu sebesar 97%. Dengan demikian hasil validasi dari kedua ahli materi I dan II memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 97%. Persentase ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar validitas yang tinggi. Mengacu pada kriteria validasi yang digunakan, evaluasi ini menempatkan media *pop-up book* berbasis permainan pada kategori minimal "sangat valid". Artinya media tersebut dinilai sangat layak digunakan sebagai sumber belajar.Selanjutnya media tersebut juga dianggap sebagai buku teks pendamping dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis angket respon dengan jumlah 24 peserta didik adalah peserta didik memberikan respon positif dari perhitungan diatas sebanyak 85%. sehingga dapat dikatakan bahwa media *Pop-up Book* berbasis permainan dinyatakan masuk dalam kriteria minimal "Sangat Baik" untuk digunakan pada proses pembelajaran didalam kelas.Kelebihan dan kekurangan *Pop-up Book* berbasis permainan yang dikembangkan oleh peneliti antara lain Media *Pop-up Book* berbasis permainan memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya menarik sebagai alat pembelajaran. Media ini menghadirkan elemen visual 3D yang menarik perhatian dan fokus peserta didik dibandingkan media cetak biasa.

## 5. Simpulan

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media Pop-up Book berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar yang menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil dilaksanakan. Sebagai berikut: Proses Pengembangan Tahap pendefinisian (define) berhasil mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk pembelajaran wawancara di kelas IV SD. Tahap perancangan (design) menghasilkan desain awal media berupa storyboard yang kemudian diwujudkan dalam bentuk Pop-up Book berbasis permainan. Tahap pengembangan (develop) melibatkan validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba terbatas di kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik dengan peserta didik sebanyak 24 orang. Tahap penyebaran (disseminate) dilakukan secara terbatas di lingkungan kelas IV UPT SD Negeri 18 Gresik. Untuk Validasi Media Validasi oleh dua ahli media menunjukkan rata-rata skor kevalidan sebesar 88%, yang menempatkan media dalam kategori “sangat valid” dan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar. Sedangkan Validasi oleh dua ahli materi menunjukkan rata-rata skor kevalidan sebesar 97%, yang menempatkan media dalam kategori “sangat efektif” sebagai buku ajar pendamping dalam pembelajaran. Sedangkan untuk Respon Peserta Didik Sebanyak 85% siswa memberikan respon positif, menunjukkan bahwa media ini menarik perhatian, fokus, dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulannya, media ini efektif sebagai inovasi pembelajaran interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas uji coba dan mengevaluasi efektivitas jangka panjangnya

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media Pop-up Book Berbasis Permainan Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar, berikut akan disajikan beberapa saran dari peneliti. Berdasarkan hasil uji coba media Pop-up book berbasis permainan dengan materi wawancara yang menghasilkan respons positif dari peserta didik, disarankan kepada peneliti untuk memperluas penerapan media ini ke berbagai kelas atau sekolah lain. Hal ini bertujuan untuk memperkuat validitas media, sekaligus menguji kesesuaian media dengan beragam karakteristik peserta didik di berbagai lingkungan pembelajaran. Mengingat penyampaian materi sebelum penggunaan media pembelajaran Pop-up book kurang menarik perhatian siswa, disarankan kepada pendidik untuk memanfaatkan media ini secara konsisten dalam kegiatan belajar mengajar. Media Pop-up book juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga dapat memberikan pemahaman dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

#### Daftar Referensi

- Afrianto, I., & Ash-Shiddiqy, A. R. (2020). Boneka Tangan untuk Meningkatkan Pengetahuan Bullying pada Siswa Kelas IV SDN Ujung Menteng 07 Pagi. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(2), 187-195. <https://doi.org/10.30653/001.202042.137>
- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
- Aisnaini, A., Kurniati, R. A., Amelia, F., Ramadhani, T. A., & Hasanah, L. (2022). Implementasi Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Taman Kanak-Kanak Ar Rasyid Implementation of The Storytelling Method Using Hand Puppet Media at Ar Rasyid Kindergarten. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 9(2), 172-181. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Kajian Teori Keterampilan Berbicara*. July, 1- 23.

- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Al- Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(2), 153-166. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i2.3608>
- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444>
- Asmoro, S. widi, & Pramono, J. (2019). *ANIMASI 2D&3D* (Tyas (ed.)). Penerbit ANDI.
- Azmi, R., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Fahrudin, F. (2023). Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2557-2565. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1795>
- Cahyani, I. R. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA*. 5, 57-68.
- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7 Banda Aceh. *Jurnal Ar-Raniry*, 10(2), 89-95.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fadilla, W. N., Misdalina, & Nurhasana, P. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Materi Dongeng Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1813-1818.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoretis dan Praktik* (K. Nardi (ed.)). Universitas Hamzanwandi Press.
- Fariyah, N., Imanah, U. N., & Hidayati, E. W. (2018). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Materi Barisan dan Deret Bilangan. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 142. <https://doi.org/10.36815/majamath.v1i2.294>
- Fatmala, Y., & Hartati, S. (2020). Pengaruh Membatik Ecoprint terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusari*, 4(2), 1143-1155.
- Fitriani, W. (2019). Dongeng Dapat Membentuk Karakter Anak Menuju Budi Pekerti Yang Luhur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 178-183. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i1.270>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, S. A. (2022). Pengembangan media uno math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. *Jurnal All Fields of Science J-LAS*, 2(1), 209-217. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Harahap, O. F., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara Pengantar Keterampilan Berbahasa* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Implikasinya, D. A. N., Sekolah, D. I., & Kunci, K. (2024). *Jurnal Citra Pendidikan Anak*. 3, 916-922.
- Jaya, M. P. S., Susanti, D. S., & Ahmad, S. (2022). Pengembangan boneka tangan berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan antikorupsi pada anak usia dini. *Ljese*, 2(3), 141-147.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa

- Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (n.d.). *MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN 3D*. 516-525.
- Kurniawan, R. A., Hasanah, R., Ilmu, T., Alam, P., Tarbiyah, F., Keguruan, I., Islam, U., Kiai, N., Achmad, H., Jember, S., & Artikel, I. (2022). *Bioeduca: Journal of Biology Education Pengembangan Game Quarted Card pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP/MTs*. 4, 113-125. <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/bioeduca>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *SportScience and Education Journal*, 1(1), 31-37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Marwah, S. (2022). *Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Boneka Tangandi Raudhatul Athfal Taufiqurrahmankota Jambi*. 3(2), 55-69.
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E- DuMath*, 9(1), 55-62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>
- Merdiyatna, Y. Y. (2019a). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Panjalu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 143-148.
- Merdiyatna, Y. Y. (2019b). Struktur, Konteks, Dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 38-45. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i2.1283>
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67-76. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1497>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV. Jejak, anggota IKAPI.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437-444. <http://www.ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/731>
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.
- Purba, N. A., & Sihombing, V. T. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V Sd Negeri 091281 Batu Iv. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 322-343. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1320>
- Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai- Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Robert Maribe Branch. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Santika, A., & Nasution. (2021). Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03(02), 83-96.

- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>
- Sari, G. R., Habibi, M. A. M., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tk Asmaul Husna Desa Embung. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 14-21. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i1.3519>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013-2015.
- Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 109-121. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79>
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Tarial, T., Suratno, S., & Idrus, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Berbantuan Sketchup 3D Untuk Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 829-840. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1173>
- Waryanti, E., Puspitoningrum, E., Violita, D. A., & Muarifin, M. (2021). Struktur Cerita Anak Dalam Cerita Rakyat Timun Mas dan Buto Ijo Dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif (Kajian Sastra Anak). *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 12-29.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., April, N. L., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Article, I., Media, L., Studies, S., & Commons, C. (2024). *Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media*. 3(01), 26-40.