



Media Pembelajaran Interaktif *Pop Up Book* Berbasis Model *ARIAS* di Kelas V Sekolah Dasar

Mardhatilla^{1*}, Risda Amini² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 03, 2023

Revised June 07, 2023

Accepted August 10, 2023

Available online August 25, 2023

Kata Kunci:

Pop Up Book, ARIAS, Pembelajaran interaktif

Keywords:

Pop Up Book, ARIAS, Interactive Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Terdapat permasalahan dalam pembelajaran yang membuat siswa kurang bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran hal tersebut terjadi karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran tematik terpadu. Salah satunya kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi kurang bersemangat dan kurang efektif. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan media pembelajaran interaktif *Pop Up Book* berbasis model *ARIAS* pada Tema 6 kelas V SD. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian R&D (*Research & Development*) dan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data dengan metode non tes. Instrumen yang digunakan kuesioner. Teknik analisis data dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil tahap uji coba kevalidan dapat dilihat berdasarkan hasil validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan presentase hasil rata-rata sebesar 95,3 %, dengan kategori sangat valid. Selanjutnya Praktikalitas dari media pembelajaran *Pop Up Book* bisa dilihat dari respon angket siswa dengan presentase rata-rata sebesar 96,2% dan hasil angket praktikalitas respon guru dengan presentase rata-rata sebesar 93,7 % dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian bisa disimpulkan pengembangan media pembelajaran interaktif *Pop Up Book* ini valid dan praktis dan dapat digunakan kepada peserta didik di kelas V sekolah dasar.

ABSTRACT

There are problems in learning that make students less enthusiastic in the implementation of learning this happens because of the lack of innovation in integrated thematic learning. One of them is the lack of use of learning media in the classroom so that learning becomes less vibrant and less effective. The purpose of this research is to create an interactive learning media Pop Up Book based on the ARIAS model on Theme 6 grade V SD. The type of research used is R&D (Research & Development) research and uses the ADDIE development method. Data collection methods with non-test methods. The instrument used was a questionnaire. Data analysis techniques with quantitative and qualitative analysis. The results of the validity trial stage can be seen based on the results of validation from experts, namely material experts, linguists and media experts with an average percentage of 95.3%, with a very valid category. Furthermore, the practicality of the Pop Up Book learning media can be seen from the students' questionnaire responses with an average percentage of 96.2% and the results of the teacher response practicality questionnaire with an average percentage of 93.7% with a very practical category. Thus it can be concluded that the development of interactive learning media Pop Up Book is valid and practical and can be used to students in grade V elementary school.

1. PENDAHULUAN

Saat ini inovasi dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan, khususnya pada siswa Sekolah Dasar. Anak-anak sudah mulai bosan belajar dengan cara belajar yang biasa yaitu dengan metode ceramah oleh guru di kelas. Kejenuhan siswa dalam belajar membuat para guru harus berinovasi dalam menjalankan perannya, berbagai metode dilakukan oleh guru supaya timbulnya semangat belajar dalam diri siswa. Inovasi yang bisa diberikan dilakukan untuk peserta didik oleh satunya menggunakan media pembelajaran (Kusumayuni, 2021; N. K Putriningsih & Putra, 2021; Wangge & Sariyyah, 2022). Media memiliki konotasi yang luas dan kompleks. Media tidak hanya dipandang sebagai bentuk komunikasi massa yang melibatkan system symbol serta peralatan produksi dan distribusi (Fitrianti et al., 2020;

Mahesti & Koeswanti, 2021). Media pembelajaran yaitu salah satu alat bantu pada proses belajar baik di kelas ataupun di luar kelas. Media pembelajaran merupakan suatu komponen sebuah sumber belajar dan juga wahana fisik yang memuat materi intruksional di lingkungan peserta didik yang bisa merangsang peserta didik untuk belajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan pembelajaran menuntut guru untuk dapat menggunakan pendekatan yang tepat sehingga media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik (Amini & Suyadi, 2020). Media pembelajaran yaitu semua bentuk dari suatu peralatan fisik yang didesain dengan cara terencana yang bertujuan untuk mengirim informasi serta membangun sebuah interaksi. Berdasarkan hasil observasi di SDN 32 Sungai Limau dan SDN 10 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman, diperoleh bahwa guru masih menggunakan buku konvensional atau buku cetak saja dalam pembelajaran seperti buku LKS dan buku paket dan belum menggunakan media interaktif seperti *pop up book* dalam proses pembelajaran sehingga kurang maksimalnya pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi di kelas karena siswa merasa bosan dan jenuh dengan metode belajar yang hanya itu itu saja. Tidak adanya kegiatan aktif yang membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik jenuh dan malas dalam belajar maka guru harus berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran satunya dengan penggunaan media interaktif *pop up book*. Siswa cenderung akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang interaktif seperti adanya animasi, gambar dll. Terlebih lagi jika menggunakan buku tiga dimensi, maka siswa akan lebih mudah fokus dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disajikan akan lebih mudah untuk dipahami dan membuat lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tematik terpadu.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan bisa menambah semangat serta meningkatkan kualitas belajar peserta didik (Ni Komang Putriningsih & Putra, 2021; Sentarik & Kusmariyatni, 2020). Kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan menggunakan media pembelajaran ini nantinya akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran, karena hal hal yang sebelumnya belum pernah dicoba oleh siswa akan dilaksanakan dan akan membuat rasa keingintahuan siswa menjadi meningkat. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *pop up book* nantinya bisa meningkatkan semangat dan kualitas belajar siswa (Pertwi & Fitria, 2022; Sari, 2017). *Pop up book* adalah buku yang sangat praktis dan dapat menambah minat belajar siswa karena memvisualisasikan konsep belajar kedalam gambar tiga dimensi (Nikmah et al., 2019). *Pop up book* sebagai suatu kartu yang terbuat dari kertas apabila dibuka dengan sudut tertentu (90o dan 180o), maka akan memunculkan sebuah bentuk tampilan gambar yang timbul (Ismawati et al., 2021; Ni Komang Putriningsih & Putra, 2021). Buku *pop up* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. *Pop up book* sendiri dirancang dan di buat agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran adanya gambar animasi serta gampat 3 dimensi yang dirancang untuk menarik serta adanya materi materi pembelajaran didalamnya membuat siswa menjadi ingin tahu dan tertarik dalam penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran (Salsabila & Ninawati, 2022). Adanya inovasi ini, maka diharapkan siswa merasa tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran yang diberikan guru di kelas.

Upaya mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran tematik terpadu, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *ARIAS*. model pembelajaran *ARIAS* (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*). Menurut (Titisari et al., 2019). Karakteristik dari model pembelajaran *ARIAS* yaitu terdapat kata interest dimana artinya guru tidak hanya mengembangkan pembelajaran yang menarik siswa saja, tetapi juga memelihara minat/ rasa ketertarikan tersebut dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran (Margawati, 2021; Wawan & Pamungkas, 2021). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis budaya banten layak dan valid digunakan pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar (Kamilah, Indirah dan Trian 2020). *Pop Up Book* untuk meningkatkan kemeampuan kognitif siswa kelas V pada pembelajaran IPA tema lingkungan sahabat kita (Refita, Haris dan Safrina 2022). Sebuah inovasi untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *pop up book* yang bisa membuat siswa belajar dengan ceria, semangat dan menyenangkan. Buku ini merupakan buku tiga dimensi yang gambarnya timbul serta menarik, biasanya siswa belajar hanya menggunakan buku dua dimensi di sekolah atau biasa yang disebut buku paket. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran interaktif *pop up book* berbasis model *ARIAS* di kelas V sekolah dasar.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah R&D, yakni penelitian dan pengembangan (*research and development*) dimana jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk

yang nantinya penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru. Penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris dikenal sebagai *research and development* adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan ini dalam pendidikan antara lain adalah bukan untuk merumuskan maupun menguji teori tetapi mengembangkan produk yang efektif yang akan digunakan di sekolah dasar. Tahapan dari model ADDIE yang pertama yaitu analisis pada tahap ini dilakukan tahap analisis kebutuhan data yang ada di lapangan dan analisis kurikulum, tahap kedua yaitu tahap desain pada tahap ini peneliti melakukan desain produk menggunakan media *canva* lalu akan digunakan pada media yang akan dikembangkan, tahap ketiga yaitu tahap pengembangan produk dimana rancangan menjadi sebuah produk berupa *Pop Up Book* lalu dikembangkan melalui beberapa saran dari validator lalu di uji kevaliditasnya oleh ahli materi ahli bahasa dan ahli media, tahap keempat yaitu tahap implementasi pada tahap ini dilakukan penerapan produk dan akan di uji cobakan pada sekolah yang akan diteliti lalu di uji kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik dan guru, tahap kelima yaitu tahap evaluasi hasil respon penilaian guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan dari respon tersebut dapat dilihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan harapan awal atau tidak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil tahap *analysis* (Analisis) terbagi dua yaitu tahap analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya yaitu diperlukan adanya media pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik menjadi tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan supaya dapat menstimulasi kemampuan berfikir peserta didik melalui pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari observasi yang dibagikan pada peserta didik. Penulis juga perlu mengidentifikasi bahwa penggunaan media *Pop Up Book* dan sumber belajar tematik terpadu belum terlaksana dengan baik di kelas. Selain itu juga menganalisis kebutuhan dari siswa dan kebutuhan guru. Dari studi pendahuluan yang dilakukan, ada beberapa hal yang dibutuhkan oleh guru dan antara lain penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di kelas. Dimana siswa lebih tertarik dan lebih paham dengan pembelajaran yang menggunakan media interaktif yang berisi gambar 3 dimensi. Tahap *design* (merancang), akan merancang produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Produk *pop up book* di desain menggunakan aplikasi *canva* lalu di bentuk menggunakan kertas karton sehingga akan menjadi sebuah buku tiga dimensi. Tampilan design cover *Pop Up Book* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Design Cover *Pop Up Book*

Tahap *development* (mengembangkan) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *Pop Up Book* berbasis *ARIAS* pada pembelajaran Tema VI Subtema I kelas V SD sesuai masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Tahapan ini meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa dengan cara memberikan angket validasi yang bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari para ahli terhadap *pop up book* yang dikembangkan. Hasil dari angket validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Angket Validitas oleh Validator

No	Jenis Angket	Rata-rata	Kategori
1	Materi	97,5%	Sangat Valid
2	Media	98%	Sangat Valid

No	Jenis Angket	Rata-rata	Kategori
3	Bahasa	90,6%	Valid
	Rata - rata	95,3%	Sangat Valid

Hasil penelitian didapatkan selama proses pembelajaran menggunakan media interaktif *pop up book* yang sudah di validasi oleh para ahli. Setelah uji coba *pop up book* selesai dilakukan, guru dan peserta didik akan diminta untuk memberikan respons dengan memberikan penilaian terhadap lembar angket yang telah disediakan. Hasil analisis dari respons guru dan peserta didik menjadi tolak ukur kepraktisan dari media pembelajaran *pop up book* ini. Hasil angket pengumpulan data praktikalitas peserta didik mendapatkan skor rata-rata 96,21% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk angket pengumpulan data dari angket respons guru mendapatkan skor rata - rata 93,7% dengan kategori sangat praktis. Subjek uji coba dilakukan pada subjek skala kecil, yaitu di kelas V SDN 32 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dengan jumlah peserta didik 14 orang yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 7 orang laki - laki. Hasil dari angket praktikalitas oleh peserta didik dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Angket Nilai Praktikalitas oleh Peserta Didik

No	Nama Sekolah	Rata-rata	Kategori
1	SDN 32 Sungai Limau	96,42%	Sangat Praktis
2	SDN 10 Sungai Limau	96%	Sangat Praktis
	Rata-rata	96,21%	Sangat Praktis

Tahap *implementasion* (penerapan) pada tahap ini produk yang telah dirancang sebelumnya dan dinyatakan valid oleh ketiga validator. Penerapan dilaksanakan dengan skala kecil, yaitu di kelas V SDN 10 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 orang laki - laki dan 8 orang perempuan. Hasil angket pengumpulan data praktikalitas guru memperoleh skor rata-rata 95,8% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk angket pengumpulan data praktikalitas siswa mendapatkan skor rata- rata 96% dengan kategori sangat praktis. Tahap *Evaluation* (evaluasi) , pada tahap ini hasil evaluasi diperoleh dari hasil penilaian angket respons guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *pop up book* yang dikembangkan. Data praktikalitas di sekolah uji coba pada angket peserta didik memperoleh hasil 96,42% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan data praktikalitas guru mendapatkan hasil 91,6% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan dari data praktikalitas di sekolah penelitian angket peserta didik memperoleh hasil 96% dan angket praktikalitas guru mendapatkan hasil 95,8% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif *Pop Up Book* berbasis model *ARIAS* pada Tema 6 kelas V sekolah dasar telah menghasilkan inovasi pada media pembelajaran yang praktis digunakan di sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif *Pop Up Book* berbasis model *ARIAS* pada Tema 6 kelas V sekolah dasar telah menghasilkan inovasi pada media pembelajaran yang praktis digunakan di sekolah dasar. Media *pop up book* sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan siswa disekolah dasar karena dengan menggunakan media pembelajaran *pop up book* dapat mendorong minat siswa dalam membaca dengan perasaan yang senang, sehingga informasi yang dibaca oleh siswa dapat menjadi pengalaman yang tak terlupakan ([Diyantari et al., 2020](#); [Julianto et al., 2021](#); [Suroiha et al., 2021](#)). Penggunaan media *pop up book* pada siswa dilapangan dapat memberikan siswa pengalaman baru, siswa sangat antusias saat melakukan pembelajaran membaca dengan menggunakan media *pop up book* ([Alviolita & Huda, 2019](#); [Nabila et al., 2021](#)). Media *pop up book* yang berbentuk tiga dimensi dengan gambar yang menarik, ilusi yang menarik, media yang dikembangkan yang mudah digunakan dan mampu membantu siswa dalam poses pembelajaran ([Goestiani et al., 2021](#); [Julianto et al., 2021](#)). Media pembelajaran *pop up book* memiliki tujuan untuk membantu guru dan siswa meningkatkan efektifitas dalam proses pengajaran, menjaga relevansi dan menjadi sumber ajar yang mampu merangsang siswa untuk membaca ([Lestari et al., 2020](#)). Media *pop up book* memiliki keunggulan dimana saat membaca siswa akan melihat banyak kejutan saat membuka buku tiga dimensi, media *pop up book* sangat praktis dan dapat dibawa kemanapun dengan mudah, media *pop up book* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa serta media *pop up book* juga dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan mengvisualisasikan gambar secara menarik.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Pop Up Book* berbasis model *ARIAS* pada Tema 6 kelas V sekolah dasar telah menghasilkan inovasi pada media pembelajaran yang praktis digunakan di sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *ARIAS* mendorong siswa untuk berhasil di

kelas dan membantu guru menanamkan rasa percaya diri pada mereka. Gaya belajar dengan *ARIAS* merupakan salah satu model yang paling efektif yang mendorong siswa berpikir kritis dan termotivasi. Lima dimensi membentuk *ARIAS*, yang didasarkan pada gagasan pembelajaran. Proses pembelajaran model pembelajaran *ARIAS* akan memudahkan pendidik dalam mengajarkan konsep secara terstruktur dan terencana sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Temuan penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis budaya banten layak dan valid digunakan pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar (Kamilah, Indirah dan Trian 2020). *Pop Up Book* untuk meningkatkan kemeampuan kognitif siswa kelas V pada pembelajaran IPA tema lingkungan sahabat kita (Refita, Haris dan Safrina 2022). Metode pembelajaran *paired storytelling* berbantuan *pop-up book* efektif meningkatkan keterampilan bercerita (Lestari et al., 2020). Model pembelajaran terpadu tipe *shared* berbantu media *pop up book* berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Nikmah et al., 2019). Media pembelajaran *pop up book* berbasis kearifan lokal layak digunakan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar (Nabila et al., 2021). Berdasarkan hasil dari pengembangan media *pop up book* berbasis model *ARIAS* layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media *pop up book* berbasis model *ARIAS* dapat digunakan dalam pembelajaran agar lebih efektif sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga siswa dapat tertarik dalam membaca lancar. Keterbatasan penelitian ini yaitu penelitian ini hanya melibatkan satu sekolah sebagai subjek.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Pop Up Book* Berbasis model *ARIAS* pada Tema 6 kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan inovasi pada media pembelajaran yang praktis digunakan di sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik dengan kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa *Pop Up Book* tematik terpadu sangat menunjang proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Adanya inovasi dalam *Pop Up Book* ini membuat semangat dalam belajar dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan bisa belajar dengan menyenangkan. Pembelajaran yang disajikan juga lebih mudah dipahami dan dapat digunakan dalam pembelajaran terbimbing di sekolah maupun pembelajaran mandiri di rumah.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.30659/j.7.1.49-57>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Diyantari, I. A. K. D., Wiyasa, N., & Manuaba, S. (2020). Model Snowball Throwing Berbantuan Media Pop Up Book Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 9–21. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.26973>.
- Fitrianti, I., Handayani, D. E., & YP, S. (2020). Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 323–329. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i2.26677>.
- Goestiani, N. M. R. D., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Pop-Up Book Media on Animal Life Cycle Topic. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 434–442. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.39541>.
- Ismawati, T, M. R., & Afiiif, A. (2021). Peranan Media Gambar Berbasis Pop-Up Book dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 23–34. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).5678](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).5678).
- Julianto, H., Madjdi, A. H., & Kanzunnudin, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Batik Lasem untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 287. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.30759>.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 121. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75> Copyright.
- Kusumayuni, P. N. (2021). E-Book with A Scientific Approach on Natural Science Lesson For Fifth Grade Students of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 177–185. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.32048>.
- Lestari, D., Pratiwi, A. S., & Sunanih, S. (2020). Metode Pembelajaran Paired Storytelling Berbantuan Pop-Up Book Efektif Meningkatkan Keterampilan Bercerita. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 440–448.

- <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.28914>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i1.33586>.
- Margawati, S. (2021). Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction) Melalui Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 304–315. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i02.92>.
- 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>.
- Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 264. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17920>.
- Pertiwi, N., & Fitria, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Tema 9 Untuk Siswa Kelas IV SD. *JURNAL PAJAR (PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN)*, 6(1), 85 – 92. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8535>.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>.
- Putriningsih, Ni Komang, & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>.
- Salsabila, I., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 684–694. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>.
- Sari, S. A. (2017). The Development of Pop-up Book on the Role of Buffer in the Living Body. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 10(2), 12–23. <https://doi.org/10.26417/ejser.v10i2.p213-221>.
- Sentarik, K., & Kusmaryatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suroiha, L., Dewi, G. K., & Wibowo, S. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 516–523. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1856>.
- Titisari, K. H., Moeljadi, Ratnawati, K., & Indrawati, N. K. (2019). The roles of cost of capital, corporate governance, and corporate social responsibility in improving firm value: Evidence from Indonesia. *Investment Management and Financial Innovations*, 16(4), 28–36. [https://doi.org/10.21511/imfi.16\(4\).2019.03](https://doi.org/10.21511/imfi.16(4).2019.03).
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>.
- Wangge, Y. S., & Sariyyah, N. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Tarian Gawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1906–1913. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2166>.
- Wawan, W., & Pamungkas, T. (2021). ARIAS (assurance, relevance, interest, assessment, and satisfaction) learning model and learning interest: How does it affect critical thinking? *Journal of Advanced Sciences and Mathematics Education*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.58524/jasme.v1i1.11>.