

Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis *Case Method* pada Tema Pahlawanku di Kelas IV Mis Nurul Hidayah T.A 2023/2024

Nadhiyah Juhro Nasution¹, Faisal², Risma Sihotang³, Robenhardt Tamba⁴, Husna P. Tambunan⁵

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

^{2,3,4,5}Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: nahdiyahjuhronasution@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk media *Pop-Up Book* pada kelas IV MIS Nurul Hidayah digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga membantu pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Subjek penelitian ini siswa kelas IV MIS Nurul Hidayah. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: (1) Produk yang telah dihasilkan dari segi materi dengan persentase 88,5% termasuk kategori "Sangat Layak", penilaian dari segi desain media dengan persentase 88,3% termasuk kategori "Sangat Layak", (2) Hasil penilaian praktikalitas penggunaan media mendapatkan persentase akhir 92,7% dengan kategori "Sangat Praktis", (3) hasil rata-rata sebelum diterapkan media 55,4% dan setelah diterapkan media 86,6%. Sedangkan N-gain sebesar 0,74 dengan rata-rata 74% dengan kategori "Efektif". Berdasarkan hasil uji kelayakan, praktisan, dan keefektifan produk ini maka dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* ini sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Pop-Up Book, Case Method.*

Abstract

This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of the *Pop-Up Book* media product in class IV MIS Nurul Hidayah which is used to support learning so as to help teachers in delivering lesson material. This research is development research (*Research and Development*). With the ADDIE development model, namely *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. The research subjects were fourth grade students at MIS Nurul Hidayah. Data collection techniques are interviews, questionnaires, tests and documentation. The results of research and development show that: (1) The product that has been produced in terms of material with a percentage of 88.5% is in the "Very Feasible" category, the assessment in terms of media design with a percentage of 88.3% is in the "Very Feasible" category, (2) The results of assessing the practicality of media use obtained a final percentage of 92.7% in the "Very Practical" category, (3) the average results before applying the media were 55.4% and after applying the media 86.6%. Meanwhile, N-gain is 0.74 with an average of 74% in the category: "Effective". Based on the results of the feasibility, practicality and effectiveness tests of this product, it can be concluded that this *Pop-Up Book* media is very feasible, practical and effective for use in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Pop-Up Book, Case Method.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan satu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan holistik, bermakna dan autentik (Rusman, 2014:254). Sejalan dengan pengertiannya, pembelajaran tematik memiliki tujuan untuk menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpang tindih materi, memudahkan peserta didik untuk memahami materi atau konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep semakin baik dan meningkat. Oleh karena itu, ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua kompetensi dasar dari semua mata pelajaran kecuali agama. Mata pelajaran yang dimaksud dalam pelaksanaan pembelajaran tematik adalah Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, PJOK, dan Seni Budaya dan Prakarya (Kemendikbud, 2014:218).

Penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar termasuk dalam kategori tidak variatif, hal ini dapat diamati dari jenis media pembelajaran yang sering dimanfaatkan yaitu rata-rata media bahan cetak dan garis (Mustika, 2015:67). Media pembelajaran bahan cetak memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan dalam penggunaannya. Kelebihannya dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak, pesan atau informasi dapat dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing, dapat dipelajari kapan dan di mana saja karena mudah dibawa. Sedangkan kelemahan media bahan cetak adalah sukar menampilkan gerak di halaman media cetak, pelajaran yang terlalau panjang disajikan dengan media bahan cetak cenderung untuk mematikan minat dan penyebab kebosanan (Susilana, 2009:16).

Memahami kelemahan media pembelajaran cetak yang sering digunakan oleh guru, dibutuhkan media yang mampu menampilkan gerak di halaman media cetak, tidak mematikan minat dan tidak menyebabkan kebosanan peserta didik serta dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam mengikuti proses belajar sehingga mampu membantu siswa belajar memecahkan masalah. Karakteristik media yang lebih interaktif dan menarik akan sesuai dengan karakter peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang senang bergerak, senang bermain, senang melakukan sesuatu secara langsung, dan senang berkelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di MIS Nurul Hidayah, pada tanggal 20 Oktober 2022, pada proses pembelajaran peserta didik masih kesulitan memahami materi. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi dikarenakan peserta didik tidak mendengarkan dengan baik materi yang disampaikan. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah secara terus menerus akan membosankan bagi peserta didik.

Upaya mengatasi permasalahan di atas, perlu adanya media yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar tanpa harus membebani guru. Oleh karena itu perlu dikembangkan media berbentuk buku yang interaktif dan menarik. Salah satu jenis buku yang interaktif dan menarik adalah dengan menggunakan media *pop-up book*. *Pop-Up Book* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. Karena penggunaan *pop-up book* yang praktis dan tampilannya berbentuk dua dan tiga dimensi yang dapat menambah semangat belajar peserta didik serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun kelompok. Model pembelajaran Case Method juga dapat menggali kemampuan peserta didik dalam belajar dan peserta didik mampu memecahkan masalah yang ada di dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengatasi kesulitan mengajar tematik dan dapat membantu menghilangkan kejenuhan peserta didik sehingga peserta didik aktif dan dapat dengan mudah memahami

pembelajaran yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang menarik. Peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media dengan judul yaitu “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis *Case Method* pada Tema Pahlawanku di Kelas IV Mis Nurul Hidayah”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menghasilkan produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media *pop-up book* pada tema Pahlawanku di kelas IV SD. Penelitian ini akan dilaksanakan di Mis Nurul Hidayah yang berlokasi di Jl. T. Bongkar 2 No. 28, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di Mis Nurul Hidayah dengan jumlah 23 siswa.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar wawancara, angket validasi, dan tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara angket, dan tes. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terkait dengan pembelajaran. Angket atau *kuesioner* ini akan diberikan kepada beberapa responden yang diantaranya ada ahli media dan ahli materi sebagai validator untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Angket juga diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mendapatkan penilaian mengenai penggunaan produk media pembelajaran. Jenis tes yang digunakan peneliti adalah jenis tes prestasi belajar yaitu tes yang digunakan untuk mengukur prestasi seseorang dalam menguasai materi yang telah dipelajari.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kelayakan terhadap produk dengan menganalisis data hasil instrumen angket penilaian dan tanggapan produk oleh masing-masing tim uji validasi ahli (Ahli Media dan Ahli Materi) pada kegiatan validasi produk dan data hasil instrumen penilaian dalam kegiatan uji coba perorangan dan kelompok kecil.

Penentuan kriteria kelayakan produk dilakukan dengan menganalisis data dengan teknik statistik deskriptif yang secara kuantitatif dipisahkan menurut kategori untuk mempertajam penilaian dalam menarik kesimpulan. Data kualitatif yang berupa pernyataan “Sangat Tidak Layak, Tidak Layak, Cukup, Layak, dan Sangat Layak” diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 1 sampai 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

Proses menganalisis karakteristik peserta didik merupakan pemahaman terhadap keterampilan spesifik, pengetahuan awal, gaya belajar, dan sikap peserta didik untuk siap melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar. Pada tahap ini, dapat diketahui bahwa karakter peserta didik kelas IV MIS Nurul Hidayah masih cenderung berfikir nyata, ketika pembelajaran dengan menggunakan media ataupun model pembelajaran tertentu peserta didik lebih aktif dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran, pada proses pembelajaran setiap anak sebagai seorang individu, masing-masing siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda, anak belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung, khususnya melalui aktivitas bermain. Untuk itu perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik baik dari segi warna, tulisan, dan bentuk.

Pada tahap ini, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang diterapkan sebelumnya. Data yang diperoleh dalam analisis media pembelajaran yang digunakan bahwa pada saat pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran, melainkan hanya menggunakan buku paket atau buku. Oleh karena itu siswa kurang tertarik untuk belajar, untuk itu diperlukan media yang dapat menarik perhatian

siswa dan membuat siswa penasaran akan media tersebut. Dengan itu timbulah rasa ingin tahu siswa dan berkeinginan untuk belajar.

Tahap *Desaign* (Desain)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah memproduksi media *Pop-Up Book* berbasis *case method* pada tema Pahlawanku subtema Pahlawanku Kebanggaanku. Development dalam model pengembangan ADDIE berisi mengenai kegiatan realisasi produk. pada tahap ini mengembangkan produk media *Pop-Up Book* sesuai dengan tahap analisis dan desain yang di rancang Setelah dilakukan perancangan produk dalam bentuk *prototype* awal selanjutnya dilakukan validasi oleh validator, jika hasil validasi belum valid atau layak maka media direvisi sesuai dengan saran validator. Setelah direvisi dan sampai dinyatakan “layak” maka dilakukan uji coba.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah melewati tahap perancangan, langkah selanjutnya adalah tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, media pembelajaran *Pop-Up Book* yang telah dirancang, dikembangkan, dan dilakukan validasi terhadap desain media dan materi oleh dua validator, yaitu oleh Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd untuk validasi desain media dan Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd untuk validasikonten media.

Validasi Ahli Materi

Peneliti melakukan proses validasi terhadap pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* oleh seorang ahli materi, yaitu Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd yang juga merupakan dosen di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. Proses validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali. Penilaian tahap I mendapat skor 41 dengan presentase skor 68,3% dengan kategori “layak dengan revisi sesuai saran”. Menurut ahli desain media memberikan masukan untuk memperbaiki bahan yang digunakan dengan menggunakan kertas BC, agar tampilan *Pop-Up* berdiri dengan sempurna. Setelah itu peneliti melakukan validasi desain media kembali sesuai dengan saran ahli yaitu pada tahap II memperoleh skor 53 dengan persentase skor 88,3% termasuk kategori “Sangat Layak”.

Hasil uji kelayakan kedua yaitu konten media menurut ahli terdapat 14 butir pertanyaan dengan aspek isi materi, aspek penyajian materi, aspek bahasa, dan aspek pemanfaatan materi. Penilaian tahap I mendapat skor 48 dengan persentase skor 68,5% dengan kategori “layak dengan revisi sesuai saran”. Menurut ahli konten media *Pop-Up Book* dibuat seperti LKPD agar mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah itu peneliti melakukan validasi konten media kembali sesuai dengan saran ahli yaitu pada tahap II memperoleh skor 62 dengan presentase skor 88,5% termasuk kategori “Sangat Layak”.

Validasi Ahli Media

Dari hasil penilaian validator ahli desain media yang dilakukan oleh Bpk Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. dan validator ahli konten media oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. hasil dari penilain validasi ahli desain media dan ahli konten media memperoleh persentase skor akhir 88,3% dan 88,5% dengan kualifikasi sangat layak tanpa revisi. Hal ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV SD” oleh Muhammad Sholeh tahun 2019 dengan hasil penelitian antara lain: hasil penelitian validator memenuhi kriteria valid dengan hasil uji materi mencapai tingkat validitas 97% dengan kategori “sangat baik”, untuk hasil uji ahli media mencapai tingkat validitas 91% dengan kategori “sangat baik”.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini, Pengukuran kepraktisan penggunaan media *pop-up book* berbasis *case method* dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian tanggapan dan respon

peserta didik kelas IV. Pada tahap penilaian kepraktisan yang dilakukan terhadap penggunaan media *pop-up book* berbasis *case method* menggunakan penilaian skala *likert*. Hasil uji kepraktisan pertama oleh pendidik terdapat 12 butir pertanyaan dengan aspek tampilan, aspek penyajian, aspek isi, aspek bahasa dan aspek penggunaan. Mendapatkan hasil skor 56 dengan persentase skor 93,3% dengan kategori "**Sangat Praktis**". Hasil uji kepraktisan kedua oleh peserta didik terdapat 10 butir pertanyaan dengan aspek kemenarikan, aspek kemudahan, dan aspek kebermanfaatan. Memperoleh skor 1107 dengan persentase skor 92,2% termasuk kategori "**Sangat Praktis**".

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dalam model ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil dari seluruh proses validasi dan uji coba lapangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini, dilakukan analisis data yang diperoleh dari uji coba lapangan serta hasil validasi untuk menilai kualitas dan eektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa persentase keseluruhan ada 88,4% dan secara keseluruhan dinilai "Sangat Layak".

Praktikalitas Media Pembelajaran

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik kelas IV MIS Nurul Hidayah. Hasil dari penilaian tanggapan dan respon pendidik dan peserta didik memperoleh presentase skor akhir 93,3% dan 92,2% dengan kualifikasi sangat praktis. Hal ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD" oleh Melin Sri Ulfah dan Cut Eva Nasryah tahun 2019 dengan hasil penelitian antara lain: hasil penilaian pendidik mendapatkan nilai sebesar 3,60 dengan kategori "valid". Dan hasil respon peserta didik pada uji coba I sebesar 95,8% dengan kategori "sangat baik" dan pada uji coba II sebesar 98,3% dengan kategori "sangat baik".

Keefektifan Media Pembelajaran Buku Saku

Hasil uji coba eektivitas media *pop-up book* berbasis *case method* didapat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV MIS Nurul Hidayah. Rata-rata nilai *pretest* peserta didik yaitu 55,4 dengan peserta didik yang mendapat nilai tuntas sebanyak 5 peserta didik. Rata-rata nilai *posttest* peserta didik yaitu 86,6 dengan peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 24 peserta didik. Sedangkan nilai *N-gain* keseluruhan peserta didik 33,25 dengan rata-rata *N-gain* kelas yaitu 74% dengan kriteria "Efektif".

Sehingga hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV MIS Nurul Hidayah memiliki perbedaan. Keefektifan penggunaan media *pop-up book* berbasis *case method* dapat ditentukan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui rumus *N-gain*, dengan menentukan nilai *N-gain* kelas dari keseluruhan peserta didik mendapat hasil rata-rata 74% termasuk kategori "Sangat Efektif". Maka dapat disimpulkan media *pop-up book* berbasis *case method* ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Produk Akhir

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* Berbasis *Case Method* untuk tema Pahlawanku subtema Pahlawanku Kebanggaanku. Media ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV MIS Nurul Hidayah Tangkuk Bongkar II. Berikut ini adalah contoh akhir media pembelajaran *Pop-Up Book*.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media *Pop-Up Book* Bebas *Case Method* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebangganku pembelajaram ke-6. Telah dilakukan penelitian menggunakan jenis penelitian R&D berdasarkan model pengembangan ADDIE pada kelas IV MIS Nurul Hidayah mendapatkan kesimpulan bahwa:

1. Media *pop-up book* berbasis *case method* adalah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tersebut pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan guru dapat dengan mudah dipahami peserta didik.
2. Penelitian yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi kelayakan oleh ahli desain media memperoleh presentase akhir 88,3% termasuk kategori "Sangat Layak". Kemudian validasi ahli konten media memperoleh presentase akhir 88,5% termasuk kategori "Sangat Layak". Berdasarkan validasi para ahli, maka media pembelajaran pop-up book berbasis *case method* layak diaplikasikan kepada peserta didik kelas IV MIS Nurul Hidayah.
3. Hasil analisis angket respon serta tanggapan guru dan peserta didik sebagai uji praktikalitas, memperoleh presentase akhir 92,7% termasuk kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan pada peserta didik
4. Hasil uji coba dari berdasarkan nilai N-gain kelas melalui pemberian pretest dan posttest memperoleh presentase akhir 74% termasuk kategori "Sangat Efektif". Berdasarkan hasil kualifikasi tersebut media *pop-up book* berbasis *case method* dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani Rika. 2021. Pengertian Media Pembelajaran.
- Arpizal, Refnida, Sari Nurmala. 2021. Penerapan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Kasus (*Case Method*) untuk Menumbuhkan Generasi Sadar Pajak pada Mata Kuliah Perpajakan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi. In Prosiding Seminar Nasional UNIMUS (Vol.4).
- Arsya, 2011, Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers.
- Astra, R. 2018. Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Kontekstual oada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar. Jambi. Universitas Jambi.
- Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (2), 763-771.
- Dr. Fikri Hasnu & Sri Madona Ade, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Febriani, 2020, Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di sekolah Dasar. Jl. Raya Palka Km 3 Sindangsari. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Husna Lilatu.2022. Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Digital pada Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V SDN 064009 Medan Marelan. Medan. UNIMED.
- Linda, E., Masnun, M., & Layla, I.F. 2021. Pengembangan Media *Pop-Up Book* sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem pada Siswa Usia Kelas V di Desa Kalimeang Kabupaten Cirebon.

- Maydiantoro Albet. 2021. Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia (JPPPI)*.
- Masturah Elisa Diah, Mahadewi Luh Putu Putrini, Simamora AlexandermHamonangan. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212-221.
- Mentari Sriyani, Laily Nujmatul. Pengembangan Bahan Ajar Bebasis Kasus (*Case Based*) pada Mata Kuliah Aspek Hukum Ekonomi dan Bisnis. *Journal of Accounting and Business Education*
- Miftah Mohammad, Rokhman Nur. 2022. Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *EDUCENTER: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Nabila Shella, Adha Idul, Febriandi Riduan. 2021. Pengembangan media pembelajaran pop-up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Lubuk linggau.STKIP-PGRI Lubuk linggau*.
- Nalita Verren Azmi.2021.Pengembangan Media Pop-Up Book pada Tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema Sumber Energi Kelas III SDN 014684 DadiMulyo T.A 2019/2020. Medan. Unimed.
- Ningtyas Tri Wahyu, Setyosari Punaji, Praherdiono Henry. 2019. Penengembangan Media *POP-UP BOOK* Untuk Mata Pelajaran IPA BAB Siklus Air dan Peristiwa Alam sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115-120.
- Ningsih Rahmayati Aruan.2020.Pengembangan Media Pembelajaran Caturli (Catur Perkalian) Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD Negeri 104607 SEI ROTAN T.A 2019/2020.Medan. Unimed.
- Oktaviarini Nourma, M.Pd. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Tema Pahlawanku pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Jurnal Pena SD*, 3(02), 53-62.
- Putri, Q.K., Pratjojo, & Wijaya, A. Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayagi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar.
- Ramayani Santika Manurung.2022. Pengembangan Media Pembelajaran *POP-UP BOOK* pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 107828 ARAS PANJANG. Medan. UNIMED.
- Salma. Penelitian Studi Kasus: Pengertian, Jenis-jenis dan Contoh Lengkap.
- Sinaga Renita.2023. Pengembangan Medua Pembelajaran *POP-UP BOOK* pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD NEGERI 091466 GIRSANG. Medan. UNIMED.
- Sinta, Syofyan Harlinda. Pengembangan Pop-upbook pada Pembelajaran IPA di SD.
- Sari, V. 2019. The Student Mathematical Critical and Creative Thinking Ability in Double-Loop Problem Solving Learning. *Journal of Psysics: Conference Series*.
- Sholeh, M. 2019. Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Septiana, T. 2022. Inilah sifat-sifat sang Proklamator Indonesia yang Patut Diteladani Siswa.
- Adryamarthanino, V., & Nailufar, N.N. 2023. Bentuk Perjuangan Ir. Soekarno.
- Ulfa,M.S., & Nasryah C.E. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Kelas IV SD. Diakses dari,
- Umam Nanang Khoirul, Bakhtiar Afakhrul Masub, Iskandar Hardian. 2019. Pengembangan Pop-Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1-11.
- Zahwa, F.A.,& Syafi'i, I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tekonologi Informasi.