



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Kebutuhan dan Desain Media Pop-Up Book Tabu dan Pain untuk Mendukung Keterampilan Berbicara Siswa

Aurella Orchitama Puteri¹, Dhila Kusuma Wardani², Elifia³, Cahyo Hasanudin⁴
¹²³⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
orchitamaaurella@gmail.com¹

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan desain media *pop-up book* Tabu dan Pain dalam mendukung keterampilan berbicara dengan materi tentang anggota tubuh dan panca indera. Penelitian ini termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun, pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan *Develop*. Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa kelas 1 SDN Brangkal 1, subjek pada langkah desain pembelajaran adalah ahli materi dan ahli media. Hasil dari penelitian ini yaitu 1) hasil analisis kebutuhan pada media *pop-up book* menunjukkan bahwa siswa setuju jika media *pop-up book* Tabu dan Pain digunakan untuk mendukung keterampilan berbicara, 2) desain pada media *pop-up book* menggunakan acuan seperti kerangka yaitu pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, 3) pada tahap *develop* (pengembangan) media *pop-up book* dikerjakan melalui bahan-bahan yang sederhana dan mudah digunakan, serta tahap desain *pop-up book* ini memerlukan bantuan aplikasi Canva.

Kata kunci— Media *pop-up book*, Tabu dan Pain, Keterampilan berbicara.

Abstract— This research aims to determine the need and design of the Tabu and Pain pop-up book media to support speaking skills with material about body parts and the five senses. This research includes RnD research using the ADDIE method, but this research only explains the needs analysis, design and development steps. The research subjects in data analysis were grade 1 students at SDN Brangkal 1, the subjects in the learning design step were material experts and media experts. The results of this research are 1) the results of the needs analysis of pop-up book media show that students agree that Tabu and Pain pop-up book media are used to support speaking skills. 2) the design of the pop-up book media uses references such as a framework, namely making flowcharts and storyboards. 3) in the development stage, pop-up book media is carried out using simple and easy-to-use materials, and this pop-up book design stage requires the help of the Canva application.

Keywords— Pop-up book media, Tabu and Pain, Speaking skills.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi penting digunakan manusia dalam berinteraksi dengan manusia lainnya. Febrianti (2021) menjelaskan bahwa bahasa merupakan simbol atau lambang bunyi yang memiliki fungsi untuk komunikasi antar individu. Bahasa juga diartikan sebagai sistem simbol bunyi arbiter dimana digunakan oleh kelompok sosial untuk alat komunikasi (Bloch & Trager dalam Noermanzah, 2019) menyampaikan opini atau pendapat, serta argumentasi kepada pihak lain (Mailani dkk., 2022). Dalam berbahasa, terdapat empat keterampilan berbahasa salah satunya yaitu keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan dalam berbahasa untuk mengatakan sebuah bunyi artikulasi maupun kata-kata guna menyampaikan atau mengekspresikan gagasan, pendapat, pikiran serta perasaan pada orang lain. Menurut Harianto (2020) berbicara merupakan komponen menyampaikan suatu pesan dan juga amanat secara lisan. Selain itu, keterampilan berbicara juga disebut sebagai keterampilan berpikir dimana dilatih supaya lebih ahli berbicara (Saddono dalam Nikmah dkk., 2020) serta sarana untuk menyampaikan sesuatu kepada pihak lain dengan maksud dan tujuan tertentu (Padmawati dkk., 2019). Dalam meningkatkan keterampilan berbicara dibutuhkan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bahan digunakan sebagai alat bantu siswa dalam mendalami materi pelajaran. Media pembelajaran juga dianggap sebagai aspek yang memotivasi siswa dalam belajar, mendorong siswa mencapai hasil belajar maksimal (Pratiwi dalam Novita dkk., 2019) serta dapat memberi bantuan kepada guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih mudah, sehingga mempermudah tercapainya hasil pembelajaran yang telah ditetapkan (Adam & Syastra dalam Firmadani, 2020). Berbeda dengan pendapat Hasanudin (2017) mengartikan media merupakan alat untuk mengungkapkan sebuah pesan pengirim kepada seorang penerima, oleh karena itu, dapat membantu membangkitkan ide, perasaan, dan juga minat dari siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media *pop-up book*.

Media *pop-up book* merupakan media buku dimana di dalamnya memuat unsur gambar berupa 3D. Alviolita & Huda (2019) mengatakan bahwa *pop-up book* merupakan salah satu jenis buku lipatan gambar yang dipotong dan jika dibuka halamannya akan memunculkan bentuk gambar 3D. *Pop-up book* juga disebut sebagai buku yang dibuka akan menyajikan sebuah konstruksi 3D atau timbul (Setiyanigrum, 2020) dan juga dapat diperagakan sehingga menarik minat pembaca untuk membaca lebih tinggi lagi (Sholikhah dalam Karisma dkk., 2020). Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *pop-up book* merupakan jenis buku yang di dalamnya berupa lipatan gambar berbentuk tiga dimensi, sehingga dapat menarik minat pembaca untuk membaca. Materi media *pop-up book* harus berisi materi yang menarik, seperti anggota tubuh dan panca indera.

Anggota tubuh merupakan bagian yang mengacu pada bagian tubuh manusia dari ujung kepala sampai kaki. Menurut Irawan (2023) bahwa anggota tubuh merupakan bagian tubuh yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Anggota tubuh juga disebut sebagai seluruh bagian tubuh, mulai dari kepala di bagian atas hingga kaki di bagian bawah (Budiono dalam Hirnandin, 2021) yang masing-masing bagian memiliki fungsi tersendiri (Masrizal dalam Sari, 2023). Pada anggota tubuh terdapat bagian yang digunakan sebagai perasa keadaan luar yaitu panca indera.

Panca indera berasal dari bahasa Sanskerta artinya panca indera pada tubuh manusia yang memiliki fungsi menerima rangsangan dari luar. Panca indera juga dikatakan sebagai bagian tubuh dimana berfungsi untuk memahami keadaan luar, (Indrawan & Irsyadi, 2019) dan juga digunakan untuk merasakan beberapa hal di sekitar dengan memanfaatkan lima indera utama, yaitu mata, hidung, lidah, telinga serta kulit (Latifah dkk., 2022). Berbeda dengan pendapat Khakim & Rakhman (2021) menjelaskan bahwa panca indera merupakan alat atau sensor terletak pada

tubuh manusia dan keberadaannya sangat penting untuk menunjang fungsi yang diperlukan oleh manusia. Dari pendapat para ahli di atas, dapat ditarik simpulan mengenai panca indera merupakan bagian dari tubuh yang digunakan oleh manusia untuk merasakan maupun memahami keadaan luar.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka disini peneliti terdorong melakukan sebuah penelitian dengan mengambil judul “Kebutuhan dan Desain Media Pop Up Book Tabu dan Pain untuk Mendukung Keterampilan Berbicara Siswa”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan dan desain media *pop-up book*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE. Menurut Haryati dalam Muqdamien dkk (2021) mengatakan metode RnD (*research and development*) merupakan jenis metode yang digunakan untuk menciptakan suatu produk dan juga untuk menilai keberhasilan dari produk. Namun, pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan *Develop*. Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa kelas 1 SDN Brangkal 1, subjek pada langkah desain pembelajaran adalah ahli materi dan ahli media.

Teknik pada pengumpulan data analisis kebutuhan yaitu dengan menggunakan angket kebutuhan, sedangkan teknik pengumpulan data pada langkah desain menggunakan angket dari ahli materi maupun media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain dengan menggunakan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

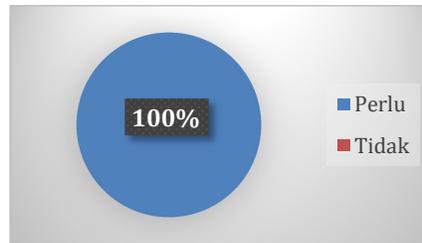
Tahap penelitian kebutuhan dan desain pada media *pop-up book* Tabu dan Pain hanya akan dibatasi pada Analisis kebutuhan, Desain, dan *Develop* Oe. Secara spesifik pelaksanaan seluruh proses penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada uraian berikut.

1. Hasil Analisis Kebutuhan Media *Pop-Up Book* Tabu dan Pain

Hasil analisis dari kebutuhan pengembangan Media Pop Up Book Tabu dan Pain (Anggota Tubuh dan Panca Indera) untuk mendukung keterampilan berbicara siswa mencakup enam aspek, yaitu, 1) aspek kebutuhan media Pop Up Book Tabu dan Pain, 2) aspek kebutuhan pada materi bahan ajar, 3) aspek kebutuhan penyajian bahan ajar, 4) aspek kebutuhan komponen kebahasaan, 5) aspek kebutuhan evaluasi, 6) kebutuhan spesifikasi produk. Keenam aspek tersebut dapat dijabarkan berikut ini.

1) Aspek Kebutuhan Media Pop Up Book Tabu dan Pain (Anggota Tubuh dan Panca Indera)

Pada aspek kebutuhan bahan ajar digali dalam dua pertanyaan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat diperhatikan pada gambar 1.



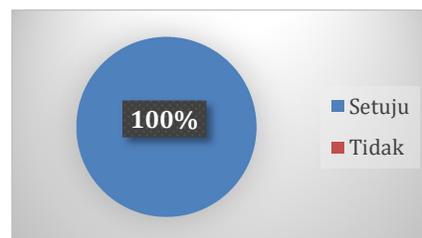
Gambar 1. Respons siswa tentang kebutuhan media pembelajaran keterampilan berbicara

Berdasarkan gambar di atas, hasil dari pengisian angket dari pertanyaan pertama presentase siswa menjawab setuju sebanyak 100% atau 27 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 0%. Sedangkan, pertanyaan kedua presentase siswa menjawab setuju sebanyak 100% atau 27 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 0%. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pernyataan pada pertanyaan kedua seperti kutipan wawancara berikut ini.

- P : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran pada keterampilan berbicara menggunakan media berupa Pop Up Book Tabu dan Pain (Anggota Tubuh dan Panca Indera)?"
- S : "Agar pembelajaran di kelas lebih menarik dan berkreasi"

2) Aspek Kebutuhan Materi Bahan Ajar

Aspek kebutuhan materi bahan ajar dicari dengan satu pertanyaan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Respons siswa tentang materi yang akan dimuat di media pembelajaran keterampilan berbicara

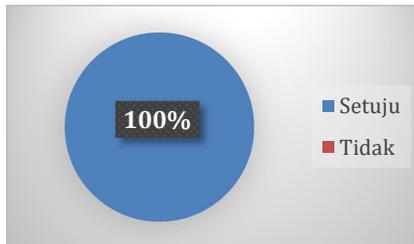
Berdasarkan gambar di atas, hasil dari pengisian angket dari satu pertanyaan presentase siswa menjawab setuju sebanyak 100% atau 27 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini menandakan bahwa semua siswa sependapat jika media pembelajaran keterampilan berbicara memuat materi yang sudah disebutkan di atas. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika media pembelajaran keterampilan berbicara memuat materi yang sudah disebutkan di atas. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pernyataan pada pertanyaan kedua seperti kutipan wawancara berikut ini.

- P : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran keterampilan berbicara memuat materi ini?"
- S : "Saya setuju, karena materi ini sesuai dengan judul media"

pembelajaran dan mudah untuk dipelajari”

3) Aspek Kebutuhan Penyajian Bahan Ajar

Aspek kebutuhan penyajian bahan ajar dicari dengan dua pertanyaan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 3.



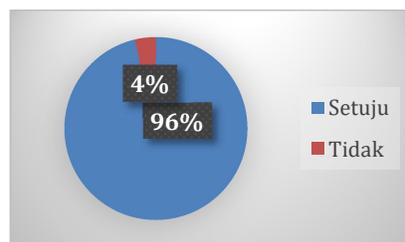
Gambar 3. Respons siswa jika tentang penyajian bahan ajar

Berdasarkan gambar di atas, hasil dari pengisian angket dari pertanyaan pertama presentase siswa menjawab setuju sebanyak 100% atau 27 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 0%. Sedangkan, pertanyaan kedua presentase siswa menjawab setuju sebanyak 100% atau 27 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 0%. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pernyataan pada pertanyaan kedua seperti kutipan wawancara berikut ini.

- P : “Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika pada materi Pop Up Book Tabu dan Pain (Anggota Tubuh dan Panca Indera) terdapat gambar beserta kosakata?”
- S : “Agar kita tau ejaan katanya yang benar kak”

4) Aspek Kebutuhan Komponen Kebahasaan

Aspek kebutuhan komponen kebahasaan dicari dengan satu pernyataan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 4.



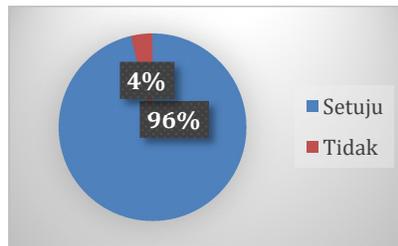
Gambar 4. Respons siswa tentang bahasa yang digunakan pada media pembelajaran

Berdasarkan gambar di atas, hasil dari pengisian angket dari satu pertanyaan presentase siswa menjawab setuju menjawab 94% atau 26 siswa, presentase siswa yang telah menjawab tidak setuju menjawab 4% atau 1 siswa. Alasan dari salah satu siswa yang telah digali lebih dalam memberikan pernyataan seperti kutipan wawancara berikut.

- P : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu memberikan jawaban setuju ketika Pop Up Book Tabu dan Pain menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa daerah?"
- S : **"Saya setuju jika ditambah dengan bahasa daerah kita menjadi tau bahasa daerah dari anggota tubuh dan panca indra"**

5) Aspek Kebutuhan Evaluasi

Aspek kebutuhan komponen kebahasaan dicari dengan dua pernyataan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons dari siswa dapat dilihat pada gambar 5.



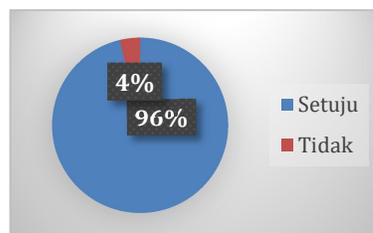
Gambar 5. Respons siswa tentang kebutuhan evaluasi

Berdasarkan gambar di atas, hasil dari pengisian angket dari pertanyaan pertama presentase siswa menjawab perlu menjawab 96% atau 26 siswa, presentase siswa yang telah menjawab tidak perlu menjawab 4% atau 1 siswa. Sedangkan, pertanyaan kedua presentase siswa yang menjawab setuju sebanyak 96% atau 26 siswa, presentase siswa menjawab tidak setuju sebanyak 4% atau 1 siswa. Alasan dari salah satu siswa yang telah digali lebih dalam memberikan pernyataan pada pertanyaan kedua seperti kutipan wawancara berikut.

- P : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika pada Pop Up Book Tabu dan Pain (Anggota Tubuh dan Panca Indra) perlu adanya kuis?"
- S : **"Iya kak karena adanya kuis kita menjadi mengerti dan tau lebih lanjut pada anggota tubuh dan panca indra"**

6. Aspek kebutuhan spesifikasi produk

Aspek kebutuhan spesifikasi produk dicari dengan dua pertanyaan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respons siswa dapat dilihat pada gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Respons siswa tentang jenis kertas pada media

Berdasarkan gambar di atas, hasil dari pengisian angket dari pertanyaan pertama presentase siswa menjawab setuju sebanyak 96% atau 26 siswa, presentase

siswa menjawab tidak setuju sebanyak 4% atau 1 siswa. Sedangkan, pertanyaan kedua presentase siswa menjawab ukuran A4 sebanyak 74% atau 20 siswa, presentase siswa menjawab B5 sebanyak 26% atau 7 siswa. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam memberikan pertanyaan pada pertanyaan pertama seperti kutipan wawancara berikut ini.

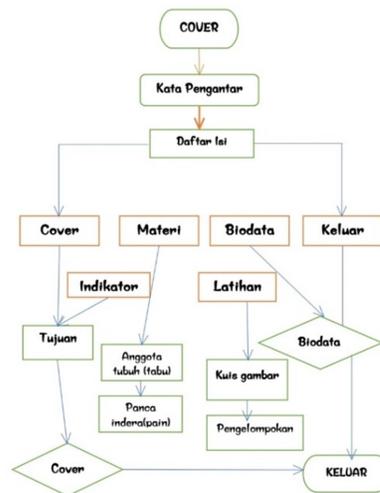
- P : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika kertas print digunakan untuk membuat Pop Up Book Tabu dan Pain (Anggota Tubuh dan Panca Indera)?"
- S : "Saya setuju, karena jika kertas print digunakan untuk membuat Pop Up Book akan lebih rapi"

2. Desain Media *Pop-Up Book* Tabu dan Pain

Setelah tahap analisis kebutuhan dilakukan, langkah selanjutnya dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan tahaan perencanaan (*Design*) mengenai media *pop-up book* yang nanti dibuat. Selain itu, akan menyusun bahan-bahan yang diperlukan dan membuat sebuah acuan bagian dari media *pop-up book* yang akan dibuat. Pada tahap ini memuat beberapa kerangka sebelum melakukan tahap pengembangan dari produk, kerangka yang disebutkan yaitu pembuatan *flowchart* dan *storyboard*.

a. Pembuatan *flowchart*

Flowchart merupakan suatu diagram yang di dalam terdapat penjelasan alur proses dari suatu program. *Flowchart* berperan penting guna menjelaskan proses untuk jalannya sebuah program guna memudahkan dipahami. *Flowchart* juga dikatakan sebagai grafik yang memberitahukan langkah-langkah dan ketentuan guna mengelola proses dari proyek. Gambaran *flowchart* berbentuk diagram yang dihubungkan dengan garis atau panah.

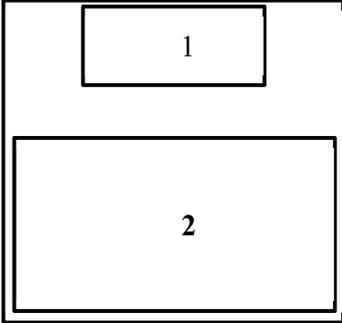
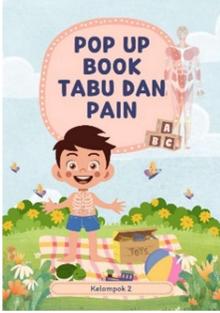
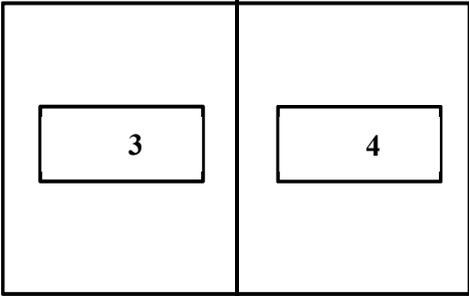


Gambar 7. Contoh *flowchart*

b. Pembuatan *storyboard*

Storyboard merupakan suatu alur atau rangkaian sketsa gambar dimana berfungsi untuk menggambarkan sebuah alur cerita. Pada *storyboard* bentuk penyajiannya sketsa gambar yang telah berurutan. Dalam *storyboard*

berfungsi guna mempermudah pengambilan gambar agar lebih efektif dan efisien.

<i>Storyboard</i>	Keterangan
	<p>Cover</p> 
	<p>Halaman ke-1</p> <p>Kata Pengantar</p> 

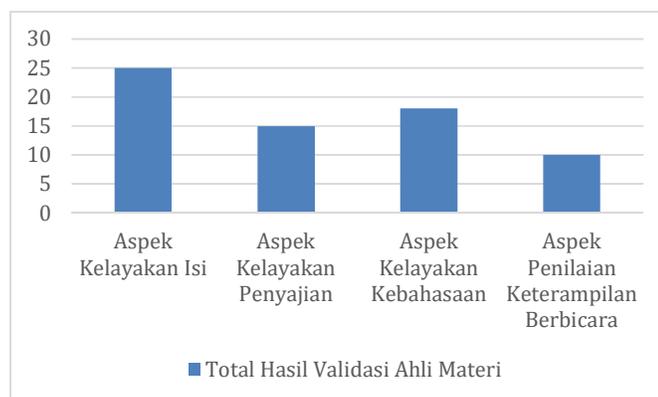
Gambar 8. Contoh *storyboard*

Tahap berikutnya adalah membuat sebuah visualisasi dari desain berdasarkan *storyboard* yang dibuat dan sudah lengkap beserta materi yang dipilih sebelum itu. Aplikasi untuk membantu peneliti mendesain media *pop-up book* adalah aplikasi Canva. Dalam memilih jenis maupun ukuran gambar, font, serta dalam menentukan warna yang sesuai dapat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa untuk mencapai suatu indikator dari pembelajaran.

Setelah tahap desain selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu memvalidasi desain untuk media *pop-up book* yang sudah dibuat. Media pembelajaran berupa *pop-up book* akan divalidasi dosen yang menguasai bidangnya, yakni ahli materi dan ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada media pembelajaran yang menjadi produk akan dilakukan validasi oleh 1 orang saja dosen dari ahli materi dengan mengisi angket serta memberikan pendapat dan saran. Saran ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi produk. Media pembelajaran yang divalidasi pada tahap pertama menerima komentar dan saran perbaikan untuk menyempurnakan produk. Adapun skor yang diberikah ahli materi, dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Penilaian Kelayakan Materi

Berdasarkan diagram pada gambar di atas, pada aspek kelayakan isi menunjukkan skor yang diberikan oleh ahli materi paling banyak berjumlah 25, sedangkan paling sedikit berjumlah 10. Adapun revisi atau perbaikan materi berikut ini.

Tabel 1. Kritik dan Saran Oleh Ahli Materi

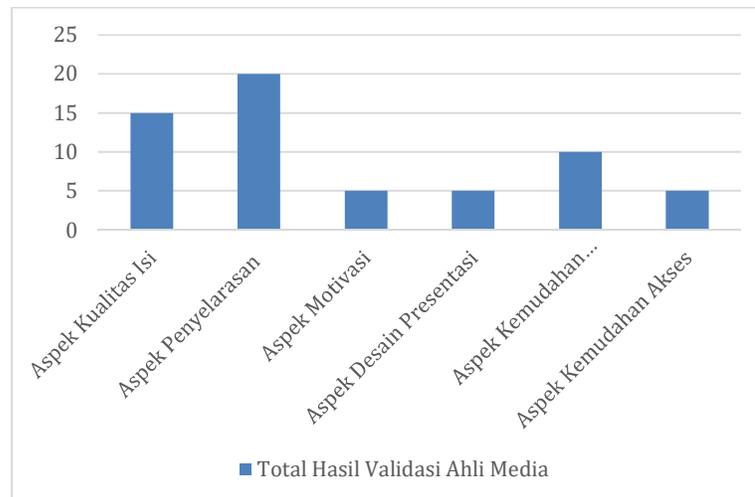
No	Kritik & Saran	Tindakan
1	Terdapat kesalahan dalam penulisan keterangan pada angket. Harap direvisi sesuai petunjuk ahli materi.	Peneliti merevisi kesalahan tersebut

Tabel 2. Revisi perbaikan

No	Kalimat	Perbaikan
1	Keterangan	Komentar Perbaikan

b. Validasi Ahli Media

Validasi materi pada media pembelajaran yang telah menjadi produk akan dilakukan validasi oleh 1 dosen ahli media dengan cara mengisi sebuah angket serta memberikan pendapat dan saran. Saran ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi produk. Media pembelajaran yang divalidasi pada tahap pertama menerima komentar dan saran perbaikan untuk menyempurnakan produk. Adapun skor yang diberikah ahli materi, dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Penilaian Kelayakan Media

Berdasarkan diagram pada di atas, pada aspek kelayakan media menunjukkan skor yang diberikan oleh ahli media paling banyak berjumlah 20, sedangkan paling sedikit berjumlah 5. Untuk ahli media tidak memberikan kritik maupun saran untuk angket. Jadi, untuk validasi ahli media tidak ada perbaikan atau revisi.

3. Develop (Pengembangan) Media Pop-Up Book Tabu dan Pain

Tahap pengembangan untuk media *pop-up book* Tabu dan Pain dikerjakan melalui bahan-bahan yang gampang digunakan. Media *pop-up book* memerlukan persiapan kertas karton tebal dan kertas photo, gunting, lem, desain gambar anggota tubuh dan panca indera dan hiasan sesuai yang di gunakan.

Tahap desain *pop-up book* ini memerlukan bantuan aplikasi Canva. Program menggunakan aplikasi tersebut untuk mendesain *pop-up book* sebelum nanti di cetak di kertas photo. Penyusunan materi dalam *pop-up book* sesuai KI KD. Materi menjelaskan menggunakan kata-kata Indonesia dan bantuan bahasa daerah, gambar dan teks bagian tubuh serta panca indera dan uraian perawatannya disajikan secara lisan atau tertulis.

Pengembangan media *pop-up book* memudahkan dalam menyimak gambar yang muncul dan desainnya yang menarik. Dalam *pop-up book* menghasilkan gambar terkait dengan materi.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian kebutuhan dan desain media pembelajaran *pop-up book* dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) hasil analisis kebutuhan media berupa *pop-up book* Tabu dan Pain menunjukkan bahwa siswa setuju jika media pembelajaran untuk mendukung keterampilan berbicara menggunakan *pop-up book*, karena dengan tersedianya media pembelajaran tersebut, dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan menumbuhkan semangat belajar, 2) desain pada media *pop-up book* menggunakan acuan seperti kerangka yaitu pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, 3) pada tahap *develop* (pengembangan) media *pop-up book* dikerjakan

melalui bahan-bahan yang sederhana dan mudah digunakan, serta tahap desain *pop-up book* ini memerlukan bantuan aplikasi bernama Canva.

REFERENSI

- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media pop-up book dalam pembelajaran bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49-57. <http://dx.doi.org/10.30659/j.7.1.49-57>.
- Febrianti, Y. F. (2021). Penggunaan bahasa gaul terhadap eksistensi bahasa indonesia pada masyarakat. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 43-48. <https://doi.org/10.32696/jip.v2i1.752>.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084.
- Hariato, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411-422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>.
- Hasanudin, C., & Asror, A. G. (2017). Efektivitas model pembelajaran quantum learning dengan media aplikasi bamboomedia bmgames apps terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas i mi se-kecamatan Kedungadem. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 150-159. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i2.907>.
- Hirnanidin, A. (2018). Video game edukatif terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh manusia pada anak tunarungu kelas i. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2), 1-17. <https://sg.docworkspace.com/d/sIPGPqJaQAYCtl6sG?sa=e1&st=0t>.
- Indrawan, K., & Al Irsyadi, F. Y. (2019). Pengenalan game edukasi panca indera sd kelas 4 berbasis android (doctoral dissertation, universitas muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/70609>.
- Irawan, V. W. E. (2023). Pengenalan mufradat anggota tubuh terhadap anak usia dini. *MOMENTUM: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 12(1), 121-133. <https://ejournal.stib.ac.id/index.php/mmt/article/view/202>.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Media pop-up book pada topik perkembangbiakan tumbuhan dan hewan kelas vi sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121-130. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.

- Khakim, L., & Rakhman, A. (2021). Optimalisasi smart blind stick dengan atmega 328. *Smart Comp*, 10(1), 40-43. <https://sg.docworkspace.com/d/sIEuPqJaQAb--l6sG?sa=e1&st=0t>.
- Latifah, A., Mulyani, A., & Aulia, F. N. (2022). Perancangan alat panca indera manusia untuk media pembelajaran menggunakan teknologi augmented reality untuk jenjang sekolah dasar. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 630-638. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1177>.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>.
- Muqdamien, B., dkk. (2021). Tahap definisi dalam four-d model pada penelitian research & development (r&d) alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains dan matematika anak usia 5-6 tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections/article/view/589>.
- Nikmah, D. A. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Analisis keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas iv sd negeri Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1103>.
- Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 306-319). <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/11151>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sd. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72. <https://www.semanticscholar.org/>.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudianta, K. (2019). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas v pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190-200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>.
- Sari, R. K. (2023). pengaruh terapi bermain menggambar anggota tubuh terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di tk pertiwi Sidodadi i (doctoral dissertation, universitas kusuma husada Surakarta). <http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/4807>.
- Setiyanigrum, R. (2020). Media pop-up book sebagai media pembelajaran pascapandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 216-220). <https://sg.docworkspace.com/d/sIA2PqJaQAZCXlasG?sa=e1&st=0t>.