



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 Ceriya (Cerita Rakyat) untuk Mengidentifikasi Pesan Moral

Faridatul Muallifah¹, Febriana Ulfatin Khoiriyah², Fifi Tri Utami³, Cahyo Hasanudin⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

arkanfatih606@gmail.com

Abstrak—Kata kunci— Penyaringan pesan moral masih menjadi hambatan, terutama karena siswa cenderung enggan membaca dalam pembelajaran yang hanya mengandalkan teks. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa Pop Up Book untuk siswa sekolah dasar, dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar. Hal ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman materi yang diajarkan oleh guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (RnD) dengan penerapan metode ADDIE, suatu kerangka kerja yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk. Tahap-tahap penelitian mencakup analisis kebutuhan media, pembuatan flow chart dan storyboard, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta pengembangan media pop-up book.

Kata Kunci— Media Pembelajaran, Pesan Moral, Cerita Rakyat dan Desain media pop-up book

Abstract— Filtering moral messages remains a challenge, especially as students tend to be reluctant readers in learning environments that rely solely on text. This research aims to design a learning media in the form of a Pop-Up Book for elementary school students, with the goal of capturing students' interest and preventing boredom during the teaching and learning process. The intention is to facilitate the understanding of the material presented by teachers. The study adopts a Research and Development (R&D) approach, employing the ADDIE method—a framework used for producing and testing the effectiveness of a product. The research stages include media needs analysis, flow chart and storyboard creation, validation by subject matter and media experts, and the development of the pop-up book media.

Keywords— Learning Media, Moral Messages, Folklore and Pop-up book media design

PENDAHULUAN

Pendidikan disebut sebagai salah satu usaha manusia untuk pertumbuhan dan perkembangan potensi jasmani dan rohani dalam diri manusia (Djamaludin, 2014). Pendidikan juga disebut juga salah satu hal yang terpenting di kehidupan manusia (Fitri, 2021). Setiap manusia memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang baik dan merata agar bisa mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan berkualitas adalah suatu hal yang dapat menjadi masa depan terbaik. Melalui pendidikan tersebut, manusia dapat mengetahui sesuatu yang sebelumnya belum diketahui. Ilmu pengetahuan merupakan buah pendidikan, melalui hal tersebut manusia mampu mengubah kehidupannya, dan lingkungannya. Pendidikan juga dapat mengubah seseorang, lingkungan masyarakat, bahkan suatu bangsa agar menjadi lebih baik (Saidah, 2016).

Di dalam pendidikan juga memuat tentang pesan moral. Pesan moral adalah suatu hal yang menyampaikan nilai-nilai kehidupan manusia yang diperlukan untuk menjaga keharmonisan sosial (Siswanto, 2015). Pesan moral juga disebut sebagai makna atau arti yang tersirat dalam suatu cerita pada kehidupan sehari-hari. Dalam pemahaman pesan moral itu sendiri para peserta didik masih sulit untuk mengidentifikasi pesan moral pada sebuah teks. Dari permasalahan tersebut, maka salah satu upaya untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi pesan moral melalui media Pop-Up Book.

Buku pop-up merupakan jenis buku yang mencakup elemen tiga dimensi yang memberikan gerakan dan visualisasi menarik saat dibuka, meningkatkan pemahaman anak terhadap materi (Setiyaningrum, 2020). Jenis media ini tidak hanya merangsang imajinasi anak, tetapi juga memperkaya pengetahuan dan memudahkan pemahaman konsep benda (Rahmawati, 2014). Buku pop-up ini dinilai sangat menarik bagi anak-anak, daya tarik yang dihasilkan melalui pelipatan dan cara visualisasi bentuk-bentuk yang dibuat (Fitriani, dkk, 2019). Media buku pop-up ini juga diyakini banyak memberi kesan yang indah, sehingga menarik perhatian anak (Karisma dalam lestari, 2021). Pemanfaatan media Pop-Up Book ini mempunyai tujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media tersebut saat proses pembelajaran berlangsung (Hafid, 2011). Media pop-up book yang kami buat ini memuat tentang cerita rakyat.

Cerita Rakyat merupakan kebudayaan tradisional yang ada dalam suatu masyarakat, sudah terkenal sejak dahulu, dan sekarang diwariskan turun temurun (Rasyidi, Z.Z, 2023). Cerita rakyat sering diidentifikasi sebagai bagian dari warisan budaya yang berasal dari bangsa, yang membawa nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam konteks saat ini dan di masa mendatang (Ahmadi, dkk, 2021). Cerita rakyat juga disebut sebagai suatu cerita sejarah yang memiliki banyak ragam budaya di Indonesia (Rachbini, dkk, 2023). Jadi, bisa dikatakan bahwa cerita rakyat adalah suatu karya sastra yang terbentuk dari nenek moyang atau leluhur kita, yang sampai sekarang masih berkembang bahkan cerita itu dijadikan sebagai salah satu kebudayaan yang ada pada bangsa ini. Cerita Rakyat juga memiliki pesan baik yang dapat kita terapkan sehari-hari.

Para peneliti merancang dan membuat media pop-up book cerita rakyat, yang bertujuan sebagai alat pembelajaran untuk mengidentifikasi pesan moral. Pop-up book Cerita ini, dihasilkan untuk meningkatkan minat dan mengurangi kebosanan siswa sekolah dasar selama proses belajar mengajar. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam kategori penelitian Research and Development (R&D) dengan menerapkan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Imolementation, Evluation), namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop 0e. Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa kelas 3 SDN JATIBLIMBING II yang berjumlah 24 siswa, subjek dalam proses perancangan pengumpulan data pada langkah desain menmbelajaran mencakup ahli media dan ahli materi.

Metode pengumpulan data dalam tahap analisis kebutuhan dengan menggunakan angket kebutuhan, Sementara itu, dalam tahap perancangan, teknik pengumpulan data melibatkan penggunaan angket oleh para ahli materi dan media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain dengan menggunakan wawancara. Setelah menyelesaikan desain, langkah berikutnya melibatkan uji validitas dengan menggunakan angket yang diserahkan kepada ahli materi dan ahli media. Data evaluasi produk yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, akan dianalisis untuk menunjukkan efektivitas atau kelayakan media tersebut.

Ahli materi dan media mengevaluasi instrumen angket dengan memanfaatkan skala Likert. Skala Likert bisa disebut sebagai metode kuantitatif dalam hal pengukuran, kuesioner digunakan untuk menilai skala sikap pada setiap individu terhadap suatu objek tertentu (Sumartini, dkk, 2020).Kuesioner ini memanfaatkan skala Likert pada setiap respons, dengan rentang nilai 1-5. Skor 1 menunjukkan tingkat rendah, skor 2 mengindikasikan tingkat rendah, skor 3 menandakan tingkat cukup, skor 4 menunjukkan tingkat tinggi, dan skor 5 menunjukkan tingkat sangat tinggi, yang digunakan untuk validasi media pembelajaran. Setelah itu, para ahli dapat memberikan skor pada table berikut

Nilai	Deskripsi
5	Sangat tinggi
4	Tinggi
3	Cukup
2	Rendah
1	Sangat Rendah

Diadopsi dari (Zulaeha dkk., 2023)

Setelah itu peneliti melakukan analisis statistik deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan mengubah data menjadi persentase. Rumus yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

$$Presentase\ kelayakan = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ didapatkan}{Jumlah\ skor\ yang\ diharapkan} \times 100$$

Rumus tersebut merupakan rumus untuk mengubah data ke dalam format presentasi, Di mana P mewakili persentase untuk setiap kriteria, x adalah nilai untuk masing-masing kriteria, dan xi adalah nilai maksimal untuk setiap kriteria. Hasil P-value kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria untuk menentukan kriteria kelayakan bahan kajian. Kritik, saran dan komentar juga dapat disampaikan oleh ahli materi dan media.

Persen (%)	Kriteria kelayakan
85-100	Layak dengan predikat luar biasa

65-68	Layak dengan predikat bagus
45-46	Layak dengan predikat cukup
0-44	Tidak Layak

Diadopsi dari (Depdiknas dalam Zulaeha dkk, 2023)

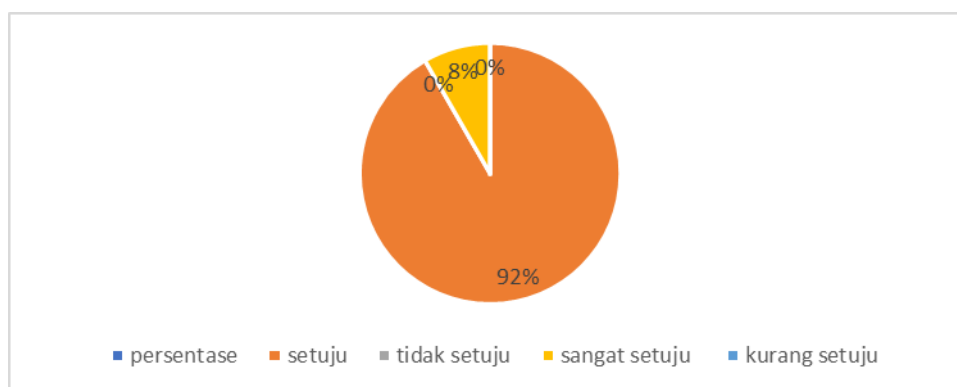
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kebutuhan dan desain pada media Pop Up Book untuk pembelajaran mengidentifikasi pesan moral mencakup Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop. Analisis kebutuhan diambil menggunakan angket, desain disusun dengan menggunakan flowchart dan storyboard serta validasi dari ahli materi dan ahli media, sedangkan develop dibuat dengan menggunakan aplikasi canva atau pinterest.

1. Hasil Analisis Kebutuhan dan Desain Media Pop-Up Book Ceriya untuk Mengidentifikasi Pesan Moral.

Hasil analisis kebutuhan untuk media pop-up book Ceriya (cerita rakyat) dilakukan melalui distribusi angket kepada 24 siswa kelas III di SDN JATIBLIMBING 2. Angket ini mencakup lima indikator: 1) kebutuhan bahan ajar, 2) kebutuhan materi bahan ajar, 3) kebutuhan penyajian bahan ajar, 4) kebutuhan evaluasi, dan 5) kebutuhan spesifikasi produk. Namun, penelitian ini akan memfokuskan pada tiga indikator.

1. Aspek kebutuhan bahan ajar media Pop-Up Book Cerita Rakyat (Ceriya)
 Aspek kebutuhan bahan ajar dieksplorasi melalui pertanyaan tunggal: "Bagaimana pandangan Anda terhadap pengemasan materi cerita rakyat (Ceriya) dalam bentuk media pop-up book cetak?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1. Respon Siswa Tentang Kebutuhan Media Pop Up Book

Berdasarkan gambar 4.1. dapat dijelaskan bahwa persentase siswa merespon dengan sangat setuju terhadap pengembangan media pop-up book cerita rakyat

(Ceriya) sebanyak 8% atau 2 siswa, persentase siswa menjawab setuju sebanyak 92% atau 22 siswa, persentase siswa menjawab kurang setuju 0%, persentase siswa menjawab tidak setuju 0%. Sesuai persentase di atas, dapat dinyatakan bahwa siswa sependapat bahwa media pop-up book ceriya (Cerita Rakyat) berbentuk buku cetak.

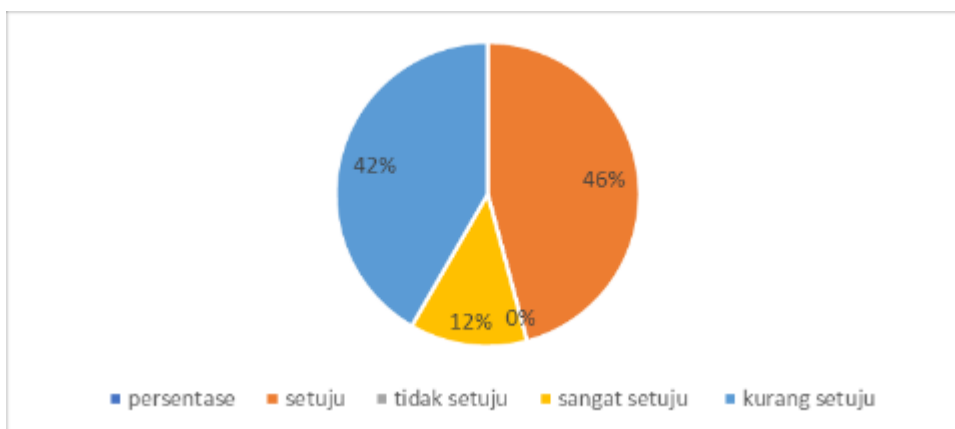
Dari hasil wawancara dengan seorang siswa yang sudah menjawab setuju. salah satu siswa memberikan alasan bahwa media pop-up book ceriya (Cerita Rakyat) berbentuk buku cetak. Alasan dari salah satu siswa digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

FFA: "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika dalam materi cerita rakyat ini dikemas dengan bentuk pop up book buku cetak?"

AN: **"karena ketika dirangkai dalam bentuk buku cetak pop-up, hal ini dapat merangsang minat dan bakat peserta didik dalam proses pembelajaran yang mencakup elemen gambar, warna, dan gerak, yang pada gilirannya akan meningkatkan daya imajinasi siswa terhadap materi pembelajaran."**

2.Aspek kebutuhan materi bahan ajar media Pop-Up Book Cerita Rakyat (Ceriya)

Aspek kebutuhan materi bahan ajar akan dicari dengan satu pertanyaan. Pertanyaan kedua tentang " Bagaimana pendapatmu jika dalam pembelajaran media pop up book cerita rakyat (ceriya) memuat materi yang berkaitan dengan local wisdom?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2. Respon Siswa Tentang Kebutuhan Materi Bahan Ajar Media Pop Up Book

Dari Gambar 4.2, dapat dijelaskan bahwa 17% atau 4 siswa dari total siswa sangat setuju dengan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran pop-up book Ceriya local wisdom. Sementara itu, 79% atau 19 siswa menyatakan setuju, tidak ada siswa yang menyatakan kurang setuju, dan 4% atau 1 siswa menyatakan tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa SDN JATIBLIMBING II memberikan

tanggapan positif terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran pop-up book.

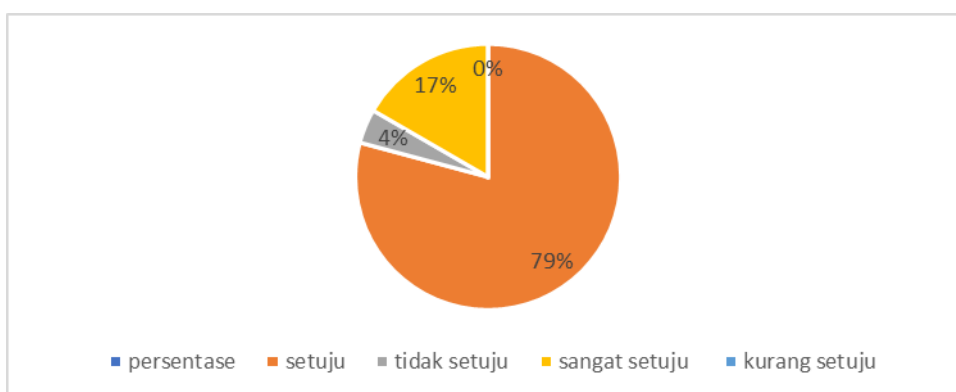
Dalam kolom alasan, 19 dari 24 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika pembelajaran media pop-up book berisi materi yang sudah disebutkan di atas. Alasan dari salah satu siswa dicari lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

FFA: "saya ingin bertanya, mengapa kamu menyetujui jika media pop up book cerita rakyat ini memuat materi yang berkaitan dengan local wisdom?"

AN: **"Saya setuju karena kita sebagai warga Indonesia harus menerapkan keanekaragaman lokal budaya kita, khususnya pada siswa, agar mereka bisa mengetahui kearifan local yang ada pada Indonesia".**

3.Aspek kebutuhan penyajian media bahan ajar Pop-Up Book Cerita Rakyat (Ceriya)

Aspek kebutuhan penyajian bahan ajar akan dicari dengan satu pertanyaan. Pertanyaan ketiga tentang " Bagaimana pendapatmu jika dalam pembelajaran media pop up book cerita rakyat (Ceriya) memuat motivasi dan pesan moral yang disajikan dalam bentuk teks? ". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat diobservasi pada gambar 4.3.



Gambar 4.3. Respon Siswa Tentang Kebutuhan Penyajian Media Pop Up Book

Dari Gambar 4.3, dapat diuraikan bahwa persentase siswa yang sangat setuju dengan inklusi pesan moral dalam bentuk teks dalam media pembelajaran pop-up book adalah sebesar 13% atau 3 siswa, sementara persentase yang setuju mencapai 62% atau 15 siswa. Sebaliknya, 8% atau 2 siswa menyatakan kurang setuju, dan 17% atau 4 siswa menyatakan tidak setuju. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa SDN Jatiblimbing II secara umum sangat mendukung ide penyajian motivasi dan pesan moral dalam bentuk teks dalam media pembelajaran pop-up book cerita rakyat.

Pada kolom alasan. 5 dari 24 siswa memberikan jawaban yang hampir sama. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika penyajian bahan ajar media pop-up book cerita rakyat memuat motivasi dan pesan moral dalam bentuk teks. Alasan dari salah

satu siswa dicari lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

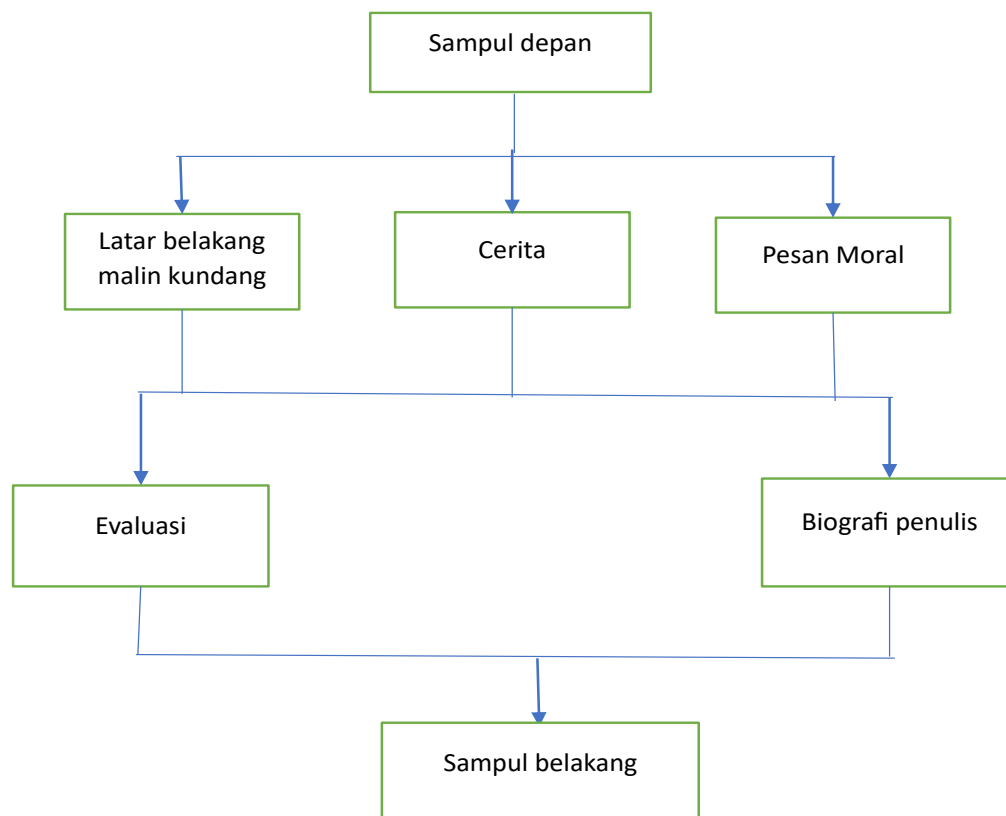
FFA: "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika dalam media pop-up book cerita rakyat dimasukkan motivasi dan pesan moral dalam bentuk teks?"

AN: "**karena melalui bentuk teks, kita dapat lebih baik memahami motivasi dan pesan moral yang terdapat dalam cerita rakyat tersebut.**"

2. Desain Media Pembelajaran Pop-Up Book untuk Mengidentifikasi Pesan Moral

1. Pembuatan flowchart

Flowchart adalah diagram alur yang memperlihatkan suatu proses kerja yang direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol grafik yang terhubung dengan panah (F.D. Sianturi, dkk ,2022). Di bawah ini merupakan contoh Flowchart media pembelajaran yang interaktif.

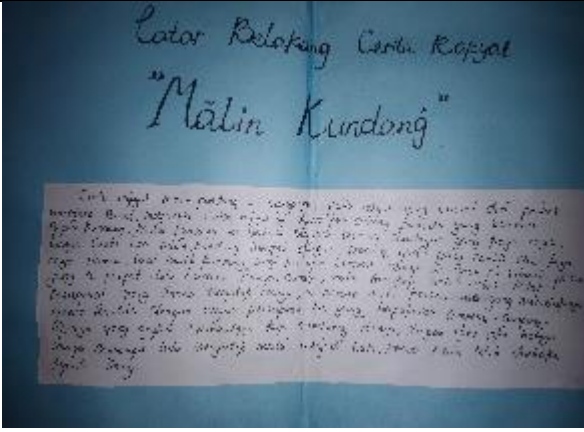
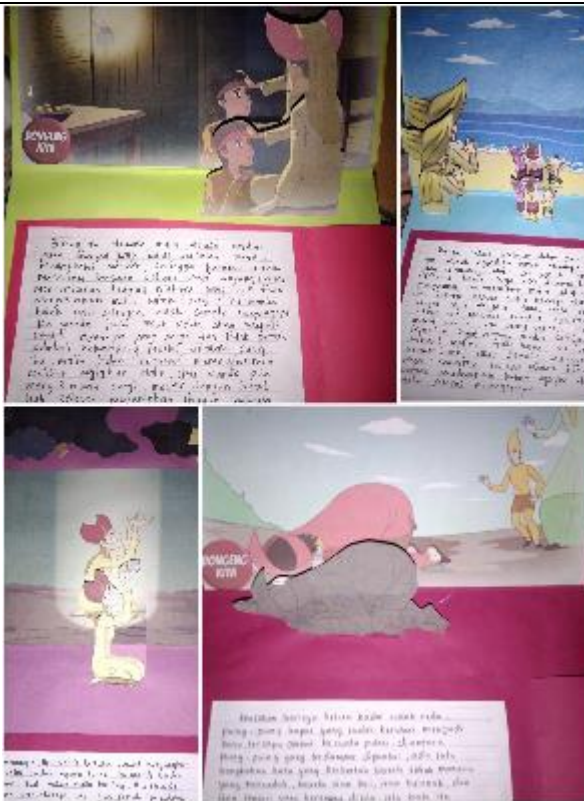



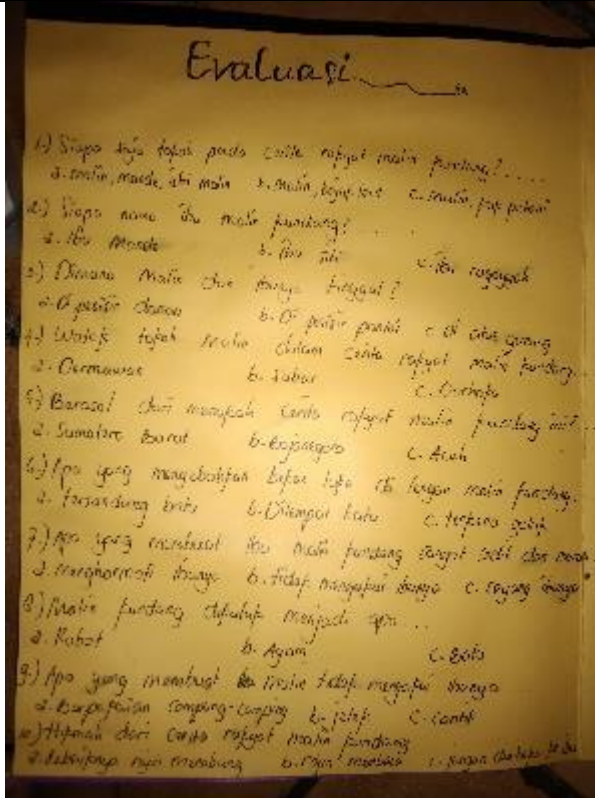

Alur media pembelajaran pada gambar diatas diawali dengan sampul depan sebagai judul pop-up book ceriya. Kemudian, pada halaman kedua akan ditampilkan latar belakang cerita rakyat malin kundang. Pada halaman ketiga akan ditampilkan isi cerita rakyat malin kundang dari awal samapi akhir. Pada halaman keempat ditampilkan pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat malin kundang.pada halaman kelima akan diberi evaluasi mengenai cerita yang telah dibaca.Pada halaman keenam akan ditampilkan biografi penulis .Pada halaman terakhir akan ditutup dengan sampul belakang.

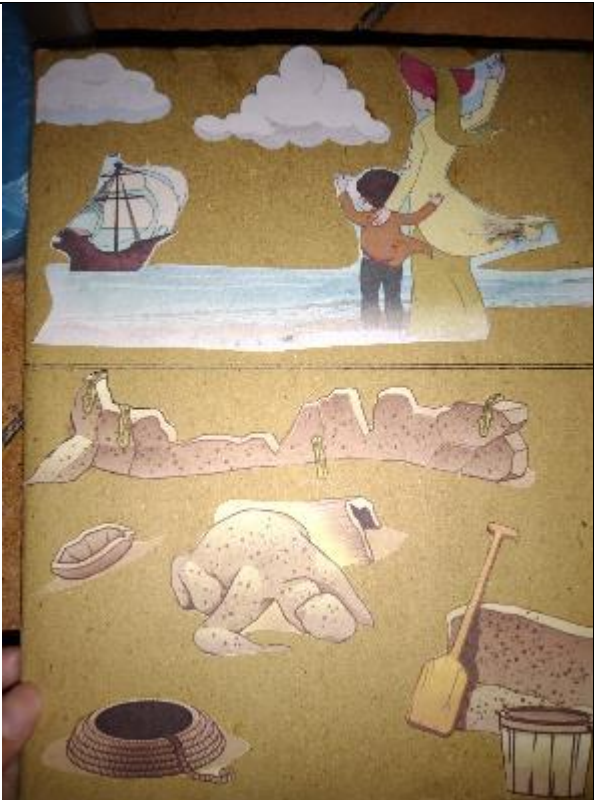
b. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard adalah ide yang membentuk sebuah cerita atau naskah yang di dalamnya terkandung Ilustrasi gambar (Ariyati, S., & Misriati, T ,2016). Dibawah ini akan dijelaskan proses pembuatan storyboard pop-up book.

HALA MAN	KETERANGAN	GAMBAR
	<p>Sampul Depan</p> <p>Dalam sampul diberikan tulisan pop up book ceriya Malin Kundang</p>	

<p>1.</p> <p>Latar Belakang</p> <p>Di dalam latar belakang pada pop-up book ini akan di isi dengan latar belakang cerita Malin Kundang atau asal-usul cerita rakyat Malin Kundang.</p>	
<p>2</p> <p>Isi Cerita</p> <p>Pada Halaman ini akan di isi dengan adegan-adegan Malin Kundang beserta ceritanya dari awal hingga akhir.</p>	
<p>3</p> <p>Pesan Moral</p> <p>Di halaman ini, akan diisi dengan pesan moral dari cerita rakyat Malin Kundang yang memiliki nilai positif untuk kehidupan sehari-hari.</p>	

<p>4</p> <p>Evaluasi</p> <p>Pada halaman ini akan memuat sebuah evaluasi dengan tujuan pengulangan materi yang akan di berikan dalam bentuk soal pilihan ganda.</p>	
<p>5</p> <p>Biografi Penulis</p> <p>Pada halaman ini akan di isi dengan biografi penulis atau pembuat pop up book cerita ini.</p>	

	<p>Sampul Belakang</p> <p>Pada sampul belakang ini akan di berikan gambar Malin Kundang yang telah di kutuk menjadi batu oleh ibunya.</p>	
--	--	--

c. Validasi Ahli Media dan Ahli materi

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

NO	Butir Nilai	Nilai Ahli Materi	Total
A. Aspek Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	5
2	Kelengkapan materi	4	4
3	Keluasan materi	5	5
4	Mendorong keingintahuan	4	4
5	Menumbuhkan kreativitas	5	5
B. Aspek Kelayakan Penyajian			
6	Teknik penyajian	5	5
7	Pendukung penyajian	4	4
8	Penyajian pembelajaran	5	5
C. Aspek Kelayakan Kebahasaan			
9	Interaktif	5	5
10	Lugas	4	4
11	Mudah dipahami	4	4
12	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	5	5
D. Aspek Penilaian Keterampilan Menulis Akademik			

berorientasi berpikir Tingkat Tinggi

13	Pengucapan kata-kata dengan jelas	5	5
14	Pengucapan kata-kata dengan nada suara yang keras	5	5
Jumlah			65

Berdasarkan penilaian ahli materi, skornya mencapai 65, sedangkan skor yang diinginkan adalah 70. Oleh karena itu, dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus persentase berikut ini:

$$P = \frac{65}{70} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Jadi, hasil penilaian ahli materi pada media pembelajaran 93% yang ada pada tabel termasuk kategori layak dengan predikat luar biasa untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

NO	Butir Penilaian	Nilai Ahli Media	Total
A. Aspek Kualitas isi/materi (Content Quality)			
1	Akurasi Presentasi ide yang	5	5
2	seimbang	5	5
3	Tingkat detail yang sesuai	4	4
B. Aspek Penyelarasan tujuan pembelajaran (Learning Goal Alignment)			
4	Keseimbangan antara tujuan pembelajaran	4	4
5	Kegiatan/aktivitas	5	5
6	Penilaian	5	5
7	Karakteristik siswa	4	4
C. Aspek Motivasi (Motivation)			
8	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik minat belajar siswa	5	5
D. Aspek Desain Presentasi (Presentation Design)			

9	Desain bahan ajar yang diberikan mampu membantu untuk meningkatkan dan mengefisiensikan pembelajaran	5	5
E. Aspek Kemudahan penggunaan (Interaction Usability)			
10	Kemudahan navigasi	5	5
11	Tampilan yang mudah dipahami	4	4
F. Aspek kemudahan mengakses (Accessibility)			
12	Kemudahan dalam menggunakan media	5	5
	Jumlah		56

Berdasarkan penilaian dari ahli media dengan skor 56, sedangkan skor yang diinginkan 60, oleh karena itu, dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$60$$

$$P = 93\%$$

Jadi, hasil penilaian media pembelajaran adalah 93% yang ada pada tabel termasuk layak dengan predikat luar biasa untuk digunakan.

3. Develop (pengembangan) media pop-up book untuk mengidentifikasi pesan moral

Pembuatan buku pop-up melibatkan penggunaan kertas karton dan kertas bufallo, lem fox, gunting, dan gambar Malin Kundang. Gambar malin kundang tersebut diperoleh dari canva dan pinterest. Langkah-langkah membuat pop-up book ini memerlukan bantuan dari website bing.

Materi pada pop-up book ini sudah diurutkan sesuai KI dan KD. Materi pop-up ini disajikan dalam bentuk narasi dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Dalam pop-up book ini menghasilkan gambar yang berbentuk tiga dimensi yang membuat siswa tertarik sehingga dapat membantu dalam memahami materi tersebut. Ukuran pop-up book disesuaikan dengan usia dan ukuran tangan siswa SD. Ukuran pop-up book yang peneliti buat yaitu 20x15.

Pengembangan buku pop-up book dilakukan dengan menggunakan bahan yang sederhana dan mudah dicari serta harganya juga terjangkau. Pembuatan pop-up book

juga memerlukan persiapan desain gambar, kertas bufallo, karton, lem, gunting dan solatip. Materi yang disampaikan berupa gambar dan tulisan tentang cerita rakyat (Malin Kundang).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa untuk memenuhi kebutuhan dan desain media pembelajaran Pop Up Book, prosesnya melibatkan analisis kebutuhan menggunakan angket, pembuatan desain melalui flowchart dan storyboard yang diverifikasi oleh ahli materi dan ahli media, serta pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Pinterest. Dengan demikian, dapat diimplementasikan bahwa penggunaan pop-up book sebagai alat pembelajaran efektif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan fokus pada cerita rakyat.

REFERENSI

- 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.v2i1.552>.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 116-121.
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(2).
- F. D. Sianturi, dkk. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Pada UD. Enda Tani Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Tamika: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(1), 35-40. <https://doi.org/10.46880/tamika.Vol2No1.pp35-40>.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620. Retrieved from <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/11485>.
- Fitriani, D., Fauzy, T., & Jaya, M. (2019). Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Cerita Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Paud Al-Huda Palembang Tahun 2019. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 15-26. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4177>.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan media pembelajaran. *Sulesana: Jurnal wawasan keislaman*, 6(2), 69-78. <https://doi.org/10.24252/v6i2.1403>.
- Lestari, FD, & Sari, PM (2021). Media Pop-Up Book Berbasis Kemampuan Higher Order Thinking Skill (Hots) pada Daur Hidup Hewan. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 206-215. (<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38644>).

- Rachbini, R. K., dkk. (2023). Implementasi Cloth Simulation Pada Karakter Kerajaan Rakyat. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 878-885. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i3.3970>.
- Rahmawati, N. (2014). Pengaruh media pop-up book terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *Paud Teratai*, 3(1). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/6917>.
- Rasyidi, Z. Z, dkk. (2023). Pengembangan Folktales Cerita Rakyat Untuk Literasi Sekolah Dalam Minat Baca di Mis Fathurahman Batu Sopang. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 278-288. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/131>.
- Saidah, U. H. (2016). Pengantar Pendidikan: Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional.
- Setyanigrum, 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)*.
- Siswanto, S. (2015). Pertunjukan Rejung dalam Perspektif Pesan Moral. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 10(1). <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v10i1.2147>.
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29-38.
- Zulaeha, I., Subyantoro, Hasanudin, C., Pristiwati, R. (2023). Developing teaching materials of academic writing using mobile learning. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 28(2), 409-418. <https://doi.org/10.18280/isi.280216>.