

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP CARD* UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Iyut Muzdalifah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, iyut.19047@mhs.unesa.ac.id

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, maryamdamayanti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Pop-up Card* yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi di kelas IV sekolah dasar. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Lakarsantri I/472. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model *ADDIE* (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media berdasarkan validasi ahli media sebesar 98,75% (Sangat valid), ahli materi sebesar 90,9% (Sangat Valid), dan guru sebagai ahli pembelajaran sebesar 92,59% (Sangat Valid). Kepraktisan media berdasarkan angket siswa dan angket guru sebesar 93,33% dan 86,66%, (Sangat Praktis), serta keterlaksanaan pembelajaran sebesar 92,3% (Sangat Baik). Keefektifan media berdasarkan perhitungan *N-gain* menunjukkan peningkatan nilai siswa sebesar 0,48 (Sedang). Dapat disimpulkan bahwa *Pop-up Card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis narasi karena telah valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: *Pop-up Card*, keterampilan menulis narasi

Abstract

This study aims to produce valid, practical, and effective Pop-up Card media for learning narrative writing skills in grade IV elementary schools. The study was conducted in grade IV SDN Lakarsantri I / 472. The type of research used is Research and Development with the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, and evaluation). The results showed that the validity of the media based on the validation by media experts was 98.75% (Very valid), material experts by 90.9% (Very Valid), and teachers as learning experts by 92.59% (Very Valid). The practicality of the media based on the student questionnaires and teacher questionnaires of 93.33% and 86.66%, (Very Practical), and the implementation of learning by 92.3% (Very Good). The effectiveness of the media based on the calculation of N-gain showed an increase in student scores of 0.48 (Medium). The results showed that Pop-up Cards can be used as a medium for learning narrative writing skills because they are valid, practical, and effective.

Keywords: *Pop-up Card, narrative writing skills*

PENDAHULUAN

Sebuah proses pembelajaran harus dapat menciptakan kondisi belajar yang nyaman dan sesuai karakteristik siswa. Proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari peran antara guru dan juga siswa. Untuk dapat mengelola pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif belajar, guru perlu menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran secara maksimal, salah satunya berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis. Bretz dalam Kristanto (2016:21) mengklasifikasikan media menjadi delapan kelompok, salah satunya yaitu media cetak. Media *Pop-up Card* merupakan media cetak yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Pop-up Card adalah modifikasi dari *Pop-up Book* berupa kertas bergambar berbentuk tiga dimensi yang dapat memunculkan sesuatu dari dalam kertas yang

semula berupa lipatan (Johan, 2020:49). Menurut Ningtiyas *et al.* (2019:116) media *pop-up* adalah rekayasa kertas berwujud tiga dimensi dengan tampilan materi pembelajaran yang diilustrasikan menggunakan gambar. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *pop-up* memiliki unsur gambar atau ilustrasi dalam penggunaannya.

Adanya ilustrasi pada media *Pop-up Card* membuat media tersebut sesuai digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi bagi siswa sekolah dasar. Acuan materi yang digunakan dapat dikembangkan berdasarkan materi bab 8 Sehatlah Ragaku pada Kurikulum Merdeka di kelas IV (Nukman & Setyowati, 2021). Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan guru mengelola pembelajaran lebih esensial dan menyenangkan. Hal tersebut menjadi faktor pendorong bagi guru untuk memperbaiki metode pembelajaran konvensional, berpusat pada guru, dan

menggunakan buku menjadi pembelajaran bermakna bagi siswa dengan dukungan media pembelajaran *Pop-up Card*.

Pada penelitian ini, media *Pop-up Card* diharapkan mampu menstimulus kemampuan siswa untuk lebih terampil dalam menulis narasi. Siswa akan berproses secara langsung menggunakan media *Pop-up Card* dengan melakukan pengamatan pada rangkaian gambar yang digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi. Gambar tersebut akan memunculkan ide untuk dijadikan bahan menulis narasi yang dihubungkan dengan pengalaman pribadi siswa.

Penggunaan media *Pop-up Card* dapat memunculkan rasa ketertarikan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Jika media *Pop-up Card* dibuka, maka kesan kejutan akan terlihat dengan munculnya berbagai ilustrasi. Bagi siswa sekolah dasar tentunya media tersebut akan memberikan kesan positif. Media ini juga diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru di antara banyaknya tugas administratif yang menjadi penghambat memaksimalkan pengelolaan pembelajaran.

Media *pop-up* terutama berbentuk *Pop-up Card* belum banyak dijual secara bebas sesuai materi yang akan digunakan, sehingga perlu dikembangkan sendiri oleh guru. Namun kekurangan media *pop-up* tersebut dapat diantisipasi dengan cara memodifikasi konten sesuai kebutuhan pembelajaran, menggunakan bahan dan alat yang mudah ditemukan untuk meminimalisir biaya pembuatan yang besar, serta proses pembuatannya menggunakan teknik-teknik yang dikuasai oleh guru agar tidak menyita waktu.

Proses penggunaan *Pop-up Card* sebagai media untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi dapat dilakukan dengan berpusat pada keterlibatan siswa. Siswa melakukan pengamatan terhadap rangkaian ilustrasi pada media untuk menyusun cerita berdasarkan bagian awal, tengah, hingga akhir. Dengan cara tersebut, siswa akan diberikan peluang untuk mengembangkan ide-idenya secara kronologis menjadi sebuah tulisan narasi yang dihubungkan dengan pengalaman pribadi. Selanjutnya hasil tulisan antar siswa dapat diberikan penguatan bahwa pemahaman seseorang terhadap suatu ilustrasi dapat berbeda-beda.

Pengembangan media *Pop-up Card* untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi ini didukung berbagai penelitian yang relevan mengenai *pop-up*. Penelitian Hidayah *et al.* (2020) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-up Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia" dihasilkan kelayakan media berdasar validasi oleh ahli media dan oleh ahli materi mendapat skor 93%, serta skor 95% oleh ahli bahasa. Respon

pendidik sebesar 96%, dan 89% pada implementasi skala kecil, serta 96% pada implementasi skala besar.

Kelayakan media *pop-up* dalam pembelajaran juga dihasilkan dalam penelitian Nurhikmah *et al.* (2020) berjudul "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Karangan Narasi". Penelitian tersebut menghasilkan media *pop-up* dengan persentase 78% (layak) oleh ahli media, 75% (layak) berdasarkan validasi ahli materi, dan 87% (sangat layak) berdasar respon siswa.

Selain itu, pada penelitian Pratiwi & Damayanti (2019) berjudul "Pengembangan Media *Doodle Pop Up Explosion Box* untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar" dihasilkan persentase nilai 87,5% dan 96% (valid) berdasarkan validasi oleh ahli media dan oleh ahli materi. Hasil persentase angket respon siswa, yaitu 90% dan 91,03% "sangat layak" saat uji produk dan uji pemakaian.

Pada penelitian ini, media *Pop-up Card* dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi dengan difokuskan pada kebaruan penelitian. Kebaruan tersebut didasarkan pada penggunaan kurikulum pembelajaran, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum tersebut merupakan kurikulum baru yang diterapkan di sekolah penggerak.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Lakarsantri I/472 yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, ditemukan permasalahan mengenai siswa yang belum terampil menulis narasi. Permasalahan tersebut disebabkan siswa kesulitan mengembangkan ide, tidak memiliki bayangan apa yang akan ditulis, serta kesulitan menentukan ide awal hingga akhir tulisan. Selain itu, kalimat yang disusun siswa terbatas. Dalam satu paragraf, siswa hanya menulis 3-4 kalimat sederhana.

Permasalahan dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi seperti yang telah diuraikan, juga didukung berbagai penelitian yang relevan. Menurut Renza *et al.* (2022:446), siswa kesulitan berimajinasi, kurang tertarik dengan pembelajaran, kesulitan merangkai ide maupun gagasan, kurang memahami penggunaan tanda baca dan ejaan, serta kurang mengetahui berbagai kosa kata. Sejalan dengan hal tersebut, Safitri (2022:24) menyebutkan bahwa siswa dalam menulis mengalami kesulitan membuat kalimat, belum mampu menyesuaikan judul dengan isi karangan, serta penggunaan ejaan serta tanda baca yang belum tepat. Menurut Rozika & Hendratno (2022:194), siswa kesulitan menentukan ide, kesulitan menyusun kerangka tulisan, adanya keterbatasan kosakata, serta kurang memahami penggunaan tanda baca saat menulis.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi disertai data pendukung yang relevan, maka dilakukan penelitian

pengembangan media *Pop-up Card*. Adapun judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Pop-up Card* untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu: (1) menghasilkan media *Pop-up Card* yang valid untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi di kelas IV sekolah dasar, (2) menghasilkan media *Pop-up Card* yang praktis untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi di kelas IV sekolah dasar, dan (3) menghasilkan media *Pop-up Card* yang efektif untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi di kelas IV sekolah dasar.

Pengembangan media *Pop-up Card* ini diharapkan bermanfaat sebagai inovasi media dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi, memperkuat teori terkait media *Pop-up Card*, terutama kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam pengembangan pembelajaran keterampilan menulis narasi. Kontribusi hasil penelitian diharapkan menjadi salah satu upaya untuk memperbaiki pembelajaran Kurikulum Merdeka di sekolah melalui pengembangan media pembelajaran.

Spesifikasi media *Pop-up Card* yang akan dikembangkan dijelaskan dengan rincian berikut. Berdasarkan tampilan fisik, yaitu media terdiri dari 6 desain *Pop-up Card* untuk 6 kelompok kecil; media berukuran A3 yang dilipat menjadi dua; bahan yang digunakan adalah kertas *sticker* berjenis *bontax* dan kertas *art paper* 260 gsm; desain *Pop-up Card* menggunakan bantuan aplikasi *canva*. Spesifikasi media yang dikembangkan berdasarkan isi, yaitu *Pop-up Card* menyajikan rangkaian gambar sesuai materi yang dapat muncul ke luar ketika halaman dibuka; dan materi *Pop-up Card* berdasarkan tema kesehatan yang mengacu pada Bab 8 Sehatlah Ragaku, semester genap, kelas IV Kurikulum Merdeka.

Teori yang dikaji terkait permasalahan yang diteliti, meliputi media *Pop-up Card* dan keterampilan menulis narasi. Pengkajian teori tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

Media *pop-up* menurut Bluemel & Taylor (2012: 5), adalah media yang dibuat melalui teknik penggunaan kertas yang memiliki kemampuan potensial untuk digerakkan, seperti digeser, digulung, hingga dilipat. Lebih lanjut, menurut Wulandari *et al.* (2020: 620), *pop-up* adalah sebuah media yang berisi bagian-bagian yang mampu digerakkan dan mempunyai ciri tiga dimensi. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Pop-up Card* adalah media berbentuk kartu tiga dimensi dari rekayasa kertas dengan berbagai teknik yang menarik untuk membantu proses pembelajaran.

Menurut Muliati *et al.* (2023: 123), keunggulan media *pop-up* dalam menulis karangan yaitu menampilkan berbagai ilustrasi yang menarik dan mampu

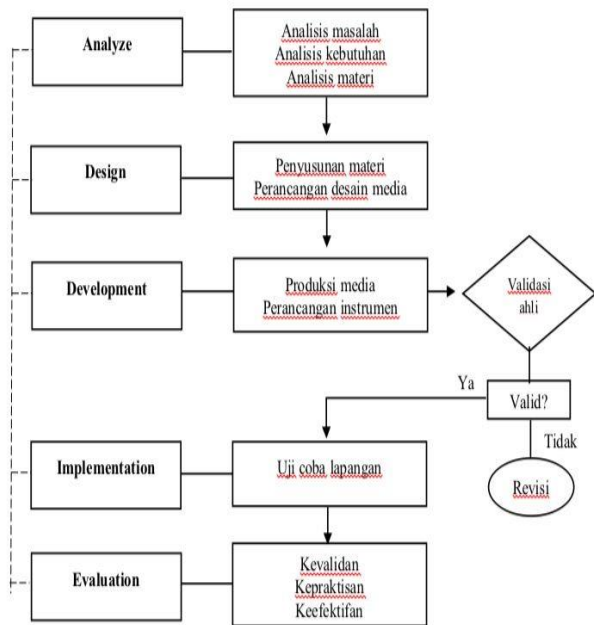
mengembangkan imajinasi siswa berdasarkan apa yang mereka lihat. Proses pembuatan media *Pop-up Card* lebih sederhana, waktu yang dibutuhkan tidak terlalu lama, tidak butuh banyak biaya dibandingkan media lainnya, seperti *Pop-up Book* (Widarisma & Julianto, 2019). Salah satu kekurangan media *pop-up* adalah belum banyak diperdagangkan dan materi yang digunakan terbatas (Cahyani & Sari, 2020: 84). Hal tersebut membuat guru perlu mengembangkan media *Pop-up Card* sendiri berdasarkan materi yang akan diajarkan, sehingga proses pembuatannya dapat menghabiskan banyak waktu apabila guru tidak terampil mengelola dan menguasai teknik *pop-up*.

Kekurangan media *pop-up* dapat diantisipasi dengan cara memodifikasi konten sesuai kebutuhan pembelajaran, menggunakan bahan dan alat yang mudah ditemukan untuk meminimalisir biaya pembuatan yang besar, serta proses pembuatannya menggunakan teknik-teknik yang dikuasai oleh guru agar tidak menyita banyak waktu.

Menulis adalah proses menyampaikan informasi tertulis berdasarkan hasil kreativitas berpikir seseorang sesuai dengan tujuan dan sasarannya (Asdar, 2017: 8). Salah satu jenis menulis yaitu menulis narasi. Menurut Mashud (2019: 25), narasi adalah teks yang menceritakan suatu peristiwa dengan urutan waktu yang jelas. Serupa dengan pendapat sebelumnya, menurut Wulandari (2021: 9) narasi adalah sebuah karangan yang menceritakan kepada pembaca serangkaian kejadian secara kronologis, baik fakta maupun fiksi. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis narasi adalah kegiatan menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan dengan menceritakan suatu peristiwa berdasarkan rangkaian waktu.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* oleh Dick dan Carry. Tahapan *ADDIE* terdiri atas lima tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* (Rusmayana, 2020: 14). Untuk memudahkan pemahaman, maka tahapan digambarkan seperti berikut.



Gambar 1. Tahapan ADDIE pada Media Pop-up Card

Penelitian ini dilakukan di SDN Lakarsantri I/472 yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Semua siswa di kelas IV SDN Lakarsantri I/472 menjadi subjek penelitian ini, dengan jumlah 23 siswa yang terdiri atas 11 siswi perempuan dan 12 siswa laki-laki. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen lembar validasi yang meliputi validasi oleh ahli media, validasi oleh ahli materi, dan validasi oleh ahli pembelajaran; lembar hasil belajar meliputi tes awal dan tes akhir; angket respon penggunaan Pop-up Card; serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran selama penggunaan media Pop-up Card.

Analisis kevalidan media diperoleh dari lembar validasi yang menggunakan skala Likert. Selanjutnya dilakukan perhitungan dan interpretasi melalui skala 5.

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item

Tabel 1. Interpretasi Kevalidan dengan Skala 5

| Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi |
|------------------------|--------------------|
| 81 - 100% | Sangat valid |
| 61 - 80% | Valid |
| 41 - 60% | Cukup valid |
| 21 - 40% | Kurang valid |
| < 20% | Sangat tidak valid |

dimodifikasi dari (Mursidi, 2022: 224)

Analisis kepraktisan media Pop-up Card didapatkan dari hasil perhitungan angket respon siswa dan guru terhadap media Pop-up Card, dan perhitungan disusun menggunakan skala guttman. Perhitungan angket skala guttman dilakukan sama seperti skala likert. Selanjutnya persentase yang diperoleh akan diinterpretasikan sebagai

berikut.

Tabel 2. Interpretasi Kepraktisan

| Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi |
|------------------------|----------------------|
| 81 - 100% | Sangat praktis |
| 61 - 80% | Praktis |
| 41 - 60% | Cukup praktis |
| 21 - 40% | Tidak praktis |
| < 20% | Sangat tidak praktis |

(Dewi et al., 2019: 55)

Selain didapatkan dari angket, kepraktisan media Pop-up Card didapatkan juga dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Interpretasi dilakukan sebagai berikut.

Tabel 3. Interpretasi Keterlaksanaan Pembelajaran

| Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi |
|------------------------|-------------------|
| 81 - 100% | Sangat baik |
| 61 - 80% | Baik |
| 41 - 60% | Cukup baik |
| 21 - 40% | Tidak baik |
| < 20% | Sangat tidak baik |

dimodifikasi dari (Riduwan, 2013: 39-41)

Analisis keefektifan media Pop-up Card diperoleh berdasarkan hasil tes awal dan hasil tes akhir siswa. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan N-gain. Rumus perhitungan N-gain yaitu:

$$g = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pre test}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pre test}}$$

Tabel 4. Interpretasi Normalized Gain

| Kriteria | Interpretasi |
|-----------------------------|--------------|
| Normalized-gain ≥ 0,7 | Tinggi |
| 0,3 ≤ Normalized-gain < 0,7 | Sedang |
| Normalized-gain < 0,3 | Rendah |

Hake dalam (Nur & Sari, 2023: 98)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pop-up Card untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi merupakan hasil pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan tahapan ADDIE. Adapun tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Analyze

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Lakarsantri I/472, ditemukan permasalahan mengenai rendahnya keterampilan menulis narasi. Selain itu, hasil asesmen diagnostik menunjukkan bahwa 83% siswa belum paham mengenai teks narasi dan 17% siswa paham sebagian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa belum ada siswa yang paham utuh mengenai materi narasi. Siswa mengalami permasalahan belum dapat membedakan tulisan narasi dengan tulisan lain, seperti deskripsi dan argumentasi. Siswa juga belum paham mengenai bagian struktur dari menulis narasi yang terdiri atas awal-tengah-akhir-koda.

Permasalahan pembelajaran menulis narasi dapat diatasi dengan media, salah satunya Pop-up Card.

Penggunaan media tersebut dapat menampilkan berbagai gambar yang mampu menstimulus ide dalam menulis narasi. Materi yang digunakan berdasarkan pada Kurikulum Merdeka dengan Capaian Pembelajaran (CP) yaitu menulis teks narasi dengan struktur awal, tengah, akhir dengan mematuhi kaidah ejaan bahasa Indonesia. CP tersebut dianalisis menjadi tujuan pembelajaran berikut, yaitu melalui kegiatan mengamati media *Pop-up Card*, siswa dapat terampil menulis teks narasi dengan struktur bagian awal, tengah, akhir, dan sesuai ketentuan ejaan bahasa Indonesia.

2. *Design*

Pada tahap ini konsep dan konten media didesain. Penyusunan materi didasarkan pada bab 8 Sehatlah Ragaku. Garis besar isi materi pada media terdiri dari bagian depan (judul, pengertian narasi, tujuan menulis narasi, dan petunjuk penggunaan); bagian dalam (rangkainan ilustrasi terkait kesehatan, dan petunjuk menulis); serta bagian belakang media (struktur narasi, dan profil pengembang).

Rancangan media *Pop-up Card* akan menggunakan jenis *pop-up* terbuka 180°. Tampilan jenis tersebut lebih besar saat media dibuka, sehingga banyak gambar dapat dimuat untuk menunjang pembelajaran. Media juga akan didesain berjumlah 6 media dengan tema berbeda. Media tersebut akan digunakan 23 siswa dalam 6 kelompok kecil. Satu tema media ditujukan untuk 1 kelompok kecil, kemudian media saling ditukar dengan kelompok lain. Hal tersebut dilakukan agar proses pembuatan media lebih efisien, tidak membutuhkan banyak waktu, maupun biaya yang cukup besar. Selain itu juga terdapat 1 desain *Pop-up Card* klasikal untuk membantu guru menjelaskan cara penggunaan media.

Tabel 5. Desain Media *Pop-up Card*

| Desain <i>Pop-up Card</i> | Tema Kesehatan |
|---------------------------|------------------------------|
| Desain 1 | Hidup sehat dengan minum air |
| Desain 2 | Sakit perut |
| Desain 3 | Terserang flu |
| Desain 4 | Merawat gigi |
| Desain 5 | Sakit kepala |
| Desain 6 | Sakit leher |
| Desain klasikal | Menyehatkan pikiran |

3. *Development*

Tahap ini adalah tahap pengembangan media. Proses produksi media *Pop-up Card* dilakukan secara manual dan menggunakan bahan serta peralatan yang mudah ditemukan.

Media *Pop-up Card* yang diproduksi menggunakan alas dari kertas karton duplex ukuran A3 dengan tebal 1,5 mm. Kertas tersebut dilipat menjadi dua, sehingga membentuk sebuah kartu

besar. Bagian atas dan bawah kertas karton kemudian dilapisi dengan desain media yang telah dicetak menggunakan kertas *sticker bontax*. Selanjutnya desain lain yang akan di *pop-up* kan dan desain materi dicetak pada kertas *art paper 260 gsm*.

Langkah pembuatan media berikutnya adalah membuat media supaya dapat berdiri saat dibuka. Caranya yaitu menggunakan teknik *pop-up*, di antaranya teknik *v-folding* dan teknik *internal stand*. Teknik *v-folding* dibuat dengan memberi panel tambahan di sisi dalam gambar dan diletakkan di tengah lipatan kartu, sehingga membentuk huruf v.



Gambar 2. Teknik *V-folding*

Teknik *internal stand* dilakukan dengan membuat penopang kertas yang ditempelkan di bagian tengah sisi gambar.

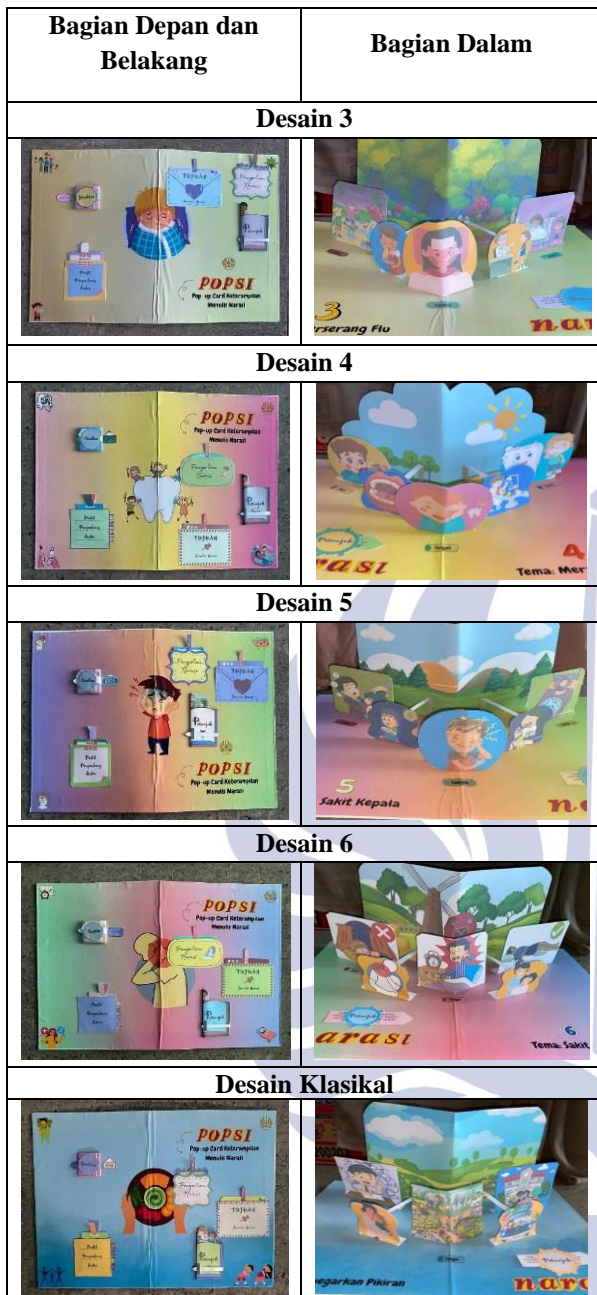


Gambar 3. Teknik *Internal Stand*

Berikut adalah hasil pengembangan media *Pop-up Card* yang telah diproduksi.

Tabel 6. Hasil Awal Pengembangan *Pop-up Card*

| Bagian Depan dan Belakang | Bagian Dalam |
|---------------------------|--------------|
| Desain 1 | |
| | |
| Desain 2 | |
| | |



Banyaknya jumlah *Pop-up Card* membuat media tersebut dikemas dalam map dokumen plastik. Hal tersebut juga sebagai upaya pencegahan dari kerusakan pada media yang berbahan kertas. Berikut adalah tampilan kemasan media.

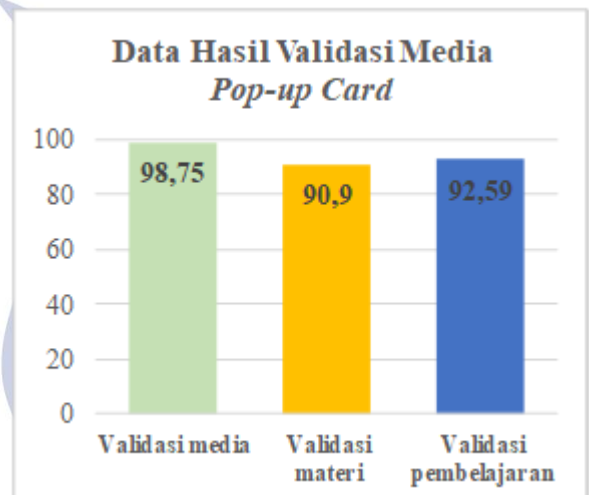


Gambar 4. Pengemasan Media *Pop-up Card*

Media *Pop-up Card* yang selesai diproduksi akan divalidasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang telah dipilih sesuai dengan bidang dan kemampuannya. Validasi

media dilakukan oleh Bapak Ricky Setiawan, S.Pd.SD., M.Ed selaku dosen PGSD UNESA. Ahli media memvalidasi berdasarkan kualitas isi, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Selanjutnya, validasi materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd yang juga merupakan dosen PGSD UNESA. Ahli materi memvalidasi media berdasarkan aspek pembelajaran dan kebahasaan.


Sementara itu, validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV SDN Lakarsantri I/472. Ahli pembelajaran memvalidasi berdasarkan kualitas isi, instruksional, teknis, pembelajaran, dan kebahasaan media. Hasil validasi sebagai berikut.










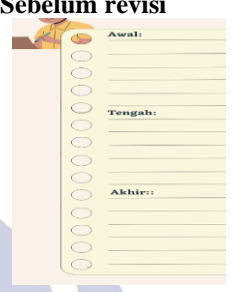

Gambar 5. Data Hasil Validasi

Berdasarkan hasil validasi media *Pop-up Card* oleh para ahli, maka diperoleh kevalidan media *Pop-up Card* $\geq 81\%$ yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media *Pop-up Card* layak diujicobakan untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi. Media *Pop-up Card* yang telah divalidasi kemudian dilakukan perbaikan sesuai komentar validator. Revisi disajikan sebagai berikut.

Tabel 7. Media Sebelum dan Setelah Perbaikan

| No | Perbaikan |
|----|---|
| 1. | <p>Sebelum revisi Terdapat gambar tokoh yang belum sesuai.</p>  <p>Setelah revisi Perbaikan gambar tokoh anak laki-laki, di bagian tengah dan akhir semua gambar juga menggunakan tokoh laki-laki agar siswa tidak kebingungan.</p> |

| No | Perbaikan |
|----|---|
| |  |
| 2. | <p>Sebelum revisi Terdapat gambar tokoh yang belum sesuai.</p>  <p>Setelah revisi Perbaikan gambar menggunakan tokoh anak perempuan, di bagian awal hingga akhir semua gambar juga menggunakan tokoh perempuan.</p>  |
| 3. | <p>Sebelum revisi Terdapat gambar tokoh yang belum sesuai.</p>  <p>Setelah revisi Perbaikan gambar menggunakan tokoh anak perempuan, di bagian tengah dan akhir semua gambar juga menggunakan tokoh perempuan.</p>  |
| 4. | <p>Sebelum revisi Istilah asing pada LKPD belum sesuai (penulisan miring).</p>  <p>Setelah revisi Istilah asing pada LKPD telah ditulis miring.</p> |

| No | Perbaikan |
|----|--|
| |  |
| 5. | <p>Penugasan menulis teks narasi berdasarkan media tetap dilengkapi koda (pesan moral).</p> <p>Sebelum revisi</p>  <p>Sebelum revisi</p>  |

4. Implementation

Implementasi media *Pop-up Card* dilakukan pada skala kecil dan skala besar. Pada skala kecil, hanya 4 dari 23 siswa kelas IV SDN Lakarsantri I/472 yang menjadi sampel penelitian. Uji coba tersebut terbatas untuk mengetahui respon penggunaan media melalui angket. Hasil uji coba skala kecil memperoleh persentase 93,33% sangat praktis. Media selanjutnya diimplementasikan pada skala besar.

Langkah pembelajaran dilakukan menggunakan sintaks *problem based learning*. Tahapan inti pada pembelajaran dilakukan sebagai berikut.

- a. Proses orientasi siswa pada masalah
 - 1) Siswa diberikan permasalahan untuk dipecahkan.
 - 2) Siswa memperhatikan materi menulis narasi yang dijelaskan oleh guru.
 - 3) Pengenalan media *Pop-up Card* (media klasikal) kepada siswa.
 - 4) Siswa bersama guru membuat kerangka cerita berdasarkan media klasikal dan menuliskannya di papan tulis. Selanjutnya guru memberikan sebuah contoh teks narasi sesuai media *Pop-up Card* klasikal.
- b. Mengorganisasi siswa
 - 1) Siswa dibagi menjadi 6 kelompok kecil dan terdiri atas 3-4 siswa.
 - 2) Setiap kelompok mendapat satu media *Pop-up Card* dengan tema 'Kesehatan' yang berbeda.
 - 3) Setiap siswa dalam kelompok mendapatkan LKPD.

- c. *Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok*
 - 1) Siswa diminta menyusun kerangka tulisan berdasarkan media *Pop-up*.
 - 2) Siswa mengembangkan kerangka menjadi tulisan narasi yang utuh
- d. *Mengembangkan dan menyajikan hasil*
 - 1) Beberapa siswa ditunjuk untuk membacakan hasil tulisan narasi di depan kelas.
 - 2) Siswa lain menanggapi / umpan balik.
- e. *Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah*
 - 1) Guru memberikan penguatan terhadap hasil tulisan narasi siswa.
 - 2) Siswa mengumpulkan LKPD.
 - 3) Masing-masing kelompok menukar media *Pop-up Card* sesuai instruksi guru.
 - 4) Pelaksanaan *post-test* dengan menulis teks narasi berdasarkan *Pop-up Card* yang telah ditukar.
 - 5) Siswa mengisi angket respon penggunaan media.



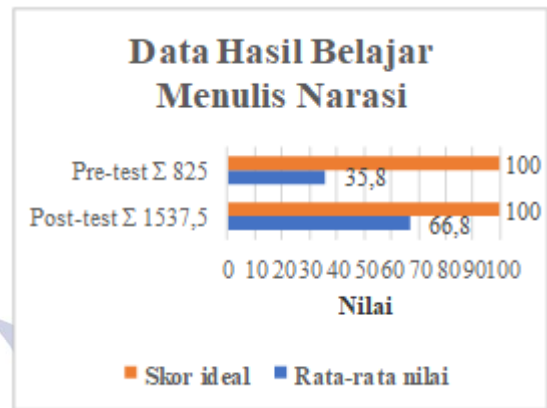
Gambar 6. Implementasi Media *Pop-up Card*

Selama proses pembelajaran, guru kelas IV mengobservasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pada modul ajar dengan model *problem based learning*. Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu 92,3% (Sangat Baik).

Siswa dan guru di akhir pembelajaran mengisi angket yang disebar. Angket yang digunakan memiliki indikator yang sama yaitu terkait kemudahan penggunaan, media membantu pemahaman, tampilan, penggunaan gambar, keterbacaan, ukuran media, kesesuaian dengan cara belajar siswa, serta manfaat media. Hasil angket respon siswa sebesar 96,2% dan angket respon guru sebesar 86,66%. Hasil tersebut termasuk kriteria “sangat praktis” karena persentase $\geq 81\%$.

Pembelajaran menggunakan media *Pop-up Card* untuk keterampilan menulis narasi menunjukkan

peningkatan pada hasil belajar siswa. Rata-rata hasil *post-test* siswa setelah menggunakan media *Pop-up Card* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan media. Perbandingan tersebut digambarkan sebagai berikut.



Gambar 7. Data Hasil Belajar Menulis Narasi Siswa

Sebelum media *Pop-up Card* digunakan dan dilakukan *pre-test*, rata-rata nilai siswa hanya sebesar 35,8 dari 100. Sementara itu setelah media *Pop-up Card* digunakan, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebesar 66,8 dari 100. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa menjadi lebih baik ketika adanya bantuan media dalam proses pembelajaran menulis narasi.

Nilai keseluruhan siswa pada lembar *pre-test* dan *post-test* kemudian dijumlahkan untuk dilakukan perhitungan *N-gain*. Perhitungan tersebut dilakukan sebagai berikut.

Tabel 8. Analisis *N-gain*

| | Tes Awal | Tes Akhir |
|--|----------|-----------|
| Jumlah | 825 | 1537,5 |
| $N-gain (g) = \frac{1537,5 - 825}{2300 - 825} = \frac{712,5}{1475} = 0,48$ | | |
| Interpretasi <i>N-gain</i> 0,48 (Sedang) | | |

Tabel tersebut menunjukkan bahwa *N-gain* sebesar 0,48 diinterpretasikan pada kategori “sedang” karena $N-gain \leq 0,7$ dan $N-gain \geq 0,3$. Hasil *N-gain* ini menunjukkan adanya peningkatan nilai pada siswa setelah media *Pop-up Card* digunakan dalam pembelajaran menulis narasi.

5. *Evaluation*

Berdasarkan hasil validasi, media *Pop-up Card* memperoleh persentase 98,75% “sangat valid” oleh ahli media, 90,9% oleh ahli materi dan 92,59% oleh ahli pembelajaran. Hasil tersebut menandakan bahwa media *Pop-up Card* layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis narasi.

Kepraktisan media *Pop-up Card* berdasarkan hasil angket siswa pada implementasi skala kecil sebesar 93,33% “sangat praktis” dan 96,2% “sangat

praktis” pada implementasi skala besar. Hasil angket respon guru juga menunjukkan bahwa media sangat praktis dengan persentase 86,66%. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran dengan media *Pop-up Card* telah sangat baik dengan persentase sebesar 92,3%.

Hasil belajar siswa berupa *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi akan digunakan untuk menentukan keefektifan media *Pop-up Card* melalui *N-gain*. Perhitungan *N-gain* pada hasil belajar siswa sebesar 0,48 yang diinterpretasikan adanya peningkatan nilai “sedang”.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa evaluasi media *Pop-up Card* berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media melalui instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, lembar keterlaksanaan pembelajaran, lembar angket, dan lembar hasil belajar telah sesuai dengan tujuan penelitian. Media *Pop-up Card* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis narasi di kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Media *Pop-up Card* yang dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi memiliki kualitas yang teruji baik dan telah memenuhi kriteria pengembangan yang ada berdasarkan tujuan penelitian. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nieveen (dalam Rochmad, 2018: 68) yang menyebutkan bahwa penelitian pengembangan perlu memiliki *validity*, *practically*, dan *effectiveness*.

Berdasarkan hasil validasi, media *Pop-up Card* memenuhi kevalidan $\geq 81\%$. Kevalidan tersebut menandakan bahwa *Pop-up Card* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kevalidan media *pop-up* didukung oleh penelitian Hidayah *et al.* (2020: 59), bahwa pengembangan gambar berseri berbasis *Pop-up Book* pada materi menulis narasi di kelas IV layak digunakan. Perbedaan dengan penelitian tersebut yaitu media yang dikembangkan berupa *Pop-up Book*, bukan *Pop-up Card*. Selanjutnya media divalidasikan ke ahli bahasa, bukan ke ahli pembelajaran. Dalam hal ini, ahli pembelajaran merupakan guru kelas yang menguasai perancangan pembelajaran bagi siswa di kelas IV sekolah dasar.

Media *Pop-up Card* terdiri atas rangkaian gambar yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran tekstual. Implementasi media *Pop-up Card* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan teori Piaget, siswa kelas IV termasuk pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) yang berpikir logis, namun terbatas pada objek konkret

(Nursalim *et al.*, 2017: 26). Adanya media *Pop-up Card* dengan tampilan gambar yang konkret dan kronologis, akan menstimulus kemampuan siswa dalam menulis narasi secara runtut. Siswa dapat melakukan pengamatan pada rangkaian peristiwa pada gambar, menyusun kerangka berdasarkan rangkaian gambar yang dihubungkan dengan pengalaman pribadi, selanjutnya siswa mengembangkan kerangka menjadi teks narasi yang utuh.

Kepraktisan media *Pop-up Card* berdasarkan hasil angket mendapat respon bahwa media tersebut mudah dipahami oleh siswa dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan mengacu pada kemudahan penggunaan, baik oleh siswa maupun guru, sehingga pembelajaran dapat bermakna, menarik, menyenangkan, dan berguna, serta meningkatkan kreativitas belajar (Milala *et al.*, 2022: 201).

Tampilan media *Pop-up Card* yang menarik menjadi hal baru bagi siswa. Media tersebut dapat digunakan oleh siswa dalam kelompok kecil. Siswa dapat saling bertukar informasi terkait ide-ide berdasarkan gambar yang muncul untuk dituliskan pada bagian kerangka menulis narasi. Hal tersebut didukung oleh Sugiarti & Handayani (2017: 115), bahwa media *pop-up* dapat melibatkan seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi selama pembelajaran. Siswa dapat belajar dengan menyenangkan sehingga penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media *pop-up* dengan keinteraktifan bagian-bagiannya membuat pembelajaran seperti permainan yang melibatkan siswa di dalamnya, berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan bacaan yang membuat siswa terlihat pasif (Raesita *et al.*, 2019: 121).

Pembelajaran menggunakan media *Pop-up Card* untuk pembelajaran keterampilan menulis narasi telah terlaksana dengan sangat baik. Hasil pengamatan observer selama berlangsungnya proses pembelajaran menandakan bahwa aktivitas guru dan siswa telah sesuai dengan sintaks *problem based learning* yang telah disusun pada modul ajar.

Keefektifan berdasarkan hasil *pre-test* sebelum penggunaan media *Pop-up Card* dan *post-test* setelah penggunaan media *Pop-up Card* menunjukkan adanya peningkatan. Apabila menggunakan perhitungan dengan rumus *N-gain*, maka peningkatan hasil belajar siswa tersebut sebesar 0,48 dan termasuk kategori sedang. Peningkatan ini masih belum termasuk kategori tinggi. Hal tersebut karena beberapa siswa masih lama dalam proses menulis suatu cerita, sedangkan waktu yang diberikan telah selesai meskipun telah diberikan tambahan waktu. Selain itu, terdapat siswa yang masih belum lancar menulis, sehingga koordinasi dengan guru sebaiknya lebih intensif untuk mendiagnosa kondisi siswa yang belum dapat lancar menulis.

Penggunaan media *Pop-up Card* selama pembelajaran membuat siswa menjadi lebih terampil menulis narasi. Berdasarkan hasil *pre-test* dengan pertanyaan yang mengacu pada pembelajaran di buku siswa, diketahui bahwa siswa belum banyak menuliskan kalimat dan masih bertanya harus menulis cerita tentang apa, serta bagaimana cara menulis ceritanya. Siswa juga belum menulis cerita secara runtut dan belum memperhatikan struktur narasi.

Media *Pop-up Card* yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dilakukan *post-test* membuat siswa menjadi lebih aktif belajar, salah satunya lebih banyak menuliskan kalimat. Hal tersebut didukung oleh Fajriah *et al.* (2022: 56), bahwa penggunaan media *pop-up* mampu merangsang pemikiran, perasaan, ketertarikan, serta minat siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga informasi yang disampaikan jelas dan meminimalisir pembelajaran verbalisme.

Dalam pembelajaran menulis narasi menggunakan media *Pop-up Card*, siswa mulai mengembangkan kemampuannya dalam menulis narasi berdasarkan rangkaian gambar pada media *Pop-up Card* dengan tema yang diperoleh. Hasil tulisan siswa pada *post-test* juga sudah mulai menunjukkan keruntutan cerita yang dibuat. Keruntutan tersebut juga didukung temuan bahwa siswa menjadi lebih paham dalam menulis narasi dengan memperhatikan kerangka dan struktur untuk mempermudah menulis, yaitu struktur awal, struktur tengah, struktur akhir, dan koda. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Pop-up Card* mendukung peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis narasi. Sejalan dengan Kustandi & Darmawan (2020: 20), disebutkan bahwa adanya media berperan memperjelas pengetahuan yang dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan lembar hasil belajar baik *pre-test* dan *post-test* siswa yang masih cukup rendah, ditemukan permasalahan lain terkait aspek kepenulisan. Banyak siswa ternyata masih belum paham mengenai penggunaan huruf kapital di awal kalimat, mengabaikan penggunaan tanda titik di akhir kalimat, awalan paragraf tidak ditulis menjorok ke dalam, serta pilihan kata yang digunakan siswa juga belum baku. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum terampil menggunakan ejaan dan tanda baca dengan baik dalam menulis. Permasalahan tersebut didukung oleh Nalurita & Rusmana (2017: 7) yang menyebutkan bahwa siswa cenderung terbiasa menulis dengan huruf kecil atau huruf besar semua, serta siswa belum terlatih menulis menggunakan huruf kapital yang benar. Selain itu, dalam Rohmawati *et al.* (2022: 9-10) disebutkan bahwa siswa kurang memperhatikan pilihan kata, tidak tepat menggunakan tanda baca titik

dan koma, serta penulisan huruf kapital yang harus diterapkan di awal kalimat.

Perlu diketahui bahwa media *Pop-up Card* memiliki keunggulan dan kelemahan selama proses pengembangan. Ciri khas media ini adalah terdiri hanya dari satu halaman sehingga mudah digunakan, berbeda dengan media *Pop-up Book* yang terdiri atas berbagai halaman. Media *Pop-up Card* dapat memunculkan gambar keluar saat media dibuka. Media *pop-up* mengandung unsur 3 dimensi, apabila dibuka maka akan menghasilkan gerakan, serta kemenarikan visual yang mampu meningkatkan pemahaman materi (Setiyanigrum, 2020: 219). Media *Pop-up Card* terdiri dari berbagai rangkaian gambar yang dapat menstimulus ide siswa dalam menulis narasi. Rangkaian gambar tersebut digunakan sebagai pedoman bagi siswa menyusun kerangka teks narasi yang terdiri dari struktur awal-tengah-akhir-koda/pesan dan dikembangkan menjadi teks narasi yang utuh.

Pengembangan media ini didasarkan pada materi Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku, Kurikulum Merdeka kelas IV sekolah dasar. Kurikulum Merdeka yang merupakan kurikulum baru menjadi salah satu kebaruan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya. Ciri khas dari penggunaan Kurikulum Merdeka adalah adanya asesmen diagnostik. Asesmen diagnostik pada penelitian ini dilakukan pada siswa yang sedang belajar. Asesmen tersebut bertujuan untuk mengetahui bagian materi pembelajaran mana yang belum dikuasai oleh siswa, sehingga dapat diketahui apa penyebabnya dan bagaimana bantuan yang perlu diberikan (Arikunto, 2013: 50).

Media *Pop-up Card* terlihat sederhana terutama jika dibandingkan dengan media *Pop-up Book*, namun proses produksi dan pengembangan media ini juga cukup rumit, membutuhkan tenaga serta biaya ekstra. Hal tersebut karena pada pengembangan ini ada 7 media yang harus diproduksi. Pembuatan media ini membutuhkan keterampilan menggunakan berbagai teknik *pop-up* yang harus dikuasai. Teknik *pop-up* yang digunakan pada pengembangan media *Pop-up Card* terbatas pada penggunaan teknik *v-volding*, *internall stand*, dan *pull tabs*. Hal tersebut karena ukuran media *Pop-up Card* tidak dapat menampung semua jenis teknik *pop-up*.

Berdasarkan pengembangan media *Pop-up Card*, terdapat beberapa keterbatasan temuan penelitian. Keterbatasan tersebut yaitu implementasi media terbatas hanya pada satu sekolah (SDN Lakarsantri I/472) dan melibatkan 23 siswa di kelas IV. Selain itu, pengembangan media *Pop-up Card* ini hanya berfokus pada materi keterampilan menulis narasi yang terdapat pada bab 8 Sehatlah Ragaku pada Kurikulum Merdeka kelas IV sekolah dasar.

PENUTUP**Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media *Pop-up Card* yang dihasilkan telah memenuhi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi. Kevalidan media *Pop-up Card* berdasarkan hasil validasi oleh ahli media sebesar 98,75% kategori sangat valid, oleh ahli materi sebesar 90,9% kategori sangat valid, dan oleh ahli pembelajaran sebesar 92,59% kategori sangat valid.

Kepraktisan media *Pop-up Card* berdasarkan hasil angket respon siswa sebesar 93,33% kategori sangat praktis, dan angket respon guru sebesar 86,66% kategori sangat praktis. Kepraktisan media berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 92,3% kategori sangat baik. Keefektifan media *Pop-up Card* berdasarkan lembar hasil belajar, yaitu *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa nilai menulis narasi siswa mengalami peningkatan *N-gain* sebesar 0,48 kategori sedang.

Saran

Sebaiknya peneliti selanjutnya lebih menyempurnakan media *Pop-up Card* untuk materi menulis narasi ini, dan mengembangkannya untuk materi pembelajaran lainnya. Guru juga hendaknya lebih mengoptimalkan penggunaan media *Pop-up Card* dalam pembelajaran. Di antaranya menggunakan media tersebut untuk indikator pembelajaran lain, seperti menulis puisi, menulis deskripsi, menulis cerita berdasarkan gambar dengan bahasa sendiri, menceritakan gambar secara lisan dengan bahasa sendiri, penguatan karakter hidup sehat, dan proyek membuat *pop-up* bersama siswa, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Asdar. (2017). *Menulis 5 Karangan*. Yogyakarta: Pustaka AQ Publishing House.
- Bluemel, N., & Taylor, R. (2012). *Pop-up Book a Guide for Teacher and Librarian*. California Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Cahyani, D. D., & Sari, M. M. K. (2020). Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Menanamkan Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *JCMS*, 5(1), 73–86.
- Dewi, N. P. S. S., Sudiarmika, A. A. I. A. R., & Wiratma, I. G. L. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA pada Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya dengan Pendekatan Saintifik. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 13(2), 49–61.
- Fajriah, A. A., Sadiyah, H., & Setiabudi, D. I. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *SOSHUMDIK*, 1(2), 51–58. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.74>
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59–66. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Johan, G. M. (2020). Media Pop-Up Book untuk Melatihkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Visipena*, 11(1), 46–59. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1021>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mashud. (2019). *Dasar Penulisan Karya Ilmiah untuk Mahasiswa*. Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM.
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202.
- Muliati, S., D. S., & Pada, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up terhadap Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Maros. *PINISI Journal of Education*, 3(1), 121–130.
- Mursidi, A. (2022). *SPMI Perguruan Tinggi*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Nalurita, A., & Rusmana, N. (2017). Kesalahan Penggunaan Penulisan Huruf Kapital pada Paragraf Deskripsi di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1–9. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus Air dan Peristiwa Alam sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p115>
- Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). *Buku*

- Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nur, I. M., & Sari, D. P. (2023). *Soft Skills Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Matematika*. Klaten: Lakeisha.
- Nurhikmah, Y., Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (2020). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Karangan Narasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 305–315.
- Nursalim, M., Laksmiwati, H., Syafiq, M., Budiani, M. S., Savira, S. I., N, K. R., & Satwika, Y. W. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: UNESA University Press.
- Pratiwi, C. Y., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan Media Doodle Pop Up Explosion Box untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 3327–3336.
- Raesita, M., Robandi, B., & Rengganis, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pop-Up Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 114–124.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2018). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2351>
- Rohmawati, N., Mushafanah, Q., & Mudzanatun. (2022). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V dalam Menulis Teks Narasi Tema 7 Subtema 2 di SDN Mojoagung 01. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.31258/jta.v5i1.1-10>
- Rozika, M. A., & Hendratno. (2022). Pengaruh Model Think Talk Write (TTW) dalam Keterampilan Menulis Deskripsi Terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri Jombatan 3 Jombang. *Jpgsd*, 10(1), 193–203. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44956>
- Rusmayana, T. (2020). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Safitri, I. D. (2022). Analisis Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Suak Tapeh. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(3), 260. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i3.35957>
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 216–220.
- Sugiarti, L., & Handayani, D. E. (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) untuk Siswa Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 109–118. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1475>
- Widarisma, F. C., & Julianto. (2019). Studi Deskriptif Penggunaan Media Pop Up Card Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7), 3774–3783.
- Wulandari, L. S. (2021). *Mahir Menulis Teks Deskripsi & Teks Laporan*. Depok: PNJ Press.
- Wulandari, N., Hendratno, & Indarti, T. (2020). Development of Pop-Up Book Media Based on Balanced Literacy Approach to Improve Skills of Reading Class 1 Students Basic School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(5), 620. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i5.1726>