

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP* DONGENG DIGITAL (POPONA) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Sofiyanti Moh. Dehiyo¹, Rusmin Husain², Fidyawati Monoarfa³, Wiwy Triyanty Pulukadang⁴, Rustam Husain⁵
Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}
e-mail: sofiyantidehiyo123@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan membaca dongeng pada siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, salah satunya disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Padahal, dongeng sebagai cerita prosa rakyat yang bersifat fiktif dan mengandung pesan moral, memiliki potensi besar dalam membangkitkan imajinasi, menumbuhkan kreativitas, serta menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *pop-up* dongeng digital (POPONA) guna meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang menggunakan model 4D (*define, design, development, and disseminate*). Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli bahasa, ahli materi, praktisi, dan 28 siswa kelas V SD. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket, dengan instrumen berupa lembar observasi, wawancara, validasi ahli, serta lembar respon guru dan siswa. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media POPONA termasuk dalam kategori sangat layak, dengan hasil validasi ahli memperoleh rata-rata persentase 96,6% dan uji respon guru dan siswa sebesar 92%. Selain itu, kemampuan membaca dongeng siswa saat menggunakan media POPONA mencapai persentase 98,01%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *pop-up* dongeng digital (POPONA) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca dongeng pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Dongeng, Pop-Up*

ABSTRACT

The ability to read fairy tales in elementary school students is still relatively low, one of which is caused by the lack of supporting learning media. In fact, fairy tales as folk prose stories that are fictitious and contain moral messages have great potential in awakening imagination, fostering creativity, and instilling character values in students. This study aims to develop digital pop-up fairy tale learning media (POPONA) to improve elementary school students' fairy tale reading skills. This research is a research and development using the 4D model (*define, design, develop, and disseminate*). The research subjects consisted of media experts, linguists, material experts, practitioners, and 28 fifth grade students. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires, with instruments in the form of observation sheets, interviews, expert validation, and teacher and student response sheets. The data were analyzed qualitatively and quantitatively to measure the feasibility and effectiveness of the media. The results showed that POPONA media was included in the very feasible category, with the results of expert validation obtaining an average percentage of 96.6% and teacher and student response tests of 92%. In addition, students' ability to read fairy tales when using POPONA media reached a percentage of 98.01%. Thus, it can be concluded that digital pop-up fairy tale media (POPONA) is very feasible to use as a learning media in improving students' reading ability.

Keywords: *Development, Fairy Tale, Pop-Up*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mencerdaskan generasi muda di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, membiasakan penggunaan bahasa yang tepat, serta mempermudah mereka dalam memahami dan memperoleh informasi. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat kemampuan berbahasa yang menjadi aspek penting dan wajib untuk dikuasai siswa. Keempat kemampuan berbahasa tersebut yaitu, kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

Salah satu aspek kemampuan berbahasa adalah membaca. Menurut Harianto (2020), membaca merupakan proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan. Pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD, terdapat banyak materi pembelajaran, diantaranya cerita pendek, puisi anak-anak, dongeng, dan teks informasi sederhana. Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia adalah dongeng. Menurut Puspitoningsrum, dkk (2022: 1), dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dihasilkan dari pemikiran fiktif, kreatif, bersifat rekaan atau khayal, dan bisa juga diangkat dari kisah nyata yang didalamnya fantasi, tetapi mengandung hiburan, pesan moral, sindiran.

Dongeng dengan cerita-ceritanya yang menarik dan penuh makna dapat membangkitkan imajinasi, menumbuhkan kreativitas, dan menanamkan nilai-nilai moral pada siswa SD. Hanya saja, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa, tidak semua siswa mahir dalam membaca dongeng. Menurut wawancara dengan salah satu guru di SDN 2 Kabilia, kemampuan membaca dongeng di kelas V SDN 2 Kabilia masih rendah. Dari total 28 siswa di kelas V, hanya sekitar 64% yang memiliki kemampuan membaca dongeng yang baik, yaitu sejumlah 18 siswa yang dapat membacanya dengan tepat.

Terdapat 10 siswa yang masih kesulitan dalam membaca dongeng, dikarenakan ada kata-kata yang belum siswa kenal, sehingga mereka kesulitan memahami arti cerita, beberapa dongeng berasal dari budaya tertentu yang mungkin asing bagi siswa, sehingga mereka kesulitan memahami latar cerita dan kebiasaannya. Aspek lain yang berpengaruh yaitu pemilihan alat bantu dalam pembelajaran dongeng. Hasil observasi di kelas V SDN 2 Kabilia, Kabupaten Bone Bolango, menunjukkan bahwa media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran dongeng belum bersifat interaktif. Media yang umumnya digunakan terbatas pada buku-buku dongeng di perpustakaan, yang didominasi oleh teks dalam jumlah besar.

Kurangnya unsur interaktif dalam media tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk membaca dongeng. Guru kelas V di SDN 2 Kabilia lebih memilih menggunakan media pembelajaran yang sederhana ini, karena beban kerja yang tinggi, sehingga mereka memiliki keterbatasan waktu untuk menyiapkan media yang lebih menarik dan interaktif. Untuk mengatasi permasalahan mengenai kemampuan membaca dongeng, siswa maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan membaca siswa. Menurut Shoffa, dkk (2021: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Arifannisa, dkk (2023: 7) menjelaskan bahwa, media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dengan segala bentuk baik berupa materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu

sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat. Sebuah media yang bisa menjadi pilihan tepat dalam pembelajaran dongeng yakni buku *pop-up*. Menurut Savira, dkk (2023: 855-856), *Pop Up Book* memberikan visualisasi yang menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser. Dengan visual tiga dimensi yang menarik, buku ini mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca dongeng.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran *pop-up* dongeng digital (POPONA) layak untuk dikembangkan. Hal ini terbukti dari penggunaan buku *pop-up* dalam pembelajaran dongeng di sekolah dasar yang memberikan hasil positif. Penelitian dari Siti Samsidar, *pop-up book* digital memenuhi kategori sangat layak. Sunarti, Helvina, dan Yufrinalis (2023) menemukan bahwa penggunaan media *pop-up book* dapat meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng.

Peningkatan minat baca siswa dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi setelah penggunaan media *pop-up book*. Kemudian, penelitian oleh Yahzunka dan Astuti (2022) menemukan bahwa penggunaan media *pop-up book* berbasis literasi digital dapat meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa kelas II SD. Hanya saja, pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengembangan media *pop-up* dongeng digital (POPONA), sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menghasilkan media *pop-up* dongeng digital (POPONA) untuk kemampuan membaca dongeng siswa SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang terdiri atas 4 langkah, yaitu *Define* merupakan mengidentifikasi dan merumuskan kriteria pembelajaran dengan melakukan observasi awal terhadap kondisi di sekolah, *Design* merupakan proses merancang media pembelajaran berdasarkan hasil observasi yang didapat dari tahap pendefinisian. Tahap *design* media *pop-up* dongeng digital (POPONA) terdiri atas penyusunan ide cerita, penentuan tata letak visual, dan kombinasi elemen teks dan gambar. Tahap *Development* merupakan merupakan tahap penilaian produk dengan melakukan validasi ahli, revisi, dan uji coba di kelas.

Disseminate merupakan penyebarluasan produk yang dihasilkan dilakukan dengan memberikan kepada guru selaku praktisi atau pihak yang terkait. Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media selaku orang yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran yakni seorang Dosen dari Universitas Negeri Gorontalo, ahli bahasa selaku orang yang berkompetensi pada bidang kebahasaan yaitu, seorang Dosen dari Universitas Negeri Gorontalo, ahli materi selaku guru di SD Negeri 2 Kabilia yang memiliki kompetensi pada aspek materi dalam proses pembelajaran, dan siswa kelas V SD Negeri 2 Kabilia sebanyak 28 siswa sebagai siswa yang akan berperan dalam uji coba. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan penyebaran angket, dengan Instrumen penelitian berupa lembar observasi, wawancara, validasi penilaian ahli media, bahasa dan materi, lembar respon siswa dan guru.

Data yang didapat pada penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis data pada lembar penilaian. Para ahli diminta untuk mengisi tanda centang pada setiap pertanyaan

dengan ketentuan skor sebagai berikut: 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang). Pada angket respon guru dan siswa, responden diminta untuk memberikan tanda centang pada setiap pertanyaan dengan ketentuan skor sebagai berikut: 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Kurang Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju). Hasil data dianalisis menggunakan analisis data deskritif kualitatif berdasarkan wawancara dan observasi kemudian dikuantitatifkan berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari skor uji kelayakan guna mengetahui kelayakan media *pop-up* dongeng digital (POPONA) untuk kemampuan membaca dongeng siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

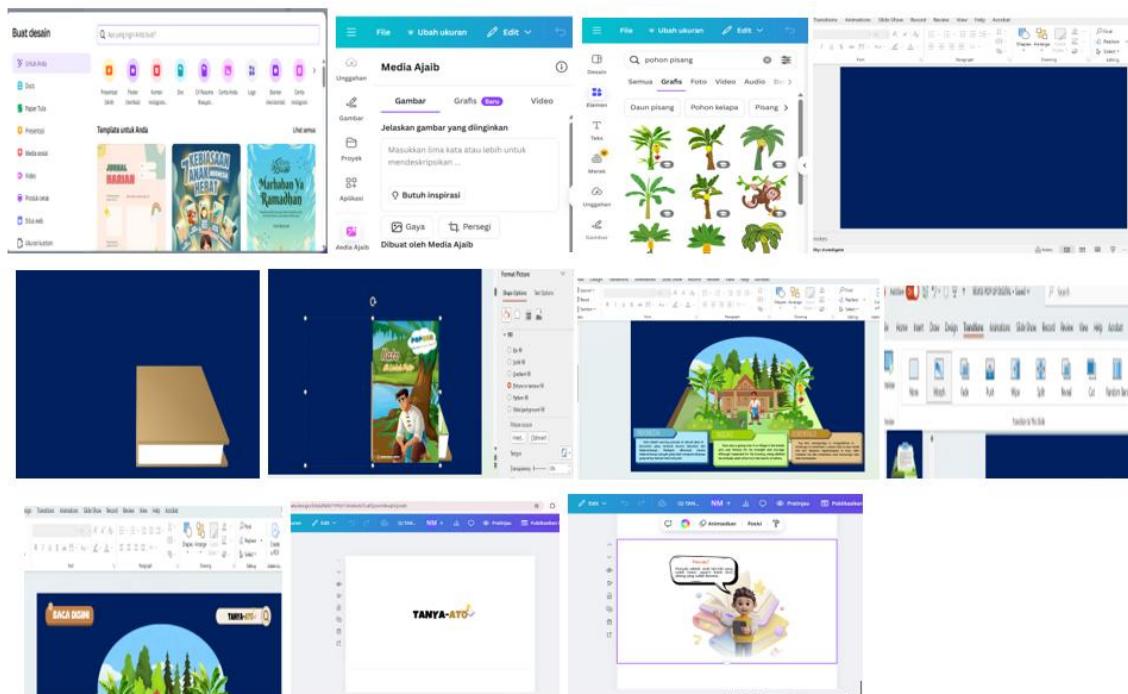
Pengembangan media *pop-up* dongeng digital (POPONA) menggunakan model 4D memiliki 4 tahapan pengembangan yakni *Define* (pendefinisan), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Adapun hasil dari tiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut. Tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi dan merumuskan kriteria pembelajaran dengan melakukan observasi awal terhadap kondisi di sekolah melalui wawancara dan pengamatan di lingkungan sekolah. Hasil analisis yang diperoleh berperan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pada tahap *define*, dilakukan kajian kebutuhan siswa di kelas V SD Negeri 2 Kabilia. Dari hasil kajian tersebut, media pembelajaran yang digunakan guru belum cukup memikat siswa. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dongeng, mereka masih bergantung pada buku cerita dari perpustakaan sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, belum terdapat integrasi media digital dalam pembelajaran dongeng di kelas V SD Negeri 2 Kabilia.

Minimnya penggunaan media interaktif disebabkan oleh tingginya beban kerja guru, yang mengurangi waktu mereka untuk merancang media pembelajaran yang lebih berdaya tarik dan variatif. Setelah didapatkan permasalahan serta kebutuhan media siswa, penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan kedua yakni *design* media. Pada tahap *Design*, produk dirancang melalui serangkaian proses, termasuk menentukan media yang akan digunakan, memilih format yang sesuai, serta menyusun konsep awal media. Pemilihan media merupakan langkah krusial dalam mengoptimalkan proses pengembangan media pembelajaran.

Penelitian, ini memilih media *pop-up* dongeng digital (POPONA) sebagai solusi yang tepat. Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *PowerPoint*. Pemilihan format dalam tahap *Design* dilakukan untuk menentukan struktur penyajian media, termasuk pemilihan cerita, tata letak visual, interaktivitas, serta kombinasi antara elemen teks dan gambar. Format yang dipilih selaras dengan karakteristik siswa dan dapat mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran dongeng.

Perancangan media dilakukan melalui serangkaian tahapan yang sistematis, diantaranya menyusun cerita dongeng “Ilato, Si Lidah Petir”, mendesain ilustrasi gambar menggunakan *Canva*, serta menggabungkan cerita dan hasil desain tersebut ke dalam *Power-point*. Adapun hasil *design* media disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap *Design* Media POPONA

Tahap ketiga yakni tahap *development*. Pada tahap ini, penilaian terhadap produk dilakukan oleh validator yang mencakup ahli, serta diuji untuk memastikan kualitasnya. Penelitian ini tidak mencakup pengujian efektivitas dengan tes tertulis yang dirancang untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media tersebut. Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran serta uji kelayakannya dalam proses belajar mengajar. Media POPONA dapat dinyatakan layak, apabila mencapai 80%-100% pada tahapan penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan uji lapangan menggunakan instrumen berupa angket dan observasi.

Dalam penelitian ini, uji kelayakan produk dilakukan untuk menilai tingkat kesesuaian media POPONA yang dikembangkan dengan standar yang diharapkan. Data ini diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang optimal. Data dari angket validasi dianalisis menggunakan skala likert guna menilai kualitas serta kesesuaian media.

Validasi ahli media mengacu pada proses penilaian dan koreksi yang dilakukan oleh seorang ahli di bidang media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam validasi oleh ahli media terdiri dari 10 pernyataan yang berhubungan dengan berbagai aspek dari media yang telah dihasilkan. Uji validasi ahli materi berupa menilai kualitas dan kesesuaian materi dalam produk yang dihasilkan. Pada uji validasi ahli bahasa, berupa penilaian dan koreksi yang berkaitan dengan aspek kebahasaan dalam media yang dikembangkan. Adapun hasil rekapitulasi para ahli disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Keseluruhan Validasi Ahli

No.	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Media	100%
2.	Materi	100%
3.	Bahasa	90%
	Jumlah	290
	Rerata Presentase	96,6%

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa keseluruhan validasi media POPONA memperoleh nilai sebesar 96,6% yang berarti dikategorikan “Sangat Layak” dengan revisi pada beberapa aspek. Dengan dilakukan perbaikan sesuai saran dari validator ahli, maka produk dapat diuji cobakan pada uji lapangan. Pada tahap ini, produk diuji cobakan pada 28 orang siswa. Uji lapangan ini terdiri atas 2 tahap, yaitu penilaian kemampuan membaca dongeng siswa melalui pengamatan langsung, dan uji respon dari responden berupa seorang guru selaku observer dan 28 orang siswa. Dalam penelitian ini, kemampuan membaca dongeng siswa diukur berdasarkan tiga aspek utama.

Aspek pertama adalah intonasi, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menyesuaikan tekanan, nada, dan jeda saat membaca agar cerita terdengar lebih hidup dan mudah dipahami. Aspek kedua adalah pelafalan, yaitu sejauh mana siswa dapat mengucapkan kata-kata dengan jelas dan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang tepat. Aspek ketiga adalah membaca nyaring, yang menilai kefasihan serta kepercayaan diri siswa dalam membaca dengan suara lantang, sekaligus mengombinasikan intonasi dan pelafalan secara harmonis. Secara keseluruhan, hasil penilaian kemampuan membaca dongeng siswa setelah menggunakan media POPONA mencapai 98,01%, yang menunjukkan bahwa media POPONA yang dikembangkan telah membantu meningkatkan kemampuan membaca dongeng dengan secara optimal.

Uji respon dilakukan pada seorang guru selaku observer dan 28 orang siswa menggunakan instrumen angket sebagai pedoman untuk menilai kualitas media dengan 10 aspek pernyataan yang diajukan di antaranya, kejelasan petunjuk media, warna yang digunakan pada media, visual yang ditampilkan, letak gambar, keterbacaan tulisan, bahasa yang digunakan, pemahaman materi, dan motivasi. Berikut hasil rekapitulasi hasil uji respon disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Respon

No.	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Guru	100%
2.	Siswa	84%
	Jumlah	184
	Rerata Presentase	92%

Merujuk rekapitulasi hasil uji respon pada tabel di atas, persentase rata-rata yang didapatkan sebesar 92%. Hal ini mengindikasikan bahwa media POPONA yang dikembangkan dianggap “Sangat Layak” untuk diterapkan di sekolah dasar. Tahap akhir yaitu *Disseminate* yakni dilakukan penyebarluasan produk yang dihasilkan berupa *pop-up* dongeng digital (POPONA) berbasis *power-point* dalam bentuk file digital kepada praktisi serta pihak terkait untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa media pembelajaran berupa *pop-up* dongeng digital (POPONA) dapat memberikan dampak pada peningkatan kemampuan membaca siswa. Hasil ini tentunya akan membantu proses pembelajaran dan membantu guru dalam memaparkan materi dongeng kepada siswa. Kemampuan membaca adalah kesanggupan seseorang dalam mengucapkan, mengeja, melafalkan, dan memahami secara kritis dan evaluatif dalam keseluruhan isi bacaan (Rejeki, 2020). Proses membaca tidak hanya melibatkan kemampuan teknis dalam mengartikan kata-kata, tetapi juga melibatkan pemahaman yang mendalam terhadap konten yang dibaca (Siregar, 2018; Sudaryati, dkk, 2023).

Pada dasarnya membaca dilakukan sebagai upaya memperoleh informasi yang mencakup isi dan memahami makna bacaan. Makna bacaan sangat ditentukan oleh pengalaman pembaca terhadap keadaan yang dijelaskan dalam bacaan (Sukma & Puspita, 2023). Adanya peningkatan kemampuan membaca dongeng siswa melalui media POPONA disebabkan karena media POPONA yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik membuat siswa lebih memahami pembelajaran. Penggunaan media *pop-up* dalam pembelajaran mengembangkan imajinasi dan daya nalar siswa. Media *pop-up* memancing siswa untuk lebih aktif bertanya (Mohamad Johan, 2020). Perpaduan antara gambar yang berwarna dan menampilkan bentuk tiga dimensi dengan cerita yang menarik akan menambah ketertarikan siswa untuk membaca dan membantu siswa dalam memahami isi dari bacaan yang terdapat dalam cerita (Hikmah & Damayanti, 2021).

Media *pop up book* dapat menghubungkan konsep-konsep yang terdapat pada gambar-gambar pada buku sehingga mampu membangkitkan imajinasi anak (Hidayah, dkk, 2020). Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa media *pop-up* layak untuk dikembangkan karena mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Media *pop-up* dapat meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng. Peningkatan minat baca siswa dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi setelah penggunaan media *pop-up* (Sunarti, Helvina, dan Yufrinalis, 2023; Sari dan Wahyuni 2023).

Media *pop-up* berbasis literasi digital dapat meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa kelas II SD (Yahzunka dan Astuti, 2022). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran POPONA memiliki validitas yang cukup tinggi, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran dongeng.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa media POPONA termasuk dalam kategori sangat layak, dengan hasil validasi ahli memperoleh rata-rata persentase 96,6% dan uji respon guru dan siswa sebesar 92%. Selain itu, kemampuan membaca dongeng siswa saat menggunakan media POPONA mencapai persentase 98,01%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran POPONA media POPONA dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa. Media POPONA memiliki nilai validitas yang tinggi, sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dongeng. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan membaca dongeng siswa setelah dibelajarkan dengan media POPONA.

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini, pada penelitian selanjutnya media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan animasi, suara narasi, atau elemen interaktif lain untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia.
- Harianto, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayah, Nurul., Wahyuni, Rizka., Hasnanto, T.A. (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://ejurnal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Hikmah, N., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring Cerita Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9 (6), 2572–2581. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>
- Mohamad Johan, G. (2020). Media Pop-Up Book Untuk Melatihkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Visipena Journal*, 11(1), 46–59. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1021>
- Puspitonugrum, E., Sardjono., Rahmayantis, M.D. (2022). *Pembelajaran Menulis Dongeng*. Universitas Nusantara PGRI Kediri. <http://repository.unpkediri.ac.id/4717/2/BUKU PEMBELAJARAN MENULIS DONGENG.pdf>
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 3(3), 2234. <https://jurnal.uns.ac.id/SHEs/article/view/57114%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/SHEs/article/viewFile/57114/33734>
- Sari, R. P., & Wahyuni, S. (2023). *Penerapan media pop up book terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 3 Karangbener*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 85–94.
- Savira, A.C., Handayani, Widya., Masnunah. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Dongeng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 09(05), 854–864. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1989>
- Shoffa, S., Holisin, Iis., Palandi, F.J., Cacik, Sri. Indriyani, Dian., Supriyanto, E,E., Basith, Abdul., Giap, Y.C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Issue February). Bojonegoro: CV. AGRAPANA MEDIA.
- Siregar, R. (2018). Penerapan kemampuan membaca pemahaman melalui pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Sasindo*, 6(1), 1–10.
- Sudaryati, Sri., Pattiasina, J.P., Deswalantri., Widayati, Ulfa., Rukmana, Y.A., Normasunah., Meisuri., Keban, K.K.S. (2023). *Keterampilan membaca*. Padang: Getpress Indonesia
- Sunarti, M. H., Helvina, M., & Yufrinalis, M. (2023). Penggunaan media pop up book untuk meningkatkan minat baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas III SDK 077 Kewapante. *Journal on Education*, 5(3), 6609–6617. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1440Jonedu>
- Sukma & Puspita. (2023). *Keterampilan Membaca Dan Menulis*. Bantul: K-Media.
- Yahzunka, A. N., & Astuti, S. (2022). *Pengaruh penggunaan media pop up book berbasis literasi digital terhadap kemampuan membaca dongeng siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(5), 8695–8703. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3909>