



PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* BERBASIS PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Febriani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: febriyani393@gmail.com

Artikel info

Artikel history:

Received; Nopember

Revised; Desember

Accepted; Januari

Abstract. *This research aims to describe the stages, feasibility, and student responses to game-based pop up book media in thematic learning in elementary schools. This study uses the research and development (R&D) method by Borg and Gall in Sukmadinata (2010: 169-170) which occurs from several stages as follows: (1) Conducting preliminary studies (2) Product planning (3) Product draft development (4) Individual trials (5) Revising the results of field trials (6) Limited trials, (7) Improvement of products resulting from limited trials (8) Extensive implementation tests (9) Completion of the final product. Data collection techniques were carried out using interview techniques, questionnaires and documentation. The research was conducted with 4 stages of validation, namely material expert validation, media expert validation, linguistic expert validation and student response questionnaires. The results showed that the validity level of material experts reached a percentage of 88% which was included in the "Very Eligible" category, the media expert's validity level reached a percentage of 90.83% which was included in the "Very Eligible" category, and the validity level of linguists reached a percentage of 87.49% who entered in the "Very Eligible" category, and the student response questionnaire reached a percentage of 97.20% which was included in the "Very Good" category. So it can be concluded that the game-based pop up book media in thematic learning in elementary schools is feasible to be used in thematic learning.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan, kelayakan, dan respon siswa terhadap media pop up book berbasis permainan pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Borg dan Gall dalam Sukmadinata (2010: 169-170) yang terjadi dari beberapa tahapan sebagai berikut: (1) Melakukan studi pendahuluan (2) Perencanaan produk (3) Pengembangan draf produk (4) Uji coba perorangan (5) Merevisi hasil uji coba lapangan (6) Uji coba terbatas, (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba terbatas (8) Uji pelaksanaan secara luas (9) Penyempurnaan produk akhir. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dengan 4 tahap Validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas ahli materi mencapai presentase 88% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak", tingkat validitas ahli media dari mencapai presentase 90.83% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak", dan tingkat validitas ahli

bahasa mencapai presentase 87.49% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, serta angket respon siswa mencapai presentase 97.20% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pop up book berbasis permainan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.

Keywords:

*Development,
Pop Up Book,
Thematic Learning*

Coresponden author:

Jalan: Jl. Raya Palka Km 3 Sindangsari,
Email: febriyani393@gmail.com



artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC 4.0

PENDAHULUAN

Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar (SD) di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 dimana setiap mata pelajaran memiliki situasi sebagai penghubung dalam topik. Setiap topik dapat bergabung dengan mata pelajaran yang berbeda dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik sangat penting dalam sistem pembelajaran sebab akan membentuk pengalaman mutlak siswa dalam sikap kepribadiannya di sekolah dasar. Pada pembelajaran tematik, siswa ditujukan untuk menumbuhkan informasi melalui pemahaman konsep.

Menurut Purwanto (2008:11) pemahaman konsep ialah tingkat keterampilan siswa yang harus mempunyai pilihan dalam memahami ide-ide yang diketahui, keadaan dan kenyataan, serta bisa menggambarkan dengan kalimat secara individu berdasarkan wawasan mereka, tanpa mengubah signifikansi. Pemahaman konsep memainkan peranan penting dalam pembelajaran tematik. Seorang pendidik bisa dianggap berhasil dalam proses pembelajaran tematik dengan asumsi pendidik bisa menyatukan pembelajaran yang awalnya sulit menjadi sederhana, yang awalnya buruk menjadi

menarik, yang awalnya tidak signifikan menjadi signifikan sehingga siswa dapat fokus pada prioritas kebutuhan pembelajaran tematik. Hal ini sebagai permasalahan utama yang wajib diselesaikan agar pembelajaran tematik bisa berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada guru kelas IV di SDN Tegal peneliti menemukan bahwa tingkat pemahaman konsep cenderung masih rendah pada pembelajaran tematik. Hal ini dapat terjadi karena siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan guru saja sehingga tidak paham dengan materinya secara mendalam. Kemudian siswa di kelas cenderung kurang aktif pada pembelajaran tematik baik bertanya maupun menjawab, pembelajaran tematik juga membuat siswa terkesan jenuh dan monoton karena guru masih fokus dalam metode ceramah tanpa memanfaatkan media ataupun komunikasi dalam materi pembelajarannya. Sehingga memerlukan adanya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan belajar siswanya. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *pop up book*.

Melihat adanya karakteristik siswa dalam penggunaan media *pop up book* berbasis permainan yang dimana permainan tersebut terdiri dari permainan teka-teki silang dan permainan maze,

dalam hal ini dapat membuat siswa aktif belajar sembari bermain, berpikir kritis dan memecahkan suatu masalah. Dzuanda (2011:1) mengemukakan bahwa *Pop Up Book* adalah kumpulan buku yang bisa bergerak di setiap bagian atau mempunyai 3 komponen berlapis dan memberikan persepsi ide cerita yang menarik, dimulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika setiap halaman dibuka.

Media *Pop Up Book* perlu diciptakan sebagai media pembelajaran, sebab dapat membantu menyederhanakan pendidik dalam pembelajaran tematik. Sehingga media ini sangat tepat dalam pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran tematik. *Pop Up Book* memiliki manfaat antara lain memiliki pilihan untuk membayangkan ide cerita menjadi sangat menarik yang bisa membuat tampilan gambar memiliki aspek, bisa bergerak ketika dibuka, serta memudahkan siswa untuk memahami topik sehingga siswa terpacu untuk tertarik. pembelajaran tematik.

Penelitian Saragih (2016:16) yang berjudul Perancangan *Pop Up Book* Berbasis Dika dan Dita Adventure Serial Games untuk Anak Usia Dini memberikan hasil bahwa penggunaan media *Pop Up Book* dalam uji coba perluasan sudah berhasil diaplikasikan dalam pembelajaran. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Muslih, (2020:47) yang berjudul Pengembangan Game Interaktif Berbasis *Pop Up Book* dalam Materi Pembelajaran IPA Jaring-Jaring Makanan dalam Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar dapat dilakukan dan berhasil digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan tinjauan penelitian terhadap Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Permainan. Adapun kebaruan dari *Pop Up Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Pop Up Book* berbasis permainan yakni teka-teki silang dan *maze*. Teka-teki silang adalah sejenis permainan

kata di mana siswa bisa menyelesaikan Teka-teki silang yang pemainnya harus dengan hati-hati mengisi setiap kotak kosong dengan susunan kata/gambar (Childers dalam Orawiwnakul, 2013:416), sedangkan permainan *maze* adalah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang terbentang dan berkelok-kelok (Ihsan, 2014:5). Media *Pop Up Book* ini yang diinginkan dapat memacu jiwa belajar dan membangkitkan semangat belajar siswa.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan ialah penelitian pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada metode yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang terdiri dari sembilan langkah yaitu: (1) Melakukan studi pendahuluan, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draft produk, (4) Uji coba perorangan, (5) Merevisi hasil uji coba, (6) Uji coba terbatas, (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba terbatas, (8) Uji pelaksanaan secara luas, (9) Penyempurnaan produk akhir.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegal, Kecamatan Anyar, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pada *Pop Up Book*. Sedangkan data kuantitatif Didapatkan dari mengukur rata-rata skor penilaian untuk masing-masing kriteria yang di nilai oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian akan mempertimbangkan dengan skor terbaik dengan menentukan kelayakan atas ketercapaian media pembelajaran selanjutnya.

Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan pendidik untuk mendapatkan lebih banyak data luar dan dalam terkait dengan masalah yang ada dalam perbaikan media

pembelajaran di sekolah dasar. Lalu, angket pada penelitian ini terdiri dari lembar penilaian untuk menguji kelayakan media, lembar penelitian ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon siswa pada pembelajaran tematik. Maka, angket yang dibuat ada 4 yakni instrumen uji kelayakan untuk ahli media, instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, instrumen uji kelayakan untuk ahli bahasa, dan instrumen untuk uji pengguna atau instrumen respon siswa. Kemudian, dokumentasi pada penelitian ini seperti pengambilan gambar mengenai uji coba penggunaan media *Pop Up Book*.

Data yang sudah terkumpul kemudian dilakukan pemeriksaan dan keabsahan data. Tahap pertama yang dilakukan adalah uji validitas desain produk. Tahap ini dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya sebuah media yang dikembangkan. Pada lembar penilaian instrumen menggunakan skala *likert* yakni digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang/sekelompok orang pada fenomena sosial (Sugiyono, 2015:134). Adapun aturan pemberian skor adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Penilaian media berdasarkan pada hasil uji ahli media, materi, dan bahasa yang digunakan sebagai teknik pengolahan data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh kemudian akan diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Uji Kelayakan

Presentase pencapaian	Interprestasi
81% - 100%	Sangat Layak

61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Selain uji validasi desain produk, dilakukan juga penilaian lembar angket respon siswa. Pada angket respon siswa ini digunakan skala *Guttman* dengan skor tertinggi satu dan terendah nol sesuai dengan aturan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Uji Kelayakan

Alternatif Jawaban	Skor
Setuju	1
Tidak Setuju	0

Skor yang diperoleh dari penilaian angket respon siswa akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Respon Siswa

Presentase pencapaian	Interprestasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

PEMBAHASAN

Metode pada pengembangan media pembelajaran *pop up book* ini menggunakan metode pengembangan Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2010: 169-170). Adapun 9 tahapan yang telah dimodifikasi ini antara lain: melakukan studi pendahuluan, perencanaan produk, pengembangan draf produk, uji coba perorangan, merevisi hasil uji coba, uji coba terbatas, penyempurnaan produk hasil uji coba terbatas, uji pelaksanaan secara luas, dan penyempurnaan produk akhir.

Pengembangan media *pop up book* berbasis permainan pada pembelajaran tematik ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat merangsang siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan belajar siswa. *Pop up book* merupakan sebuah buku yang memiliki tampilan berupa gambar-gambar yang dapat ditegakkan serta membentuk objek-objek yang indah dan dapat bergerak atau memberi kesan efek yang menakjubkan (Muktiono, 2003:65). Sesuai dengan penelitian relevan yang dilakukan Nabila dkk (2021) menyatakan pengembangan media *pop up book* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V sangat valid dan praktis. Hal tersebut karena hasil analisis kevalidan produk media *pop up book* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sudah termasuk kategori valid dan layak di uji cobakan, hal ini menandakan bahwa media *pop up book* dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk guru dan siswa SD kelas V semester I serta pada respon siswa terhadap media *pop up book* dapat dikategorikan sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Media *Pop Up Book* yang sudah selesai tentunya belum sepenuhnya menjadi produk akhir yang layak untuk di uji cobakan, sebab perlu melalui tahap validasi dari 6 ahli yakni 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa. Pada tahap penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terdapat revisi atau perbaikan, hal ini tentunya sesuai dengan dilakukannya validasi desain untuk pakar ahli yang akan memberikan saran untuk dijadikan dasar perbaikan desain produk (Emzir, 2013:273).

Penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi yang menyertakan guru dan dosen dengan tingkatan validitas yang didapatkan hasil dari kombinasi penilaian

kedua ahli materi yakni mencapai kategori “Sangat Layak”. Namun, ada beberapa aspek penilaian yang kurang dari kriteria yakni pada aspek relevansi materi. Hal tersebut dapat diperbaiki sesuai dengan kritik / saran dari ahli. Adapun kritikan atau saran dari ahli materi mengenai penempatan KI, KD, dan Indikator yang tidak tepat karena disesuaikan kembali dengan fungsi dari media yakni pada fungsi penyesuaian persepsi siswa. Maka dari itu, melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyesuaikan persepsi siswa sehingga siswa tersebut memiliki pengetahuan yang sama terhadap informasi yang diberikan (Sanjaya, 2012:73).

Penilaian yang dilakukan oleh 2 ahli media yakni 2 dosen ahli dengan tingkat validitas yang didapatkan hasil dari penggabungan penilaian kedua ahli media yakni mencapai kategori “Sangat Layak”. Namun, ada beberapa aspek penilaian yang kurang dari kriteria yakni pada aspek efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media. Adapun kritikan atau saran dari ahli media yakni menggantikan peran pemain yang ada di dalam permainan maze dengan tokoh karakter kartun indonesia. Perlu perbaikan pada tokoh kartun indonesia karena kartun yang sesuai dengan tingkat sekolah dasar dapat memahami inti pesan yang harus disampaikan dan menyalurkannya ke dalam bentuk gambar-gambar sederhana dan karakteristik yang mudah di ingat dengan baik (Munadi, 2008:88).

Penilaian yang dilakukan oleh 2 ahli bahasa yaitu 2 dosen ahli dengan tingkatan validitas yang didapatkan hasil dari kombinasi penilaian kedua ahli bahasa yaitu mencapai kategori “Sangat Layak”. Namun, ada beberapa aspek penilaian yang kurang dari kriteria yakni pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar. Hal tersebut dapat diperbaiki sesuai dengan kritik/saran dari ahli. Adapun kritikan atau saran tersebut mengenai perbaikan segi penulisan yang tidak sesuai dengan

kaidah bahasa. Perlunya perbaikan dari segi penulisan karena disesuaikan dengan fungsi dari media ialah dapat menafsirkan penyajian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar dengan baik (Arsyad, 2011:25).

Hasil uji kelayakan media secara keseluruhan mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup besar dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini di dukung pendapat Purwanto (2013:103) bahwa hasil presentase rata-rata yang ditemukan melalui uji validitas ahli masuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga media *Pop Up Book* ini layak untuk di uji cobakan.

Selanjutnya setelah dilakukan uji validitas ahli dan dilakukan perbaikan sesuai masukan yang diberikan, maka media diujikan kepada siswa. Uji coba ini dilakukan di kelas IV semester I tahun ajaran 2021. Tahap uji coba dilakukan 3 kali. Pertama, uji coba melibatkan 3 responden siswa dengan hasil respon siswa mencapai kategori “Sangat Baik”. Uji coba kedua, melibatkan 6 responden siswa dengan hasil respon siswa mencapai kategori “Sangat Baik”. Uji coba yang ketiga, melibatkan 25 responden siswa dengan hasil respon siswa mencapai kategori “Sangat Baik”. Namun, terdapat 3 responden yang tidak memenuhi kriteria secara klasikal, hal tersebut dapat terlihat dari besarnya presentase banyaknya siswa yang unggul, sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai kriteria yang ditentukan dari hasil respon siswa dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil yang didapatkan maka media *Pop Up Book* masuk pada kriteria interpretasi respon siswa “Sangat Baik” (Riduwan, 2013:89). Maka dari itu, tentunya siswa sangat tertarik dan senang terhadap media tersebut. Hal ini dapat terlihat dari antusias siswa saat membuka, membaca, dan memainkan sebuah permainan dalam materi yang ada pada media *Pop Up Book*. Sesuai dengan kelebihan *Pop Up Book*

yakni *Pop Up Book* berbeda dengan buku pada umumnya karena bisa memberi visualisasi cerita yang menarik mulai dari penyajian gambarnya hingga gambar yang bisa bergerak saat halamannya dibuka atau bagiannya digeser sehingga membuat buku semakin bermakna (Dzuanda dalam Slyvia & Hariani, 2015:1198).

Untuk mendapatkan media yang termasuk dalam kategori sangat layak atau valid hendaknya melalui proses pembuatan media yang sangat panjang dan memerlukan rentang waktu yang relatif lama. Selain membutuhkan waktu yang cukup lama, proses pembuatan media *Pop Up Book* tentu cukup sulit karena memerlukan kreatifitas yang tinggi agar teknik pada *Pop Up Book* yang diinginkan dapat terbentuk dengan sempurna dan juga membutuhkan biaya yang lumayan besar dalam proses pembuatannya. Hal tersebut karena bahan dasar media *Pop Up Book* terbuat dari kertas yang di cetak gambar. Meskipun proses pembuatannya cukup sulit, tentu hal ini memerlukan waktu yang lama dan biaya yang lumayan besar sehingga menjadikan kendala dan keterbatasan bagi peneliti untuk mengembangkan serta membuat media lebih banyak lagi.

Dengan adanya hasil pengembangan *Pop Up Book* berbasis permainan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar, diharapkan bisa mengakomodasi guru dalam kegiatan pembelajarannya serta bisa membantu siswanya dalam memahami pembelajaran tematik khususnya di kelas IV semester I.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa Tingkat validitas media dari segi materi mencapai presentase 88% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, tingkat validitas media dari segi media mencapai presentase 90.83% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan tingkat

validitas media dari segi bahasa mencapai 87.49% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi dari para ahli, maka media *pop up book* yang dikembangkan dapat digunakan di sekolah dasar khususnya kelas IV. Adapun respon siswa terhadap media *Pop Up Book* yang dikembangkan pada tahap uji coba perorangan yang menyertakan 3 responden siswa mendapatkan presentase sebesar 96.66% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, uji coba terbatas yang menyertakan 6 responden siswa mendapatkan presentase sebesar 96.66% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, dan uji coba pelaksanaan secara luas yang menyertakan 25 responden siswa mendapatkan presentase sebesar 97.20% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *pop up book* berbasis permainan di sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran tematik di SDN Tegal, Kecamatan Anyar, Kabupaten Serang, Provinsi Banten.

Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan, maka saran yang diajukan peneliti bagi kepala sekolah ialah menginspirasi pendidik yang kesulitan mengajar dalam memanfaatkan medianya, dengan adanya pemanfaatan media yang spesifik bisa mempermudah guru menyampaikan materinya. Sedangkan saran untuk guru adalah sebaiknya guru mendampingi siswa untuk memberikan penguatan atau konfirmasi terhadap materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dzuanda, B. (2011). *Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri “Gatokkaca.”* Skripsi. Institut Teknologi Sepuluh November.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ihsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Muktiono, J. (2003). *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Muslih. (2020). *Pengembangan Game Interaktif Berbasis Pop-Up Book Pada Pembelajaran Ipa Materi Jaring-Jaring Makanan Dalam Suatu Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. IAIN Salatiga.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu. Research & Learning In Elementary Education*, 5(5), 3928–3939.
- Orawiwatnakul, W. (2013). Crossword Puzzles As A Learning Tool For Vocabulary Development.” Vol.11, No.2. *Journal ERIC Education Science*, 11(2), 413–428.
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saragih, S. D. (2016). *Desain Pop Up Book Berbasis Permainan Serial Petualangan Dika dan Dita Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sylvia, I. N., & Hariani, N. (2015). “Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (2): 1196-1205.