

Pengembangan *Pop Up Book* Digital Cerita Rakyat Papua untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Peserta Didik Kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong

Anisa Rizky Azizah¹, Oki Sandra Agnesa², Erwinestri Hanidar Nur Afifi³

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Sorong, Indonesia

^{2,3}Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Sorong, Indonesia

E-mail: rizkyannisa73@gmail.com¹, okisandraagnesa@iainsorong.ac.id²,
afifi.erwinestrihanidarnur@iainsorong.ac.id³

Article History:

Received: 26 Juni 2026

Revised: 18 Juli 2026

Accepted: 01 Agustus 2026

Keywords: Media

Pembelajaran, Pop Up Book Digital Cerita Rakyat Papua, Kemampuan Berbahasa, Peserta Didik, Kemampuan Membaca Dan Menulis.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis digital berupa *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua sebagai media pendukung pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia yang ditujukan untuk peserta didik kelas satu sekolah dasar. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang terbatas pada tahap *develop*. Media ini dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik khususnya kemampuan membaca dan menulis. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket validasi ahli serta angket respons guru dan peserta didik. Hasil validasi ahli materi dan bahasa menunjukkan skor sebesar 0.83 (*sangat valid*) serta validasi ahli media dan desain sebesar 0.78 (*valid*). Respons guru terhadap kepraktisan media menunjukkan skor sebesar 73.3% (*praktis*) dan respons peserta didik sebesar 84.1% (*sangat praktis*). Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest kepada peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* (*Normalized Gain*) yang menunjukkan hasil 0.76 (*tinggi*), sehingga media dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Candra Dewi et al., 2023). Kemudahan akses pada perangkat digital, seperti *smartphone*, tablet, dan komputer membuka peluang baru untuk menciptakan metode pembelajaran yang inovatif, terutama bagi peserta didik di jenjang kelas pertama. Peserta didik kelas satu merupakan bagian dari generasi alpha, dimana anak-anak yang berada di generasi ini cenderung menghabiskan waktunya untuk menggunakan gawai atau perangkat elektronik. Pada tahun 2022 hampir separuh anak usia dini telah menggunakan ponsel

dan 24,96% sudah dapat mengakses internet (Silviliyana et al., 2022). Fenomena tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting (Subtianah, 2023) Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus diimplementasikan dengan bijak dan efektif.

Penelitian oleh Madigan dalam jurnal *Jama Pediatrics* pada tahun 2020 menunjukkan korelasi antara penggunaan media digital yang berlebihan pada anak dengan perkembangan bahasa dan kognitif yang cenderung lebih lambat (Madigan et al., 2020). Hasil rata-rata PISA tahun 2022 turun dibandingkan dengan tahun 2018 dalam skor matematika, membaca, dan sains yaitu skor 379 untuk matematika, skor 371 untuk membaca dan skor 398 untuk sains (Adi Ahdiat, 2024). Berdasarkan data PISA 2022 sekitar 25% peserta didik di Indonesia mencapai level dua (kemahiran membaca minimum) dalam membaca, hampir tidak ada peserta didik yang memperoleh skor membaca pada level lima (kemahiran membaca tinggi) (PISA, 2023). Hal ini menunjukkan adanya tantangan serius pada pendidikan Indonesia, khususnya pada pengembangan kemampuan berbahasa anak. Hasil PISA menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang saat ini diterapkan digunakan sebagai indikator bahwa metode tersebut belum optimal dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan kognitif peserta didik (Adi Ahdiat, 2024).

Kemampuan bahasa dan kognitif peserta didik menjadi perhatian serius mengingat membaca dan menulis menduduki posisi yang amat penting dalam kehidupan manusia (Mulyati, 2017). Hal ini dilihat dari semua kegiatan memerlukan membaca. Dengan membaca, peserta didik juga dapat mempelajari ilmu-ilmu lainnya. Seiring berkembangnya teknologi, budaya membaca harus mulai dipupuk sejak dini. Leonhardt dalam Nurbiana Dhieni mengemukakan bahwa membaca sangat penting bagi anak, karena anak-anak yang gemar membaca mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi (Dhieni, 2015). Mereka akan mampu membaca dengan baik, memiliki wawasan yang lebih luas sehingga membuat belajar lebih mudah. Membaca juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam diri anak (Setyaningsih & Indrawati, 2022).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas satu SDIT Al-Izzah Kota Sorong, beberapa peserta didik kelas satu sudah memiliki kemampuan membaca dan menulis dengan baik. Namun, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam membaca dan menulis. Hasil tes membaca dan menulis dari 15 peserta didik kelas satu menunjukkan bahwa 49% peserta didik kelas satu masih membutuhkan bimbingan dalam menulis, dan 53% peserta didik masih kesulitan dalam membaca. Berdasarkan hasil observasi, hal tersebut bisa disebabkan oleh perbedaan kemampuan setiap peserta didik, di mana ada yang cepat dalam menerima materi, sementara lainnya membutuhkan waktu lebih lama. Kesulitan membaca dan menulis peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu faktor keluarga. Lingkungan keluarga juga memiliki peran penting dalam mempengaruhi tingkat kemampuan membaca dan menulis peserta didik (Sampe et al., 2023).

Peserta didik yang selalu dibimbing dan didampingi oleh orang tuanya ketika belajar tidak akan menemukan kesulitan yang berarti dalam belajar membaca dan juga sebaliknya (Septiningtyas & Kholis, 2023). Namun, perlu diingat bahwa faktor eksternal seperti bimbingan orang tua bukan satu-satunya penentu kemampuan membaca anak. Faktor internal seperti perkembangan kognitif anak memainkan peran yang sangat penting dalam kemampuan membaca dan menulis peserta didik (Mulyani et al., 2024).

Perkembangan kognitif peserta didik juga dapat mempengaruhi tingkat kemampuan mereka dalam membaca dan menulis. Menurut Piaget tahapan perkembangan anak mulai dari sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, serta operasional formal sangat mempengaruhi bagaimana anak memproses informasi serta belajar membaca dan menulis (Jaarvis, 2021). Peserta didik dengan usia enam sampai tujuh tahun mengalami perkembangan bahasa yang sangat pesat,

sehingga dibutuhkan media dan bahan ajar yang menarik untuk menarik minat peserta didik dalam belajar membaca dan menulis.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik, terdapat beragam media yang dapat digunakan. Salah satunya yaitu buku dongeng atau cerita rakyat yang dapat menjadi sarana efektif dalam menarik minat dan memperkaya keterampilan bahasa mereka. Cerita rakyat Papua adalah bagian dari kekayaan budaya lokal. Cerita rakyat memiliki potensi yang besar untuk dijadikan bahan ajar yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Hal ini disebabkan di dalam dongeng atau cerita rakyat tidak hanya mengandung nilai-nilai moral, tetapi juga dapat merangsang imajinasi serta meningkatkan minat peserta didik dalam belajar membaca dan menulis (A. Rahman et al., 2023). Namun, penggunaan buku cerita rakyat belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah dasar (Setyawan et al., 2019). Hasil dari wawancara guru di kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong, cerita rakyat Papua belum pernah digunakan untuk pembelajaran bahasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Arnita, guru kelas 1 di SDIT Al-Izzah Kota Sorong, untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik, guru biasanya menggunakan buku pintar membaca dan menulis yang dilengkapi dengan gambar, warna yang menarik serta huruf-huruf yang dicetak besar. Selain buku tersebut, guru juga menggunakan video animasi, serta *Flash card* atau kartu huruf bergambar. Media-media tersebut dianggap mampu menarik minat peserta didik untuk belajar membaca dan menulis. Meskipun guru sudah menggunakan media pembelajaran yang beragam, jenis media yang digunakan masih tergolong umum sehingga peserta didik sering merasa bosan. Karena media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar, hasil belajar, dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi (Amalia, 2020).

Berdasarkan kecenderungan peserta didik terhadap penggunaan teknologi digital. Namun, penggunaan media konvensional juga masih memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, maka diperlukan suatu inovasi untuk menggabungkan kedua elemen tersebut (Yamin & Syahrir, 2020). *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua dapat menjadi solusi untuk menggabungkan elemen teknologi digital, konten-konten budaya Papua, dan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran ini tidak hanya memanfaatkan ketertarikan peserta didik terhadap teknologi, tetapi juga mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal dengan kekayaan narasi yang biasa ditemukan di media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa guru belum pernah mengimplementasikan cerita rakyat Papua ke dalam materi pembelajaran. Secara umum pembelajaran bahasa Indonesia di kelas satu SDIT Al-Izzah Kota Sorong sudah menggunakan beragam media pembelajaran, baik media konvensional maupun digital. Namun, *Pop Up book* belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan memperoleh hasil 84% peserta didik menginginkan adanya *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dari data angket kebutuhan tersebut, menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mampu menggabungkan unsur budaya lokal dengan teknologi digital.

Untuk menghasilkan *Pop Up book* yang baik, diperlukan model penelitian pengembangan. Penelitian *Research and Develomen* (R&D) memiliki berbagai model, diantaranya model pengembangan Borg & Gall, ADDIE, Dick & Carrey, 4D, Kemp, dan Plomp. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Choiroul Wasi'ah yang berjudul "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Siswa Kelas V Pada Menceritakan Tokoh-Tokoh Sejarah Pada Masa Hindhu-Buddha Dan Islam di Indonesia di SDN Mojojoto 4" menggunakan model pengembangan

Borg & Gall dalam penelitiannya (Wasi'ah, 2020). Penelitian selanjutnya oleh Nova Nugraheni, dkk. dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi *Pop Up Book* Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menggunakan model pengembangan 4D. Penelitian oleh Hilwa Layina, dkk. dengan judul “Development of Local Culture-Based Pop-Up Book Media to Improve Students' Reading Literacy in Elementary Schools” menggunakan model penelitian Borg & Gall (Layyina et al., 2023). Pada penelitian pengembangan ini, peneliti memilih menggunakan model pengembangan 4D. Pemilihan 4D dikarenakan model ini menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan produk pembelajaran.

Pengembangan *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan cerita rakyat sambil tetap mempertahankan sensasi *story telling* yang kuat sembari mengenal kearifan lokal Papua. Fitur-fitur interaktif seperti visual, suara, dan elemen *Pop Up* digital diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman yang mendalam ketika belajar membaca dan menulis. Pada saat bersamaan, konten cerita rakyat Papua dapat melestarikan dan mengenalkan budaya lokal pada peserta didik khususnya di wilayah Kota Sorong. Oleh karena itu, perlu dikembangkan *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, khususnya pada keterampilan membaca dan menulis pada peserta didik kelas satu.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian yang mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define* (mendefinisikan), *design* (merencanakan), *development* (mengembangkan), *disseminate* (mendeseminasi), namun tahap *disseminate* (mendeseminasi) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya, dan tempat penelitian (Fitriyah et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu pengembangan *Pop Up book* berbasis digital yang bermuatan cerita rakyat Papua untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik kelas I di SDIT Al-Izzah Kota Sorong (Winaryati et al., 2021).

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* bertujuan untuk mendefinisikan dan menetapkan tujuan serta syarat pengembangan produk dengan melakukan analisis kebutuhan dari produk yang akan dikembangkan melalui studi literatur dan penelitian terdahulu (Winaryati et al., 2021). Tahap ini meliputi pendefinisian analisis kemampuan awal peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, dan analisis konsep sehingga mencapai spesifikasi tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan atau desain *prototype Pop Up book* digital yang akan dikembangkan (Winaryati et al., 2021). Tahapan ini dapat dilakukan ketika tujuan pembelajaran telah ditetapkan. Tahap perancangan meliputi pemilihan cerita rakyat Papua, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat desain awal. Perancangan *Pop Up book* digital tersebut melalui beberapa tahapan berikut.

Mengembangkan (*Development*)

Tahapan mengembangkan ini memuat kegiatan membuat, mengembangkan, memodifikasi, dan melakukan uji coba produk yang dikembangkan berupa *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua. Tahap pengembangan juga meliputi validasi ahli dan uji coba rancangan produk yang bertujuan untuk melihat bagaimana kelayakan produk yang dikembangkan dilihat dari kriteria validitas dan kepraktisan (Winaryati et al., 2021).

Uji Coba Produk

Jenis Data

Data yang diperoleh dari pengembangan *Pop Up book* digital yang dikembangkan berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan terhadap produk dari validator, guru kelas, dan peserta didik. Data kuantitatif diperoleh dari perhitungan skor angket penilaian validator, guru kelas, dan peserta didik sebagai pengguna *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua. Seluruh data tersebut dianalisis dan digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Angket analisis kebutuhan, digunakan pada tahap *define*.
2. Angket validasi ahli, digunakan pada tahap *develop* untuk mengumpulkan data berupa penilaian, tanggapan, serta saran validator sebagai acuan perbaikan produk yang dikembangkan. Lembar validasi meliputi lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media dan desain pembelajaran.
3. Angket uji coba, digunakan pada tahap *develop* untuk mengumpulkan data berupa penilaian, tanggapan, dan saran guru kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong untuk dijadikan acuan perbaikan produk yang dikembangkan. Angket uji coba yang digunakan berupa angket uji coba praktisi lapangan, angket uji coba kelompok, dan angket uji coba lapangan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli dan uji coba produk. Teknik analisis ini digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif berupa masukan, kritik, dan saran perbaikan, hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua sebagai media pendukung pembelajar Bahasa Indonesia di kelas 1 SD. Data yang dianalisis berasal dari hasil validasi ahli, angket respons peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua layak secara isi, penyajian, bahasa, dan desain. Penilaian validitas diberikan oleh para

dosen ahli, yaitu ahli materi dan bahasa serta ahli media dan desain. Validitas media dianalisis menggunakan rumus Aiken's V, yang merupakan metode kuantitatif untuk mengukur kesepakatan antar ahli terhadap suatu item penilaian.

a. Rumus Aiken's V

$$V = \frac{\Sigma S}{n(C - 1)}$$

Keterangan

S = skor yang diperoleh dikurangi skor terendah dalam skala.

n = jumlah validator.

c = jumlah kategori dalam skala.

b. Kriteria Interpretasi Aiken's V

Nilai V Aiken	Skor
$0 \leq V \leq 0.4$	Rendah (kurang valid)
$0.4 < V \leq 0.8$	Sedang (valid)
$0.8 < V \leq 1$	Tinggi (sangat valid)

c. Hasil Validitas

Penilaian diberikan oleh enam validator, meliputi tiga validator aspek materi dan bahasa serta tiga validator aspek media dan desain.

1. Ahli materi dan bahasa menilai aspek kelayakan isi dan komponen kebahasaan yang meliputi keterbacaan dan kesesuaian penggunaan istilah.
 2. Ahli media dan desain menilai desain visual, navigasi, dan interaktivitas media.
- Berikut ini adalah rekap nilai Aiken's V untuk masing-masing validator

Tabel 1. Nilai Aiken's V

No	Aspek Dinilai	yang	Validator	Jumlah Indikator	Rentang Nilai Aiken's V	Rata-rata	Kategori
1.	Materi bahasa	dan	Ahli materi dan bahasa	17	0.4 – 1	0.83	Sangat valid
2.	Media desain	dan	Ahli media dan desain	13	0.8 – 1	0.78	Valid

Sumber: Hasil olah data peneliti

Dari hasil tabel di atas, aspek yang divalidasi yaitu kelayakan isi dan komponen kebahasaan yang dinilai oleh 3 ahli materi dan bahasa. Penilaian meliputi 2 aspek yaitu kelayakan isi dan komponen kebahasaan dengan masing-masing indikator pertanyaan sebanyak 10 dan 7 indikator. Berdasarkan hasil validasi diatas didapat rata-rata nilai Aiken's V dari seluruh aspek adalah 0.83 yang artinya media berada dalam kategori valid dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Ahli materi dan bahasa memberikan penilaian terhadap kelayakan isi, keakuratan materi, kesesuaian materi. Selain itu, ahli materi dan bahasa juga memberikan penilaian terhadap

komponen kebahasaan yang meliputi struktur kalimat, penggunaan bahasa yang sesuai dengan budaya Papua, serta kesesuaian dengan kemampuan literasi peserta didik. Nilai Aiken's V pada aspek materi dan bahasa berada diantara 0.4 sampai 1 dengan rata-rata nilai 0.83 yang artinya aspek ini berada pada kategori sangat valid. Komentar dan saran dari ahli materi dan bahasa meliputi:

- 1) Penyempurnaan pada visualisasi gambar agar lebih kontekstual dan disesuaikan dengan peserta didik agar tidak terjadi miskonsepsi.
- 2) Lampirkan capaian pembelajaran pada media *Pop Up book* digital.
- 3) Materi dan bahasa yang digunakan sudah baik dan tepat untuk peserta didik kelas 1 SD/MI.

Selain aspek materi dan bahasa, penilaian juga dilakukan pada aspek media dan desain, penilaian dilakukan oleh 3 ahli media dan desain. Penilaian meliputi 3 aspek yaitu tampilan, fungsionalitas, dan tata letak dengan masing-masing indikator pertanyaan sebanyak 4, 7 dan 2 indikator. Hasil validitas ahli media dan desain berada pada rentang 0.8 sampai 1 dengan rata-rata nilai 0.78 yang artinya aspek ini berada pada kategori valid. catatan dari ahli media dan desain antara lain:

- 1) Dalam mengakses media dibutuhkan koneksi internet yang baik.
- 2) Akses pada link dan transisi halamannya masih membutuhkan waktu yang cukup lama.

Dalam proses validasi media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua, para validator memberikan beberapa komentar dan saran untuk penyempurnaan media yang dikembangkan. Beberapa catatan tersebut berkaitan dengan penggunaan visual, capaian pembelajaran, dan akses pada link dan transisi halaman.

Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan guna mengetahui sejauh mana media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kepraktisan ini dilihat dari hasil angket respons guru dan peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Angket tersebut disusun berdasarkan indikator kemudahan penggunaan media, kemenarikan media, ketertarikan terhadap media, dan kegunaan dalam pembelajaran. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menghitung presentase skor dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah menggunakan media. Analisis uji kepraktisan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

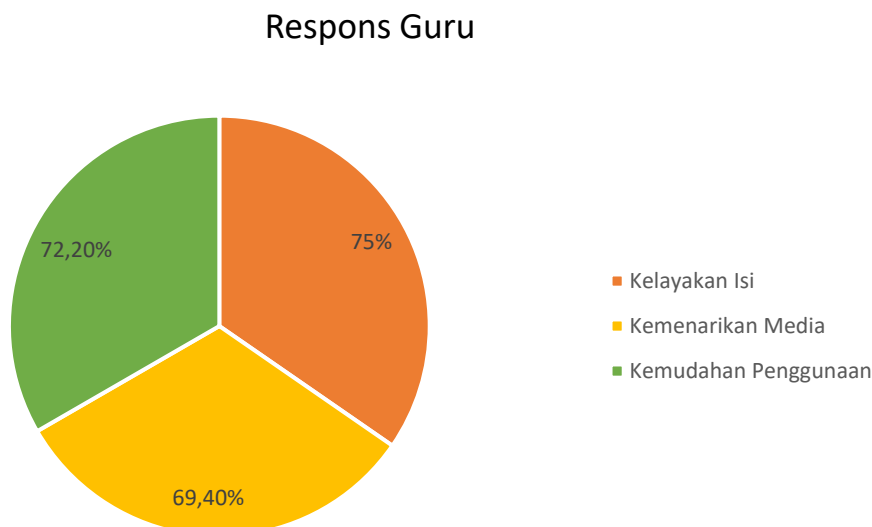
Dengan kriteria penilaian

Jawaban Item Instrumen	Skor
0% - 20%	Tidak praktis
21% - 40%	Kurang praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	Praktis
81%-100%	Sangat praktis

a. Respons Guru

Respons guru diperoleh dari 3 guru kelas 1 SDIT Al Izzah Kota Sorong yang menjadi pengguna media dalam uji coba terbatas. Guru diminta untuk menilai media dari kemudahan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran fleksibel digunakan dalam

berbagai metode pembelajaran, kesesuaian media dengan kompetensi dasar yang diajarkan, dan tampilan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Berikut ini adaah hasil rekap respons guru terhadap media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua.



Gambar 1. Respons Guru Kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong

Sumber: Hasil olah data peneliti

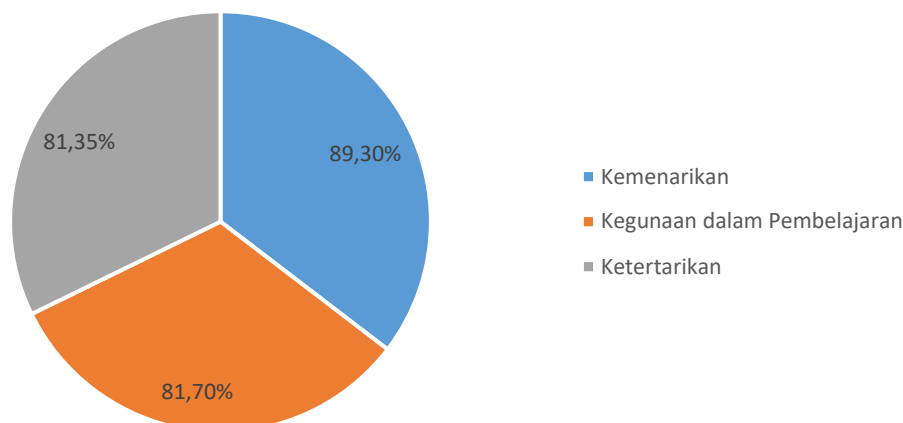
Dari diagram di atas, respons guru terhadap aspek kelayakan isi memiliki skor 75% yang artinya aspek tersebut berada pada kategori praktis. Sedangkan skor aspek kemenarikan media adalah 69.40% yang artinya aspek tersebut berada pada kategori praktis. Selain itu, aspek kemudahan penggunaan memiliki skor 72.20% yang artinya aspek tersebut berada pada kategori praktis. Maka, berdasarkan hasil rekap angket respons guru tersebut, guru memberikan skor rata-rata sebesar 72.2% pada seluruh aspek penilaian dengan kategori praktis. Komentar dan saran dari guru kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong antara lain:

1. Materi *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua sangat menarik dan interaktif, membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar tentang budaya Papua. Hanya saja tidak semua sekolah memiliki akses teknologi digital yang memadai untuk membuat dan mengakses *Pop Up book* digital.
 2. Media sudah baik dan bagus untuk pembelajaran berbasis digital, namun alangkah baiknya pemilihan warna menggunakan warna yang lebih *soft*.
- b. Respons Peserta Didik

Respons peserta didik diperoleh dari 73 peserta didik kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong yang terdiri dari 8 orang peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok dan 65 orang peserta didik sebagai subjek uji coba lapangan. Angket respons peserta didik disusun dalam bentuk pertanyaan sederhana dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak” yang mencakup beberapa aspek kepraktisan seperti ketertarikan peserta didik terhadap *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua, kemudahan dalam memahami isi cerita, dan tampilan ilustrasi cerita.

Hasil angket respons peserta didik sebanyak 73 orang setelah menggunakan media dalam satu kali pertemuan pembelajaran. Hasil angket respons peserta didik disajikan dalam diagram berikut.

Respon Peserta Didik



Gambar 2. Hasil respons peserta didik kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota

Sumber: Hasil olah data peneliti

Berdasarkan rekap hasil angket respons peserta didik, 89.30% peserta didik menilai bahwa *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua memiliki tampilan yang menarik baik dari segi visual, animasi, audio, dan juga warna pada media tersebut. Peserta didik menyatakan bahwa mereka suka dengan gambar, tampilan animasi dan *mini games* dalam media. Selain itu, 81.70% peserta didik menyatakan bahwa media membantu mereka dalam belajar mengenal huruf dan mempermudah mengingat kosa kata baru yang ditemukan pada cerita. Beberapa siswa yang belum lancar membaca dan belum mengenal huruf dibimbing oleh guru dan peneliti selama proses berlangsung.

Ketertarikan peserta didik terhadap media sebanyak 81.35% peserta didik menjawab “Ya” saat ditanya apakah mereka senang menggunakan media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua. Peserta didik menyatakan bahwa belajar menggunakan *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua itu seru.

Analisi Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media *Pop Up book* digital memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas satu sekolah dasar. Uji ini dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan oleh peserta didik.

Uji efektivitas dilakukan kepada subjek uji coba lapangan sebanyak 65 peserta didik kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong. Pretest yang diberikan berupa tes tulis sebanyak 5 butir soal yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam mengenal huruf, kata dan kalimat sederhana. Setelah menggunakan media *Pop Up book* digital, peserta didik diberikan posttest dengan 5 butir soal yang berkaitan dengan cerita yang ada pada *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua. Berikut adalah hasil rekapitulasi pretest dan posttest.

Tabel 2. Skor rata-rata pretest, posttest peserta didik

	Pretest	Posttest
Rata-Rata	33.6	84.15

Sumber: Hasil olah data peneliti

Setelah seluruh data terkumpul dilakukan perhitungan N-Gain (*Normalized Gain*) untuk menilai peningkatan pada hasil tes peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, diperoleh.

Tabel 3. Hasil perhitungan N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	63	-.14	1.00	.7600	.23049
NGain_persen	63	-14.29	100.00	75.9989	23.04911
ValidN (listwise)	63				

Sumber: Hasil olah data peneliti

Nilai N-Gain sebesar 0.76 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua. Peserta didik lebih tertarik untuk mengenal huruf, membaca dan memahami cerita, hal ini ditunjukkan dari peningkatan skor mereka dalam posttest yang diberikan.

Revisi Produk

Revisi produk pengembangan dilakukan berdasarkan hasil *review* dari validator (ahli materi dan bahasa serta ahli media dan desain), respons guru dan juga respons peserta didik. Acuan revisi produk pengembangan berdasarkan komentar dan saran yang dituliskan pada angket validasi dan angket respons uji coba. Revisi produk dipaparkan sebagai berikut.

1. Revisi *Draft* Produk Awal

a. Revisi produk dari ahli materi dan bahasa

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan bahasa terhadap *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki kesalahan penggunaan kata dan ejaan pada *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua, perbaikan pada visualisasi gambar agar lebih kontekstual dan disesuaikan dengan peserta didik agar tidak terjadi miskonsepsi, serta melampirkan capaian pembelajaran pada media *Pop Up book* digital.

b. Revisi produk dari ahli media dan desain

Berdasarkan penilaian dari ahli media dan desain terhadap *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua, peneliti tidak melakukan revisi secara signifikan. Ahli materi dan desain hanya memberi komentar tentang akses media dibutuhkan koneksi internet yang baik dan juga Akses pada link dan transisi halamannya masih membutuhkan waktu yang cukup lama.

2. Revisi Pasca Uji Coba

a. Revisi produk dari uji coba praktisi lapangan

Berdasarkan penilaian uji coba praktisi lapangan oleh guru kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong terhadap *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua, pengembang tidak melakukan revisi secara signifikan karena media dinyatakan sudah bagus. Guru kelas 1 SDIT Al-Izzah Koa Sorong menyatakan bahwa materi pada media sangat menarik dan interaktif sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk lebih mengenal budaya Papua.

b. Revisi produk dari uji coba kelompok

Berdasarkan penilaian uji coba praktisi lapangan oleh delapan peserta didik kelas 1 SDIT Al-

Izzah Kota Sorong terhadap *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua signifikan karena media dinyatakan sudah bagus. Peserta didik mengungkapkan bahwa adanya efek suara dan gambar yang bergerak sangat menarik, sehingga kegiatan membaca cerita menjadi tidak membosankan.

c. Revisi produk dari uji coba lapangan

Berdasarkan penilaian uji coba praktisi lapangan oleh enam puluh lima peserta didik kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong terhadap *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua signifikan karena media dinyatakan sudah bagus. Peserta didik menyatakan bahwa *mini games* yang ada pada media membuat belajar menjadi semakin menyenangkan.

KESIMPULAN

Kajian Validitas, Kepraktisan dan Efektivitas

a. Kajian Validitas

Validitas adalah salah satu kriteria dalam penelitian pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan mampu mengukur atau mempresentasikan apa yang seharusnya diukur. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua memenuhi standar kelayakan media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada penilaian ahli materi dan bahasa dengan skor 0.83 dengan kategori sangat valid dan penilaian ahli media dan desain pembelajaran dengan skor 0.78 yang artinya produk tersebut berada pada kategori valid. Skor ini menunjukkan bahwa produk tersebut telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD baik dari segi materi, bahasa, tampilan visual dan desain produk.

Hasil validasi materi yang diperoleh ini sesuai dengan teori *zone of proximal development* Vygotsky yang menekankan pentingnya penyajian materi sesuai dengan kemampuan awal peserta didik namun tetap memberikan tantangan untuk meningkatkan keterampilan mereka (Wardani et al., 2023). Dengan hasil validasi materi yang tinggi, artinya materi yang disajikan dalam produk ini dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan bahasa peserta didik secara optimal.

Tingginya tingkat validasi media dan desain sejalan dengan prinsip desain pembelajaran Kemp & Morrison yang menekankan pentingnya kejelasan tujuan, karakteristik peserta didik, pemilihan materi, dan format penyajian (Nasir et al., 2024), serta model Assure yang dikembangkan oleh Heinich, Molenda, dan Russel dengan konsep perencanaan pembelajaran digital (S et al., 2024). Selain itu, hasil validitas ini sejalan dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer yang menyatakan bahwa media yang memadukan teks, gambar, dan suara dengan tata letak yang tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Salman & Mohamad Rasli, 2021). Teori *cone of experience* dari Dale juga mendukung penggunaan media *pop up book* digital karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik bagi peserta didik.

Dengan demikian, skor validitas yang tinggi pada *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua menunjukkan bahwa produk tersebut layak digunakan pada tahap uji coba baik dari segi isi, kebahasaan, tampilan, maupun desain produk serta relevan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik.

b. Kajian Kepraktisan

Kepraktisan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran yang menentukan sejauh mana media tersebut dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, baik peserta didik maupun guru. Media yang praktis akan meminimalisir hambatan teknis maupun non-teknis dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga guru dan peserta didik lebih

fokus dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kepraktisan media diukur menggunakan angket respon guru dan peserta didik setelah menggunakan produk. Hasil dari respon tiga guru kelas 1 SDIT Al-Izza Kota Sorong menunjukkan skor 72.72% yang artinya produk tersebut berada pada kategori praktis. Hal ini berarti *pop up book* digital cerita rakyat Papua mudah digunakan dan membantu guru dalam penyampaian materi bahasan Indonesia.

Sedangkan peserta didik memberikan skor 81.84% yang artinya produk tersebut berada pada kategori sangat praktis. Skor tersebut membuktikan bahwa media mudah digunakan, serta efektif membantu proses belajar menjadi lebih menarik. Temuan ini sejalan dengan kepraktisan media pembelajaran menurut Nieveen (1999) yang mencakup indikator kemudahan penggunaan, kemudaaan petunjuk, dan kemudahan dalam pelaksanaannya (Orbita Digitalis et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media yang praktis memungkinkan guru untuk menggunakan produk tanpa harus mengikuti pelatihan khusus.

Tingginya tingkat kepraktisan ini sejalan dengan teori *Dale's cone of experience* yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan indera secara maksimal akan mempermudah pemahaman, hal ini disebabkan peserta didik lebih mudah mengingat apa yang dilihat, didengar dan dilakukan (Indriyani et al., 2024). Dengan tampilan visual yang interaktif dan animasi yang ada pada *pop up book* digital cerita rakyat Papua, peserta didik dapat belajar melalui kombinasi teks, gambar, dan suara yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Hal tersebut juga sejalan dengan teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer yang menegaskan bahwa media pembelajaran dirancang dengan prinsip kejelasan navigasi, kesesuaian konten, dan kemudahan interaksi yang dapat menghidupkan suasana belajar dikelas (Salman & Mohamad Rasli, 2021).

Dengan demikian, produk yang dikembangkan menunjukkan kategori praktis menurut penilaian guru dan sangat praktis menurut penilaian peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa *pop up book* digital tidak hanya mudah digunakan tetapi juga dapat menarik minat belajar peserta didik serta mendukung guru dalam menyampaikan materi.

c. Kajian Keefektivitasan

Efektivitas dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada sejauh mana produk yang dikembangkan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis N-Gain diperoleh skor rata-rata 0.76 yang termasuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.

Hasil efektivitas ini sejalan dengan teori *cone of experience* dari Dale yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan interaktif memberikan hasil belajar yang lebih baik (Salman & Mohamad Rasli, 2021). Selain itu, peningkatan kemampuan berbahasa peserta didik sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik dengan usia 6-7 tahun berada pada tahap operasional konkret dimana peserta didik lebih mudah memahami materi jika disajikan dengan visual yang menarik dan pengalaman belajar langsung (Nuryati & Darsinah, 2021).

Tingginya skor N-Gain membuktikan bahwa *pop up book* digital cerita rakyat Papua dapat menjadi media pendukung yang efektif untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas satu sekolah dasar. Oleh karena itu, produk ini layak digunakan secara lebih luas baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Kelebihan dan Kekurangan Produk

a. Kelebihan

Kelebihan dari media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua antara lain sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan berkearifan lokal Papua, cerita yang dipilih merupakan cerita rakyat Papua Barat Daya, sehingga selain untuk pembelajaran bahasa Indonesia media juga dapat digunakan untuk mengenalkan budaya lokal kepada peserta didik sejak dini.
2. Memiliki visual, animasi sederhana yang menarik dan interaktif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik kelas 1 SD membuat media ini tidak membosankan.
3. Memiliki fitur audio narasi yang dapat membantu peserta didik yang belum lancar membaca agar dapat mengikuti isi cerita dengan baik
4. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri namun tetap harus dengan pengawasan guru ataupun orang tua.
5. Tersedia *minigames* yang dapat membantu peserta didik mengenal huruf dan kata.
6. Media ini dapat diakses melalui *smartphone*, tablet, laptop ataupun komputer yang terhubung dengan akses internet.

b. Kekurangan

Kekurangan dari media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua antara lain sebagai berikut.

1. Media membutuhkan koneksi internet yang lancar dan stabil untuk mengakses dan menggunakannya.
2. Terbatas pada satu cerita, sehingga belum bisa digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan variasi cerita.
3. Perlu pendampingan saat awal penggunaan media untuk menuntun peserta didik dalam memahami navigasi pada media.

Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut dijabarkan sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan

Media *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua tidak hanya dapat dimanfaatkan di sekolah, tetapi juga dapat digunakan di luar sekolah sebagai hiburan edukatif bagi anak. Saat di sekolah media ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, khususnya saat pembelajaran bahasa Indonesia sebagai media pendukung pembelajaran literasi di kelas awal dan juga dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan budaya lokal kepada peserta didik.

Produk ini juga dapat dimanfaatkan oleh orang tua sebagai bahan bacaan digital interaktif saat waktu luang bersama anak, sehingga dapat mempererat hubungan emosional antara orang tua dan anak. Orang tua dapat membacakan cerita kepada anak sambil menyimak tampilan visual dan animasi sederhana dan menarik, setelah membaca cerita orang tua dapat mengajak anak melakukan diskusi ringan untuk melatih kemampuan anak berpikir kritis, mengasah pemahaman cerita, serta menanamkan nilai-nilai moral dan budaya lokal Papua.

2. Diseminasi

- a. *Pop Up book* digital Papua yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong, untuk diseminasi (penggunaan diluar peserta didik kelas 1 SDIT Al-Izzah Kota Sorong) disarankan untuk melakukan kajian meliputi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kurikulum yang digunakan, dan ketersediaan fasilitas pendukung dimana produk ini akan digunakan.
- b. Diseminasi produk dalam penelitian ini dilakukan secara parsial, yaitu dengan

memperkenalkan *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua secara terbatas. Salah satu bentuk diseminasi yang dilakukan adalah dengan menempatkan tautan produk ke bio akun di beberapa sosial media (Instagram dan Facebook) agar dapat diakses oleh jaringan pertemanan. Tautan yang dibagikan adalah <https://msha.ke/callmenissa>. Dengan dibagikannya tautan produk di sosial media, maka pengguna yang tertarik dapat mengakses media secara mandiri

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar produk ini memiliki jangkauan dan kualitas yang lebih optimal, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan beberapa upaya berikut.

- a. Penambahan cerita rakyat lainnya dari berbagai wilayah Papua, sehingga produk dapat menjadi seri *Pop Up book* digital cerita rakyat Papua yang dapat digunakan secara berkelanjutan.
- b. Penyusunan buku panduan penggunaan bagi guru ataupun orang tua dapat membantu dalam memanfaatkan produk secara maksima, terutama saat mendampingi peserta didik saat menggunakan media.

Pengembangan media dalam bentuk aplikasi (APK) memungkinkan pengguna dapat mengakses *Pop Up book* digital secara *offline*. Ini sangat bermanfaat bagi sekolah-sekolah yang kurang memiliki akses jaringan internet

DAFTAR REFERENSI

- Adi Ahdiat. (2024). PISA 2022: Kemampuan Matematika Pelajar Indonesia Turun. In *Databoks* (pp. 3–4). Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/01/25/pisa-2022-kemampuan-matematika-pelajar-indonesia-turun>
- Amalia, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. In *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry* (Vol. 20).
- Candra Dewi, A., Arfah Maulana, A., Nururrahmah, A., Muh Farid Naufal, A., Fadhil, M. S., Studi Teknik Komputer, P., Teknik Informatika dan Komputer, J., Teknik, F., Negeri Makassar, U., P Pettarani, J. A., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734.
- Dhieni, N. (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Fitriyah, S. N., Suciptaningsih, O. A., & Mashfufah, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Heyzine pada Muatan Cerita Tentang Daerahku. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5230–5236. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4447>
- Indriyani, D., Rohimah, U., & Hermawan, I. C. (2024). *Analisis Teori Cone of Experience Edgar Dale Pada Pembelajaran PPKN dengan Metode Jigsaw “Warung Hierarki.”* 35, 1–9.
- Jaarvis, M. (2021). *Psikolog Perkembangan Kognitif*. Nusamedia.
- Layyina, H., Erni, S., & Barokah, I. (2023). Development of Local Culture-Based Pop-Up Book Media to Improve Students’ Reading Literacy in Elementary Schools. *International Journal of Research and Review*, 10(2), 196–202. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230225>
- Madigan, S., McArthur, B. A., Anhorn, C., Eirich, R., & Christakis, D. A. (2020). Associations between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665–675. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0327>
- Mulyani, E. T., Lestari, S., Mursiti, E., & Darsinah. (2024). Strategi Optimalisasi Perkembangan Kognitif Bahasa Pada Peserta Didik Kelas 6 Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Mulyati, Y. (2017). *Bahasa Indonesia*. Universitas Terbuka.
- Nasir, M., Yaumi, M., & Mustami, M. K. (2024). Desain Kegiatan Belajar dan Sistem Pembelajaran. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 7(1), 653–663. <https://doi.org/10.33627/es.v7i1.2128>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Orbita Digitalis, G., Bachri, S., & Lausi Mkumbachi, R. (2024). Buku Suplemen Kompetisi Sains Madrasah Bidang Geografi Terintegrasi Agama Supplementary Book for Madrasah Science Competition in Geography Integrated With Religion. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 7(2), 157–163. <https://doi.org/10.17977/um022v7i2p157-163>
- PISA. (2023). PISA, “ PISA 2022 Result (Volume I and II)- Country Notes: Indonesia ” . OECD 2023. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html#chapter-d1e11. In *OECD: Vol. I* (p. 2023).
- Rahman, A., Salsabila Hazami, F., Choirunnisa, A., Jaojah Wiratna, S., Syachtiko, M., Fauzia Izzati, H., Chairul Anhar, A., Ananda Pradana, T., & Fauzi Waryanto, B. (2023). Cerita Rakyat Jawa Barat Sebagai Pembentuk Literasi Moral pada Peserta Didik Kelas 4 di SD Weninggalih 02. *Jurnal Ilmiah Wdikan*, 9(8), 17–30. [https://e-journal.my.id/cjpe/article/view/2483%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/1723/1/Buku Sofyan TauriI Pendidikan Karakter 2015.pdf](https://e-journal.my.id/cjpe/article/view/2483%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/1723/1/Buku%20Sofyan%20TauriI%20Pendidikan%20Karakter%202015.pdf)
- Salman, N. A., & Mohamad Rasli, R. (2021). Koswer Multimedia Interaktif Berasaskan Web Bagi Tajuk ‘Discovering Computer’ Berkonsepkan Strategi Pembelajaran Kendiri. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 3(3), 128–143. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0303.318>
- Sampe, M., Koro, M., & Tunliu, E. V. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Sakteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten Tts. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(3), 47–56. <https://doi.org/10.35508/jocee.v1i3.11859>
- Septiningtyas, R., & Kholis, N. (2023). Faktor Determinan Kesulitan Membaca pada Siswa Kelas 1 MIN 1 Trenggalek. *Journal of Educational Research and Practice*, 1(1), 44–59. <https://doi.org/10.70376/jerp.v1i1.29>
- Setyaningsih, U., & Indrawati, I. (2022). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3701–3713. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2340>
- Setyawan, A., & Kusuma, E. R. (2024). *Karakteristik cerita rakyat madura sebagai alternatif pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia*. 8(1), 35–47. <https://doi.org/10.25273/linguista.v8i1.19404>
- Silviliyana, M., Ramadani, K. D., Sulistyowati, R., Sari, N. R., & Anggraeni, G. (2022). *Profil Anak Usia Dini* (W. Winarsih (ed.)). Badan Pusat Statistik.
- Subtianah, S. (2023). *Prosiding SEMINALU (Seminar Nasional LPPM UNIPAR Jember) Transformasi Pembelajaran Melalui Integrasi Teknologi Pendidikan di Era Digital*. 390–398. <http://prosiding.unipar.ac.id/index.php/seminalu>
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>

- Wasi'ah, C. (2020). *Pengembangan Media Pop Up Book untuk Siswa Kelas V Materi Menceritakan Tokoh-Tokoh Sejarah Pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di SDN Mojoroto 4 Pada Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Penerbit KBM Indonesia.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136.
<https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>