

# Uji Kevalidan dan Kepraktisan Penggunaan Media Pop-Up Book Digital Berorientasi Kearifan Lokal Makanan Khas Kediri Dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas 3 Sekolah Dasar

Zakiyyah Ainus Syifa'<sup>a,1\*</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>b,2</sup>, Widya Amanda<sup>c,3</sup>

<sup>a,b,c</sup>Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>1</sup>[24010644287@mhs.unesa.ac.id](mailto:24010644287@mhs.unesa.ac.id); <sup>2</sup>[nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id](mailto:nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id); <sup>3</sup>[24010644463@mhs.unesa.ac.id](mailto:24010644463@mhs.unesa.ac.id)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima: 8 April 2026

Direvisi: 17 Mei 2026

Disetujui: 8 Juni 2026

Tersedia Daring: 1 Juli 2026

*Kata Kunci:*

*Kearifan Lokal*

*Makanan Khas Kediri*

*Media Pembelajaran*

*Pop-up Book Digital*

*Teks Prosedur*

## ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan rendahnya pemahaman siswa terhadap struktur teks prosedur akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji tingkat kevalidan serta kepraktisan media *Pop-Up Book* digital yang berorientasi pada kearifan lokal makanan khas Kediri. Melalui integrasi budaya lokal, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik kelas III. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, dokumentasi, serta angket respons pengguna yang diukur menggunakan skala Likert. Media ini dirancang dengan prinsip TSSJ yang memadukan elemen teks, gambar statis, serta animasi tiga dimensi interaktif untuk memperjelas setiap tahapan dalam teks prosedur secara visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* digital bertema kearifan lokal ini memenuhi kriteria sangat praktis dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan analisis data, diperoleh persentase skor rata-rata dari respons guru sebesar 96,35% dan respons peserta didik mencapai 93,75%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media visual interaktif berbasis digital tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif mengenai struktur teks prosedur, tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar serta apresiasi siswa terhadap budaya daerahnya. Media ini menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan digital saat ini.

## ABSTRACT

*Keywords:*

*Digital Pop-Up Book*

*Learning Media*

*Local Wisdom*

*Procedure Text*

*Typical Kediri Food*

*Indonesian language learning at the elementary school level often faces challenges due to students' low understanding of procedure text structures, resulting from the use of less varied learning media. This study aims to develop and test the validity and practicality of digital Pop-Up Book media oriented toward the local wisdom of Kediri's traditional food. By integrating local culture, it is expected that the learning process will become more contextual, engaging, and meaningful for third-grade students. The research method employed is Research and Development (R&D), adopting the ADDIE development model which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The study was conducted during the even semester of the 2025/2026 academic year. Data collection instruments included observation sheets, documentation, and user response questionnaires measured using a Likert scale. This*

*media was designed based on the TSSJ principles, blending textual elements, static images, and interactive three-dimensional animations to visually clarify each stage of the procedure text. The results of the study indicate that the digital Pop-Up Book media themed on local wisdom meets the criteria for being highly practical and feasible for use in teaching and learning activities. Based on data analysis, the average percentage score from teacher responses was 96.35%, while student responses reached 93.75%. These findings indicate that the use of digital-based interactive visual media is not only effective in improving cognitive understanding of procedure text structures but also capable of fostering student interest and appreciation for their local culture. This media represents a learning innovation highly relevant to current digital education needs.*

©2026, Zakiyyah Ainus Syifa', Nurul Istiq'faroh, Widya Amanda  
This is an open access article under CC BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, salah satunya melalui pemahaman teks prosedur. Teks prosedur membantu siswa memahami langkah-langkah dalam melakukan suatu kegiatan secara sistematis dan logis. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan urutan langkah dalam teks prosedur karena pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan penggunaan media yang kurang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Arsyad, 2019; Susanto, 2016).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media Pop-Up Book digital. Media ini menggabungkan unsur visual, animasi, dan interaktivitas yang dapat menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran juga penting dilakukan agar siswa dapat mengenal dan menghargai budaya daerahnya sejak dini. Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan Pop-Up Book digital yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur di sekolah dasar masih terbatas sehingga perlu dilakukan kajian lebih lanjut (Daryanto, 2016; Sibarani, 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa pengembangan media Pop-Up Book digital berorientasi kearifan lokal makanan khas Kediri yang digunakan dalam pembelajaran teks prosedur di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami langkah-langkah dalam teks prosedur, tetapi juga mengenalkan kekayaan budaya daerah melalui makanan khas Kediri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan penggunaan media Pop-Up Book digital dalam pembelajaran teks prosedur di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang berbasis kearifan lokal sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Sugiyono, 2019; Prastowo, 2015).

## **2. Metode**

Pengembangan media Pop Up Book Digital dilakukan melalui metode pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk yang spesifik dan mengevaluasi kevalidan serta kepraktisan produk tersebut (Sugiyono, 2021). Metode yang digunakan mencakup tahapan ADDIE secara berurutan, dengan penekanan pada validasi ahli dan uji kepraktisan lapangan sesuai standar R&D pendidikan. (Lubis et al. 2024) menegaskan bahwa metode ADDIE dalam R&D tematik SD menghasilkan produk valid dengan skor rata-rata 3,58 dari skala 4, sementara Wiguna (2024) melaporkan kepraktisan 96% pada bahan ajar berbasis web untuk kelas III. Teknik pengumpulan data melibatkan kuesioner angket Likert dan dokumentasi prototipe, yang disebar ke validator serta responden uji coba untuk memvalidasi aspek materi, media, dan bahasa. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Data yang dikumpulkan mencakup validitas media Pop Up Book Digital serta kepraktisannya, yang diukur melalui respons dan aktivitas siswa.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Pop-Up Book Digital yang memenuhi kriteria kepraktisan dalam pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan sebelum pengembangan media adalah melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan penyebaran angket kepada murid. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih terbatas, sehingga diperlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media Pop-Up Book Digital yang dirancang dengan memperhatikan prinsip TSSJ.

Media yang dikembangkan memuat materi pembelajaran yang disusun secara runtut, dilengkapi dengan gambar, animasi, serta petunjuk penggunaan yang jelas. Selain itu, media dirancang agar mudah digunakan oleh murid baik secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah proses pengembangan selesai, dilakukan uji kepraktisan melalui penyebaran angket kepada 8 murid. Angket yang digunakan terdiri dari 20 pernyataan dengan skala penilaian 1–4. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Menurut (ISTIQ'FAROH & Mustadi, 2020) Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan sosial, dan karakter positif.

Berdasarkan prinsip TSSJ, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai berikut:

- (1) Teks, yaitu bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh murid;
- (2) Struktur, yaitu materi disusun secara runtut dan terorganisir;
- (3) Sistematis, yaitu penyajian materi dilakukan secara bertahap; dan
- (4) Jelas, yaitu tampilan serta petunjuk penggunaan media mudah dipahami.

Pop-Up Book digital merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan dapat bergerak ketika halaman dibuka. Menurut Masturah et al. (2018), Dalam penelitian ini media yang akan dibangun adalah media pembelajaran di masa saat ini.

Menurut (Istiq'faroh et al., 2020) Pop-Up Book merupakan media pembelajaran yang menyajikan tampilan visual tiga dimensi yang menarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berikut media Pop-Up Book digital kita:



**Gambar 1: media pop-up book digital**



**Gambar 2: media pop-up book digital**

Sejalan dengan itu, Dzuanda (2011) menyatakan bahwa Pop-Up Book digital merupakan media yang mampu meningkatkan minat belajar karena menggabungkan unsur visual, gerak, dan kejutan dalam setiap halamannya. Dengan demikian, Pop-Up Book digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta membantu mempermudah pemahaman materi bagi murid. Pada pembelajaran ini terdapat aspek yang diintegrasikan dengan menggunakan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara dan membaca (Setiawan et al., 2023). Dengan demikian pengembangan media dan metode pembelajaran yang efektif merupakan kunci utama dalam meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara dan membaca siswa (Istiq'faroh & Aliyah, 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid dalam pembelajaran. Media yang praktis ditandai dengan kemudahan penggunaan serta kemampuan dalam mendukung proses belajar secara efektif. Berikut angket yang kita berikan pada siswa:

**I. Persyaratan Penilaian**

**A. Kemudahan Penggunaan**

| No | Pernyataan                                            | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|-------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| 1  | Media dapat digunakan dengan mudah oleh guru          |   |   |   |   |
| 2  | Cara penggunaan media tidak menyimpang                |   |   |   |   |
| 3  | Media dapat digunakan pada perangkat yang tersedia    |   |   |   |   |
| 4  | Media tidak memerlukan keahlian khusus saat digunakan |   |   |   |   |

**B. Kebermanfaatan dalam Pembelajaran**

| No | Pernyataan                                                 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| 5  | Media membantu meningkatkan minat dan semangat belajar     |   |   |   |   |
| 6  | Media mempermudah siswa memahami langkah-langkah           |   |   |   |   |
| 7  | Media membuat proses pembelajaran lebih efektif            |   |   |   |   |
| 8  | Media dapat digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya |   |   |   |   |

**C. Kesesuaian Media**

| No | Pernyataan                                | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|-------------------------------------------|---|---|---|---|
| 9  | Media sesuai dengan tujuan pembelajaran   |   |   |   |   |
| 10 | Isi materi sesuai dengan tingkat siswa SD |   |   |   |   |
| 11 | Media mendukung strategi mengajar guru    |   |   |   |   |

**D. Daya Tarik Media**

| No | Pernyataan                             | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|----------------------------------------|---|---|---|---|
| 12 | Tampilan media menarik                 |   |   |   |   |
| 13 | Media meningkatkan minat belajar siswa |   |   |   |   |
| 14 | Media membuat siswa lebih aktif        |   |   |   |   |

**Komentar dan Saran**

Media Pop-Up Book Digital sangat mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada media ini terdapat gambar yang menarik dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa.

Cara menghitung kepraktisan

Kepraktisan = (Skor diperoleh / Skor maksimal) x 100%

**Gambar 3: angket guru**

|    |                                                                |  |  |  |  |
|----|----------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 1  | Isi materi dalam media ini jelas dan menarik                   |  |  |  |  |
| 2  | Isi materi dalam media ini sesuai dengan materi yang diajarkan |  |  |  |  |
| 3  | Isi materi dalam media ini dapat membantu memahami materi      |  |  |  |  |
| 4  | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan minat belajar    |  |  |  |  |
| 5  | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan ketertarikan     |  |  |  |  |
| 6  | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan pemahaman        |  |  |  |  |
| 7  | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan keterampilan     |  |  |  |  |
| 8  | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan sikap            |  |  |  |  |
| 9  | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan nilai            |  |  |  |  |
| 10 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan prestasi         |  |  |  |  |
| 11 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan karakter         |  |  |  |  |
| 12 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan kemampuan        |  |  |  |  |
| 13 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan daya             |  |  |  |  |
| 14 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan daya             |  |  |  |  |
| 15 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan daya             |  |  |  |  |
| 16 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan daya             |  |  |  |  |
| 17 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan daya             |  |  |  |  |
| 18 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan daya             |  |  |  |  |
| 19 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan daya             |  |  |  |  |
| 20 | Isi materi dalam media ini dapat meningkatkan daya             |  |  |  |  |

**Gambar 4: angket siswa**

## A. Hasil Angket Respon Guru

**Tabel 1. Hasil Data Angket Respon Guru**

| Aspek guru yang Dinilai | Nilai Kepraktisan (%) | Kategori       |
|-------------------------|-----------------------|----------------|
| Kemudahan penggunaan    | 100%                  | Sangat praktis |
| Kebermanfaatan          | 93,75%                | Sangat praktis |
| Kesesuaian media        | 100%                  | Sangat praktis |
| Daya tarik media        | 91,67%                | Sangat praktis |
| Nilai rata-rata         | 96,35%                | Sangat praktis |

Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru, diperoleh nilai rata-rata sebesar 96,35% yang termasuk dalam kategori *sangat praktis*. Hal ini menunjukkan bahwa media pop-up book digital yang dikembangkan sangat mudah digunakan, bermanfaat dalam pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta memiliki daya tarik yang tinggi. Dengan demikian, media layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

## B. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Uji kepraktisan media Pop-Up Book Digital dilakukan kepada 17 murid SD MUHAMMADIYAH 15 melalui penyebaran angket yang terdiri dari 20 pernyataan dengan menggunakan skala likert 1–4. Penilaian kepraktisan dikelompokkan ke dalam beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan menarik, dan kebermanfaatan. Hasil pengolahan data angket disajikan dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pada setiap aspek.

**Tabel 2. Hasil Data Angket Respon Peserta Didik**

| Aspek siswa yang Dinilai | Nilai Kepraktisan(%) | Kategori       |
|--------------------------|----------------------|----------------|
| Kemudahan penggunaan     | 100%                 | Sangat praktis |
| Kejelasan materi         | 87,5%                | Sangat praktis |
| Tampilan menarik         | 100%                 | Sangat praktis |
| Kebermanfaatan           | 87,5%                | Sangat praktis |
| Nilai rata -rata         | 93,75%               | Sangat praktis |

Hasil validasi uji kepraktisan media diuji cobakan pada siswa Sekolah Dasar. Hasil kepraktisan didapatkan dari tahap implementasi. Setelah dilakukan pengisian angket oleh siswa, maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan media Pop-Up Book digital dengan nilai rata-rata 93,75% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media Pop-Up Book digital pada pembelajaran Sekolah Dasar termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media Pop-Up Book digital termasuk dalam kategori sangat layak dan sangat praktis. Hal ini didukung oleh penelitian Ningtiyas, et al. (2019) yang menyatakan bahwa hasil tingkat kevalidan pop-up book

berdasarkan perhitungan ahli media sebesar 96,59% dan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 97,36%, sehingga media yang dikembangkan valid dan layak digunakan. Selanjutnya, penelitian Musturah, dkk (2018) juga menyatakan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book digital dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Pop-up book digital merupakan buku digital yang dapat menampilkan bentuk tiga dimensi atau tampilan timbul ketika dibuka (Masturah, Mahadewi, & Simamora, 2018). Media ini dirancang secara kreatif sehingga mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, pop-up book digital merupakan media pembelajaran yang memiliki daya tarik karena menyajikan tampilan yang menarik dan interaktif pada setiap halamannya, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran (Sinta & Syofyan, 2020). Sejalan dengan itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Istiq'faroh et al., 2024).

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan, media Pop-Up Book Digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 3. Singkatan dan Akronim**

| No | Singkatan/Akronim | Kepanjangan                                           |
|----|-------------------|-------------------------------------------------------|
| 1  | TSSJ              | Teks,Struktur,Sistematis,Jelas                        |
| 2  | R&D               | Research & Development                                |
| 3  | ADDIE             | Analysis,Design,Development,Implementation,Evaluation |
| 4  | LKPD              | Lembar Kerja Peserta Didik                            |
| 5  | PBL               | Problem Based Learning                                |
| 6  | SD                | Sekolah Dasar                                         |
| 7  | %                 | Persen                                                |
| 8  | dll               | dan lain-lain                                         |
| 9  | dkk               | dan kawan-kawan                                       |

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Pop-Up Book digital berorientasi kearifan lokal makanan khas Kediri dalam pembelajaran teks prosedur di sekolah dasar terbukti valid dan sangat praktis untuk digunakan. Media ini mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang sebelumnya masih cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Dari hasil uji kepraktisan, baik dari respon guru maupun peserta didik, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, serta membantu dalam memahami materi teks prosedur secara lebih jelas dan sistematis. Hal ini terlihat dari persentase kepraktisan yang masuk dalam kategori sangat praktis, yaitu 96,35% dari guru dan 93,75% dari siswa. Selain itu, keunggulan media ini juga terletak pada pengintegrasian kearifan lokal, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa mengenal dan menghargai budaya daerah. Dengan tampilan visual yang interaktif dan berbasis digital, media ini mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media Pop-Up Book digital ini layak digunakan sebagai

alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya pada materi teks prosedur. Ke depannya, media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi lain agar manfaatnya semakin luas dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

## 5. Daftar Pustaka

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Istiq'faroh, N., & Aliyah, A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.3>
- Ningtiyas, T., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK MATA PELAJARAN IPA BAB SIKLUS AIR DAN PERISTIWA ALAM SEBAGAI PENGUATAN KOGNITIF SISWA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 115–120. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p115>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Saputri, D., & Silvester, S. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 74–83. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i1.342>
- Syofyan, H., Susanto, R., & Ulum, M. B. (2022). Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4.41361>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>
- Istiq'faroh, N., & Aliyah, A. (2022). Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.
- ISTIQ'FAROH, N., & Mustadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Ilkogretim Online*, 19(2).
- Istiq'faroh, N., Suhardi, S., Mustadi, A., & Ahdhianto, E. (2020). The effect of Indonesian folktales on fourth-grade students' reading comprehension and motivation. *Ilkogretim Online*, 19(4).

Setiawan, R., Muhimmah, H. A., Subrata, H., Istiq'faroh, N., Abidin, Z., & Noerdiana, A. F. (2023). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang inovatif tingkat Sekolah Dasar dengan teori Belajar Sibernetika. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 117–122.