



PENGGUNAAN MEDIA POP UP DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Zubaidah¹, Yayuk Ekowati²

^{1,2} SD Negeri 1 Soloy Agung

Email koresponden: yayukekowati801@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the improvement in social studies learning outcomes for fourth grade students at SD N Gamping by using Pop Up learning media. This type of research is Classroom Action Research (PTK), with the research subjects being class IV students at SD Negeri 1 Soloy Agung, totaling 17 students, with 10 male students and 7 female students. This research design uses the research model from Kemmis and Mc. Taggart which consists of planning, action and observation, and reflection stages. Data collection uses a questionnaire method. The data analysis technique used is quantitative descriptive. Based on the research results, it can be concluded that student learning outcomes can be improved through pop up media in class IV of SD Negeri 1 Soloy Agung, especially in social studies learning about ethnic and cultural diversity in Indonesia. In the pre-cycle the number of students with a high score learning outcome classification was only 60%. Then in cycle I the learning outcomes of class students who achieved the success criteria increased to 73%, while at the end of cycle II the learning outcomes of class students who achieved the success criteria had reached 100%, so that in cycle II class motivation had reached the set success criteria, namely $\geq 75\%$ of students achieved high classification questionnaire scores.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Social Sciences.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Gamping dengan menggunakan media pembelajaran Pop Up. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 1 Soloy Agung yang berjumlah 17 siswa, dengan 10 siswa laki - laki dan 7 siswa perempuan. Desain penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media pop up di kelas IV SD Negeri 1 Soloy Agung khususnya pada pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Pada pra siklus jumlah siswa dengan klasifikasi hasil belajar skor tinggi hanya 60%. Lalu pada siklus I hasil belajar siswa kelas yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat menjadi 73%, sedangkan hasil akhir siklus II hasil belajar siswa kelas yang mencapai kriteria keberhasilan telah mencapai 100%, sehingga pada siklus II motivasi kelas sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak $\geq 75\%$ jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, IPS

A. PENDAHULUAN

Peran penting dalam upaya meningkatkan standar pendidikan dilakukan oleh guru. Kemampuan pengajar dalam membantu siswa mencapai potensi mereka sepenuhnya merupakan indikator keberhasilan suatu negara dalam bidang pendidikan. Usman (2006:9) mengidentifikasi peran guru sebagai manajer kelas, fasilitator, demonstran, mediator, dan evaluator. Oleh karena itu, tugas guru

sebagai manajer kelas memerlukan kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan di kelas yang dapat membangkitkan motivasi siswa dan menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran. Diharapkan juga bahwa guru akan lebih berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pemeriksaan dan penyelesaian permasalahan yang berkaitan dengan suatu konsep yang dipelajarinya. Efektivitas seorang guru dalam menyampaikan konten merupakan salah satu faktor keberhasilan mereka sebagai seorang guru. Kemungkinan besar siswa akan memahami topik dengan baik jika guru dapat mengkomunikasikannya secara efektif kepada mereka.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang masuk di sekolah dasar. Mahasiswa harus memahami konten rumit dalam mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang mencakup berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Mata kuliah IPS sangat penting pada jenjang pendidikan dasar karena siswa sekolah dasar merupakan usia ideal bagi guru untuk membentuk dan membentuk sikap sadar sosial di lingkungan sekitarnya.

Media pembelajaran harus digunakan untuk menghasilkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang relevan agar dapat menggugah siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pendidikan, siswa dapat lebih mudah mengasimilasi materi, bersemangat, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Jika media pendidikan digunakan secara optimal, maka dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu topik dan meningkatkan kemauan belajar karena dapat membuat pembelajaran tidak membosankan dan monoton. Kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah pemilihan bahan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Kenyataannya, guru masih belum selalu memasukkan materi pembelajaran ke dalam pembelajarannya.

Hasil belajar siswa sangat meningkat dengan diterapkannya kurikulum IPS di sekolah dasar. Pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan guru dalam menginspirasi anak dalam mempelajari mata pelajaran sosial. Guru akan lebih mudah memberikan proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa jika mereka termotivasi untuk belajar. Proses belajar yang baik juga akan dihasilkan apabila adanya motivasi belajar yang kuat.

berdasarkan temuan wawancara dengan wali kelas kelas IV SD Negeri 1 Soloy Agung pada tanggal 3 Januari 2020 tentang permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPS. Instruktur mencatat bahwa ketika kelas IPS mencakup topik yang lebih menantang, kegembiraan siswa berkurang. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ketidaksukaan mereka terhadap materi yang diajarkan karena terlalu sering menghafalnya, kurangnya rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran, atau keengganan mereka untuk mengajukan pertanyaan ketika mereka sedang belajar.

sedang belajar. Karena siswanya hanya 17 orang, mereka juga sangat sibuk. Siswa, khususnya siswa laki-laki mayoritas dan siswa perempuan sebagian kecil, suka bercanda dengan temannya. Siswa menghabiskan banyak waktu untuk berbicara dan bergaul dengan teman-temannya. Meskipun guru berupaya sebaik-baiknya untuk mengingatkan mereka, anak-anak dengan cepat melanjutkan perilaku sibuk mereka. Guru sering menawarkan kelas kesempatan untuk berpartisipasi dalam sesi tanya jawab sepanjang kelas, namun hanya satu atau dua siswa yang memanfaatkan kesempatan ini, sehingga memberikan kesan bahwa siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran IPS. Tindakan siswa tersebut termasuk dalam daftar indikator rendahnya motivasi belajar menurut Kompri (2015:248), yang juga mencakup tidak memperhatikan di kelas, bertindak impulsif, merasa bergantung pada teman, perlu dipaksa menyelesaikan tugas, dan membuat keributan. Saat belajar, kita mudah merengek ketika menerima proyek yang menantang. Mengingat merekalah yang memimpin kelas di kelas, maka guru harus mewaspadaikan penanda motivasi belajar tersebut di atas. Mungkin sulit bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran jika mereka tidak mampu mengawasi dan memahami siswanya.

Menurut Piaget (Sugihartono, 2007: 109), anak usia 7 sampai 12 tahun telah mencapai tahap perkembangan berpikir operasional konkrit pada tingkat sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkrit untuk mengajarkan materi dapat membantu siswa sekolah dasar lebih mudah memahami dan menerimanya. Materi IPS kelas 4 tentang keberagaman sosial, ekonomi, budaya, suku, dan agama Indonesia diangkat peneliti dalam kesempatan ini. Siswa belajar tentang bahasa, budaya, agama, dan etnis di setiap provinsi di Indonesia melalui kurikulum ini. Karena guru sulit memberikan objek sebenarnya secara eksplisit, seperti membedakan ciri-ciri, dan karena siswa hanya bisa membayangkan isinya, maka mereka akan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Suku berdasarkan adat istiadat pakaian tradisional, tarian, dan tempat tinggal mereka. Peneliti memilih media pop-up untuk proses pembelajaran berdasarkan hal tersebut.

Pop-up menurut Dzuanda (Rahmawati, 2014: 4) adalah buku dengan potongan bergerak atau aspek tiga dimensi yang menawarkan visualisasi naratif yang menarik, diawali dengan tampilan grafik yang bergerak ketika halaman dibuka. Selain memiliki tampilan yang menarik secara visual, buku pop-up tentu saja dapat membangkitkan perasaan yang luar biasa dari pembacanya saat mereka membalik halamannya. Dengan menggunakan media pop-up untuk menyajikan informasi tentang keberagaman sosial, ekonomi, budaya, suku, dan agama di Indonesia, guru dapat memberikan siswa pemahaman yang jelas tentang sumber materi dan memastikan bahwa mereka memahaminya tanpa kendala. Artinya,

pop-up tentu saja dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dimulai dari pelaksanaan kuesioner pra siklus yang bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa sebelum pemberian tindakan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan adalah tahap pemberian tindakan dengan menggunakan media pop up. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 1 Soloy Agung yang berjumlah 17 orang siswa. Pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan empat tahapan pelaksanaan sesuai dengan model yang disampaikan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Adapun tahapannya sebagai berikut: Perencanaan (*planning*), Pelaksanakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), dan Refleksi. Pemilihan teknik pengumpulan data merupakan hal sangat penting dalam penelitian karena untuk memperoleh data penelitian diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang sesuai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: Teknik Tes, Wawancara, dan Dokumentasi. Menganalisis data adalah proses pengolahan dan menerjemahkan data dengan tujuan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya untuk memiliki arti dan makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian: 1) Penskoran, 2) Menentukan ketuntasan belajar, 3) Menentukan persentase keterlaksanaan belajar aktivitas siswa dan pengajar. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil dari suatu siklus mengalami peningkatan, sebanyak $\geq 75\%$ jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Kegiatan pra siklus peneliti hanya memberikan kuesioner kepada siswa terkait motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran bermuatan IPS. Kuesioner tersebut berjumlah 30 pernyataan tentang respon dan perilaku siswa terhadap materi bermuatan IPS. Hasil pra siklus tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS sebelum dilakukannya tindakan penelitian. Hasil pra siklus tersebut dapat digunakan sebagai penguat bahwa motivasi belajar IPS siswa masih rendah.

Tabel 1. Nilai Siswa Pra Siklus

No	Inisial Siswa	Skor Yang Diperoleh				Jumlah	Rata-rata	Klasifikasi
		1	2	3	4			
1	LA	10	1	2	17	86	2,867	Tinggi
2	FS	4	18	5	3	67	2,233	Sedang
3	CDP	2	17	10	2	70	2,334	Sedang
4	CS	5	1	4	19	95	3,167	Tinggi
5	FH	4	18	5	3	67	2,233	Sedang

6	RVA	3	11	11	5	78	2,600	Tinggi
7	SI	5	8	6	11	83	2,767	Tinggi
8	TT	4	10	8	8	80	2,667	Tinggi
9	JN	3	10	8	9	83	2,767	Tinggi
10	RKD	2	18	8	2	70	2,334	Sedang
11	PAD	4	15	8	3	70	2,334	Sedang
12	KKR	5	8	6	11	83	2,767	Tinggi
13	CAA	2	12	8	8	82	2,733	Tinggi
14	AFS	8	11	4	6	66	2,200	Sedang
15	MR	4	15	8	3	70	2,334	Sedang
16	HA	2	8	6	14	92	3,067	Tinggi
17	AS	3	15	8	4	73	2,433	Sedang
Skor						1173	2,607	

Berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 95, dan nilai terendah siswa adalah 66. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 2,607. Terdapat 6 dari 15 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi, sedangkan 9 siswa lain mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 60% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD N Gamping masih jauh dari kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu $\geq 75\%$ siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi. Hasil nilai pra siklus siswa terlampir pada Tabel 6. Untuk perilaku siswa dalam pembelajaran sudah dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya bahwa siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pra siklus tersebut maka lebih meyakinkan peneliti dan guru untuk melakukan tindakan dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV SD N Gamping.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS setelah dilakukannya tindakan berupa penggunaan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Kuesioner ini berisikan 30 pernyataan mengenai perilaku dan respon siswa terhadap materi pembelajaran yang bermuatan IPS. Dari 30 pernyataan tersebut terdiri atas 2 macam pernyataan yaitu favourable dan unfavourable. Favourable yaitu pernyataan yang mengandung makna positif, sedangkan unfavourable adalah pernyataan yang mengandung makna negatif. Setiap pernyataan memiliki skala nilai dari 1 hingga 4 yaitu tidak pernah (TP) untuk favourable memiliki skor (1) jika unfavourable memiliki skor (4), kadang-kadang (KD) untuk favourable memiliki skor (2) jika unfavourable memiliki skor (3), sering (SR) untuk favourable memiliki skor (3) jika unfavourable memiliki skor (2), dan selalu (SL) untuk favourable memiliki skor (4) jika unfavourable memiliki skor (1),

sehingga skor maksimal mencapai 120 dan skor terendah adalah 30. Berikut merupakan hasil kuesioner siklus 1:

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Siklus I

No	Inisial Siswa	Skor Yang Diperoleh				Jumlah	Rata-rata	Klasifikasi
		1	2	3	4			
1	LA	8	0	5	17	91	3,033	Tinggi
2	FS							
3	CDP	2	24	3	1	63	2,100	Sedang
4	CS	4	3	8	16	96	3,200	Tinggi
5	FH	2	11	11	6	81	2,700	Tinggi
6	RVA	3	11	14	2	75	2,500	Sedang
7	SI		11	19		79	2,633	Tinggi
8	TT	2	9	13	6	83	2,767	Tinggi
9	JN	3	12	7	8	80	2,667	Tinggi
10	RKD	8			22	88	2,933	Tinggi
11	PAD							
12	KKR	5	12	4	9	77	2,567	Tinggi
13	CAA	10	1	2	17	86	2,867	Tinggi
14	AFS	4	15	5	6	74	2,467	Sedang
15	MR	4	12	11	3	73	2,433	Sedang
16	HA	2	4	5	19	101	3,367	Tinggi
17	AS	5	5	12	8	83	2,767	Tinggi
	Skor					1302	2,712	

Berdasarkan siklus I yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 101, dan nilai terendah siswa adalah 63. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 2,712. Terdapat 4 dari 15 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi, sedangkan 11 siswa lain mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 73% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS setelah dilakukannya tindakan berupa penggunaan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Kuesioner ini berisikan 30 pernyataan mengenai perilaku dan respon siswa terhadap materi pembelajaran yang bermuatan IPS. Dari 30 pernyataan tersebut terdiri atas 2 macam pernyataan yaitu favourable dan unfavourable. Favourable yaitu pernyataan yang mengandung makna positif, sedangkan unfavourable adalah pernyataan yang mengandung makna negatif. Setiap pernyataan memiliki skala nilai dari 1 hingga 4 yaitu tidak pernah (TP) untuk favourable memiliki skor (1) jika unfavourable memiliki skor (4), kadang-kadang (KD) untuk favourable memiliki skor (2) jika unfavourable memiliki skor (3), sering (SR) untuk favourable memiliki skor (3) jika unfavourable memiliki skor (2), dan

selalu (SL) untuk favourable memiliki skor (4) jika unfavourable memiliki skor (1), sehingga skor maksimal mencapai 120 dan skor terendah adalah 30. Berikut merupakan hasil kuesioner siklus II.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Siklus II

No	Inisial Siswa	Skor Yang Diperoleh				Jumlah	Rata-rata	Klasifikasi
		1	2	3	4			
1	LA	7	2	4	17	91	3,033	Tinggi
2	FS							
3	CDP	2	11	9	8	81	2,700	Tinggi
4	CS	5	2	3	20	98	3,267	Tinggi
5	FH		10	10	10	90	3,000	Tinggi
6	RVA	3	6	15	6	84	2,800	Tinggi
7	SI	1	8	14	7	87	2,900	Tinggi
8	TT	5	1	4	20	99	3,300	Tinggi
9	JN	3	5	9	13	92	3,067	Tinggi
10	RKD		1	9	20	99	3,300	Tinggi
11	PAD							
12	KKR		11	6	13	92	3,067	Tinggi
13	CAA	5	2	1	22	100	3,334	Tinggi
14	AFS	1	13	11	5	80	2,667	Tinggi
15	MR	1	12	9	8	84	2,800	Tinggi
16	HA							
17	AS							
	Skor					1268	3,019	

Berdasarkan siklus II yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 100, dan nilai terendah siswa adalah 80. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 3,019. Seluruh siswa yang hadir dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 100% jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *pop up* di kelas IV SD Negeri Gamping. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian, berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hanya 60% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan, dimana 6 dari 15 siswa masih belum mencapai kriteria keberhasilan, lalu pada siklus I jumlah siswa yang mencapai skor dengan klasifikasi tinggi meningkat 13% menjadi 73%, dimana 4 dari 15 siswa belum mencapai kriteria keberhasilan. Kemudian pada siklus II seluruh siswa yang hadir dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 100% jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa mencapai skor

kuesioner dengan klasifikasi tinggi. Sementara kriteria keberhasilan penelitian ini adalah $\geq 75\%$ jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Acoci, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning dan Hasil belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Kecamatan Kulisusu Barat Kabupaten Buton Utara. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 111-121.
- Arikunto, S, et al. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Aqib, Z. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: YRama Widya
- Arsad, A., & Yusnan, M. (2020). Nilai Moral dalam Novel Hati Suhita Karya Khilma Anis. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 6(2), 118-124.
- Bluemel, N. L and Taylor, R. H. (2012). *Pop Up Books: A Guide for Teacher and Librarians*. California: ABC-CLJO, LLC
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fadilla, R.N dan Lestari, Ika. (2016). *Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar*. Diakses di journal.unj.ac.id
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Program DII-PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Ives, R. (2009). *Paper Engineering & Pop Ups fo Dummies*. Inrianapolis: Wiley Publishing Inc.
- Izzaty, R. E, et al. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Kemmis, S & Mc Taggart, R. (1988). *Action Research-some ideas from The Action Research Planner. Third edition*, ed. Deakin University.
- Kompri. (2011). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Latipah, E. (2017). *Psikologi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Rahmawati, N. (2014). *Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya*. Diakses pada 24 Januari 2018 dari web ejournal.unesa.ac.id
- Sadiman, A. S. dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samlawi, F dan Maftuh, B. (1998). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Depdikbud. Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setyawan, Desta., Hasan Mahfud, &Usada (2014). *Penerapan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, Vol 2, No 11. Diakses pada 1 Januari 2018, dari portalgaruda.org.
- Sholikah, A. (2017). *Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis*

Karangan Kelas V Sdn Rowoharjo. Diakses pada 1 Januari 2018, dari tracerstudy.unpkediri.ac.id

- Sudjana, N dan Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Usman, M.O. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja
- Widoyoko, E P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wijaya, K dan Dwitagama, D. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks Permata Puri Media.