

Media *Pop-Up Book* Bermuatan Permainan Tradisional Sasak Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Wafiqoh Nurul Azizah, Prayogi Dwina Angga*, Moh. Irawan Zain

Universiatis Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: prayogi.angga@unram.ac.id

Abstract

This development research aims to develop media in the form of a pop-up book containing traditional Sasak games for class III students at SDN 1 Lembah Sari. The type of research used is research and development (R&D) using the Sugiyono development model which includes 10 research stages, namely potential and problems, data/information collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, trial usage, product revision, mass production. This research was carried out in class III of SDN 1 Lembah Sari. This research and development produced media in the form of a pop-up book containing traditional Sasak games which was equipped with video barcodes of traditional Sasak games. The validation test results obtained by material experts were 83.6% with a very feasible category, media experts obtained a percentage of 94.2% with a very feasible category, teacher responses obtained a percentage of 100% with a very feasible category, small group trials obtained a percentage of 93.6% in the very practical category, the large group trial obtained a percentage of 92.5% in the very practical category. So it can be concluded that the pop-up book media containing traditional Sasak games has proven to be very feasible and practical to use to provide insight to students.

Keywords: Media, pop-up book, game, traditional, Sasak.

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak bagi siswa kelas III SDN 1 Lembah Sari. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono yang meliputi 10 tahapan penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 1 Lembah Sari. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media berupa *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak yang dilengkapi dengan *barcode* video permainan tradisional Sasak. Hasil uji validasi ahli materi diperoleh 83,6% dengan kategori sangat layak, ahli media diperoleh persentase sebesar 94,2% dengan kategori sangat layak, respon guru diperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak, uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 93,6% dengan kategori sangat praktis, uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak terbukti sangat layak dan praktis digunakan untuk memberikan wawasan kepada peserta didik.

Kata kunci: Media, *pop-up book*, permainan, tradisional, Sasak.

Article History:

Received 2023-07-08

Revised 2023-11-20

Accepted 2023-12-04

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.6038

PENDAHULUAN

Pergeseran dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempengaruhi eksistensi kebudayaan yang ada di Indonesia tidak terkecuali di Lombok. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan perubahan berbagai segi nilai-nilai budaya yang ada di masyarakat seperti aspek tempat tinggal, penampilan, keagamaan, kehidupan sehari-hari masyarakat bahkan permainan (Novitasari, 2018). Perkembangan IPTEK yang terjadi juga mengubah eksistensi kebudayaan yang ada di Lombok menjadi semakin tergeserkan, seperti melunturnya permainan tradisional Sasak di kalangan masyarakat khususnya generasi muda saat ini (Mafit,

2019). Selain itu, generasi muda saat ini lebih banyak memilih dan mengenal permainan modern seperti *mobile legends*, *free fire*, *point blank*, *play station (PS)* jika dibandingkan dengan permainan tradisional Sasak seperti kedengleng, manuk kurung, benteng, congklik, dan congklak (Muhajirin & Andriana, 2022; Nur & Asdana, 2020; Suryawan, 2020). Namun, tidak disadari bahwa permainan modern saat ini tidak memiliki makna bagi perkembangan kepribadian dan sosial anak, bahkan memainkan permainan modern membutuhkan banyak biaya (Ramadhani, 2018; Rut et al., 2020; Sofianto, 2016; Suryawan, 2020).

Mencermati hal tersebut, ketidaktertarikan anak terhadap permainan tradisional Sasak disebabkan karena minimnya pengenalan permainan tradisional Sasak di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Hasil penelitian (Mafit, 2019) menyatakan sebanyak 70% anak usia sekolah dasar tidak tahu tentang permainan tradisional yang ada di Lombok. Di samping itu, hasil studi lain yang menggali pengetahuan peserta didik menunjukkan bahwa permainan tradisional saat ini sudah menghilang sehingga menyebabkan anak-anak saat ini tidak mengenali permainan tradisional Sasak (Arifin Munir, 2020; Rahmaniah et al., 2021; Rustan & Munawir, 2020; T. Safitri et al., 2022). Guna menambah wawasan peserta didik terhadap permainan tradisional Sasak khususnya pada anak sekolah dasar, maka diperlukan edukasi berupa media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak. Upaya ini menjadi alternatif pengenalan dan pelestarian permainan tradisional Sasak yang kaya akan manfaat di dalamnya. Melalui pengedukasian ini, diharapkan dapat meningkatkan wawasan peserta didik mengenai permainan tradisional Sasak dan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik (Andriani, 2012; Gustian, 2020; Irmansyah et al., 2020; Umam et al., 2019a).

Berdasarkan permasalahan terkait rendahnya wawasan peserta didik terhadap permainan tradisional Sasak di era modern saat ini sangat mendukung untuk mengembangkan media bergambar seperti *pop-up book* sebagai bahan edukasi terkait permainan tradisional Sasak pada anak sekolah dasar. Media *pop-up book* adalah sebuah buku cerita bergambar yang lucu dan menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Umam et al., 2019b). Media *pop-up book* mampu mendorong peserta didik lebih memahami dan aktif dalam proses belajar (D. A. Lestari & Farhurohman, 2020; F. D. Lestari & Sari, 2021; Winda et al., 2022). Media *pop-up book* memiliki beberapa keunggulan diantaranya (1) menampilkan gambar dengan visualisasi menarik; (2) penggunaan media dapat dilakukan dengan mandiri bahkan berkelompok; (3) merupakan media dengan gambar tiga dimensi sehingga terlihat timbul saat dibuka; (4) praktis dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar (Izzah & Setiawan, 2023; Khadijah et al., 2021; Putri et al., 2019; Setiyanigrum, 2020).

Pengembangan media *pop-up book* ini dibuat guna menarik perhatian peserta didik terkait permainan tradisional Sasak. Dengan media ini peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru akan tetapi peserta didik berinteraksi secara nyata untuk belajar sambil melihat gambar yang ada pada *pop-up book* (Nabila et al., 2021; Sahara & Silalahi, 2022). Selain menggunakan media *pop-up book* secara nyata, muatan permainan tradisional Sasak ini juga dapat diakses dirumah sehingga sifatnya fleksibel tidak hanya dilihat dari buku saja melainkan dapat disaksikan langsung pada *youtube* sesuai dengan *barcode* yang ada pada *pop-up book*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 1 Lembah Sari, guru kelas III dan guru PJOK menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal terlebih dengan permainan tradisional yang jarang dikaitkan dalam proses belajar. Sama halnya dengan data/informasi yang diperoleh dari masyarakat dan kajian pustaka menyatakan bahwa permainan tradisional Sasak sudah banyak dilupakan kalangan generasi muda saat ini. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan peserta didik kelas III bahwa belum pernah melihat dan menggunakan media seperti *pop-up book* dalam proses belajar. Adanya pengembangan media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak merupakan solusi yang tepat bagi peserta didik untuk mengetahui permainan tradisional Sasak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang disebut dengan *Research and Development (R&D)* dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak model pengembangan Sugiyono. Adapun pendekatan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari sepuluh tahapan penelitian yaitu (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data/informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk;

(7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; (10) Produksi masal (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 1 Lembah Sari, Nusa Tenggara Barat yang dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan September tahun 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Lembah Sari yang berjumlah 19 orang. Objek penelitian ini adalah media *pop-up book*. Jenis data yang terkumpul selama penelitian adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data deskripsi masukan, tanggapan, kritik dan saran dari validator dan observer yang dideskripsikan kemudian dibuat kesimpulan secara umum sebagai acuan dalam perbaikan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil penilaian perangkat pembelajaran oleh validator, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert dalam mendapatkan skor dengan skor penelitian yang digunakan yaitu 1-4. Skor setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan adalah skor 4 berarti sangat layak, skor 3 berarti layak, skor 2 berarti cukup layak, dan skor 1 berarti kurang layak. Nilai yang diperoleh dari skala tersebut dikonversikan dalam bentuk pernyataan demi mengetahui tingkat kualitas dan manfaat dari media yang sudah diujicobakan. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kelayakan produk media *pop-up book*, skor persentase yang dihasilkan diinterpretasikan pada skala tingkat pencapaian (Akbar, 2013) yang tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Kelayakan dan Kepraktisan

Tingkat Pencapaian Persentase	Interpretasi
81% – 100%	Sangat layak/Sangat praktis
61% – 80%	Layak/Praktis
41% - 60%	Cukup layak/Cukup praktis
0% - 20%	Kurang layak/Kurang praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak. Dalam pengembangan media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak menggunakan desain pengembangan R&D (*Reaserch and Development*) yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini terdapat 10 tahapan penelitian yang harus dilewati untuk menghasilkan produk sebagai berikut.

HASIL

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak. Berawal dari permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu rendahnya wawasan peserta didik terhadap permainan tradisional Sasak karena belum adanya media yang dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional Sasak. Selain itu, guru hanya menyampaikan permainan umum yang ada di Indonesia sehingga pengetahuan peserta didik masih sangat rendah terhadap permainan tradisional Sasak. Hal tersebut tergambar dari hasil observasi langsung bahwa ditemukan banyak anak yang tidak mengenali permainan tradisional Sasak serta belum pernah menggunakan media *pop-up book* yang dapat membantu peserta didik mengetahui dan memberikan pengalaman bermakna tentang permainan tradisional Sasak. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas III SDN 1 Lembah Sari menyatakan bahwa masih rendahnya wawasan peserta didik terhadap permainan tradisional Sasak, karena ketidakmampuan guru dalam mengkaitkan serta mengembangkan media dengan permainan tradisional Sasak. Adapun hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa ketidaktertarikan mereka terhadap permainan tradisional Sasak dikarenakan minimnya pengenalan permainan tradisional Sasak baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Dengan demikian, dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu mengembangkan media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak

yang di dalamnya terdapat jenis-jenis permainan tradisional Sasak. Potensi dan masalah diperoleh dari hasil kegiatan observasi dan wawancara pada saat pra-penelitian yang dilakukan di SDN 1 Lembah Sari.

2. Pengumpulan Data/Informasi

Kegiatan pra-penelitian dilakukan di SDN 1 Lembah Sari yang digali melalui wawancara dengan guru kelas III, guru PJOK, dan peserta didik. Berdasarkan sumber informasi yang diperoleh pada guru kelas III bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal terlebih dengan permainan tradisional Sasak yang jarang dikaitkan dalam proses belajar. Begitu juga dengan informasi yang didapatkan dari guru PJOK bahwa dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan media terlebih lagi guru jarang sekali mengaitkan materi PJOK dengan permainan tradisional Sasak. Sehingga dibutuhkan media yang nyata dan menarik untuk menunjang pengetahuan peserta didik. Adapun sumber informasi yang didapat dari peserta didik bahwa belum pernah menggunakan dan melihat media seperti *pop-up book* secara nyata yang didalamnya memuat permainan tradisional Sasak. Sehingga, banyak peserta didik tidak tahu jenis-jenis, manfaat, dan cara melakukan permainan tradisional Sasak. Di sekolah tersebut juga belum adanya media-media seperti *pop-up book* yang dapat memberikan pengalaman bermakna sebagai penunjang pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional Sasak. Selain itu, data/informasi juga didapat dari masyarakat tempat dilakukannya penelitian dan hasil kajian dari jurnal dan buku tentang permainan tradisional Sasak yang dipilih dalam *pop-up book*.





Hasil kegiatan pra-penelitian diperoleh data bahwa banyak sekali permainan tradisional Sasak yang sudah tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa tokoh masyarakat di desa Lembah Sari diperoleh informasi bahwa di desa tersebut terdapat beberapa jenis permainan tradisional, diantaranya (1) *kedengleng*; (2) *maen nyebok*; (3) *gawah bale*; (4) *benteng*; (5) *congklik* yang sesuai dengan karakteristik dan historis daerah tersebut. Oleh karena itu, peneliti memilih beberapa permainan tersebut untuk dikembangkan menjadi beberapa jenis permainan tradisional Sasak yang diangkat dalam bentuk *pop-up book*. Selain itu, berdasarkan hasil kajian pustaka ditemukan ada beberapa jenis permainan tradisional Sasak seperti *manuk kurung* dan *congklak* yang sudah tidak lagi dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar. Hasil wawancara dengan tokoh masyarakat juga ditemukan bahwa anak-anak di Lembah Sari sudah tidak tertarik lagi memainkan permainan tradisional Sasak, terdapat beberapa jenis permainan tradisional Sasak yang memang jarang dimainkan dan bahkan tidak pernah dimainkan oleh anak-anak. Sesuai dengan hasil wawancara yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengambil 5 permainan tradisional Sasak yang akan dikembangkan dalam bentuk *pop-up book*, diantaranya *kedengleng*, *congklak*, *congklik*, *benteng*, dan *manuk kurung*. Alasan peneliti mengambil 5 permainan tersebut karena permainan tradisional Sasak ini lebih mudah untuk dimainkan anak-anak dan juga anak-anak lebih familiar dengan permainan tradisional Sasak tersebut. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik daerah tempat dilakukannya penelitian.

3. Desain Produk

Media *pop-up book* dirancang untuk peserta didik kelas III SDN 1 Lembah Sari dengan muatan permainan tradisional Sasak. Dimana dalam *pop-up book* terdapat lima permainan tradisional Sasak yang berisikan nama permainan, manfaat, nilai yang terkandung, dan cara melakukan permainan. Tahap ini terdiri dari melengkapi alat dan bahan yang dibutuhkan seperti *canva*, kertas *artpaper*, gunting, silet, penggaris, *dobel tip*, kardus, lem, dan origami. Adapun gambar dalam media *pop-up book* diperoleh dengan mendokumentasikan peserta didik kelas III sesuai dengan permainan tradisional Sasak yang telah dipilih oleh peneliti diantaranya *kedengleng*, *congklik*, *manuk kurung*, *benteng*, dan *congklak*. Mendokumentasikan peserta didik kelas III bertujuan untuk memberikan kesan nyata dan pengalaman bermakna kepada peserta didik mengingat bahwa gambar yang ditampilkan pada *pop-up book* adalah gambar mereka sendiri. Kemudian media *pop-up book* dibuat nampak timbul keluar menggunakan kertas origami dan sisa kertas *artpaper*. Teknik yang digunakan dalam media *pop-up book* adalah teknik *parallel slide* yang terdapat pada permainan *kedengleng*, dan paling banyak menggunakan teknik *box and cylinder* yang terdapat pada permainan *congklik*, *manuk kurung*, *benteng* dan *congklak*. Dua teknik dasar yang digunakan telah disesuaikan dengan bentuk gambar permainan tradisional Sasak yang disajikan sehingga memberikan kesan nyata dari bentuk permainan tradisional Sasak.

Rancangan media *pop-up book* ini akan membantu peserta didik dalam memahami permainan tradisional Sasak. Berikut tahapan desain dan penyusunan *pop-up book*.

Tabel 2. Tahapan Tahapan Desain dan Penyusunan *Pop-Up Book* Permainan Tradisional Sasak

No.	Deskripsi	Gambar
1	Menyiapkan alat dan bahan	
2	Membentuk desain yang dicetak menjadi buku	
3	Memasukkan atau menempel gambar permainan tradisional Sasak sesuai dengan teknik yang dibutuhkan	
4	Proses <i>finishing</i>	

No.	Deskripsi	Gambar
		

4. Validasi Desain

Validasi desain pengembangan media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak siswa kelas III SDN 1 Lembah Sari dilakukan oleh dua ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Peneliti menggunakan dua ahli tersebut karena bersifat objektif sebagai pembanding dari sudut pandang yang berbeda pada penilaian terhadap produk yang sama. Tujuan dilakukannya validasi desain adalah untuk menguji kepraktisan media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak yang telah dikembangkan sehingga dapat diterapkan pada lingkungan yang berkaitan secara luas. Hasil uji validasi ahli pada media *pop-up book* yang dikembangkan dapat dilihat di tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Materi	40	48	83,3%	Sangat Layak
2.	Penyajian	33	40	82,5%	Sangat Layak
3.	Bahasa	14	16	87,5%	Sangat Layak
	Jumlah	87	104	83,6%	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Ukuran	7	8	87,5%	Sangat Layak
2.	Desain Sampul	53	56	94,6%	Sangat Layak
3.	Desain Isi	80	88	90,9%	Sangat Layak
4.	Kelayakan Bahasa	56	56	100%	Sangat Layak
	Jumlah	196	208	94,2%	Sangat Layak
















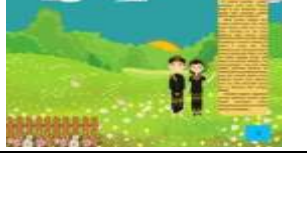
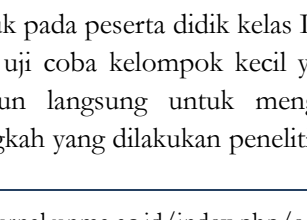
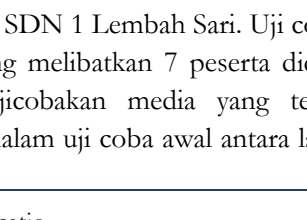


Berdasarkan data yang tersaji pada tabel 2 dan 3 dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi yang dijabarkan per aspek penilaian materi diperoleh skor hasil 40 dengan nilai skor maksimal 48 sehingga mendapatkan persentase 83,3% dengan kategori sangat layak. Pada aspek penilaian penyajian diperoleh skor hasil 33 dengan skor maksimal 40 sehingga mendapatkan persentase 82,5% dengan kategori sangat layak. Adapun aspek penilaian bahasa diperoleh skor hasil 14 dengan skor maksimal 16 sehingga mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori sangat layak. Sedangkan, hasil validasi ahli media yang dijabarkan per aspek penilaian, untuk aspek ukuran diperoleh skor hasil 7 dari skor maksimal 8 sehingga mendapatkan persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Pada aspek penilaian desain sampul diperoleh skor 53 dari skor maksimal 56 sehingga mendapatkan persentase sebesar 94,6% dengan kategori sangat layak. Untuk aspek penilaian desain isi diperoleh skor 80 dari skor maksimal 88 sehingga mendapatkan persentase sebesar 90,9% dengan kategori sangat layak. Adapun aspek penilaian kelayakan bahasa diperoleh skor hasil 56 yang nilainya sama dengan skor maksimal sehingga mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

5. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi desain oleh para ahli, selanjutnya media direvisi sesuai dengan masukan dari validator ahli. Hasil validasi tersebut memberikan informasi kepada peneliti mengenai kekurangan pada produk

yang dikembangkan sehingga dilakukan perbaikan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Hasil revisi desain media disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Revisi Desain oleh Ahli

No.	Ahli	Komponen Masukan dan Saran	Hasil Revisi	
			Sebelum	Sesudah
1	Materi	Penyusunan kata dalam menyajikan materi dicek kembali dan isi dari tiap permainan sudah dipastikan sesuai dengan yang dibutuhkan atau dikembangkan		
				
				
				
2	Media	Warna pada kolom penjelasan permainan sebaiknya menggunakan warna yang netral atau pucat agar tulisan lebih terlihat sehingga mudah dibaca anak SD.		
				
				
				
				
				

6. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan uji kelayakan produk dan selesai direvisi sesuai masukan dan saran dari validator ahli. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk pada peserta didik kelas III SDN 1 Lembah Sari. Uji coba produk dilakukan sebanyak 2 kali tahapan yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 7 peserta didik. Dalam uji coba kelompok kecil peneliti turun langsung untuk mengujicobakan media yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam uji coba awal antara lain:

(1) Peneliti menjelaskan bagaimana cara menggunakan media *pop-up book*; (2) Media *pop-up book* yang telah dirancang diujicobakan kepada peserta didik dengan skala kecil; (3) Peneliti bertanya terkait media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak kepada peserta didik; (4) Peserta didik akan mengisi angket yang diberikan peneliti guna menilai dan mengomentari media tersebut. Berikut adalah hasil penelitian yang sudah dilakukan kepada peserta didik. Hasil uji coba produk pada kelompok kecil disajikan di tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Materi	81	84	96,4%	Sangat praktis
2.	Media	155	168	92,2%	Sangat praktis
	Jumlah	236	252	93,6%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor hasil 236 dari skor maksimal 252 dengan mendapatkan persentase 93,6% dengan kategori sangat praktis digunakan berdasarkan perspektif dari peserta didik. Dimana pada aspek penilaian materi diperoleh skor hasil 81 dengan skor maksimal 84 mendapatkan persentase sebesar 96,4% dengan kategori sangat praktis. Untuk penilaian aspek media diperoleh skor hasil 155 dengan skor maksimal 168 mendapatkan persentase sebesar 92,2% dengan kategori sangat praktis.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, maka akan ditemukan kelemahan-kelemahan dari media yang dikembangkan. Kelemahan tersebut dapat dilihat dari pengumpulan data hasil uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 7 peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil tidak ditemukan kelemahan-kelemahan pada media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah dilakukannya uji coba kelompok kecil dan revisi produk, selanjutnya media diujicobakan kepada seluruh peserta didik kelas III SDN 1 Lembah Sari dengan jumlah 13 peserta didik. Pada uji coba pemakaian produk, langkah-langkah yang diberikan sama dengan uji coba kelompok kecil. Selain itu, dalam uji coba pemakaian ini guru dimintai respon oleh peneliti terkait dengan tanggapan guru terhadap uji coba produk tersebut. Berikut hasil uji coba kelompok besar dan respon guru pada tabel 7 dan 8.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Materi	151	156	96,7%	Sangat praktis
2.	Media	282	312	90,3%	Sangat praktis
	Jumlah	433	468	92,5%	Sangat praktis

Tabel 8. Respon Guru terhadap Media *Pop-Up Book*

No.	Pernyataan	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Penggunaan huruf pada media sudah jelas	4	4	100%	Sangat praktis
2	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan jenis permainan	4	4	100%	Sangat praktis
3	Warna yang digunakan sudah menarik	4	4	100%	Sangat praktis
4	Media mudah digunakan.	4	4	100%	Sangat praktis
5	Isi media mudah dimengerti	4	4	100%	Sangat praktis
6	Media sesuai dengan jenis permainan asli	4	4	100%	Sangat praktis
7	Memicu siswa untuk belajar aktif dan mandiri	4	4	100%	Sangat praktis
8	Mempermudah siswa untuk belajar	4	4	100%	Sangat praktis
9	Memotivasi siswa dalam belajar	4	4	100%	Sangat praktis
10	Memperjelas konsep permainan.	4	4	100%	Sangat praktis
	Jumlah	40	40	100%	Sangat praktis

Sesuai dengan persentase yang terdapat pada tabel 7 dan 8, dapat diketahui bahwa media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak sangat praktis dan layak untuk digunakan berdasarkan perspektif dari peserta didik dan guru.

9. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba pemakaian dan mendapatkan respon dari responden, selanjutnya media direvisi untuk menyempurnakan produk. Perbaikan ini dilakukan apabila dalam uji coba pemakaian ditemukan kekurangan dari media *pop-up book* yang dikembangkan. Berdasarkan respon peserta didik pada uji coba kelompok besar yang terdiri dari 13 peserta didik memperoleh 92,5% dengan kategori sangat praktis. Sehingga pada tahap ini tidak dilakukan revisi.

10. Produksi Masal

Pembuatan produksi masal ini dilakukan apabila produk dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dengan persentase 92,5% produk telah dinyatakan “sangat praktis” untuk di produksi masal dan dapat diterapkan pada lingkungan yang berkaitan secara luas.



Gambar 1. Produk Akhir yang telah Direvisi Keseluruhan

Pembahasan

Pergeseran dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menjadi faktor penyebab lunturnya budaya yang ada di Indonesia khususnya di Lombok. Perkembangan IPTEK membuat sebagian dari masyarakat Indonesia kehilangan kepribadian diri, pengaruh IPTEK menyisihkan budaya tradisional. Hal ini juga diperparah dengan minimnya pengenalan permainan tradisional Sasak dikalangan generasi muda saat ini. Fakta menunjukkan bahwa anak sudah tidak lagi mengenal berbagai nama permainan tradisional terlebih lagi untuk memainkannya (Husein MR, 2021). Hal ini diperkuat dengan penelitian (Tjahjaningsih et al., 2022) menyatakan bahwa anak-anak lebih familiar dengan ragam permainan atau *game* yang terdapat di *handphone*.

Padahal menjaga kelestarian permainan tradisional Sasak perlu dilakukan agar anak-anak dapat terus memainkannya. Mengingat hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN 1 Lembah Sari ditemukan permasalahan bahwa masih rendahnya wawasan peserta didik terhadap permainan tradisional Sasak karena ketidakmampuan guru dalam mengembangkan media serta mengaitkan materi dengan permainan tradisional Sasak, sehingga banyak peserta didik yang tidak tahu dengan budayanya sendiri.

Berangkat dari permasalahan yang terjadi di sekolah dasar yaitu rendahnya wawasan peserta didik terhadap permainan tradisional Sasak, untuk itu peneliti mengembangkan produk berupa media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak. Pengembangan ini menjadi salah satu solusi untuk mengenalkan dan melestarikan kembali budaya yang ada di masyarakat khususnya pulau Lombok, khususnya pada siswa sekolah dasar. Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik (Cahyadi, 2019; Falahudin, 2014; Hazmar et al., 2022; Miftah, 2014). Pengembangan media sangat penting untuk menyampaikan pembelajaran, karena dengan mengembangkan media sebagai bahan ajar dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan guru (Abdullah, 2017; Hidayat et al., 2020; Kurniawarsih & Rusmana, 2020; Nugrahani, 2011). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media *pop-up book*. Mengembangkan media dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik seperti *pop-up book* (Mahisa et al., 2022). Hal tersebut dibuktikan bahwa dengan mengembangkan media *pop-up book* dapat memberikan pengalaman yang *special* kepada peserta didik karena mengajak peserta didik untuk menggeser, membuka, maupun melipat bagian tiap halaman yang telah disajikan dalam *pop-up book* (Safri et al., 2017). Menggunakan media *pop-up book* dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap isi dari *pop-up book* karena menampilkan sebuah bentuk yang konkret atau menunjukkan gambar yang nyata (E. Safitri et al., 2022). Peranan media sangat penting sebagai salah satu fasilitas kegiatan peserta didik secara nyata serta memiliki fungsi yang informatif, komunikatif, dan kreatif (Voutama & Novalia, 2021).

Perancangan atau desain media mempertimbangkan berbagai hal agar menghasilkan produk yang baik dan menarik (Ibda, 2019; Listyawati, 2016). Media *pop-up book* ini dirancang untuk siswa kelas III SDN 1 Lembah Sari dengan muatan permainan tradisional Sasak. Tahap ini terdiri dari melengkapi alat dan bahan yang dibutuhkan seperti *canva*, kertas *artpaper*, gunting, silet, penggaris, *double tip*, kardus, lem, dan origami. Adapun gambar dalam media *pop-up book* didapat dengan mendokumentasikan peserta didik kelas III sesuai dengan permainan tradisional Sasak yang dikembangkan. Pemilihan gambar diambil langsung dari peserta didik kelas III dengan tujuan memberikan kesan nyata atau memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita mengingat bahwa gambar yang disajikan adalah gambar mereka sendiri. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (B., 2009) menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari media *pop-up book* ialah memberikan kejutan pada setiap halamannya dan memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam cerita. Teknik yang digunakan dalam media *pop-up book* adalah teknik *parallel slide* yang terdapat pada permainan *kedengleng*, dan paling banyak menggunakan teknik *box and cylinder* yang terdapat pada permainan *congklik*, *manuk kurung*, *benteng* dan *congklak*. Dua teknik dasar yang digunakan telah disesuaikan dengan bentuk gambar permainan tradisional Sasak yang disajikan sehingga memberikan kesan nyata dari bentuk permainan tradisional Sasak. Kemudian desain yang telah dirancang dicetak menggunakan kertas *artpaper* ukuran A3. Desain yang telah dicetak kemudian dijadikan satu sesuai urutan yang telah ditentukan membentuk sebuah buku. Dalam pembentukan menjadi buku diperlukan kardus serta *double tip* untuk merekatkan sekat pada tengah-tengah agar membentuk sebuah buku. Setelah itu, gambar peserta didik yang telah diambil sesuai permainan tradisional Sasak digunting rapi kemudian ditempel pada kertas yang telah dibentuk dengan teknik *box and cylinder* dan *parallel slide*. Rancangan media *pop-up book* ini akan membantu peserta didik dalam memahami permainan tradisional Sasak.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media yang telah dilakukan pada media *pop-up book*, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari validator dinyatakan sangat layak untuk digunakan di sekolah dasar. Hal ini serupa dengan penelitian yang dikembangkan oleh (Mutaqin et al., 2021) pada penelitiannya menunjukkan bahwa media *pop-up book* memperoleh skor 88% dengan kategori sangat layak digunakan. Hal ini juga sesuai dengan validasi ahli media yang dilakukan oleh (Nengsi, 2021) menunjukkan bahwa media *pop-up*

book layak digunakan dengan persentase skor dari ahli media 92,74%. Media yang dikembangkan peneliti memiliki kebaharuan berupa *barcode* video yang berisi permainan tradisional Sasak yang bertujuan untuk memperlihatkan secara nyata muatan permainan tradisional Sasak yang dikembangkan peneliti. Dengan demikian, hasil pengembangan media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak bertujuan menambah wawasan peserta didik tentang permainan tradisional Sasak yang menjadi warisan budaya dari para leluhur (Fazrin et al., 2023; Rahmi & Rustini, 2023; Wijayanti, 2018). Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (B., 2009) menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari media *pop-up book* ialah memberikan kejutan pada setiap halamannya dan memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam cerita.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *pop-up book*. Dalam media *pop-up book* difokuskan pada muatan permainan tradisional Sasak yang berisikan jenis-jenis, manfaat, nilai yang terkandung, serta cara melakukan permainan tradisional Sasak. Pengembangan media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak yang dikembangkan mendapatkan nilai persentase dari ahli materi sebesar 83,6% dan ahli media sebesar 94,2% dengan kategori sangat praktis. Adapun respon guru terhadap media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak mendapatkan nilai persentase sebesar 100% yang artinya media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak sangat praktis digunakan. Sedangkan respon peserta didik terhadap media *pop-up book* bermuatan permainan tradisional Sasak siswa kelas III SDN 1 Lembah Sari pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase 93,6% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan uji coba kelompok besar terhadap media *pop-up book* memperoleh hasil persentase 92,5% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136. <https://doi.org/10.24014/SB.V9I1.376>
- Arifin Munir, Z. (2020). Implementasi Pendidikan Nilai Melalui Permainan Tradisional Anak Suku Sasak di MI NW Loang Sawak Lombok Tengah. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 397–403. <https://doi.org/10.30738/TC.V4I1.5764>
- B., D. (2009). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri “Gatotkaca.” In *Undergraduate Thesis*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur* (Cetakan I). Penerbit Laksita Indonesia Kws.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104. www.juliwi.com
- Fazrin, K. Q., Winahyu, S. E., & Untari, E. (2023). Development of Pop-Up Book Media for Science Learning Content for Grade V Students in Elementary School. *Journal of Education for Sustainability and Diversity*, 2(1), 182–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.57142/jesd.v2i1.91>
- Gustian, U. (2020). Permainan tradisional: suatu pendekatan dalam mengembangkan physical literacy siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 199–215. https://doi.org/10.29407/JS_UNPGRI.V6I1.14252
- Hazmar, A. A., Hazmar, R., & Marlian, M. (2022). Pemanfaatan Media Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 95–106. <https://doi.org/10.46963/ASATIZA.V3I2.499>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://doi.org/10.23887/JPKU.V8I2.24759>
- Husein MR, M. (2021). Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceb Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aa.v5i1.4568>
- Ibda, H. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi* (H. Nashihin (ed.); III). Pilar Nusantara. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=NQqjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=Perancangan+atau+desain+media+mempertimbangkan+berbagai+hal+agar+menghasilkan+produk+yang+b
aik+dan+menarik&ots=1DUwnCZ5sj&sig=ouUQ84FtV35P-vcGD3O43c7eJlg&redir_esc=y#v=onepage&q&f](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=NQqjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=Perancangan+atau+desain+media+mempertimbangkan+berbagai+hal+agar+menghasilkan+produk+yang+baik+dan+menarik&ots=1DUwnCZ5sj&sig=ouUQ84FtV35P-vcGD3O43c7eJlg&redir_esc=y#v=onepage&q&f)
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Izzah, A. N., & Setiawan, D. (2023). Penggunaan Media Pop Up Book sebagai Media Belajar yang Menyenangkan di Rumah Dalam Inovasi Pembelajaran SD Kelas Rendah. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 86–92. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sidu/article/view/1119>
- Khadijah, A. S., Hasan, K., & Passinggi, Y. . (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 200–209.
- Kurniawarsih, M., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.46306/LB.V1I1.11>
- Lestari, D. A., & Farhurohman, O. (2020). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Pada Siswa Kelas Iv Min 1 Serang. *Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(2), 155–166. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/3700/2786>
- Lestari, F. D., & Sari, P. M. (2021). Media Pop-Up Book Berbasis Kemampuan Higher Order Thinking Skill (Hots) pada Daur Hidup Hewan. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 206. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38644>
- Listyawati, I. H. (2016). Peran Penting Promosi dan Desain Produk dalam Membangun Minat Beli Konsumen. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Akuntansi*, 3(1). <http://jurnal.stbsa.ac.id/index.php/jbma/article/view/39#>
- Mafit, A. A. (2019). Sistem Informasi Media Pembelajaran Permainan Tradisional Sasak-Lombok Berbasis WEB [Universitas Mataram]. In *Journal Web-Based Learning System For Traditional Sasak Lombok Learning Media*. https://perpustakaan.ft.unram.ac.id/index.php?p=show_detail%5C&id=8314
- Mahisa, T. P., Barriyah, I. Q., Finanda, S. A., & Susanto, M. R. (2022). Perancangan Buku Pop-Up Permainan Tradisional Anak sebagai Media Pelestarian Keaifan Lokal Lombok NTB. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(3), 474–498. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i3.799>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.31800/JTP.KW.V2N1.P1--12>
- Muhajirin, M., & Andriana, Y. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02(02), 131–138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3474>
- Mutaqin, E. J., Nurjamaludin, M., & Alfiyanti, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Minat Belajar IPA (Studi Eksperimen terhadap Siswa kelas V SDN 1 Cibunar). *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 73–81. <https://doi.org/10.31980/caxra.v1i2.1463>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1475>

- Nengsi, R. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 2.
- Novitasari, R. D. (2018). Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai-Nilai Budaya Pada. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 6(2), 13–22.
- Nugrahani, R. (2011). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1). <https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.524>
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29.
- Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 169. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17905>
- Rahmaniah, R., Hudri, M., Irwandi, I., Bafadal, M. F., Nurmiwati, N., & Hidayati, H. (2021). Permainan Edukasi Psikososial di Desa Aik Berik Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(2), 218–223. <https://doi.org/10.31764/JPMB.V3I2.2197>
- Rahmi, A., & Rustini, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop-up book Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 112–120. <https://doi.org/10.31004/AULAD.V6I2.462>
- Ramadhani, A. (2018). Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olabraga*, 6–10.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/JPNK.V5I2.1639>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Safitri, E., Usra, M., & Yusfi, H. (2022). Peran Guru Penjaskes dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran PJOK. *Jendela Olabraga*, 7(1), 27–34. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i1.8835>
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Suku Sasak di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 3(1), 63–76. <https://doi.org/10.29303/PENDAS.V3I1.1071>
- Safri, M., Sari, A., & Marlina, D. (2017). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 107–113.
- Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 30–36. <https://doi.org/10.51178/JESA.V3I1.385>
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016*, 217–219.
- Sofianto, A. (2016). Permainan Anak Masa Kini dan Kontribusinya Pada Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah*, 152(3), 28. file:///Users/andreaquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10.
- Tjahjaningsih, E., Untari, D. H., Radyanto, M. R., & Cahyani, A. T. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan Endang. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS No*, 5(2), 96–100.

-
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019a). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1–11. <https://doi.org/10.30742/TPD.V1I02.857>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019b). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920>
- Wijayanti, S. P. (2018). Pengembangan Media Buku Budaya dalam Pembelajaran Wawasan Budaya Indonesia Pelajar BIPA Unesa. *BAPALA*, 5(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/27314>
- Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.1-7>