
Efektivitas Media *Pop Up Book* pada Pembelajaran *Cooperatif Tipe Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika

Dwi Winarti, & Rahyu Setiani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Indonesia
STKIP PGRI Tulungagung, Indonesia

*Korespondensi. E-mail: dwio199720@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan media *Pop Up Book* pada pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Jepun. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian *Quasi Experimental Design* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Jepun yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 68 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil 2 sampel secara random yaitu dimana kelas A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah sebanyak 34 siswa dan satu kelas yaitu kelas B yang berjumlah sebanyak 34 siswa sebagai kelas kontrol. Adapun Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi dan metode tes. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai derajat kebebasan (df) N-2 sebesar 38. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,024 dan t_{hitung} sebesar 10,633. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,633 > 2,024$) dan signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan efektivitas media pembelajaran *Pop Up Book* pada pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Jepun

Kata Kunci: Bangun Ruang; Hasil Belajar; Media

The Effectiveness Of Pop Up Media Book in Cooperative Learning Make A Match Type To The Learning Outcomes Of Mathematic

Abstract

This research is aimed to know the significant difference of Pop Up media Book on Make A Match learning to the result of study of mathematic in elementary school grade V SDN 1 Jepun. Using quantitative approach using the research design Quasi Exsperimental Design and Nonequivalent Control Group design. The population that the researcher used in this study is the entire 5th grade Elementary School Students in SDN I Jepun which has two classes with 68 students. In this study, the researcher randomly took two samples which using "A" class with 34 students as the experiment class, and "B" class with 34 students as the control class. The technique in collecting the data that used in this study is using observation methods and test method.. Based on the hypothesis using t test is obtained the degree of freedom (df) N-2 is 38. The result for t_{table} is 2,024 and t_{count} is 10,633. The value of sig (2-tailed) is 0,000. By the case of $t_{count} > t_{table}$ ($10,633 > 2,024$) and the significant is $0,000 < 0,05$ the result shows that H_a is accepted and H_o is rejected it can be concluded that there is the significant difference of the effectiveness Pop Up media Book on the cooperative learning type Make A Match to the result of the study in elementary school grade V SDN 1 Jepun.

Keywords: Geometry, Result of the study, Media

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 5 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.” Kemudian pada ayat 5 juga menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.” Dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 1 mengenai pengertian pendidikan yang menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pemerintahan di Indonesia mengupayakan terselenggaranya pendidikan dengan wajib belajar 9 tahun. Pendidikan formal yang dimulai dari tingkat sekolah dasar yang digunakan untuk memberikan pembelajaran dan didikan serta menumbuh kembangkan ilmu pengetahuan pada siswa dimulai dari dasar. Dalam hal ini pendidikan formal memiliki posisi yang sangat penting dalam membantu proses peserta didik memperoleh sebuah ilmu yang diharapkan. Salah satu pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut salah satunya yaitu pendidikan matematika. Hampir semua kegiatan sehari-hari dimasyarakat selalu berkaitan dengan ilmu matematika.

Banyak manfaat dan fungsi matematika dalam kehidupan sehari-hari membuat matematika akan enggan dipelajari.

Namun dilihat dari fenomena yang terjadi pada pembelajaran matematika dalam jenjang

pendidikan di sekolah, masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika.

Proses pembelajaran disekolah merupakan proses kependidikan yang terpadu, dan terkoordinasi secara sistematis dengan evaluasi dan ukuran yang jelas. Salah satu komponen yang penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran yang tidak terlepas dari guru. Guru mempunyai peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif. Oleh karena itu, seorang guru harus memilih media serta model pembelajaran yang menaik dan dapat melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, namun sampai saat ini guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran.

Dari kegiatan observasi disekolah dan wawancara dengan guru matematikakelas V di SDN 1 Jepun juga diketahui bahwa dalam menyampaikan materi, guru hanya menerapkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media sama sekali, sesekali guru hanya menggunakan panduan pembelajarannya itu buku pembelajaran saja karena dirasa mudah dan terbiasa. Namun seorang guru harus pula memperhatikan apakah model dan media yang diterapkan sudah efektif dan efisien. Sebab waktu yang digunakan untuk matapelajaran matematika terbatas dan bahan ajarnya sudah ditetapkan. Namun yang terjadi didalam kelas, suasana cenderung pasif dan sebagian besar siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri dari pada memperhatikan materi yang disampaikan guru di depan kelas. Dengan demikian pembelajaran tersebut tidak akan menghasilkan hasil belajar yang baik.

Menurut (Cronbach dalamSuprijono, 2014) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman (*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*). (Sabri, 2005 dalam Runtukahu & Kandou 2012) menyatakan bahwa belajar adalah proses perilaku berkat pengalaman dan pelatihan.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Menurut Suprijono, 2014). Menurut (Musfiqon, 2011) faktor penyebab yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam karena berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. (Waslimah, 2007 dalam Susanto, 2016) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, sebagai berikut: Faktor internal: faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal: faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian.

Upaya untuk memperbaiki persepsi bahwa mata pelajaran matematika itu sulit serta mewujudkan siswa yang aktif dalam pembelajaran matematika merupakan tugas bagi para guru matematika. Untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan guru yang kreatif, guru tidak hanya member materi dan latihan soal-soal saja, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, guru harus bisa mengatasi masalah siswa yang beragam dalam tingkat pemahamannya serta mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu perlu ada penggunaan media dan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Menurut Musfiqon (2012) bahwa media berasal dari latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Menurut (Robert Heinich, dkk, 2002) dalam bukunya "*Intructional Media and Technologies for Learning*" seperti dikutip (Musfiqon, 2012). Musfiqon (2012) juga

menyimpulkan bahwa media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2014). Suprijono (2014) juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah penekanan belajar sebagai proses media berbasis sosial.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa media dan model pembelajaran yang cocok adalah media *Pop Up Book* dan Model *Make A Match*. Wati (2017) menyatakan bahwa *Pop Up Book* yaitu sebuah buku 3 dimensi yang dapat bergerak dengan membuka menutup dan visualisasinya menarik dengan menggunakan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Media *Pop Up Book* dapat memberikan kesan tersendiri kepada peserta didik guna menarik perhatian serta dapat menambah semangat belajar peserta didik. Solichah (2018) menyatakan bahwa *Pop Up Book* merupakan buku yang bisa berpotensi gerak dan interaksi melalui penggunaan mekanisme kertas seperti lipatan, slide, gulungan, dan roda. Solichah (2018) menyatakan bahwa buku yang berupa *Pop Up* ini merupakan sebuah buku yang mempunyai bagian tertentu yang bisa gerak serta memiliki unsur yang berbentuk 3D, buku *Pop Up* sama halnya dengan origami, karena keduanya menggunakan teknik dalam melipat sebuah kertas, buku *Pop Up* memiliki jenis yang beragam, dari yang sederhana sampai yang sangat sulit dalam pembuatannya. Ketika buku *Pop Up* dibuka akan memberikan suatu kejutan disetiap halaman yang sesuai dengan bentuk yang sudah dilipat sebelumnya.

Make A Match merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Secara garis besar *Make A Match* adalah tehnik belajar mencari

pasangan, siswa mencari pasangan sambil belajar menurut (Ela susanti, Joko Nurkanto, 2014). Menurut Shoimin (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu, yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Pada penelitian terdahulu membuktikan bahwa, media "*Pop Up Book*" termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di *Pop Up Book* bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan. Oleh karena itu peran media tersebut tepat untuk diterapkan pada siswa saat pembelajaran, karena dapat menarik siswa untuk belajar dengan baik (Lusi, Dkk 2018). Kegiatan belajar mengajar didalam kelas dengan menggunakan media *Pop Up Book* jauh lebih menyenangkan karena media tersebut dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap minat dan perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Elis, Dkk 2017). Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* mampu memperjelas materi yang telah disampaikan oleh pendidik dan membuat siswa untuk belajar dengan baik, media *Pop Up Book* mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, dan dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh pendidik

Ditinjau dari materi bangun ruang yang memuat materi berbagai bangun ruang, maka tahap menggunakan media *Pop Up Book* dengan bantuan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* yaitu kegiatan belajar dalam kelompok kecil akan membantu siswa untuk bisa bertukar pikiran dengan temannya dalam menentukan berbagai materi yang bersangkutan dengan bangun ruang. Lembar evaluasi dan kartu berupa pertanyaan serta jawaban disusun untuk memfasilitasi siswa memahami materi yang berkaitan dengan materi bangun ruang. Hal tersebut diperkuat dengan adanya kompetensi yang

menyajikan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan materi. Kompetensi bisa lebih membantu siswa dalam mengasah kemampuan dan mempertajam ingatan mereka terhadap materi yang diperoleh. Penggunaan media *Pop Up Book* dan model pembelajaran *make a match* ini digunakan dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah efektivitas media *Pop Up Book* pada pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Jepun kecamatan tulungagung kabupaten tulungagung tahun ajaran 2018/2019. Kegunaan dari penelitian ini yaitu secara teoritis dan praktis. Adapun penjelasan tersebut adalah sebagai berikut: Manfaat teoritis, diharapkan dapat digunakan oleh berbagai kalangan, terutama untuk disiplin ilmu pendidikan guru sekolah dasar.

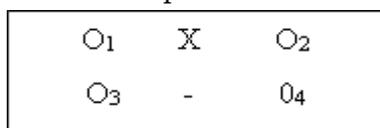
Adapun manfaat praktis secara khusus diharapkan kepada berbagai pihak, yaitu: Bagi siswa agar peserta didik lebih memahami materi bangun ruang dengan adanya media *Pop Up Book* dan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan model yang didukung, Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih siswa bekerjasama dalam mengungkapkan pendapat, menghargai kekurangan dan kelebihan siswa lain. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu memperkenalkan media pembelajaran *Pop Up Book* pada pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan sebagai referensi baru yang nantinya digunakan pada proses pembelajaran dan juga sebagai bahan evaluasi di sekolah tersebut untuk memilih media dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Bagi guru, sebagai bahan referensi mengenai salah satu alternatif pada proses pembelajaran yaitu dengan adanya model dengan bantuan media yang tepat yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran di kelas sehingga bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran,

agar ada hasil belajarsiswa yang dicapai dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media dengan bantuan model tersebut. Bagi Peneliti, penelitian ini menambahkan wawasan atau pengetahuan dan pengalaman dengan melaksanakan pembelajaran dengan media dan model pembelajaran yang mendukung dan sesuai untuk menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi Peneliti Lain, peneliti ini digunakan untuk referensi untuk melakukan penelitian yang sama dan untuk meningkatkan pemahaman tentang media *Pop Up Book* pada pembelajaran cooperative tipe *Make A Match*. Dapat juga digunakan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dilakukannya pemberian tes awal pembelajaran sehingga besar efek atau peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *Pop Up Book* dapat diketahui secara pasti.

Penelitian ini, menggunakan jenis penelitian yaitu Quasi Eksperimental Design, pada penelitian ini dengan menggunakan design Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2018). Yang dapat divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Design Nonequivalent Control Group Design

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Jepun Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN I Jepun, kecamatan Tulungagung,

kabupaten tulungagung dengan jumlah siswa 68. Populasi dalam penelitian ini sekaligus dijadikan menjadi sampel.

Dalam penelitian ini akan diambil sampel sebanyak 2 kelas yakni kelas VA dan VB. Kelas VA sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan media *Pop Up Book* pada pembelajaran cooperative tipe *Make A Match* dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional dengan menggunakan pembelajaran cooperative tipe *Make A Match*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini sampling jenuh (Purposive Sampling). Cara pengambilan sampel ini, karena populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 orang, maka subyek yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi (100%) yaitu 68 orang. Sampel yang diambil tidak secara random.

Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penelitian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh *testee*, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi *testee* yang mana nilai tersebut dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh *testee* lainnya, atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes. Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika. Pada penelitian ini menggunakan tes uraian berjumlah 20 butir soal tes. Standar kompetensi yang dipilih pada mata pelajaran matematika kelas V yang dipilih yaitu Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) dan Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun

ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan).

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai untuk mengumpulkan data dengan menggunakan metode observasi dan tes. Pada peneliian analisis yang digunakan ada 2 macam yaitu Uji Prasyarat, dan Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji validitas instrumen yang dikonsultasikan kepada para ahli dalam bidang matematika yaitu tiga validator dalam pengujiannya, untuk dua validator merupakan dosen di STKIP PGRI Tulungagung dan satu validator lain adalah guru matematika kelas V di SDN 1 Jepun, berdasarkan dari hasil analisis data, hasil uji validitas dengan total 20 item soal dinyatakan valid semua. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dimana

besar nilai t_{tabel} dengan nilai $N=38$ adalah 2,024. Sedangkan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, instrument dinyatakan reliabel. Hal inidapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkannilai $\alpha = r_{hitung} (10,633) > r_{tabel} (2,024)$. Untuk pengujian kevalidan soal, dan uji reliabilitas diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS ver 2016. Dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan nilai signifikan $> 0,05$. Hasil uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* adalah homogen. Pengujian yang dilakukan untuk mencari data uji normalitas dan homogenitas menggunakan bantuan program SPSS ver 2016. Secara keseluruhan data hasil penelitian dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	.823	.370	10.633	38	.000	11.702	1.101	9.474	13.930
	Equal variances not assumed			10.767	37.233	.000	11.702	1.087	9.500	13.903

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diperoleh nilai derajat kebebasan (df) $N-2$ sebesar 38. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,024 dan t_{hitung} 10,633. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,633 > 2,024$) dan signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penggunaan media *Pop Up Book* pada pembelajaran *Make A Match* terhadap

hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa keas V SDN 1 Jepun. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Haryanti, 2017) yang menyatakan bahwa harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($7,139 > 1,997$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, berarti H_a diterima yaitu ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga terjadi peningkatan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuanya itu berupa media

pembelajaran *Pop Up Book* dengan bantuan model pembelajaran *Make A Match*.

SIMPULAN

Secara umum hasil penelitian ini ditunjukkan berdasarkan data hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penggunaan media *Pop Up Book* pada pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V SDN 1 Jepun Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2018/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rahmah, N. (2013). *Hakikat Pendidikan Matematika*. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 1–10.
- Runtukahu, TJ. Kondau, S. (2013). *Pembelajaran Matematika Dasar Pada Bagi Anank Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, A., & Rahmah, E. (2016). *Model pop up book keluarga untuk mempercepat kemampuan membaca anak kelas rendah sekolah dasar*. Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan, 5(1), 10–21.
- Solichah, L. A., Mariana, N. (2018). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon*. Jpgsd, 06, 1537–1547.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono, (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabet.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Undang-undang republik Indonesia.
- Wati, E. T., Zuhdy. U. (2017). *Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem*. Jpgsd.