

Pengaruh media kreatif *pop up* terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SDN Kebodalem Mojosari.

Devita Aryana Putri¹, Rarasaning Satianingsih², Via Yustitia³, Danang Prasetyo⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2,3,4}

¹Email: devitaputri319@gmail.com

²Email: rarasaning@unipasby.ac.id

³Email: viayustitia@unipasby.ac.id

⁴Email: danang@unipasby.ac.id

Abstrak

Kemampuan membaca siswa di Indonesia setiap tahunnya selalu mengalami penurunan, hal ini dibuktikan dengan skor PISA pada literasi membaca. Guru harus membuat media yang tepat untuk proses pembelajaran. Pop Up adalah buku yang memiliki bagian yang dapat digerakkan atau memiliki unsur tiga dimensi yang mengandung unsur interaksi ketika dibuka seolah-olah ada benda yang keluar dari buku tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media Pop Up terhadap keterampilan membaca siswa kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 SDN Kebondalem Mojosari. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis Quasi eksperimen design. Desain yang digunakan adalah Posttest Only Control Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik inferensial kemudian uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan, dan uji t dengan bantuan SPSS 22.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media Pop Up terhadap keterampilan membaca siswa kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 SDN Kebondalem Mojosari.

Kata Kunci: media kreatif *pop up*, keterampilan membaca, Sekolah dasar

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik itu bertukar pikiran ataupun pendapat. Hal tersebut sejalan dengan Warsita, dalam Rusman (2015) Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran ini menunjukkan pada usaha peserta didik mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan pendidik. Pendidik berperan sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara membimbing, mendidik, dan mengarahkan peserta didik sehingga pendidik harus semakin berkualitas dalam melaksanakan kegiatan pembe-

lajaran. Saat ini keterampilan penting yang dikuasai pendidik masa depan adalah dengan menguasai keterampilan abad 21. Pendidikan abad 21 lebih menekankan pada siswa sebagai pusat pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran abad 21 adalah agar siswa mampu berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama. Pembelajaran abad 21 diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan kecakapan abad 21 kepada siswa, yang salah satunya adalah pengintegrasian kegiatan literasi.

Saat ini pemerintah tengah menumbuhkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Hal ini dilatar belakangi karena adanya riset yang menunjukkan

bahwa tingkat literasi pelajar di Indonesia sangat rendah. Hal ini dapat dibuktikan melalui skor hasil PISA (Programme For Internasional Students Assessment) mengenai literasi membaca. Pada tahun 2018, Indonesia berada pada 6 besar peringkat terbawah dari 79 negara. Bentuk gerakan literasi di sekolah yakni seperti, pembiasaan membaca buku 15 menit sebelum KBM berlangsung. Terdapat jenis literasi dasar di sekolah, yaitu literasi baca tulis, numerasi, dan sains.

Kegiatan literasi baca tulis biasanya menggunakan media seperti buku cerita maupun buku materi pelajaran. Peserta didik Sekolah Dasar biasanya lebih cenderung mencari cerita-cerita yang isinya mampu menarik perhatian mereka. Jika terdapat buku bacaan yang monoton dan hanya terdapat teks saja didalamnya maka mereka tidak akan tertarik untuk membaca, dengan demikian media pembelajaran sangatlah penting dalam membantu peserta didik dalam membaca. Dalam dunia pendidikan, guru tidak lepas dari sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar, agar proses belajar mudah dan efisien, guru harus memilih media yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Secara definisi media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi (Martinis, 2009:176). Sejalan dengan itu menurut Benny (2017) media berdasarkan asal katanya dari bahasa Latin, *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver* sehingga media memegang peran penting dalam proses pembelajaran.

Seperti yang diketahui media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berkembang searah dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Berdasarkan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju. Aqib (2014: 52), mengelompokkan media pembelajaran menjadi 3 jenis, yaitu media grafis, media cetak, media audio, dan multimedia. Guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena tidak semua media memiliki jenis yang sama dan tidak semua media tepat digunakan pada proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti menggunakan media berbasis cetak karena media *Pop Up* yang berisi tentang gambar yang memiliki unsur 3 dimensi dan dibuat dengan menggunakan teknik melipat kertas. Media *Pop*

Up yang berisi tentang gambar-gambar yang bergerak jika dibuka yang nantinya berfungsi sebagai alat mempermudah dan melatih keterampilan membaca siswa. Media Buku *Pop Up* adalah pilihan peneliti yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai sarana belajar membaca dengan menyenangkan.

Menurut Ann Montaro buku yang berupa *Pop Up* ini merupakan sebuah buku yang mempunyai bagian tertentu yang bisa gerak serta memiliki unsur yang berbentuk 3D. *Pop Up* sama halnya dengan origami, karena keduanya menggunakan teknik dalam melipat sebuah kertas. *Pop Up* memiliki jenis beragam, dari yang sederhana sampai yang sangat sulit dalam pembuatannya. Menurut Dzuanda (2011) jenis-jenis teknik *Pop Up* sebagai berikut, a) *transformation*, yaitu bentuk tampilan yang berdiri dari potongan-potongan *Pop Up* yang disusun secara *vertical*, b) *volvells*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya c) *peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman, d) *pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru, e) *carousel*, teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks, f) *box and cylinder*, adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Berdasarkan hasil observasi dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kandangan, Kecamatan Kandangan, Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Rata-rata skor keterampilan membaca yang diperoleh sebesar 52,59 berada pada kategori rendah. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan membaca siswa masih rendah (Mughfirah). Pada kegiatan langsung di lapangan, terbukti masih banyak peserta didik yang kurang memahami bagaimana cara membaca yang baik dan benar, bahkan masih banyak peserta didik yang belum bisa membaca teks sebuah bacaan.

Keterampilan adalah suatu kemampuan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan terampil membaca apabila ia bisa membaca dengan baik dan benar sesuai dengan indikator membaca Menurut pendapat Muttaqin (2009) menyatakan bahwa pengertian keterampilan dalam konteks pembelajaran adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar.

Sedangkan membaca merupakan suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis (Somadoyo, 2011). Membaca juga dapat disimpulkan sebagai sebuah proses perubahan bentuk tanda atau tulisan menjadi wujud bunyi. Oleh karena itu, kegiatan membaca sangat ditentukan oleh kondisi fisik dan psikis pembaca supaya pembaca dapat menemukan makna dalam tulisan dan memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Menurut pendapat Marabim, dalam Suwarjo (2008) menyatakan bahwa keterampilan membaca adalah keterampilan reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Keterampilan membaca sangat dibutuhkan, apabila peserta didik tidak mampu untuk mengolah kata atau kalimat maka mereka tidak akan memahami suatu materi pembelajaran, sehingga peneliti membuat sebuah media yang digunakan untuk *menumbuhkan* dan melatih keterampilan membaca peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Pop Up* Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Kebondalem Mojosari”.

Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* karena dalam desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Kegiatan penelitian diawali dengan memori perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan media *Pop Up* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media *Pop Up*. desain penelitian digambarkan pada tabel 3.1 sebagai berikut.

R ₁	X	O ₂
R ₂		O ₄

Tabel 3.1 *Posttest Only Control Group Design*

(Sugiyono, 2016: 76)

Keterangan:

- R₁ : Kelas Eksperimen
- R₂ : Kelas Kontrol
- X : Perlakuan
- O₂ : Kelas yang diberi test perlakuan
- O₄ : Kelas yang diberi test tanpa perlakuan

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Kebondalem Mojosari tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari kelas III A dan III B yang keseluruhannya berjumlah 52 peserta didik. Penelitian menggunakan teknik *Non probability* sampling dengan jenis teknik *Purposive Sampling* karena dalam teknik ini peneliti sudah menentukan kelompok yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B SDN Kebondalem Mojosari.

Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan adalah media *Pop Up* dan variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan membaca.

Untuk memperoleh data setelah dilakukannya penelitian, ada beberapa instrumen yang digunakan sebagai pendukung selama penelitian berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes. Lembar penilaian tes yang digunakan yaitu berisikan instrumen dengan menyediakan 6 aspek yang dinilai dalam membaca. Peneliti menilai keterampilan membaca siswa dengan menambahkan skor pada instrumen penilaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui keterampilan membaca setelah peneliti menggunakan media *Pop Up*. Tes yang digunakan merupakan tes membaca yang ada di dalam buku *Pop Up* dan tes menjawab soal yang berkaitan dengan cerita yang ada pada buku *Pop Up*.

Hasil dan pembahasan

Data yang diperoleh merupakan data keterampilan membaca siswa kelas III dengan menggunakan media *Pop Up*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, pengambilan data dilakukan didua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Data yang telah diambil atau diperoleh akan diolah dan dianalisis menggunakan perhitungan dengan bantuan *SPSS Versi 22.0*. Hasil dari analisis yang telah dilakukan dapat ditarik suatu kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengambil data nilai PTS Bahasa Indonesia dari masing-masing kelas. Nilai tersebut digunakan untuk melakukan uji prasyarat. Untuk melakukan uji prasyarat, peneliti harus memiliki nilai sampel sebelum dilakukannya penelitian, maka peneliti menggunakan nilai PTS yang

diperoleh dari kedua guru dan diperoleh data yang dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa memperoleh nilai terendah yaitu 23 dan nilai tertinggi yaitu 68, simpangan baku sebesar 10,765 dengan rata-rata yaitu 49,15. Sedangkan pada kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa memperoleh nilai terendah yaitu 9 dan nilai tertinggi yaitu 66, simpangan baku sebesar 14,498 dengan rata-rata 42,12. Untuk mengetahui apakah kelas tersebut dapat dijadikan sebagai sampel penelitian atau tidak, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, homogenitas dan uji keseimbangan. Ditemukan bahwa kedua sampel penelitian memiliki nilai varian yang sama atau bersifat normal, homogen, dan seimbang. Setelah mengetahui hasil uji kedua sampel selanjutnya peneliti menguji hasil penelitian nilai tes keterampilan membaca atau data akhir peserta didik kelas III SDN Kebondalem Mojosari.

Data akhir digunakan sebagai metode pengumpulan data, dan dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa memperoleh nilai terendah yaitu 62 dan nilai tertinggi yaitu 87, simpangan baku sebesar 8,231 dengan rata-rata yaitu 73,69. Sedangkan pada kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa memperoleh nilai terendah yaitu 41 dan nilai tertinggi yaitu 66, simpangan baku sebesar 8,309 dengan rata-rata 53,92. Untuk mengetahui apakah kelas tersebut berpengaruh atau tidak, maka peneliti melakukan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis pada hasil tes keterampilan membaca peserta didik kelas III SDN Kebondalem Mojosari. Dari tabel uji normalitas data akhir dapat disimpulkan bahwa uji normalitas menunjukkan bahwa nilai statistik pada kelas eksperimen adalah 0,140 dengan derajat kebebasan 26 dan tingkat signifikansi 0,200. Sedangkan nilai statistik pada kelas kontrol yaitu 0,150 dengan derajat kebebasan 26 dan tingkat signifikansi 0,138. Apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka hasilnya H_0 diterima dengan arti bahwa nilai statistik berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh ($\text{Sig} > 0,772 > 0,05$) berdasarkan hasil tersebut maka kedua sampel juga bersifat homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang sudah diperoleh maka selanjutnya diuji dengan menggunakan uji hipotesis atau uji T dan diperoleh nilai $\text{Sig. (2-tailed)} 0,000$. Karena nilai $\text{Sig. (2-tailed)} 0,000 < (0,05)$ maka H_0 diterima yang artinya terdapat pengaruh media *Pop Up* terhadap keterampilan membaca siswa kelas III tema 4

subtema 1 pembelajaran 1 SDN Kebondalem Mojosari

Berdasarkan dari hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pengaruh media *Pop Up* terhadap keterampilan membaca siswa kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 SDN Kebondalem Mojosari dan diperoleh rata-rata hasil test membaca kelas eksperimen sebesar 73,69 dan nilai test kelas kontrol sebesar 53,92. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan media *Pop Up* untuk mengetahui hasil keterampilan membaca siswa kelas III di SDN Kebondalem Mojosari. Setelah dilakukan proses pembelajaran (*posttest*) dengan menggunakan media *Pop Up* hasilnya adalah terdapat pengaruh media *Pop Up* terhadap keterampilan membaca siswa kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 SDN Kebondalem Mojosari.

Media *Pop Up* adalah media yang menggunakan keterampilan dalam mengembangkan kreativitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda. Satu kelas terdiri dari dua kelompok dan setiap kelompok diberi masing-masing satu *Pop Up* yang didalamnya berisi gambar sebuah cerita tentang kewajiban dan hak di rumah. Media tersebut digunakan pada pembelajaran di kelas eksperimen dan setiap kelompok mendapatkan *Pop Up* yang sama dan setiap peserta didik secara bergantian membaca buku yang sesuai dengan indikator keterampilan membaca. Dengan media *Pop Up* peserta didik dapat memahami bagaimana cara mereka membaca dengan baik dan benar. Hal ini terlihat pada saat peserta didik mampu mengkomunikasikan cerita dengan sangat lancar, intonasi yang digunakan sesuai dengan tanda baca, suara dapat didengar oleh seluruh pendengar di dalam ruangan dengan sangat jelas, dan mampu memahami ide pokok pikiran dari suatu paragraf yang dibaca. Hal ini sesuai dengan kelebihan media *Pop Up* yang dapat menggambarkan cerita menjadi lebih baik, tampilan gambar yang memiliki dimensi dan dapat bergerak saat dibuka dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakan media *Pop Up*. Diperkuat dengan adanya kajian teoritis, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Secara teoritis, hal ini sejalan dengan pendapat Mantaro (dalam Abidin 2015:266) menyatakan bahwa "*pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi yang mengandung unsur interaksi saat dibuka seolah-olah ada benda yang keluar dari dalam buku."

Secara empiris hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu Mughfirah, Ihda (2017), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* terhadap Kemampuan Membaca Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kandangan”. Objek penelitiannya adalah kemampuan membaca siswa. Hasil penelitian yang dilakukannya bahwa ada perbedaan yang signifikan media *Pop Up* pada kemampuan membaca.

Pengaruh penggunaan media *Pop Up* pada penelitian yang dilakukan dilihat dari hasil tes keterampilan membaca yang telah dilakukan pada kelas yang telah diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dapat tercapai baik karena adanya bantuan media pembelajaran, yang mampu menarik lebih banyak perhatian siswa dan dapat mempermudah siswa dalam kegiatan membaca. Berdasarkan fakta-fakta yang didapati, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *Pop Up* terhadap keterampilan membaca siswa kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 SDN Kebondalem Mojosari.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa:

Terdapat pengaruh media *Pop Up* terhadap keterampilan membaca siswa kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 SDN Kebondalem Mojosari.

Daftar pustaka

Abdul Malik (2014). Fungsi Komunikasi Guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Studi kasus proses belajar mengajar pada SMA Negeri 3 Sidue), Volume III No.2

Andriyani, A., Santosa, A.B., & Saryadi, W. (2022). Efektivitas Microsoft Kaizala dan Google Classroom terhadap kemampuan komunikasi matematis dan efikasi diri siswa dalam pembelajaran statistika. *Buletin Matematika Terapan dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 33–46. <https://doi.org/10.12928/bamme.v2i1.5523>

Andriyani, Buliali, J.L., & Sugiyarta, A.W. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Lingkaran Berdasarkan Gaya Belajar

Siswa Tunarungu Di Slb Negeri 2 Bantul. 6(3), 12.

Arikunto, Suharsimi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Suatu Pendekatan Bandung: Alfabeta.

Aunur Rohman, A., & Karimah, S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas XI. *At-Taqaddum*, 10(1), 95–108. <https://doi.org/10.21580/at.v10i1.2651>

Benny. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasi.

Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Depdiknas. (2006). Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Menengah Atas. Depdiknas.

Dewi, A.S., Isnani, I., & Ahmadi, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Sikap Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JIPMat*, 4(1), 7–11. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v4i1.3509>

Dzuanda. 2011. Design Pop-up Child Book Puppet Figures Series. *Jurnal Library ITS*. diakses pada 26 Desember 2019 pukul 15.36.

Eseryel, D., Hukum, V., Ifenthaler, D., Ge, X., & Miller, R. (2014). Investigasi Keterkaitan antara Motivasi, Keterlibatan, dan Pemecahan Masalah Kompleks dalam Pembelajaran Berbasis Game. *Teknologi Pendidikan & Masyarakat*, 17(1), 42–53.

Gunantara, G., Suarjana, M., & Ristiani, Pt. N.(2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 10.

Hadi Suryanto. 2014. Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Screencast-O-Matic dalam Pembelajaran Matematika, *Edupeedia Journal STKIP PGRI Lamongan*, 1.1

Hadi, Sutrisno. 1982. *Metodologi Research*, Jilid 1. Yogyakarta: YP Fakultas Psikologi UGM

Pengaruh media kreatif *pop up* terhadap keterampilan (Putri, Satianingsih, Yustitia & Prasetyo)

- Harapt, S. (2018). Peranan Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. 2, 6.
- Hatip, A. (2019). Pembelajaran Matematika Di Era Industri 4.0. Optimalisasi Hots Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Budaya Literasi Pada Era Industri 4.0, 896–906.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Ghalia Indonesia.
- Idris, I. (2009). *Kostribusi Penerapan Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat terhadap Pemahaman Konsep dan Sikap Kepedulian Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Tesis UPI Bandung: tidak diterbitkan. Jakarta: Kemendikbud.
- Indahsari, A.T., & Fitrianna, A.Y. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X Dalam Menyelesaikan Spldv. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(2), 77–66. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i2.p77-86>
- Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Junaedi, I. (2019). *Pendalaman Materi Matematika: Modul 1 Geometri*. Kemendikbud.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan*
- Kusumawati, E., & Irwanto, R.A. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Drill untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 49–57. <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2289>
- mam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecah Masalah Matematis Siswa SMP. *TEOREMA: Jurnal Teori dan Riset Matematika*, 2(1), 39–46.
- Mariana Neni, Anies Lulu. 2018. Pengaruh Media Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonolintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 6(09) 1537-1547.
- Maula, N.K. (2020). Analisis Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pembelajaran Matematika dengan IDEAL Problem-Solving berbasis Game-Based Learning. *JURNAL PETIK*, 6(2), 71–80. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.764>
- Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Praktik (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhtadi, A. (2019). *Modul 3 Pembelajaran Inovatif*. Kemendikbud.
- Murtikusuma, R.P. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Untuk Siswa Kelas Xi SMK Materi Barisan Dan Deret. *Saintifika*, 17(2), 20–33.
- Novferma, N. (2016). Analisis penghambat Dan Self-Efficacy Siswa Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 76–87. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.10403>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Nurliastuti, E., Dewi, N.R., & Priyatno, S. (2018). Penerapan Model PBL Bernuansa Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa. *PRISMA* 1, 99–104. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19581>
- Pramesti, S.L.D., & Rini, J. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik Berdasarkan Strategi Polya pada Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbasis Hands On Activity. *Jurnal Medives: Jurnal Pendidikan Matematika IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 223–236.

- <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.768>
- Putra, F.G. (2017). Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 73–80.
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i1.1148>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54.
- Rahayuningsih, R.K. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6485>
- Riyanto, Yatim. 2010. Paradigma Baru Pembelajaran, Sebagai Referensi Bagi Sosial VII. Jakarta: Kemendikbud.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sahrudin, A. (2014). Implementasi Strategi Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 2(1), 1–12.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, B., Putri, D.H., & Medriati, R. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantu Alat Peraga Konsep Gerak Lurus. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 11–18.
<https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.11-18>
- Siregar Annisarti, Rahmah Elva. 2016. Model Pop-up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Ejurnal*: 5(1)
- Somadoyo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Surabaya: Prenada Media.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Pnelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suryanto Hadi, Degeng I Nyoman Sudana, Djatmika Ery Tri, Kuswandi Dedi, **2020**, The Effect of Creative Problem Solving Learning Strategy on Conceptual and Procedural Understanding Moderated by Social Skills, *International Journal of Innovation, Creativity and Change*.
- Suryanto, Hadi 2015. Role In Shaping Character Education Students Preparing For Vocational Facing Future Of Globalization, *International seminar STJIP PGRI Tulungagung*.
- Syafril. 2019. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Ilmu Pengetahuan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca: Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Uno, H.B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wetherington. H.C. and W. H. Walt. Burton. 1986. *Teknik-teknik Belajar dan Mengajar*. (terjemahan) Bandung : Jemmars