

Media Pembelajaran *Pop Up Book* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD

Alman^{1✉} & Nova Nugrahaeni²

Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉ E-mail: almankuntara87@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book* terhadap hasil matematika belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SD Inpres 15 Kabupaten Sorong. Desain penelitian Non Equivalent One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IIB berjumlah 24 siswa menggunakan teknik penarikan sampel adalah teknik non probability sampling yang di pilih dengan purposive sampling. Hasil analisis ketuntasan belajar pada nilai rata – rata pretest 31,04 dan posttest 69,17, hasil uji reliabilitas diperoleh Cronbach's Alpha untuk instrument test sebesar 0,76 yang berarti memiliki tingkat reliabilitas tinggi. Uji normalitas hasil belajar pretest peserta didik memiliki taraf signifikansi $0.200 > 0.05$ dan data hasil posttest peserta didik memiliki taraf signifikansi $0.200 > 0.05$. Sementara hasil uji N-gain di peroleh nilai rata-rata yaitu 0,5608 masuk dalam kategori sedang. Efektifitas N-gain masuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai tertendah 13,33 dan nilai tertinggi 80. Uji hipotesis diperoleh thitung sebesar 4.597 dengan $dk = n - 1$ ($24-1=23$) diperoleh ttabel sebesar 1.714. Berdasarkan hasil analisis data nilai yaitu $thitung > ttabel$ ($4,597 > 1.714$), dengan besarnya taraf signifikansi 0.05, yakni ($0.000 < 0.05$) maka Hipotesis diterima, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Pop Up Book* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IIB SD Inpres 15 Kabupaten Sorong.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Pop Up Book*; Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using Pop Up Book learning media on students' learning mathematics outcomes. This research was conducted in Elementary School Presidential Instruction 15 Sorong Regency. Research design Non Equivalent One-Group Pretest-Posttest Design. The sample used is all students of class II totaling 24 students using a sampling technique is a non-probability sampling technique which is selected by purposive sampling. The results of the analysis of mastery learning on the average value of the pretest 31.04 and posttest 69.17, the results of the reliability test obtained by Cronbach's Alpha for the instrument test of 0.76 which means it has a high level of reliability. The normality test of the students' pretest learning outcomes had a significance level of $0.200 > 0.05$ and the students' posttest data had a significance level of $0.200 > 0.05$. Meanwhile, the results of the N-gain test obtained an average value of 0.5608 which was included in the medium category. The effectiveness of N-gain is categorized as quite effective with the lowest value of 13.33 and the highest value of 80. Hypothesis testing obtained tcount q of 4,597 with $dk = n - 1$ ($24-1=23$) obtained ttable of 1,714. Based on the results of value data analysis, namely $tcount > ttable$ ($4.597 > 1.714$), with a significance level of 0.05, ie ($0.000 < 0.05$) then the hypothesis is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of Pop Up Book learning media on the learning outcomes of class II students. Inpres 15 Elementary School in Sorong Regency.

Keyword: Learning Media; *Pop Up Book*; Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pentingnya pelajaran matematika dalam kehidupan manusia menjadikannya pelajaran yang harus di ajarkan sedini mungkin. Sesuai dengan lampiran Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Sekolah Menengah dan Sekolah Dasar usia sekolah dasar, matematika diajarkan agar peserta didik dapat memahami konsep yang ada pada matematika, memecahkan masalah yang terdapat pada soal cerita matematika, menggunakan nalar yang dimilikinya dalam penggunaan matematika, dan mengkomunikasikan gagasan (Permendiknas, 2006). Tujuannya agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenali dan juga mengoperasikan angka serta menyelesaikan masalah matematika sebagai bekal dalam hidup bermasyarakat. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa matematika merupakan salah satu pembelajaran tersulit bagi sebagian besar peserta didik. Tidak hanya sulit tapi pembelajaran ini sering dianggap membosankan, ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika pada peserta didik (Muchlis, 2012). Pembelajaran juga dapat di artikan sebagai proses dalam membantu peserta didik untuk menjadi lebih baik (Fathurrohman, 2017). Pembelajaran merupakan segala sesuatu berupa kegiatan yang di rancang oleh pendidik untuk peserta didik agar dapat mempelajari suatu kemampuan melalui tahap perancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam proses pembelajaran (Laefudin, 2017)

Pembelajaran bermakna akan membuat peserta didik lebih lama mengingat materi yang telah diajarkan. Untuk membuat pembelajaran bermakna bagi peserta didik diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik semangat peserta didik dalam

belajar. Media yang dibuat harus mudah di pahami sesuai dengan tingkatan pemahaman peserta didik. Pembelajaran bermakna juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, jika pembelajaran itu menyenangkan dan siswa lebih aktif, maka konsep matematika yang abstrak dan membosankan pun akan mudah dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika adalah Pop Up Book. Pop Up Book termasuk jenis media pembelajaran 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan muncul sebuah gambar yang timbul dan dapat di gerakkan mengikuti gambar tersebut. Materi yang terdapat pada Pop Up Book pun dapat disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peran media tersebut sangat tepat untuk digunakan peserta didik di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh media pembelajaran Pop Up Book terhadap hasil belajar matematika kelas II di SD Inpres 15 Kabupaten Sorong.

Media pembelajaran merupakan alat serta bahan yang digunakan untuk mengefisienkan dan mengefektifkan proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018). Media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang berisi materi pembelajaran yang ingin di sampaikan agar dapat tercapai tujuan pembelajaran (Susilana & Riyana, 2009). Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai penyalur pesan antara guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran

dapat tercapai (Mais, 2018). Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membawa informasi berupa materi yang akan di ajarkan oleh guru sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Kustiawan, 2016). Media pembelajaran merupakan alat serta bahan yang digunakan untuk mengefisienkan dan mengefektifkan proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018). Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah alat bantu yang digunakan oleh guru baik berupa software maupun hardware yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi pengetahuan, fakta dan konsep kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pop Up Book is a book that offers the potential for motion and interactive through the use of paper mechanisms such as fold, scrolls, slides, tabs, or wheel (Bluemel & Taylor, 2012). Maksudnya adalah buku yang menawarkan potensi gerak (potensial for motion) dan interaksi (interaction) melalui mekanisme penggunaan kertas seperti lipat, gulir, geser tab, atau roda (putaran). Pop Up Book merupakan sebuah buku yang gambar didalamnya sangat indah dan memiliki unsur 3D karena dapat di tegakkan Pop Up Book juga dapat bergerak jika halamannya dibuka (Hanifah, 2014). Pop Up Book adalah merupakan sebuah inovasi media pembelajaran di dalamnya berisi gambar dan berbentuk suatu lipatan yang ketika dibuka akan timbul memberikan kesan yang menarik (Rahmawati, 2017).

Pop up book adalah buku yang memiliki ilustrasi berbentuk 3D yang dapat ditarik maupun digerakkan, media Pop Up Book juga pada bagian gambarnya timbul sehingga leih terkesan menarik (Saleh, 2017).

Pop up book adalah buku yang didalamnya memiliki tampilan yang indah dan daalam penggunaannya dapat di tegakkan sehingga media pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 5-6 tahun (Rahmawati N. , 2015). Media pembelajaran Pop Up Book dalam penelitian ini adalah media pembelajaran materi di dalamnya berisi gambar yang dapat timbul dan digerakkan. Media pembelajaran Pop Up Book mirip seperti origami karena dalam pembuatannya menekankan pada seni lipat kertas. Langkah-langkah pembuatan media Pop Up Book Pembuatan Pop Up Book pada umumnya ada 4 tahap yaitu: a) Tahap memindahkan pola, b) Tahap memotong, c) Setelah gambar tersedia, gunting bagian tepi gambar sesuai dengan pola, gunting pula pola hiasa yang akan digunakan untuk mempercantik buku, c) Tahap melipat dan meratakan, d) Tahap merekatkan (Tiyani, 2014). Sedangkan dalam penelitian ini langkah-langkah pembuatan Pop Up dengan alat dan bahan; 1) Buku gambar ukuran besar (A3), 2) kertas F4 tebal, 3) Kutter dan gunting, 4) Lem kertas/lem putih, 5) Kertas A4, 6) Gambar yang telah di print. dan untuk langkah kerjanya adalah a) Menyiapkan materi yang di perlukan sertakan gambar pada setiap materi, b) Setelah materi dan gambar siap, print kemudian gunting sesuai pola yang di inginkan. Gambar di print menggunakan kertas A4 tebal, kemudian di lem menjadi 2 lapis, fungsinya agar saat gambar di tempelkan pada lembaran buku gambar tidak akan terlipat, c) menyiapkan kertas F4 tebal atau kertas cover kemudian lipat pada bagian tengah kertas. Kertas F4 tebal ini akan menjadi lembaran buku, d) Langkah selanjutnya adalah menyiapkan buku gambar ukuran paling besar yaitu A3. Kemudian potong setiap halaman buku gambar menjadi 2 bagian. Lipat bagian

tengah kertas A3 (kertas buku gambar) yang telah di potong menjadi 2 untuk membuat halaman Pop Up sebanyak yang di perlukan.

Hasil belajar adalah penilaian yang telah dicapai oleh peserta didik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang didapatkan sebagai hasil dari usaha dalam suatu periode tertentu (Tejawati, 2017). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Karena belajar merupakan proses memperoleh bentuk perubahan perilaku yang menetap dari seseorang. Anak yang dikatakan berhasil dalam pembelajaran adalah anak yang dapat mencapai tujuan pembelajaran (Susanto, 2013). Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang dapat dimiliki siswa dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Rusman, 2017). Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil dari usaha peserta didik dalam proses belajar untuk memperoleh ilmu yang dapat mencakup 3 bidang yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dan merupakan hasil dari tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimental. Peneliti menggunakan penelitian pre- eksperimental dikarenakan peneliti hanya ingin melihat pengaruh media pembelajaran Pop Up Book terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Penelitian ini menggunakan desain non equivalent one-group pretest-posttest design alasan peneliti menggunakan desain ini adalah dikarenakan peneliti ingin melihat pengaruh perlakuan pada sampel melalui hasil pretest dan posttest. Pretest dan posttest yang digunakan berbeda, akan tetapi masih memiliki karakteristik yang sama. Dalam

penelitian ini yang pertama dilakukan adalah melakukan pembelajaran secara konvensional lalu memberikan test awal (pretest). Kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Pop Up Book. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan tes akhir (protest). Dengan adanya pretest dan protest dapat diamati perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Pop Up Book.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Pop Up Book. Variabel terikat adalah output yang di pengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 yaitu berjumlah 53 orang. Sampel menggunakan teknik non probability sampling yang dipilih dengan purposive sampling. Purposive Sampling adalah teknik penarikan sampel dengan berdasarkan pertimbangan tertentu. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Inpres 15 Kabupaten Sorong yang berjumlah 24 siswa. Alasan peneliti menggunakan teknik purposive sampling dalam penarikan sampel adalah karena pertimbangan sebagai berikut: a) Peserta didik kelas 2B nilai rata-rata tes hariannya lebih rendah dari pada kelas IIA, yaitu 13 dari 24 orang mempunyai hasil belajar di bawah standar dibuktikan dengan nilai tes harian peserta didik, b) Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru kelas IIB tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, obeservasi dan dokumentasi.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dan Uji normalitas data. Jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji N-gain.

Uji N-gain ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana meningkatnya hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Perbedaan skor tes awal dan tes akhir (gain) dilihat dari treatment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan rumus *kolmogorov smirnov*. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar pretest dan posstest peserta didik. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas yang diperoleh dari pengolahan data hasil belajar.

Tabel 1. Uji normalitas *kolmogorov smirnov*

Jenis tes	Asymp.sig	A	Keterangan
Pretest	0,200	0,05	0,200 > 0,05 normal
Posttest	0,200	0,05	0,200 > 0,05 normal

Apabila signifikansinya lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan apabila signifikasinya kurang dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Berdasarkan uji normalitas hasil uji normalitas *kolmogorov smirnov* menggunakan software statistik diketahui hasil pretest peserta didik kelas II B memiliki taraf signifikansi adalah $0,200 > 0,05$, sedangkan pada hasil posttest peserta didik memiliki taraf signifikansi $0,200 > 0,05$.

Tabel 2. Perhitungan N-Gain

	Pretes	Postes	N-Gain
Jumlah	745	1660	13,46
Rata-rata	31,04	69,17	0,5608
Tinggi		$4/24 \times 100\% = 17\%$	
Sedang		$19/24 \times 100\% = 79\%$	
Rendah		$1/24 \times 100\% = 4\%$	

Berdasarkan analisis data pada tabel 2 menunjukkan bahwa selisih antara nilai

pretes dan postes menghasilkan nilai N-Gain. Terdapat 4 peserta didik yang berada di kategori tinggi (17%), terdapat 19 peserta didik yang berada di kategori sedang (79%) dan 1 peserta didik yang berada di kategori rendah (4%). Sedangkan untuk rata-rata nilai pretes sebesar 31,04 dan rata-rata nilai postes sebesar 69,17 dengan perolehan rata-rata N-gain sebesar 0,5608 dan masuk dalam kategori sedang.

Tabel 3. keefektifan N-gain %

rata-rata	nilai tertinggi	nilai terendah
56,08	80	13,33

Berdasarkan tabel 3 keefektifan di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-gain persen adalah 56,08% yang artinya masuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 13,33.

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas terhadap instrumen tes menggunakan rumus K-R 20, diperoleh hasil nilai reliabilitas (r_{11}) untuk instrument test sebesar 0.762. Berdasarkan kriteria pengujian, jika nilai reliabilitas instrument (r_{11}) > 0.7 maka instrument penelitian dinyatakan reliabel. Dengan demikian, instrument tersebut telah memenuhi syarat reliabel.

Peneliti mengolah data dengan melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data. Berdasarkan pengolahan data uji normalitas diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan software statistik diketahui hasil belajar pretest siswa kelas 2B memiliki taraf signifikansi $0,200 > 0,05$ sedangkan hasil belajar posttest siswa kelas 2B memiliki taraf signifikansi $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas 2B sebagai kelas berdistribusi normal. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa data dalam

penelitian memiliki varian yang sama, dan data layak digunakan untuk uji selanjutnya, yaitu uji N-Gain.

N-gain merupakan nilai selisih pretest dan posttest. Terdapat 4 peserta didik yang berada di kategori tinggi (17%), terdapat 19 peserta didik yang berada di kategori sedang (79%) dan 1 peserta didik yang berada di kategori rendah (4%). Sedangkan untuk rata-rata nilai pretes sebesar 31,04 dan rata-rata nilai posttes sebesar 69,17 dengan perolehan rata-rata N-gain sebesar 0,5608 dan masuk dalam dalam kategori sedang.

Pada pengujian hipotesis di atas menggunakan uji *one sample test* karena hanya terdapat satu varian dimana data yang diuji yaitu hasil N-gain dari kelas 2B berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh t_{hitung} sebesar 4.597 dengan $dk = n - 1$ ($24 - 1 = 23$) diperoleh t_{tabel} sebesar 1.714. Berdasarkan hasil analisis data yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.597 > 1.714$), dengan besarnya taraf signifikansi 0.05, yakni ($0.000 < 0.05$) maka Hipotesis diterima, berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Pop Up Book* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IIB SD Inpres 15 Kabupaten Sorong. Akan tetapi berdasarkan ketuntasan klasikal, hasil belajar kognitif peserta didik secara menyeluruh belum memenuhi kriteria. Dikarenakan hasil uji N-gain ternormalisasi sedang kurang dari 85% yaitu hanya mencapai 79% atau hanya 19 peserta didik dari 24 peserta didik yang ada.

Hasil penelitian ini bisa di katakan berhasil dilakukan oleh peneliti, dengan di dukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nila Rahmawati (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media *Pop-Up Book* Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan

Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *Pop Up Book* terhadap kosa kata anak usia 5-6 tahun dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $4,854 > 2,750$. Dari perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Maka penelitian tersebut sejalan dengan hasil dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian ini, media pembelajaran *Pop Up Book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan nilai *One Sample T-test* yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.587 > 1.714$) yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran *Pop Up Book* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IIB SD Inpres 15 Kabupaten Sorong. Walaupun belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal sebesar 85%.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran *Pop Up Book* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Inpres 15 Kabupaten Sorong. Hal ini ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} = 4.597$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 1.714. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Hipotesis diterima.

DAFTAR RUJUKAN

- Azwar, S. (2011). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern : Konsep*

- dasar, inovasi dan teori pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Hanifah, T. U. (2014). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia*, 50-51.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Laefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran : Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mais, A. (2018). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember, Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Muchlis, E. E. (2012). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas II SD Kartika 1.10 Padang. *Jurnal Exacta*, 136-137.
- Rahmawati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SLB Tunarungu Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa UNY*, 21-22.
- Riana, R. S. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saleh, M. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 5-6.
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Tejawati, A. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dinamika Perkembangan Planet Bumi Melalui Penggunaan Kuis Who Wants To Be A Millionaire Pada Peserta Didik Kelas XI Semester ISMA Negeri Gondangan Rejo*. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, 8-9.
- Tiyani, L. (2014). *Kartu Pop Up*. Jakarta: Demedia.