

**PENGEMBANGAN 3D BOOK BERBASIS PQ4R MATERI SIKLUS AIR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNISI DAN *SELF EFFICACY*
SISWA KELAS V SDN SUTOJAYAN 3 KABUPATEN BLITAR**

Widi Astutik¹, Mohamad Fatih², Cindya Alfi³

¹²³PGSD, FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹wastutik689@gmail.com, ²mohamad.fatih.unublitar@gmail.com

³cindyalfi22@gmail.com

¹085748853018

ABSTRACT

*The purpose of this research is to produce development products in the form of teaching materials for class V, namely 3D Book Based on PQ4R Water cycle Material to Improve Student's Metacognition Abilities And Self Efficacy. This research uses development research methods with the ADDIE development model, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used were tests and questionnaires. Product validity tests were carried out by material experts, media experts, and linguists. Validity test conducted by experts showed valid results with a percentage showing more than 89%. While the increase in metacognition ability and Self Efficacy is shown to increase in the very high category with the result *t* count for metacognition ability of 9,0 and for Self Efficacy ability of 7,3.*

Keywords: 3D Book, PQ4R, Metacognition, Self Efficacy

ABSTRAK

Terciptanya suatu produk merupakan tujuan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu berupa pengembangan berupa bahan ajar untuk kelas V yaitu 3D Book berbasis PQ4R Materi siklus Air untuk dapat meningkatkan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Instrumen yang dipakai berupa tes dan angket. Uji kevalidan produk dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli menunjukkan hasil yang valid dengan persentase menunjukkan lebih dari 89%. Sedangkan peningkatan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* terbukti meningkat dengan kategori dengan hasil *t* hitung untuk kemampuan metakognisi sebesar 9,0 dan kemampuan *Self Efficacy* sebesar 7,3.

Kata Kunci: 3D Book, PQ4R, Metakognisi, *Self Efficacy*

A. Pendahuluan

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar (IPA). Hal ini dikuatkan oleh pendapat (Susanto, 2013) bahwa pada tingkat sekolah dasar di Indonesia. Salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan adalah IPA. IPA dapat diartikan sebagai suatu usaha manusia untuk mampu memahami semua yang ada di alam semesta. dengan mengamati secara tepat dan sistematis sehingga dapat dijelaskan dengan nalar yang akhirnya bisa disimpulkan dengan tepat.

Sejauh ini masih banyak sekali siswa yang menganggap mata pelajaran IPA sebagai pelajaran hafalan. Fenomena tersebut bertolak belakang dengan pendapat (Susanto, 2013) mengatakan jika IPA bukan semata-mata pembelajaran untuk menghafal dan menyimpan informasi yang didapatkan melainkan juga peserta didik harus mampu memahami informasi apa yang didapatkan, serta penerapannya dalam kehidupan. Kebenarannya di lapangan peserta didik masih menganggap jika pembelajaran IPA

hanya sebatas bagaimana peserta didik bisa menghafal materi yang diberikan. Hal tersebut terjadi karena aspek yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya berjalan dengan maksimal.

Sebagaimana permasalahan yang ditemukan pada kegiatan wawancara langsung dengan guru dan siswa serta observasi langsung pada tanggal 10 Februari 2022 di SDN Sutojayan 3 Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar. Peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di SD tersebut.

Beberapa masalah yang terjadi diantaranya adalah masih banyaknya pembelajaran yang belum memanfaatkan bahan ajar dengan maksimal. Hal tersebut terjadi karena minimnya pengetahuan guru mengenai inovasi bahan ajar untuk pembelajaran. Pengetahuan mengenai inovasi bahan ajar yang kurang diantaranya disebabkan karena guru belum memanfaatkan teknologi informasi dengan baik. Tidak dipungkiri bahwa kemajuan teknologi

turut andil dalam inovasi yang terjadi di setiap sektor kehidupan.

Selain masalah diatas, telah ditemukan permasalahan lain yang menjadi identifikasi masalah selanjutnya yaitu siswa masih kurang yakin dengan kemampuannya. Siswa merasa kurang mempercayai kemampuan yang dimiliki dintaranya kerana kemampuan *Self Efficacy* yang mereka miliki masih rendah. Hal itu terlihat ketika mereka masih meragukan kemampuan yang dimiliki saat melaksanakan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena aspek-aspek pendukung pembelajaran belum dilaksanakan dengan maksimal oleh pendidik.

Selanjutnya ditemukan fakta bahwa masih banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran tersebut monoton yang akhirnya membuat hasil belajar siswa rendah. Hal ini merujuk pada kemampuan metakognisi siswa menjadi kurang. Dikarenakan masih kurangnya inovasi dalam strategi pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran di dalamnya.

Semua permasalahan diatas terjadi dalam pembelajaran diawali dari kurang efektifnya pembelajaran yang dilaksanakan. Sebagaimana yang ditemui peneliti pada saat observasi langsung di SDN Sutojayan 03 Kabupaten Blitar.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan strategi *ekspositori learning* yaitu strategi yang menekan pada penyampaian langsung oleh guru yaitu ceramah. Berdasarkan hal tersebut membuat anak merasa bahwa pembelajaran terasa monoton. Padahal pembelajaran merupakan kunci penting dalam mencapai tujuan pengajaran.

Usaha yang harus bisa dilakukan untuk mengatasi setiap permasalahan di atas adalah dengan menyeimbangkan tiga aspek yang dimiliki oleh siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan seperangkat alat bantu berupa bahan ajar. Bahan ajar yang didalamnya dikolaborasikan dengan strategi yang mampu meningkatkan ketiga aspek tersebut yaitu psikomotorik, afektif, dan kognitif siswa. Diharapkan adanya

pengembangan bahan ajar tersebut satu persatu permasalahan yang ada akan terselesaikan dengan baik sehingga mampu memajukan dunia pendidikan di Indonesia.

Media yang digunakan pendidik untuk memperlancar pembelajaran disebut sebagai bahan ajar agar bisa efektif serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Sebagaimana pernyataan (Lestari, 2013) bahan ajar merupakan serangkaian materi yang berisi materi pelajaran dimana materi tersebut disusun berdasarkan kurikulum standar kompetensi yang harus dicapai.

Pembelajaran yang digunakan harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan serta inovasi yang terjadi. Karena pada kenyataannya masih banyak ditemukan bahan untuk pengajaran hanya didasarkan pada buku teks yang memaparkan uraian materi saja. Sedangkan dengan hal tersebut belum mampu mendorong minat belajar peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan bahan ajar yang dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif,

dan psikomotor pada khususnya kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* peserta didik. Salah satu pengembangan bahan ajar yang bermanfaat adalah bahan ajar 3D Book.

Pengembangan 3D Book sebagai pengembangan produk yang akan digunakan sebagai inovasi bahan ajar. Produk tersebut dikemas sedemikian rupa hingga akhirnya bisa menarik minat belajar peserta didik melalui tampilan 3D nya. Diharapkan akhirnya dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. (Ningtyas, 2019) mengemukakan bahwa 3D Book atau yang biasa kita kenal sebagai Kartu atau buku yang ketika dibuka dapat memperlihatkan struktur 3D atau timbul adalah salah satu jenis buku *Pop Up*.

3D Book dipilih sebagai inovasi bahan ajar yang dapat menjadi solusi semua permasalahan yang sudah diidentifikasi di SDN Sutojayan 03 Kabupaten Blitar. Berawal dari permasalahan bahan ajar yang kurang inovatif hingga pembelajaran yang dianggap monoton oleh siswa. 3D Book memiliki beberapa

keunggulan yang mungkin membantu dengan masalah yang sudah ada.

Salah satu keunggulan pengembangan bahan ajar 3D Book adalah dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik hingga mengembangkan kreativitas peserta didik. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat (Rahmawati, 2013) yaitu keunggulan dari bahan ajar 3D Book antara lain mampu mendongkrak imajinasi dan kreativitas siswa. Yaitu siswa dapat lebih mengasah kemampuan yang ia punya dengan rasa percaya diri, meningkatkan pengetahuan peserta didik, mengajarkan peserta didik untuk memiliki rasa kepercayaan diri untuk bisa menghargai dan merawat yang ia punyai salah satunya adalah buku tersebut.

Proses belajar merupakan suatu hal penting dapat menjadi indikator ketercapaian suatu pembelajaran. Sehingga dapat diketahui jika proses pembelajarannya tepat dan berjalan dengan baik maka hasilnya juga akan baik. Oleh karena itu, pada pengembangan 3D Book ini dipilih strategi pembelajaran PQ4R yang

akan menjadi kolaborator dalam pengembangan bahan ajar 3D Book.

Strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review*) Strategi PQ4R pada hakekatnya adalah suatu strategi pembelajaran ekspansi. Dalam bidang pendidikan, strategi PQ4R adalah suatu inovasi dalam Pendidikan. Seperti pendapat (Puspita, 2013) strategi PQ4R juga dapat diartikan sebagai strategi digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang dibacanya, serta menambah pengalaman mendidik di ruang belajar yang dilengkapi dengan buku-buku pemahaman. Melalui kelima tahapan tersebut diharapkan dapat membantu pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi.

Keunggulan dari strategi PQ4R ini salah satunya adalah dapat membantu peserta didik mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya baik dari kemampuan metakognisi dan juga *Self Efficacy*. (Puspita, 2013) juga mengatakan bahwa. strategi PQ4R mampu memudahkan siswa mengingat apa yang mereka baca dan memfasilitasi

pembelajaran berbasis membaca di kelas.

Terdapat berbagai penelitian yang mengulas tentang pengembangan bahan ajar berbasis strategi PQ4R. Penelitian oleh (Ikashaum, 2020) yang berjudul Pengembangan Modul Berbasis Strategi PQ4R untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* dan *Critical Thinking* peserta didik menunjukkan hasil bahwa data setelah pembelajaran menggunakan modul yang berbasis PQ4R, peserta didik berhasil mencapai tingkat ketuntasan yang lebih tinggi dari syarat minimum tes kemampuan berpikir kritis.

Selanjutnya adalah penelitian oleh (Amalia, 2017) yang berjudul Pengembangan Modul IPA Materi Trigonometri Kelas XI berbasis *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review* (PQ4R) menunjukkan hasil penelitian bahwa modul berbasis PQ4R tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan efektif.

Berdasarkan beberapa paparan dari penelitian terdahulu terkait ulasan tentang pengembangan bahan ajar yang dikolaborasikan dengan strategi

PQ4R serta berdasar permasalahan yang peneliti temui di SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar. Peneliti melakukan penelitian pengembangan bahan ajar yang berjudul “Pengembangan 3D Book Berbasis PQ4R Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi dan *Self Efficacy* siswa kelas V SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar.”

Peneliti merujuk pada rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air terhadap peningkatan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* siswa kelas V SDN Sutojayan 3?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan metakognisi siswa V SDN Sutojayan 3 terhadap pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan *Self Efficacy* siswa kelas V SDN Sutojayan 3 terhadap pengembangan 3D

Book berbasis PQ4R materi siklus air?

B. Metode Penelitian

Metode penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*) yang digunakan dalam penelitian ini. Siswa kelas V SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar berpartisipasi dalam pelaksanaan uji coba sejumlah 12 siswa. Penelitian dilakukan pada 20 Mei 2022.

Tes dan angket digunakan sebagai teknik dalam mengumpulkan data. Instrumen yang dipakai adalah lembar tes dan angket. Lembar tes digunakan untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan metakognisi yang merujuk pada hasil belajar. Sedangkan lembar angket dipakai untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan *Self Efficacy* yang ditunjukkan untuk siswa dan angket penilaian kevalidan untuk ahli. Semua instrumen terlebih dahulu sudah dilakukan validasi oleh ahli instrumen.

Penilaian kevalidan produk pengembangan dilakukan oleh para ahli dengan keahlian tertentu, antara

lain yaitu ahli media, bahasa, dan materi. Penilaian kevalidan dilakukan menggunakan angket dengan rumus persentase kevalidan sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{jumlah skor pengumpulan}}{\text{jumlah maksimal skor kriteria}} \times 100 \%$$

Skor yang didapatkan diinterpretasikan kedalam skala likert 4 skala dengan persentase kevalidan pada tabel berikut :

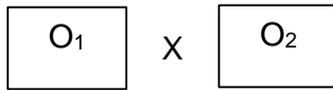
Tabel 1 Kriteria Persentase Kevalidan

Skor Persentase (%)	Interpretasi
$V \geq 75 \%$	Valid
$75 \% > V \geq 50 \%$	Cukup valid
$50 \% > V \geq 25 \%$	Tidak valid
$V < 25 \%$	Sangat kurang valid

Sumber : (Diana, 2018)

Sedangkan analisis data peningkatan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* menggunakan analisis *t-test desain Before- After*. Berikut *Before-After* ini dimaksudkan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar setelah memakai produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air.

Berikut adalah pendekatan eksperimen *Before-After* dalam penelitian ini.



Keterangan :

- X : Pembelajaran memakai produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air
- O₁ : Tes before *treatment* atau sebelum menggunakan produk
- O₂ : Tes after *treatment* atau setelah menggunakan produk

Untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* rumus *t-test* sebagai berikut.

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Rumus tersebut digunakan digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05%. Skor yang didapatkan selanjutnya diinterpretasikan kedalam skala likert lima skala sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Skala Peningkatan Kemampuan

Indikator	Kategori
$t > M + 1,50s$	Sangat tinggi
$M + 0,50 < t \leq M + 1,50s$	Tinggi

$M - 0,50s < t \leq M + 0,50s$	Sedang
$M - 1,50s < t \leq M - 0,50s$	Rendah
$t \leq M - 1,50s$	Sangat rendah

Sumber : (Azwar, 2015)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berupa produk 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air yang ditunjukkan untuk siswa di kelas V sebagai suatu inovasi bahan ajar yang dapat menjadi sarana untuk meningkatkan metakognisi dan *Self Efficacy* siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui 5 tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Tahapan *Analysis* (analisis) dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada siswa dan guru untuk menganalisis keadaan di lapangan dengan mengumpulkan informasi tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Hasil dari kegiatan tersebut adalah: 1) Guru menggunakan teknik pembelajaran berulang-ulang sehingga siswa mudah merasa bosan artinya hal tersebut menjadi salah satu alasan

hasil belajar yang belum maksimal. Hasil belajar siswa kurang maksimal merujuk rendahnya kemampuan metakognisi siswa. 2) Kurangnya alat dan bahan ajar yang inovatif. 3) Kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuannya masih sangat kurang. 4) Tidak ada sumber belajar yang sesuai dengan lingkungan sekolah serta dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu pada tahapan ini juga didapatkan fakta tentang karakteristik siswa yang cenderung rata. Fakta ini didapatkan dari pengamatan saat observasi yang dilakukan.

Tahapan *Design* (Desain) dilakukan dengan merumuskan tujuan khusus penelitian, mengembangkan butir soal yang dibutuhkan, dan merancang pengembangan ajar. Pada tahapan ini menghasilkan berupa produk pengembangan yang dibuat yaitu 3D Book berbasis PQ4R dengan materi siklus air pada KD 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup di kelas V. Produk pengembangan ini akan desain menjadi buku 3D dengan ukuran 23 x 23 cm. Desain dari buku

3D ini akan memakai tema animasi gambar anak dan bunga matahari yang sedang belajar bersama berlatar padang rumput pegunungan. Dimana dalam desain tersebut mereka sedang bercengkerama sesuai tahap yang terdapat dalam strategi PQ4R yaitu tahap *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*. Kertas yang dipakai dalam pembuatan produk pengembangan ini menggunakan kertas *art paper* dengan tebal 210 gm. Produk buku akan berdimensi 3 dimensi di setiap gambar atau tulisan yang disajikan. Sehingga seolah-olah nyata Ketika dibuka Aplikasi yang digunakan untuk mendesain produk ini adalah aplikasi canva.

Tahapan *Development* (pengembangan) dilakukan dengan mengembangkan Desain *Interface* (Antar muka), mengembangkan sajian materi yang dibutuhkan, melakukan pengemasan produk, serta melakukan uji kevalidan produk. Hasil dari tahap pengembangan ini produk 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air dikembangkan dengan rancangan produk yang sudah di desain pada tahapan sebelumnya. Hasil dari uji kevalidan menunjukkan hasil yang

valid sesuai dengan tabel kriteria yang menjadi acuan. Yaitu tabel kriteria dari (Diana, 2018).

Hasil dari uji kevalidan yang dilakukan oleh masing-masing ahli adalah sebagai berikut. Ahli materi menunjukkan hasil persentase sebesar 95%. Ahli bahasa menunjukkan hasil sebesar 89%. Serta ahli media menunjukkan hasil sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari uji kevalidan produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R menunjukkan hasil *valid*.

Tahapan *Implementation* (implementasi) dilaksanakan dengan menerapkan dan menguji produk pengembangan sudah diciptakan kepada subyek yang dituju. Produk Pengembangan yang dibuat dalam penelitian ini yaitu 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air. Produk ini ditunjukkan untuk siswa kelas V SDN Sutojayan 3 sejumlah 12 siswa. Pelaksanaan pengujian produk pengembangan dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 20 Mei 2022 di SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar.

Setelah melakukan implementasi produk pengembangan dihasilkan data yang selanjutnya dianalisis dari

kemampuan yang ingin dilihat peningkatannya yaitu kemampuan metakognisi dan *Self Efficacy* yang didapatkan dengan instrumen tes dan angket. Hasil dari analisis uji *t-test* pada kemampuan metakognisi oleh instrumen angket menunjukkan hasil *t* hitung sebesar = 9,0 yang artinya peningkatan kemampuan metakognisi setelah memakai produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R adalah sangat tinggi. Hal ini dilakukan setelah menginterpretasikan hasil analisis *t* hitung kedalam tabel kriteria yang dikemukakan oleh (Azwar, 2015).

Selanjutnya hasil analisis *t-test* pada *Self Efficacy* yang dilaksanakan dengan instrumen angket menunjukkan *t* hitung sebesar = 7,3 . Ini menunjukkan peningkatan kemampuan *Self Efficacy* siswa meningkat dengan kategori sangat tinggi.

Tahapan *Evaluation* (evaluasi) tahapan terakhir dari proses penelitian ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan melakukan evaluasi yaitu berupa pembenahan kekurangan yang terdapat dalam pengembangan prosuk 3D Book

berbasis PQ4R ini. Langkah yang dilakukan dalam evaluasi ini antara lain adalah penyempurnaan final.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang menghasilkan produk berupa bahan ajar 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air untuk kelas V SD. Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini.

Berdasar seluruh uji validasi yang sudah dilakukan, yaitu dalam bentuk validasi oleh ahli. Hasil tersebut menunjukkan hasil lebih dari 89% artinya kevalidan produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air untuk kelas V di SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar menunjukkan hasil yang *valid*.

Hasil dari penggunaan produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air menunjukkan hasil bahwa produk 3D Book terbukti dapat meningkatkan kemampuan metakognisi siswa kelas V. Hasil tersebut karena hasil *t* hitung sebesar 9,0. Nilai tersebut termasuk kedalam kriteria peningkatan kemampuan metakognisi sangat tinggi. Hal ini berdasarkan kriteria hasil *t-test* yang dikemukakan oleh (Azwar, 2015).

Selanjutnya hasil dari penggunaan produk pengembangan 3D Book berbasis PQ4R materi siklus air terbukti dapat meningkatkan kemampuan *Self Efficacy* siswa di kelas V SDN Sutojayan 3 Kabupaten Blitar khususnya pada materi siklus air. Hasil tersebut didapatkan hasil *t* hitung sebesar 7,3. Berdasar hasil tersebut termasuk kedalam kriteria peningkatan kemampuan *Self Efficacy* sangat tinggi. Hal ini dirujuk dari kriteria hasil *t-test* yang dikemukakan oleh (Azwar, 2015).

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. (2017). Pengembangan Modul IPA Berbasis Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) pada Materi Trigonometri Kelas XI. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3(1).
- Azwar, S. (2015). *Metode Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Diana. (2018). Literasi Lingkungan dalam Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD. *Indonesian Journal of Natural Science Education*.
- Ikshaum, F. (2020). Pengembangan

Modul Berbasis Strategi PQ4R untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Self Efficacy Siswa. *Journal of Mathematics Education*, 1(1).

Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Akademia Permata.

Ningtyas, T. W. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus dan Peristiwa Alam sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 115–120.

Puspita. (2013). *Strategi Membaca PQ4R*.
<http://www.kajianpustaka.com/2013/01/strategi-membaca-pq4r.html>

Rahmawati, N. (2013). Pengaruh Media Pop-Up Book terhadap Penguatan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 3(1), 5–6.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.