



Pengembangan Media Pop Up Book Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Literasi Materi Lingkungan Rumahku pada Anak Usia Dini

Nelli Ariani Saragih¹, Rusijono²

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: saragihneli.88@gmail.com, rusijono@unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-08 Keywords: <i>Media Development; Digital Pop-Up Book; Learning Motivation; Children Literacy; ADDIE.</i>	This study aims to develop an interactive and engaging digital pop-up book as a learning media to enhance early childhood students' learning motivation and literacy skills on the topic "My Home Environment." The method used is the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) as proposed by Branch. The results of this study show that the developed digital pop-up book was validated as feasible. The data analysis indicates a significant increase in motivation and literacy scores in the experimental group. Based on these findings, it can be concluded that children who use digital pop-up book media in learning tend to be more motivated. In addition, the experimental group achieved higher post-test scores in literacy compared to the control group. In other words, the digital pop-up book provided a clearer visualization of the learning topic, enabling better comprehension. The use of digital pop-up book media can enhance both motivation and literacy. The validation results show that the media developed was rated "highly feasible" by both content and media experts. The implementation of the media demonstrated a significant increase in children's learning motivation and literacy abilities after using the digital pop-up book, as evidenced by observation results and statistical tests of the pre-test and post-test scores. Thus, the digital pop-up book is considered effective and appropriate for use as an alternative learning medium in early childhood education, especially for the theme of "My Home Environment."

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-08 Kata kunci: <i>Pengembangan Media; Pop-Up Book Digital; Motivasi Belajar; Literasi Anak; ADDIE.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pop-up book digital yang interaktif dan menarik guna meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi anak usia dini pada materi "Lingkungan Rumahku". Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikemukakan oleh Branch. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pop-up book digital yang digunakan tervalidasi layak. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai motivasi dan literasi untuk kelompok eksperimen. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa anak yang menggunakan media pop-up book digital dalam pembelajaran di kelas cenderung lebih termotivasi dan memahami pembelajaran. Selain itu anak kelompok eksperimen yang menggunakan media memperoleh nilai posttest kemampuan literasi yang lebih tinggi dan lebih baik daripada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pop-up book digital memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai topik. Penerapan media pop-up book digital dapat meningkatkan motivasi dan literasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai "sangat layak" oleh ahli materi dan ahli media. Implementasi media menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan kemampuan literasi anak setelah menggunakan media pop-up book digital, yang ditunjukkan oleh hasil observasi dan uji statistik terhadap skor pretest dan posttest. Dengan demikian, media pop-up book digital ini dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di pendidikan anak usia dini, khususnya pada tema lingkungan rumahku.

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang dalam proses perkembangan yang pesat baik secara fisik, kognitif, bahasa maupun sosial-emosional. Pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional

menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan agar mempunyai

kesiapan memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini masuk dalam kategori masa emas (golden age). Maka penting bagi seorang guru untuk berupaya meningkatkan pembelajaran yang mendukung perkembangan tersebut. Anak dapat belajar melalui berbagai hal yang menarik. Anak akan lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran jika pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, misalnya aplikasi dengan menggunakan gambar animasi. Dengan adanya aplikasi animasi pembelajaran yang interaktif, anak tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan lebih cepat dalam menerima materi pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membangun fondasi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan literasi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif berdampak pada rendahnya motivasi dan literasi anak dalam pembelajaran tematik, seperti materi "Lingkungan Rumahku". Hasil observasi awal, anak-anak cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengenal bagian-bagian rumah. Berdasarkan informasi yang peneliti temukan dalam dokumentasi berupa rencana pembelajaran guru selama tiga tahun terakhir, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran secara khusus pada materi lingkungan rumahku berupa alat peraga media nyata dan video pembuatan bentuk rumah dari youtube sebagai bentuk aktivitas siswa. Adapun cara penyampaian materi ajar dilakukan dalam bentuk ceramah. Siswa berperan sebagai penyimak/pendengar.

Informasi lain yang peneliti temukan dalam wawancara dengan salah satu guru TK B, menyampaikan bahwa pada umumnya proses belajar anak-anak dengan media yang ada di sekolah sudah baik. Hal tersebut tampak dalam hasil belajar siswa yang sudah berkembang. Namun masih ditemukan 37% anak yang cenderung kurang aktif dan belum termotivasi untuk belajar walau guru sudah berperan sebagai fasilitator. Hal ini dapat dilihat dari hanya beberapa siswa mau menyampaikan pengalamannya setelah belajar saat guru bertanya.

Di era perkembangan teknologi yang semakin maju, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting dalam proses pembelajaran. Teknologi memberikan aktivitas yang menarik bagi anak kecil, menjaga suasana menyenangkan di kelas, yang memberikan kontribusi positif terhadap perhatian dan

konsentrasi anak selama pembelajaran (Lewin, 2000). Media pembelajaran yang interaktif seperti pop-up book digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih visual dan menarik. Penggabungan aspek visual, audio, dan animasi dalam format digital dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan anak, sekaligus menstimulasi kemampuan literasi. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan dan untuk mengetahui keabsahan solusi yang ditawarkan maka dilakukan kegiatan penelitian dengan tujuan; (1) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi anak usia dini; (2) untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini; (3) untuk mengetahui keefektifan dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

II. METODE PENELITIAN

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Brach. Menurut Robert Maribe Branch (2009:2) mengemukakan bahwa *ADDIE as a fundamental process for creating effective learning resources*. Yang berarti ADDIE merupakan proses yang untuk menciptakan sumber belajar yang efektif. Riyanto dalam Suparsono (2012:55) system pendekatan pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien serta proses pengembangannya bersifat interaktif dimana hasil dari setiap fase dapat membawa perkembangan ke fase berikutnya. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahapan analisis dilakukan untuk menganalisis adanya kesenjangan pengetahuan pada peserta didik. Proses analisis difokuskan pada upaya mengidentifikasi rendahnya kemampuan literasi dan motivasi belajar peserta didik, merumuskan tujuan, menganalisis karakter, dan menganalisis sumber daya yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap perancangan merupakan tahap kedua dalam metode pengembangan ADDIE. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini antara lain; mengidentifikasi jenis tugas, merumuskan tujuan khusus dan menyusun strategi pengujian produk yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media Pop-up Book animasi digital. Hal-hal yang ini dilakukan pada tahap ini yakni mengembangkan isi materi pembelajaran, menyeleksi dan

mengembangkan media pendukung, mengembangkan panduan penggunaan produk bagi pelajar dan guru, melakukan revisi formatif terhadap pop-up book ppt animasi yang dikembangkan sebelum digunakan. Langkah selanjutnya adalah melakukan ujicoba.

Pada tahap implementasi media yang telah dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi diimplementasikan di kelas TK B. Implementasi pada kelompok besar untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi dan literasi belajar siswa. Setelah menggunakan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi secara keseluruhan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas produk sebelum maupun sesudah implementasi. Proses evaluasi ini mencakup tahapan menentukan kriteria evaluasi, memilih instrumen evaluasi, dan melaksanakan evaluasi.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersumber dari evaluasi (uji coba) produk yang dilakukan untuk mengetahui penggunaan dan kelayakan produk adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif juga diperoleh melalui uji lapangan dengan pendekatan pretest-posttest control group design. Evaluasi sumatif dilaksanakan untuk menentukan tingkat efektivitas produk pop-up book ppt animasi digital yang dikembangkan secara keseluruhan saat digunakan dalam pembelajaran.

Data kualitatif diperoleh dari analisis atau saran dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan responden terhadap pop-up book ppt animasi digital yang telah dibuat. Data tersebut dianalisis dan dideskripsikan secara kualitatif. Metode pengumpulan data ini disebut juga dengan validasi. Kegiatan validasi merupakan proses atau kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan (Setyosari, 2013).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan literasi anak usia dini sebagai berikut:

1. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap yang dilakukan di awal penelitian, seperti melakukan analisis kebutuhan di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti sesuai pada tahap analisis antara lain memvalidasi kesenjangan kinerja,

penentuan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran, mengonfirmasi audience yang dituju, melakukan identifikasi pada sumber belajar yang dibutuhkan, cara penyampaian pembelajaran dan melakukan penyusunan tentang rencana penelitian.

2. Desain

Dengan menyesuaikan Batasan materi dan karakteristik siswa, peneliti membuat rancangan media yang akan dikembangkan. Terdapat beberapa yang perlu diperhatikan oleh peneliti antara lain: membuat rancangan melalui hasil analisis batasan materi perlu ada dalam media, penyusunan kegiatan yang diharapkan dari adanya pengembangan yang dilakukan yakni menentukan kegiatan yang akan dilakukan anak, kondisi yang diharapkan ketika kegiatan berlangsung dan menentukan sikap yang diharapkan muncul dari anak ketika kegiatan berlangsung, serta merancang ujicoba untuk membuktikan hasil dari pengembangan media.

3. Pengembangan

Pengembangan dilakukan pada desain yang telah disusun. Dalam tahap pengembangan ini, beberapa hal yang dilakukan diantaranya: Rancangan pop-up book digital yang dibuat, dikembangkan menjadi media jadi. Selanjutnya akan dilakukan validasi kepada ahli media, pengembangan media pendukung yakni mengembangkan media pop-up book digital, menentukan tujuan pembelajaran bagi anak, memberikan petunjuk dan informasi terkait penggunaan media, dan melakukan revisi formatif.

4. Implementasi

Setelah melakukan pilot test dari test kelompok kecil sampai kelompok besar, selanjutnya peneliti mempersiapkan lingkungan belajar untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk melihat bagaimana kegiatan pembelajaran antara guru dan murid dengan bantuan media Pop-up book digital.

5. Evaluasi

Kriteria evaluasi telah direncanakan sejak awal dilakukannya observasi dan

mengembangkan media. Hal ini dilakukan untuk melakukan evaluasi yang tepat sasaran pada tujuan penelitian. Bentuk instrument evaluasi yang digunakan adalah instrument observasi, angket dan kuisisioner dalam kegiatan ujicoba. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media, motivasi dan instrument tes sebagai instrument ujicoba. Pada tahap ini, anak diberi pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan. Dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak setelah diberi perlakuan media yang dikembangkan.

B. Pembahasan

Kelayakan media dapat diartikan sebagai media yang memiliki standar atau tingkat kewajaran dan kepastian untuk dapat digunakan (Kristanti, 2016). Untuk memastikan kelayakan hasil pengembangan ini, agar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran, pop-up book digital yang dikembangkan harus memenuhi standart karakteristik. Ada juga kriteria kelayakan lain yang harus diperhatikan mencakup aspek materi, media pembelajaran, serta rancangan pembelajaran yang digunakan ketika menggunakan pop-up book digital sebagai sumber belajar di dalam kelas. Dengan memperhatikan hal tersebut, maka peneliti dapat memastikan bahwa media pop-up book digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media pop-up book digital dapat dikatakan layak apabila memenuhi kriteria diantaranya 1) menyajikan informasi yang jelas; 2) Informasinya benar dan tidak berisi materi yang tidak terkait materi pelajaran; 3) Visual yang digunakan tepat dan menonjolkan sajian materi pelajaran; 4) Ukuran teks gambar yang sesuai dan tepat; 5) Desain sumber belajar cocok untuk digunakan di kelas; 6) Kualitas visual baik; 7) Kemenarikan penyajian media pembelajaran secara keseluruhan.

Kriteria kelayakan tersebut dinilai oleh ahli menggunakan angket tertutup dengan skala penilaian menggunakan skala likert empat tingkat dengan analisis data menggunakan perhitungan semua aspek untuk mengetahui skor akhir penilaian kelayakan. Hasil dari uji kelayakan pada semua aspek penilaian yang dinilai oleh ahli termasuk dalam kategori

sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian terhadap media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media tersebut sehingga media pop-up book digital materi lingkungan rumahku layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Purwanto (2010) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan atau usaha yang disadari untuk memengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Setiap kegiatan yang dilakukan manusia selalu ada motivasinya, begitu pula dengan belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dalam hal ini media dapat dikatakan efektif jika motivasi anak meningkat setelah dibelajarkan dengan menggunakan media pop-up book digital yang sudah dikembangkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan motivasi anak kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan peluang besar dalam inovasi media pembelajaran, termasuk dalam pengembangan literasi anak usia dini Hirsh-Pasek et al. (2020) menambahkan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat menciptakan "dialogic reading" atau pembacaan dialogis secara digital, di mana anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi ikut aktif berdialog dengan konten bacaan. Aktivitas ini membantu meningkatkan pemahaman cerita, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan memperluas kemampuan berbahasa anak.

Dalam penelitian ini, evaluasi terhadap penggunaan media pop-up book yang dikembangkan dilakukan melalui tes pretest dan posttest oleh anak untuk melihat sejauh mana kemampuan literasi anak ditingkatkan setelah diberikan intervensi melalui pembelajaran menggunakan media pop-up book sebagai media pembelajaran. Adapun aspek yang dinilai dari proses unjuk kerja yaitu bercerita dan menyebutkan bagian-bagian rumah.

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan pop-up book digital, literasi anak meningkat karena 1) paparan kosakata baru melalui narasi dan teks sederhana yang sesuai usia anak; 2) pemahaman konsep visual-verbal, gambar bagian-bagian rumah dikaitkan langsung dengan kata dan suara. 3)

keterlibatan multi indra, anak belajar dengan melihat dan mendengar. 4) Latihan mengungkapkan Kembali informasi; anak diberi kesempatan menjelaskan kembali bagian-bagian rumah menggunakan bahasanya sendiri.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Pop-Up Book Digital

Hasil kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari validasi ahli disajikan dalam data kuantitatif dengan kategori sangat baik oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media. Dengan hasil yang demikian maka dapat disimpulkan media pop-up book digital yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini.

2. Media Pop-Up Book Digital Meningkatkan Motivasi Anak

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi awal anak memperoleh tingkat motivasi awal yang sama untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perolehan nilai motivasi akhir anak kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media pop-up book digital meningkat secara signifikan. Nilai motivasi akhir diketahui lebih tinggi dibandingkan dengan nilai motivasi akhir pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Pop-up Book digital efektif untuk meningkatkan motivasi pada anak usia dini.

3. Media Pop-Up Book Digital Meningkatkan literasi Anak

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan literasi setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pop-up book digital. Rata-rata nilai post kemampuan literasi yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan perolehan rata-rata kelompok kontrol. Ditemukan bahwa adanya perbedaan nilai yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga dapat dikatakan bahwa media

pop-up book digital dapat meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini.

B. Saran

Diharapkan, ada penelitian lebih lanjut yaitu berupa penelitian kuantitatif untuk mengetahui signifikansi pengaruh metode design thinking pada mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan mencipta. Peneliti menyadari bahwa media ini belum sempurna sepenuhnya dengan kata lain perlu dikembangkan agar lebih variatif dan memiliki daya tarik yang lebih kuat bagi anak. Media pop-up book digital ini juga sangat sederhana dan sangat membutuhkan pengembangan yang lebih luas agar dapat membantu anak untuk memahami kemampuan motivasi dan literasi untuk pembelajaran materi lingkungan rumahku secara khusus pada sub bab bagian-bagian dalam rumah.

1. Saran untuk Pemanfaatan

Media ini hanya dapat digunakan untuk materi lingkungan rumahku sub bab bagian-bagian rumah. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk menangani masalah belajar secara khusus motivasi dan kemampuan literasi. Penggunaan media ini dapat melalui komputer maupun laptop.

2. Saran untuk Desiminasi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media berupa pop-up book digital yang telah melalui proses analisis kebutuhan lapangan, sehingga pengembangan media ini menyesuaikan karakter siswa, materi dan masalah pada saat itu. Media ini juga dapat digunakan di sekolah lain dengan latar belakang berbeda untuk mengetahui tingkat keterpakaiannya (usability) dan penerimaan media.

3. Saran untuk Penelitian Lanjutan

Pengembangan ini bersifat spesifik yang dikembangkan khusus untuk materi lingkungan rumahku. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pop-up book digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi anak usia dini. Anak-anak menunjukkan minat yang tinggi, keterlibatan aktif dalam kemampuan mengenal symbol, kosakata, dan pemahaman isi materi. Namun demikian, temuan ini masih terbatas pada satu tema dan konteks sekolah tertentu. Dalam rangka memperkuat dan

memperluas manfaat media tersebut, perlu dilakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan luas. Penelitian berikutnya diharapkan dapat mengeksplorasi aspek lain seperti efektivitas media diberbagai karakteristik satuan PAUD serta keberlanjutan dampak terhadap literasi jangka Panjang.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhmadi, A. (2021). Implementation of Blended Learning in Training. *Jurnal Diklat Keagamaan, Media Pembelajaran Berbasis Video: Apakah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak?* DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4924 *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 2023 | 4889-15(1), 78-87. <https://doi.org/10.52048/inovasi.v15i1.214>
- Brans, R. M. (2009). Instructional Design: *The ADDIE Approach*. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship* Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6300893>
- Fitri, M. (2020). Pengaruh Emergency Remote Learning Untuk Melihat Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 68-82. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1591>
- Helaluddin, dkk. (2020). *Penelitian dan Pengembangan, Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Serang: Media Madani
- Irwanto, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 10(2), 77-91. [https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10\(2\).77-91](https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10(2).77-91)
- Maureen. I. Y., *Activities for Early Literacy Development Evaluating Storytelling* <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09669760.2021.1933917>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Neumann, M. M. (2020). Using digital media to support early literacy development in the home environment. *Early Childhood Research Quarterly*, 53(1), 1-10.
- Qurrotul Aini (2021) Pop Up Digital sebagai Media Untuk Menumbuhkan Motivasi Membaca Anak. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.657>
- Shella Nabila, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 2021, 5 (5), hal 3930
- Tisna Umi Hanifah. (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). *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3(2), 46-54.
- Yahzunka, A. N., & Astuti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital Terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8695-8703. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3909>