

PENINGKATAN KOMPETENSI PENGAJAR MELALUI COBOVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI DESA TEMBOK, KABUPATEN BULELENG

M. Rudi Irwansyah¹, Gede Adi Yuniarta², Diota Prameswari Vijaya³, I Made Pradnyana
Paradila⁴, Putu Dio Artha Pratama⁵, Rikky Rundu Padang⁶

^{1,2,3,4}Jurusan Ekonomi dan Akuntansi, FE Undiksha; ^{5,6}Jurusan Manajemen, FE Undiksha

Email: rudi.irwansyah@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The development of educational technology requires teachers to develop competencies in making innovative and interesting learning media. Religious schools in Tembok Village, Buleleng Regency face challenges in terms of limited learning media and low motivation for teachers to innovate. This community service activity aims to improve the competence of religious school teachers through training in making learning media COBOVA (Collaboration Popup Book and Canva). The implementation methods include training on the use of the Canva application, training on creating pop-up books, and assistance in the implementation of learning media. The participants of the activity were 10 teachers from religious schools in Tembok Village. The results of the activity showed a significant increase in teachers' competence in using digital technology to create learning media. Teachers are able to create learning designs through the Canva application and apply them in the form of attractive pop-up books. The evaluation showed that 90% of participants felt more confident in creating innovative learning media and 85% of participants stated that COBOVA media increased students' motivation to learn. This activity has a positive impact on improving the quality of learning in religious schools by providing alternative learning media that is creative, economical, and can be used repeatedly.

Keywords: learning media, pop-up book, Canva, teacher competence, religious schools

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sekolah keagamaan di Desa Tembok, Kabupaten Buleleng menghadapi tantangan dalam hal keterbatasan media pembelajaran dan rendahnya motivasi pengajar untuk berinovasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pengajar sekolah keagamaan melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran COBOVA (Collaboration Popup Book and Canva). Metode pelaksanaan meliputi pelatihan penggunaan aplikasi Canva, pelatihan pembuatan pop-up book, dan pendampingan implementasi media pembelajaran. Peserta kegiatan adalah 10 guru dari sekolah keagamaan di Desa Tembok. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital untuk membuat media pembelajaran. Para guru mampu membuat desain pembelajaran melalui aplikasi Canva dan mengaplikasikannya dalam bentuk pop-up book yang menarik. Evaluasi menunjukkan 90% peserta merasa lebih percaya diri dalam membuat media pembelajaran inovatif dan 85% peserta menyatakan media COBOVA meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah keagamaan dengan menyediakan alternatif media pembelajaran yang kreatif, ekonomis, dan dapat digunakan secara berulang.

Kata Kunci: media pembelajaran, pop-up book, Canva, kompetensi guru, sekolah keagamaan

PENDAHULUAN

Guru merupakan komponen fundamental dalam sistem pendidikan yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran, berperan dalam transfer ilmu pengetahuan dan penanaman nilai-nilai moral (Fida, 2021). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat (Jeklin, 2016).

Perkembangan dunia pendidikan saat ini memasuki era media digital yang menuntut pengurangan metode ceramah konvensional dan peningkatan penggunaan media pembelajaran yang beragam (Putria et al., 2020).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan (Tafonao,

2018). Aqib (2013) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Penelitian Sinurat & Syahputra (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif berdampak positif pada prestasi belajar siswa. Keefektifan media pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar siswa dan respon yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Karakteristik peserta didik menjadi faktor penting dalam pemilihan media pembelajaran selain materi yang akan diajarkan. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media dapat berjalan aktif dan peserta didik dapat terlibat langsung sesuai dengan perencanaan (Muchlisa et al., 2021). Pemilihan media yang tepat akan membuat siswa antusias dan aktif selama proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan guru adalah pop-up book. Pop-up book adalah buku yang memiliki bagian bergerak atau unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik melalui tampilan gambar yang bergerak ketika halaman dibuka (Dzuanda, 2011). Media ini dipandang praktis karena mudah dan menarik, dengan tampilan yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.

Penelitian tentang efektivitas pop-up book sebagai media pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Nabila et al. (2021) membuktikan bahwa media pop-up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik valid dan praktis digunakan. Sahara & Silalahi (2022) menunjukkan bahwa pop-up book layak digunakan dalam pembelajaran IPS Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV SD. Ulfa & Nasryah (2020) menyatakan bahwa pop-up book mampu memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran mengenai keanekaragaman hewan dan tumbuhan.

Perkembangan teknologi digital seperti aplikasi Canva dapat membantu guru membuat media pembelajaran yang lebih mudah dan menarik. Canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai peralatan seperti presentasi, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan spanduk (Irsan et al., 2021). Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu membantu guru mengoptimalkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih komprehensif dan menarik.

COBOVA (Collaboration Popup Book and Canva) merupakan inovasi kolaborasi penggunaan media pop-up book dan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sekaligus meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru. Aplikasi Canva membantu guru dalam mendesain informasi atau bahan ajar yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk pop-up book. Kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru, motivasi belajar siswa, dan prestasi akademik.

Kabupaten Buleleng memiliki jumlah Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) terbanyak di Provinsi Bali, dengan 483 SD sederajat dan 25 MI. Dari 25 MI di Kabupaten Buleleng, hanya 5 berstatus negeri dan 20 dikelola swasta. Kondisi ini memerlukan perhatian khusus untuk memaksimalkan kompetensi guru guna menciptakan prestasi belajar siswa yang lebih baik.

Desa Tembok, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, merupakan desa pesisir utara Bali yang dihuni mayoritas masyarakat Bali Aga. Karakteristik geografis dan demografis yang unik menciptakan kebutuhan khusus dalam sistem pendidikan keagamaan. Sekolah keagamaan di desa ini harus mampu menyeimbangkan pelestarian nilai-nilai tradisional lokal dengan tuntutan modernisasi pendidikan.

Berdasarkan observasi lapangan, sekolah keagamaan di Desa Tembok menghadapi beberapa permasalahan: (1) keterbatasan media pembelajaran yang hanya berupa papan tulis, buku, gambar/poster, dan peta/globe, sehingga

literasi dan motivasi belajar siswa belum optimal; (2) rendahnya motivasi pengajar dalam pembuatan media pembelajaran karena kurangnya pemahaman untuk berinovasi. Kondisi ini mengharuskan adanya intervensi untuk meningkatkan kompetensi pengajar dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva; (2) memberikan pelatihan pembuatan pop-up book sebagai media pembelajaran; (3) memberikan pendampingan implementasi COBOVA sebagai media pembelajaran; dan (4) meningkatkan kompetensi dan motivasi pengajar sekolah keagamaan di Desa Tembok.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di sekolah keagamaan Desa Tembok, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, Bali. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada analisis situasi yang menunjukkan kebutuhan peningkatan kompetensi pengajar dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Kegiatan dilaksanakan selama 6 bulan dengan intensitas pertemuan rutin dan pendampingan berkelanjutan. Adapun subjek kegiatan adalah 10 guru dari sekolah keagamaan di Desa Tembok yang terdiri dari guru Madrasah Ibtidaiyah dan guru pendidikan agama tingkat dasar. Kriteria peserta meliputi: (1) guru aktif di sekolah keagamaan; (2) memiliki motivasi untuk mengembangkan kompetensi; (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan; dan (4) berkomitmen untuk mengimplementasikan hasil pelatihan.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam 4 tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan tokoh masyarakat. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi. Hasil analisis selanjutnya digunakan dalam penyusunan

materi pelatihan dan modul pembelajaran, demikian pula dilakukan persiapan peralatan dan bahan praktik

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam empat kegiatan, sosialisasi dan workshop, pelatihan canva, pelatihan pembuatan pop-up book, dan terakhir workshop integrasi COBOVA. Kegiatan sosialisasi dan workshop pengenalan dilaksanakan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Materi yang diberikan meliputi konsep dasar media pembelajaran, perkembangan teknologi pendidikan, dan pengenalan COBOVA sebagai inovasi media pembelajaran. Kegiatan Pelatihan Aplikasi Canva dilaksanakan dalam tiga sesi, sesi 1 diberikan Pengenalan interface dan fitur-fitur dasar Canva, sesi 2 unjuk kerja praktik pembuatan desain untuk media pembelajaran (poster, infografis, template presentasi), sesi 3 optimalisasi desain untuk keperluan Pendidikan.

Kegiatan pelatihan pembuatan pop-up book dilaksanakan kegiatan dalam 3 sesi, sesi 1 pemberian materi teori dasar pop-up book dan jenis-jenisnya, sesi 2 unjuk kerja praktik pembuatan pop-up book sederhana, dan sesi 3 diajarkan integrasi desain Canva dengan pop-up book

Kegiatan Workshop Integrasi COBOVA bertujuan menggabungkan keterampilan Canva dan pop-up book menjadi media pembelajaran COBOVA yang komprehensif. Peserta dibimbing untuk membuat prototype media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu.

Tahap Pendampingan dilaksanakan melalui kunjungan berkala untuk memastikan implementasi hasil pelatihan dalam proses pembelajaran. Tim pengabdian memberikan konsultasi teknis dan evaluasi penggunaan media COBOVA.

Tahap Evaluasi dengan melakukan pre-test dan post-test kompetensi penggunaan teknologi, observasi implementasi media pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, dan dokumentasi produk media pembelajaran

yang dihasilkan. Adapaun instrumen evaluasi yang digunakan meliputi kuesioner kompetensi Digital untuk mengukur tingkat kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva dan teknologi digital untuk pembelajaran. Rubrik Penilaian Media Pembelajaran digunakan untuk menilai kualitas pop-up book yang dihasilkan berdasarkan kriteria: kreativitas, kesesuaian materi, daya tarik visual, dan kebermanfaatan. Lembar Observasi Pembelajaran digunakan untuk mengamati implementasi media COBOVA dalam proses pembelajaran di kelas. Angket Respon Peserta untuk mengukur tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran COBOVA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Peserta Kegiatan

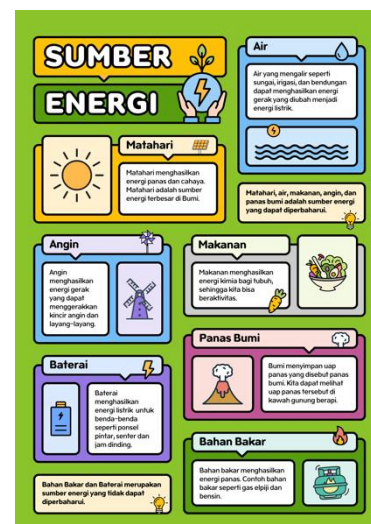
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 10 guru dari sekolah keagamaan di Desa Tembok dengan karakteristik sebagai berikut: 60% guru perempuan dan 40% guru laki-laki; rentang usia 25-50 tahun; pengalaman mengajar 3-20 tahun; dan latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Agama Islam dan S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sebagian besar peserta (70%) memiliki kemampuan dasar penggunaan teknologi, namun belum pernah menggunakan aplikasi desain atau membuat media pembelajaran interaktif.

Hasil Pelatihan Aplikasi Canva

Hasil pre-test menunjukkan bahwa 80% peserta memiliki pengetahuan terbatas tentang aplikasi desain digital. Setelah pelatihan, terjadi peningkatan signifikan dalam kompetensi penggunaan Canva. Post-test menunjukkan 90% peserta mampu menggunakan fitur-fitur dasar Canva, 85% mampu membuat desain edukatif, dan 75% mampu mengoptimalkan desain untuk keperluan pembelajaran.

Pelatihan Canva dilaksanakan dalam tiga tahap progresif. Pada tahap pertama, peserta diperkenalkan dengan interface dan navigasi

dasar aplikasi. Mayoritas peserta menunjukkan antusiasme tinggi karena kemudahan penggunaan aplikasi. Tahap kedua fokus pada praktik pembuatan berbagai jenis desain edukatif seperti poster pembelajaran, infografis konsep agama, dan template presentasi. Tahap ketiga mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur advanced untuk menciptakan desain yang lebih profesional dan sesuai konteks pembelajaran. Contoh hasil desain pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Poster Energi

Produk Desain yang Dihasilkan

Peserta berhasil menghasilkan berbagai produk desain berkualitas, meliputi 5 poster pembelajaran dengan tema energi, 8 desain kartu edukasi pada tema tubuhku. Kualitas desain yang dihasilkan menunjukkan peningkatan kreativitas dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan konten pembelajaran. Evaluasi produk menggunakan rubrik penilaian menunjukkan 85% produk mencapai kategori baik hingga sangat baik dalam aspek estetika, kesesuaian konten, dan kebermanfaatan.

Hasil Pelatihan Pop-up Book

Pelatihan pop-up book dimulai dengan pemahaman konsep dasar dan jenis-jenis pop-up book. Peserta mempelajari enam jenis pop-up book: transformation, tunnel, volvelles,

moveable, pull-tabs, dan pop-outs (Sinta & Syofyan, 2021). Hasil evaluasi menunjukkan 95% peserta memahami konsep dasar pop-up book dan 80% mampu mengidentifikasi jenis yang sesuai untuk materi pembelajaran masing-masing.

Praktik pembuatan pop-up book dilaksanakan secara bertahap mulai dari teknik dasar hingga kompleks. Peserta menunjukkan progres yang konsisten dalam menguasai teknik lipatan, pemotongan, dan perakitan. Observasi selama pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus dan pemahaman konsep geometri ruang yang diperlukan dalam pembuatan pop-up book.

Produk Pop-up Book yang Dihasilkan

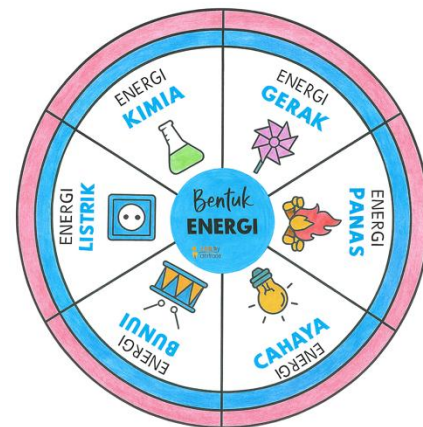
Peserta berhasil membuat 5 prototype pop-up book dengan tema pembelajaran agama Islam, meliputi:

1. Pop-up Book Pahlawan: Menerapkan teknik tunnel untuk menceritakan perjalanan Pangeran Diponegoro
2. Pop-up Book Energi Solar: Menggunakan teknik transformation dengan visualisasi 3 pekerjaan yang saling berkaitan

Evaluasi produk menunjukkan rata-rata skor 4.2 dari skala 5.0 dalam aspek kreativitas, ketepatan teknik, kesesuaian materi, dan daya tarik visual. Produk-produk ini mencerminkan integrasi yang baik antara konten pembelajaran agama dengan teknik pop-up book yang inovatif.



Gambar 2. Materi Pop-up Pahlawan Diponegoro



Gambar 3. Materi Pop-up Bentuk Energi

Implementasi COBOVA dalam Pembelajaran

Tahap integrasi COBOVA merupakan kulminasi dari kedua pelatihan sebelumnya. Peserta dibimbing untuk mengintegrasikan desain yang telah dibuat menggunakan Canva ke dalam bentuk pop-up book. Proses ini melibatkan adaptasi desain digital menjadi format yang dapat dicetak dan dirangkai menjadi media pembelajaran fisik.

Hasil menunjukkan 8 dari 10 peserta berhasil membuat media pembelajaran COBOVA yang lengkap dan fungsional. Dua peserta lainnya memerlukan bimbingan tambahan dalam aspek teknis perakitan pop-up book. Keberhasilan integrasi ini menunjukkan efektivitas pendekatan pelatihan yang sistematis dan bertahap.

Respon dan Implementasi di Kelas

Implementasi media COBOVA di kelas menunjukkan hasil yang menggembirakan. Observasi pembelajaran menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar 75% dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika guru menggunakan media pop-up book, dengan indikator peningkatan perhatian, interaksi, dan retensi materi pembelajaran.

Wawancara dengan guru mengungkapkan perubahan positif dalam proses pembelajaran:

"Sebelumnya saya hanya menggunakan papan tulis dan buku. Setelah menggunakan pop-up book hasil dari pelatihan COBOVA, siswa-siswa lebih semangat dan aktif bertanya."

Mereka bahkan meminta untuk melihat pop-up book berulang kali." (Pak Yanto)

"Media COBOVA membantu saya menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Siswa lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran." (Pak Samsul).



Gambar 4. Peserta Pelatihan COBOVA

Evaluasi Dampak Program

Evaluasi komprehensif menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek kompetensi guru:

1. Kompetensi Teknologi: Peningkatan 85% dalam kemampuan menggunakan aplikasi digital untuk pembelajaran
2. Kreativitas: Peningkatan 90% dalam pengembangan ide-ide inovatif untuk media pembelajaran
3. Keterampilan Manual: Peningkatan 80% dalam keterampilan membuat media pembelajaran fisik
4. Kepercayaan Diri: 90% peserta merasa lebih percaya diri dalam mengembangkan media pembelajaran sendiri

Keberlanjutan Program

Aspek keberlanjutan program menunjukkan hasil yang menjanjikan:

1. Produktivitas: Guru terus membuat media pembelajaran baru dengan memanfaatkan keterampilan yang diperoleh

2. Kolaborasi: Terbentuk komunitas guru yang saling berbagi ide dan pengalaman pembuatan media
3. Diseminasi: Beberapa guru mulai membagikan pengalaman dan keterampilan kepada rekan di sekolah lain
4. Pengembangan: Guru mengadaptasi teknik COBOVA untuk berbagai mata pelajaran

Analisis Keberhasilan Program

Keberhasilan program COBOVA dari sisi pedagogis, media COBOVA berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih student-centered. Visualisasi tiga dimensi membantu siswa memahami konsep abstrak dalam pendidikan agama. Interaktivitas media meningkatkan engagement siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang memorable. Pada sisi perspektif Teknologis, Integrasi teknologi digital (Canva) dengan media fisik (pop-up book) menciptakan pendekatan hybrid yang optimal. Guru tidak hanya menguasai teknologi digital tetapi juga tetap mempertahankan aspek tangible dalam pembelajaran yang penting untuk anak usia sekolah dasar. Jika ditinjau dari perspektif ekonomis, Media COBOVA terbukti ekonomis karena dapat digunakan berulang kali, mengurangi ketergantungan pada LKS berbayar, dan memanfaatkan bahan-bahan lokal. Investasi awal dalam pelatihan memberikan return yang berkelanjutan. Jika dari perspektif sosial-budaya, program ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai lokal Bali Aga dengan modernisasi pendidikan. Media pembelajaran yang dibuat mencerminkan kearifan lokal sambil mengadopsi teknologi modern, menciptakan keseimbangan antara tradisi dan inovasi.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program peningkatan kompetensi pengajar sekolah keagamaan dengan COBOVA (Collaboration Pop-up Book and Canva) di

Desa Tembok, Kabupaten Buleleng telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Program ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran inovatif, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan solusi pembelajaran yang ekonomis dan berkelanjutan.

Hasil utama yang dicapai meliputi: (1) peningkatan 85% kompetensi guru dalam penggunaan aplikasi Canva untuk desain pembelajaran; (2) penguasaan 80% guru dalam teknik pembuatan pop-up book sebagai media pembelajaran; (3) terciptanya 10 produk media pembelajaran COBOVA yang berkualitas dan sesuai konteks pembelajaran agama Islam; (4) peningkatan 75% partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran; dan (5) terbentuknya komunitas guru yang berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran.

Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang sistematis, bertahap, dan berkelanjutan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Integrasi teknologi digital dengan media pembelajaran fisik menciptakan solusi optimal yang mengakomodasi kebutuhan pembelajaran abad 21 sambil mempertahankan aspek tangible yang penting dalam pendidikan dasar.

Implikasi jangka panjang dari program ini adalah terciptanya model pengembangan kompetensi guru yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain, khususnya di daerah terpencil atau dengan keterbatasan sumber daya. Program COBOVA membuktikan bahwa inovasi pendidikan tidak selalu memerlukan investasi besar, tetapi dapat dicapai melalui kreativitas, pelatihan yang tepat, dan pemanfaatan teknologi yang accessible.

Rekomendasi untuk pengembangan program selanjutnya meliputi: (1) perluasan program ke sekolah-sekolah lain di Kabupaten Buleleng; (2) pengembangan platform digital untuk sharing media pembelajaran COBOVA antar guru; (3) pelatihan lanjutan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih advanced; (4) penelitian lebih lanjut tentang dampak jangka panjang

penggunaan media COBOVA terhadap hasil belajar siswa; dan (5) pengembangan modul pelatihan COBOVA yang terstandarisasi untuk keperluan diseminasi yang lebih luas.

Program pengabdian kepada masyarakat ini telah memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan keagamaan di Desa Tembok dan dapat menjadi model untuk pengembangan kompetensi guru di berbagai daerah lainnya di Indonesia. Keberhasilan program ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dengan masyarakat dalam menciptakan solusi inovatif untuk permasalahan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Yrama Widya.
- Dzuanda. (2011). *Perancangan buku cerita anak pop-up Tokoh-tokoh dalam cerita Rakyat Sunda*. Institut Teknologi Bandung.
- Fida, A. (2021). Peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 156-167.
- Irsan, M., Firmansyah, D., & Setiawan, R. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang komprehensif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 245-258.
- Jeklin, A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran*. Alfabeta.
- Kharissidqi, A., & Firmansyah, D. (2022). Analisis keunggulan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 9(1), 78-89.
- Muchlisa, N., Rahman, U., & Ahmar, A. S. (2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik peserta didik. *Educational Technology Journal*, 12(2), 134-145.
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Pengembangan media pembelajaran pop-

- up book pada mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar. *Elementary School Journal*, 7(4), 234-245.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Validitas dan praktikalitas media pembelajaran pop-up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik. *Primary Education Research Journal*, 4(2), 189-201.
- Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2019). Pengembangan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. *Media Pembelajaran Indonesia*, 6(3), 167-178.
- Novita, L., & Tegeh, I. M. (2021). Media pembelajaran untuk menjadikan materi abstrak menjadi konkret. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 89-98.
- Nurhanifah, A., Sobandi, A., & Suhandi, A. (2020). Pop-up book sebagai media pembelajaran yang merangsang kreativitas siswa. *Creative Education Journal*, 8(2), 156-167.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi COVID-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861-872.
- Safri, M., & Sari, A. (2017). Daya tarik media pop-up book dalam pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 46-55.
- Sahara, D., & Silalahi, A. (2022). Kelayakan penggunaan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD. *Social Studies Education Journal*, 3(2), 123-135.
- Sinta, M., & Syofyan, H. (2021). Jenis-jenis pop-up book dan implementasinya dalam pembelajaran. *Media Kreativa*, 7(3), 178-189.
- Sinurat, B., & Syahputra, E. (2015). Pengaruh media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. *Educational Research Quarterly*, 22(4), 67-78.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Ulfa, M., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada materi keanekaragaman hewan dan tumbuhan. *Nature Science Education Research*, 3(1), 45-57.
- Yanto, F., Festiyed, F., & Enjoni, E. (2023). Dampak positif penggunaan media pop-up book dalam proses pembelajaran. *Innovation in Education Technology*, 5(2), 234-246.