



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 9-23

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Buku Pop Up dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di UPT SPF TK Negeri 03 Beringin T.A 2022/2023

Tamara Fitra Andari^{1✉}, Novita Friska²

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Email: aqilatamara8@umnaw.ac.id^{1✉}

Abstrak

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yaitu media buku *Pop Up* dalam meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan tahapan-tahapan dengan model 4D yang di modifikasi menjadi 3D dengan langkah-langkah (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), dan (3) *development* (pengembangan). Fokus penelitian ini adalah pengembangan media buku *Pop Up* dalam meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuisisioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli materi, dan validator ahli media. Respon guru yang diberikan kepada guru sebagai ahli pembelajaran, saat sebelum dan sesudah menggunakan media buku *Pop Up* yang dikembangkan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi mendapat tanggapan penilaian "Ya" sebanyak 12 pertanyaan dengan kategori "Layak", dan hasil validator ahli media mendapat tanggapan penilaian "Ya" sebanyak 15 pertanyaan dengan kategori "Sangat Layak". Hasil respon guru juga menyatakan media buku *Pop Up* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dengan tanggapan penilaian "Ya" sebanyak 15 pertanyaan dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa Pengembangan Media Buku *Pop Up* Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun Di UPT SPF TK NEGERI 03 BERINGIN T.A. 2022/2023 sudah Valid dan Sangat Layak untuk digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Buku Pop Up, Anak Usia Dini*

Abstract

Development research aims to determine the feasibility of learning media, namely Pop Up book media in improving the cognitive abilities of children aged 5-6 years for early childhood learning activities. This research is a type of research and development (R&D) using stages with the 4D model modified into 3D with the steps of (1) Define, (2) Design, and (3) Development. The focus of this research is the development of Pop Up book media in improving the cognitive abilities of children aged 5-6 years. The instruments used to collect data were questionnaires or questionnaires given to the validators, namely the material expert validator, and the media expert validator. Teacher responses given to teachers as learning experts, before and after using the Pop Up book media developed in this study. Based on the results of the validation from the material expert validator, 12 questions answered "Yes" in the "Appropriate" category, and the results of the media expert validator received a "Yes" assessment of 15 questions in the "Very Eligible" category. The results of the teacher's response also stated that the Pop Up book media was suitable for use in early childhood learning activities with a "Yes" assessment of 15 questions in the "Very Eligible" category. Based on the scoring score criteria, it can be said that the Development of Pop Up Book Media in Improving the Cognitive of Children Aged 5-6 Years at UPT SPF TK NEGERI 03 BERINGIN T.A. 2022/2023 is Valid and Very Feasible to be used in the early childhood learning process.

Keywords: *Learning Media, Pop Up Books, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia, dengan adanya pendidikan, manusia diharapkan dapat berubah, baik dari pengetahuan, tingkah laku maupun keterampilan. Dalam sistem pendidikan Nasional dinyatakan bahwa, pendidikan merupakan suatu upaya dalam pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usianya 6 tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk kedepannya, membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) berguna dalam memberikan stimulus kepada anak dalam upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Karena dimasa ini anak masih termasuk dalam kategori masa keemasan atau disebut dengan masa *golden age*.

Masa *golden age* pada anak usia dini merupakan masa dimana anak membutuhkan bantuan yang memadai, dari orang dewasa di sekitarnya, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada masa ini merupakan masa terpenting dalam

membangun pendidikan anak usia dini, karena dimasa ini anak akan dilatih untuk mengasah kemampuan, keterampilan serta pengetahuan.

Penulis berpendapat bahwa, di dalam tumbuh dan berkembang, anak usia dini harus distimulasi dengan baik. Namun terlihat disalah satu sekolah yaitu sekolah UPT SPF TK NEGERI 03 BERINGIN terdapat beberapa anak yang belum maksimal dalam tumbuh dan berkembang saat melakukan kegiatan dikelas. Dikarenakan, saat proses kegiatan berlangsung, guru terkesan monoton dan kurang menggunakan media saat menyampaikan proses kegiatan tersebut. Sehingga membuat anak menjadi bosan saat proses kegiatan belajar didalam kelas . Agar, anak dapat mencapai perkembangan secara optimal, maka guru harus mengubah cara menyampaikan proses kegiatan belajar yang dapat menarik minat anak, misalnya dengan alat pendukung seperti media belajar, diharapkan proses tumbuh dan berkembang pada anak, nantinya akan menghasilkan sebuah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang sangat diperlukan bagi anak usia dini. Dimana anak usia dini yang cenderung suka bermain, juga memiliki kemampuan berfikir kritis, dan muda terpengaruh dengan lingkungan yang ada di sekitar. Oleh karena itu proses pembelajaran bagi anak usia dini harus lebih kreatif dan inovatif agar tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Untuk itu penulis menyimpulkan bahwa guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar seperti: 1.) berorientasi pada kebutuhan anak, 2.) belajar melalui bermain, 3.) kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu, 4.) menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual, 5.) lingkungan kondusif, 6.) menggunakan berbagai model pembelajaran, 7.) mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama, 8.) menggunakan media dan sumber belajar, 9.) pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak. (Anita Yus 2011:6).

Media pembelajaran yang dimanfaatkan secara optimal dapat membantu guru dalam mengajar serta mengurangi kebosanan siswa didalam kelas. Adapun beberapa kegiatan belajar yang biasa digunakan, guna meningkatkan kognitif anak yaitu: mengenalkan angka, mengenalkan huruf, mengenal banyak macam warna dan lain sebagainya. Dalam pelaksanaan beberapa kegiatan belajar, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan media, sehingga menyebabkan anak mudah bosan dan tidak fokus dalam kegiatan. Dengan itu penulis melakukan pemilihan media pembelajaran yang didalamnya terdapat semua kegiatan belajar tersebut dan diharapkan dapat melatih kognitif anak, yang telah disesuaikan dengan berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan hal lain yang terkait dengan pembelajaran. Salah satu media

pembelajaran yang disesuaikan dengan aspek seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, inovatif dan kreatif, yang ada disekolah UPT SPF TK NEGERI 03 BERINGIN tempat penulis melakukan observasi adalah buku *POP UP*. Media buku *POP UP* ini merupakan salah satu media belajar yang dapat menarik perhatian anak karena memiliki gambar 3 dimensi. Namun yang terjadi disekolah ini belum memiliki buku dengan jenis ini. Karena kurangnya media buku jenis ini penulis akan mengembangkan buku dengan jenis yang sama dengan kelebihan dari buku tersebut akan memuat banyak gambar dan bercerita tentang kegiatan yang telah dilakukan oleh anak. Yang bertujuan agar anak dapat melihat kembali kegiatan yang sebelumnya pernah dilakukan serta memacu semangat anak dalam kemampuan kognitif dengan kegiatan yang dilakukan, yaitu membaca buku dan diharapkan dengan adanya pemilihan media pembelajaran ini, guru akan lebih mudah menyampaikan maksud dan tujuan dari proses belajar dengan menggunakan, media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

Media buku *Pop Up* merupakan media yang sudah cukup diminati oleh anak. Buku ini sudah didukung visualisasi tiga dimensi, karena buku yang tersedia hanya memiliki tampilan dua dimensi. Dengan tampilan buku tiga dimensi ini diharapkan membuat anak akan semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pesan yang akan disampaikan oleh guru dengan mudah diterima dan dipahami oleh anak serta sebagai motivasi belajar anak dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian pada media pembelajaran berupa buku *Pop Up* ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). penelitian pengembangan atau research and development (R&D) merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2009: 297). Menurut Nusa Putra (2015: 67), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode atau strategi dengan cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

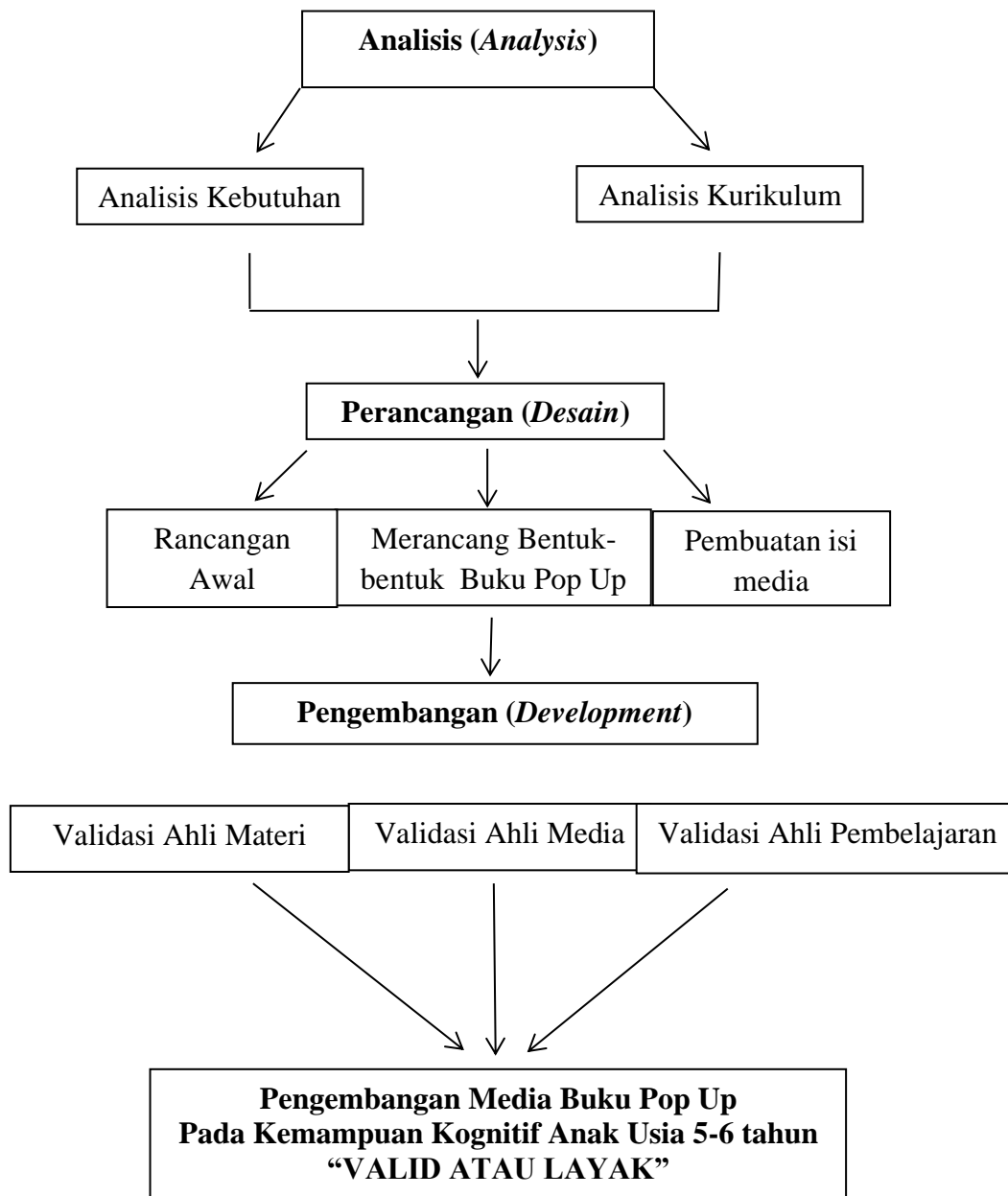
Pengembangan media buku *Pop Up*, peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model yang digunakan yaitu model 4D yang merupakan perpanjangan dari *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development*

(pengembangan), dan *dissemination* (diseminasi) yang dikembangkan oleh (Sugiyono, 2017: 37-38). adapun menurut Endang Mulyatiningsih, (2013: 161) menyatakan terdapat empat tahap dalam pengembangan media pembelajaran dengan model 4D Thiagarajan, akan tetapi pelaksanaannya dalam penelitian ini di modifikasi menjadi 3D yaitu *define* (pendefisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan).

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) *define* (pendefisian), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *dissemination* (penyebaran) tetapi dalam pelaksanaan penelitian ini dimodifikasi menjadi 3D yaitu *define* (pendefisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan) yaitu :

1. Tahap *define* (pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu: Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap *design* (perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Ada tiga langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu rancangan awal pemilihan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media, merancang bentuk-bentuk buku *Pop Up*, dan penyusunan kerangka yang masih terpisah menjadi satu dalam pembuatan isi media.
3. Tahap *development* (pengembangan) tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. Produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah media buku *Pop Up*. Media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Desain pada penelitian ini menunjukkan tahapan atau langkah-langkah penelitian model pengembangan 4D yang sudah dimodifikasi oleh peneliti untuk mengembangkan media buku Pop Up dalam meningkatkan Kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Model pembelajaran 4D di modifikasi oleh peneliti menjadi 3D. Adapun prosedur desain penelitian pengembangan ini ditunjukkan pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model 4D dikembangkan oleh (Sugiyono, 2017: 37-38) dimodifikasi oleh peneliti menjadi 3D.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Analisis Data

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *define* (pendefinisian). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Alasan utama peneliti mengembangkan media buku *Pop Up* dengan materi mengenalkan berbagai macam jenis hewan adalah karena pada saat proses pembelajaran pengenalan hewan anak hanya melihat gambar dengan bentuk 2 dimensi pada majalah atau buku yang disediakan oleh sekolah sebagai media pembelajaran anak. Sehingga anak terlihat bosan dalam proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan media bergambar hanya dua dimensi dan juga guru terkesan cenderung hanya menggunakan metode ceramah saat menyampaikan proses pembelajaran dengan materi mengenalkan berbagai macam jenis hewan dan juga guru tidak menggunakan media pendukung sebagai penunjang proses pembelajaran dengan materi tersebut sehingga anak cenderung tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis kebutuhan yaitu peneliti menemukan sebuah solusi dengan cara mendesain suatu produk media buku *Pop Up* dengan materi mengenal berbagai macam jenis hewan yang dapat menarik minat anak di dalam proses pembelajaran dengan tema aku sayang bumi dan topik aku hidup di hutan. Di dalam media buku *Pop Up* yang dibuat oleh peneliti memiliki keunggulan yaitu selain menarik anak juga dapat memanfaatkan penggunaan media buku *Pop Up* untuk anak lebih interaktif dalam proses belajar dengan materi pengenalan berbagai jenis hewan yang hidup di hutan. Dan tampilan gambar buku *Pop Up* yang berbentuk tiga dimensi memiliki kegiatan seperti membuka melipat dan bergerak pada bagian buku *Pop Up* sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya sehingga membuat anak itu lebih tertarik untuk belajar tidak mudah bosan dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum analisis ini bertujuan untuk merumuskan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum merdeka. Hasil analisis kurikulum dapat dijabarkan sebagai berikut, Kurikulum Merdeka sudah digunakan di UPT SPF TK NEGERI 03 BERINGIN dan capaian pembelajaran dalam media dijabarkan dari tujuan pembelajaran. Dikarenakan tidak semua materi dapat disampaikan melalui media buku *Pop Up*, perlu adanya pemilihan beberapa materi yang berpedoman pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Di semester 1, materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi dengan tema aku sayang bumi dengan topik mengenal jenis-jenis hewan yang ada hidup di hutan.

Pemaparan perumusan capaian pembelajaran dalam materi mengenal jenis-jenis hewan yang hidup di hutan disimpulkan sebagai berikut :

Capaian Pembelajaran

- Nilai Agama dan Budi Pekerti : Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
- Jati Diri : Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.
- Dasar-dasar Literasi, Matematika, *Sains*, Teknologi, Rekayasa, dan Seni : Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.

Tujuan Pembelajaran

- Setelah Mengamati, anak mampu Mengenal Jenis-jenis Hewan yang hidup di Hutan.
- Setelah Berdiskusi, anak mampu mengenal habitat asli hewan tersebut.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dari model pengembangan 4D adalah tahap desain perancangan. Terdapat tiga langkah dalam perancangan yaitu rancangan awal, tahap merancang bentuk-bentuk buku *Pop Up* dan pembuatan isi media buku *Pop Up* sebagai berikut :

- 1) Rancangan awal
 - a. Pemilihan media

Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media buku *Pop Up* didasarkan atas ketertarikan peneliti pada buku *Pop Up* karena memiliki visualisasi menarik dan memiliki gambar 3 dimensi yang dapat digerakkan, sehingga peneliti ingin mengaplikasikan buku *Pop Up* sebagai media pembelajaran. Media buku *Pop Up* dengan materi, mengenalkan jenis-jenis hewan yang ada di hutan dapat memudahkan anak di dalam proses pembelajaran serta memiliki keunggulan, yaitu: selain menarik, anak juga dapat memanfaatkan penggunaan media buku *Pop Up* untuk interaksi seperti bagian-bagian yang menuntut peranan anak dengan melibatkan anak secara langsung dan menggunakan media buku *Pop Up* secara langsung.

- b. Pemilihan format berdasarkan kriteria

Media buku *Pop Up* yang dikembangkan berisi gambar dan penjelasan tentang beberapa jenis hewan yang hidup di hutan, menggunakan tampilan gambar yang

berbentuk tiga dimensi, memiliki kegiatan seperti membuka, melipat dan bergerak bagian buku *Pop Up* sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya. Di dalam media buku *Pop Up* anak juga dapat memanfaatkan penggunaan media buku *Pop Up* untuk interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan anak dengan melibatkan anak secara langsung menggunakan media buku *Pop Up*.

c. Menentukan gambar yang akan digunakan

Penulis mencari gambar-gambar yang perlu disesuaikan dengan materi ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media buku *Pop Up*. Halaman pertama yang dilakukan adalah storyboard atau sketsa gambar buku *Pop Up* yang dilanjutkan dengan pembuatan *Prototype* (merancang) buku *Pop Up* untuk materi mengenalkan jenis hewan yang hidup di hutan. Setelah itu, maka dilanjutkan proses edit dengan menggunakan aplikasi canva atau aplikasi *software Adobe Photoshop CS6* sebagai media editor dalam pembuatan buku *Pop Up* agar bisa dicetak sesuai dengan ukuran yang diinginkan.

d. Pemilihan alat dan bahan media buku pop up dapat dilihat pada tabel 4.1 yaitu :

Tabel 4.1 Pemilihan Alat dan Bahan Media Buku *Pop Up*

No	Alat	Bahan
1.	Gunting digunakan untuk menggunting foto yang sudah dicetak	Kertas padi digunakan untuk cover buku pop up
		
2.	Penggaris digunakan untuk mengukur bagian kertas yang ingin ditempel	Kertas foto ukuran A4 230g digunakan untuk cover



3. Lem tembak digunakan untuk mengelem bagian gambar pada perekat sehingga gambar bisa dicopot pasang



- Lem Fox digunakan untuk merekatkan kertas pada kertas foto dan kertas padi



- Double tape* putih digunakan untuk menempelkan gambar-gambar yang sudah digunting



-
- e. Ukuran media buku *Pop Up*

Produk media buku *Pop Up* berukuran panjang 24x39 cm untuk cover depan belakang dan berukuran A4 21x29,7 cm untuk bagian isi buku *Pop Up* yang dilipat di dua sisi lipatan buku.

- 2) Merancang Bentuk-Bentuk Buku *Pop Up*

Hasil pembuatan, setelah melalui proses pembuatan desain, proses editing, pencetakan dan proses perakitan dimulai dari pengguntingan atau memotong, pelipatan atau melipat, dan pengeleman atau menempelkan gambar yang diletakkan di mana dua sisi lipatan buku yang memberikan efek tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang

menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka maka buku *Pop Up* sudah siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Pembuatan isi Draft Produk

- a. Cover depan dan belakang
- b. Halaman sub judul merupakan halaman pengenalan jenis-jenis hewan yang hidup di hutan
- c. Halaman 1 dan 2 merupakan memperlihatkan hewan yang sejenis dengan singa yaitu ada hewan macan, harimau, dan rubah
- d. Halaman 3 dan 4 halaman yang memperlihatkan hewan yang memiliki tubuh besar seperti: gajah dan badak bercula satu
- e. Halaman 5 dan 6 memperlihatkan hewan yang memiliki leher panjang dan memakan jenis dedaunan yang tinggi yaitu jerapah
- f. Halaman 7 dan 8 memperlihatkan hewan zebra dan jenis hewan yang menyerupai seperti zebra yaitu keledai.
- g. Halaman 11 dan 12 merupakan halaman yang memperlihatkan profil peneliti.

Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah media selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu tahap ketiga dari model pengembangan 4D adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media buku pop up dengan materi aku sayang bumi dengan topik mengenalkan jenis-jenis hewan yang hidup di hutan. Setelah mendapat penilaian kelayakan, jika terdapat revisi dari para ahli media buku *Pop Up* direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas, yakni dosen ahli materi yaitu Sujarwo, M.Pd., ahli media yaitu Dara Fitrah Dwi, S.Pd. M.Pd. dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas B Tatik Sri Wahyuni, S.Pd.

Validasi ini dilakukan dengan mendatangi langsung para ahli untuk menilai dan memvalidasi produk yang dibuat oleh peneliti dengan memperlihatkan langsung produk yang telah dibuat, para validator sesuai bidangnya diminta untuk menilainya sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya.

Pembahasan

Analisis Hasil

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh penilaian terhadap aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran meliputi kesesuaian materi aku sayang bumi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa menunjukkan tanggapan

penilaian "tidak" (kurang baik). Materi aku sayang bumi diambil dari majalah anak kelas B kurikulum merdeka. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran menunjukkan tanggapan penilaian "Ya" (baik) dan materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran menunjukkan tanggapan penilaian "Ya" (baik). Penilaian terhadap aspek keakuratan materi meliputi materi yang disajikan dalam media buku *Pop Up* sesuai dengan kurikulum menunjukkan tanggapan penilaian "Ya" (baik). Kebenaran konsep dalam proses pembelajaran menunjukkan tanggapan penilaian "Tidak" (cukup baik). Pada urutan penyajian dalam pembelajaran menunjukkan tanggapan penilaian "Ya" (baik). Materi pada media buku *Pop Up* relevan dengan materi yang harus dipelajari menunjukkan tanggapan penilaian "Ya" (baik). Kegiatan yang disajikan dalam media yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak mendapat tanggapan "Ya" (baik).

Kemudahan dalam memahami materi dalam proses pembelajaran mendapat tanggapan "Tidak" (cukup baik). Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Materi pada media buku *Pop Up* sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Dengan menggunakan media buku *Pop Up* anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan pendapat tanggapan "Ya" (baik). Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Adanya interaksi langsung media dengan anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Penyampaian materi pada media menarik untuk dipahami oleh anak mendapat tanggapan "Ya" (baik).

Hasil validasi oleh ahli media memperoleh penilaian terhadap aspek Tampilan *Design* media buku *Pop Up* dengan tampilan desain media buku *Pop Up* media menggambarkan isi materi ajar yang sesuai dengan ilustrasi kehidupan sehari-hari mendapat tanggapan "Ya" (baik). Tampilan gambar media buku *Pop Up* memberikan kesan positif sehingga mampu menarik perhatian anak untuk belajar mendapat tanggapan "Ya" (baik). Warna yang digunakan pada media sangat sesuai kontrak antara satu dengan lainnya mendapat tanggapan "Ya" (baik). Gambar yang digunakan pada media jelas dan sesuai dengan kebutuhan anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Warna tampilan dan *background* yang digunakan pada media kombinasi warna yang menarik mendapat tanggapan "Ya" (baik). Jenis huruf yang digunakan pada media terlihat jelas dan terbaca pendapat tanggapan "Ya" (baik). Pada bahasa menggunakan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan ejaan yang disempurnakan atau EYD mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kalimat yang digunakan pada media adalah yang dipahami anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kesantunan penggunaan bahasa mendapat tanggapan "Ya" (baik). Pada median dalam pembelajaran

kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang dibahas mendapat tanggapan "Ya" (baik). Penyajian media buku *Pop Up* dilakukan secara runtut mendapat tanggapan "Ya" (baik). Penyajian media buku *Pop Up* mendukung anak untuk terlihat dalam pembelajaran mendapat tanggapan "Ya" (baik). Media buku *Pop Up* yang dikembangkan menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran anak usia dini mendapat tanggapan "Ya" (baik).

Hasil validasi oleh ahli pembelajaran yaitu terhadap respon guru kelas B memperoleh penilaian terhadap aspek Penyajian Materi media buku *Pop Up* terhadap Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam mencapai pembelajaran mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kesesuaian materi yang disajikan pada media buku pop up dengan tujuan pembelajaran mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kemudahan media buku pop up untuk memahami materi yang disajikan mendapat tanggapan "Ya" (baik). Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Media pembelajaran buku pop up mudah dipahami dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mendapat tanggapan "Ya" (baik). Pada aspek tampilan Media buku pop up terhadap media buku pop up menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kemerintahan tampilan media buku *Pop Up* untuk dipelajari anak mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kejelasan tulisan pada media buku *Pop Up* mendapat tanggapan "Ya" (baik). Penyajian gambar media buku *Pop Up* menarik perhatian anak untuk belajar mendapat tanggapan "Ya" (baik). Penggunaan gambar desain media buku pop up mendapat tanggapan "Ya" (baik). Warna tampilan dan background yang digunakan pada media kombinasi warna yang menarik mendapat tanggapan "Ya" (baik). Pada aspek keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media yang dikembangkan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kemampuan media mengaktifkan anak dalam kegiatan belajar mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kemampuan media menciptakan rasa senang anak dalam kegiatan belajar mendapat tanggapan "Ya" (baik). Kemampuan media menciptakan rasa semangat anak usia dini mendapat tanggapan "Ya" (baik).

Keberhasilan ini tidak terlepas dari berbagai manfaat dan kelebihan yang dimiliki oleh media buku *Pop Up*. Media buku *Pop Up* memiliki berbagai manfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar berdasarkan pendapat Dzuanda (dalam Dewanti dkk, 2028: 2022), media buku *Pop Up* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna yaitu : mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan merawatnya atau memperlakukannya dengan lebih baik sehingga anak menjaga buku yang dimilikinya dengan baik tanpa ada paksaan. Mengembangkan kreativitas anak. Merangsang imajinasi anak. Menambah pengetahuan

serta memberi pengenalan bentuk benda. Dapat dijadikan sebagai media untuk menumbuhkan motivasi dan mensarankan kecintaan anak terhadap kegiatan kognitif.

Media buku *Pop Up* salah satu strategi dalam pembelajaran karena efektif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran, menggambarkan secara visual membantu anak dalam memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar menambah pengalaman baru dalam aktivitas sehari-hari dan memberikan kesempatan bagi anak berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan menggunakan media buku *Pop Up*.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa produk media buku *Pop Up* materi aku sayang bumi dengan topik mengenal jenis hewan yang hidup di hutan yang dikembangkan peneliti dinyatakan Valid atau Layak dan tidak terdapat revisi oleh para ahli dan media buku *Pop Up* yang telah dikembangkan sangat layak dan digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran dengan adanya media buku *Pop Up* yang menarik dan materi yang dapat divisualisasikan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif lebih semangat dalam belajar dan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran dengan materi aku sayang bumi pada topik mengenal jenis hewan yang hidup di hutan dan media pembelajaran buku *Pop Up* bersifat konkret atau nyata dapat digunakan secara langsung.

SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen, dan ahli pembelajaran yaitu respon guru kelas B. Dari data hasil validasi tersebut maka pengembangan media buku *Pop Up* materi mengenalkan jenis-jenis hewan yang hidup di hutan yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- AWAL, M. K. K. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di Tk Nusa Indah.
- Damayanti, M. I. Pengembangan Pop Up Book sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring Cerita di Kelas II Sekolah Dasar.
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa sd berbasis macromedia flash. Universitas Negeri Yogyakarta, 1-169.
- Indonesia, P. R. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

Tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Januarti, N. K., Dibia, I. K., & Widiyana, I. W. (2016). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pembelajaran Membaca Cepat Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Abang. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1).
- Kamalasari, V. (2012). Latihan Membaca Cepat Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat dan Pemahaman Bacaan. *Basastra*, 1(1).
- Koeswanti, H. D. (2021). "Apacin" Learning Model in Writing Poetry for Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(4).
- Rahmatilah, S., Hidayat, S., & Apriliya, S. (2017). Media Buku Pop Up Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Siregar, A., & Rahmah, E. (2016). Model pop up book keluarga untuk mempercepat kemampuan membaca anak kelas rendah sekolah dasar. *Ilmu informasi perpustakaan dan kearsipan*, 5(1), 10-21.
- Siti, A. (2022). Pengembangan Media *POP-UP BOOK* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD/MI (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Sobakhah, L. B., & Bachtiar, A. M. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Membaca Puisi Kelas I SD. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 62-70.
- Sulistiowati, D., & Wiarsih, C. (2021). Studi Literatur Pendekatan CALLA (The Cognitive Academic Language Learning Approach) dan Media Pop Up Book Dalam Peningkatan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 64-73.
- TANDUNGAN, E. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media *POP UP BOOK* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SEKOLAH DASAR NEGERI 11 Dangerakko Kota Palopo (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO).
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop- Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10-16.