

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* UNTUK MENSTIMULUSI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK CAHAYA MANDIRI DESA PAKIS KECAMATAN GRABAGAN KABUPATEN

Nur Findasari^{1*}, Dwi Imam Efendi²

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: findasari111@gmail.com

ABSTRAK

Riset ini ialah tipe riset pengembangan yang nantinya hendak terbentuk produk yang berbentuk buku pop up angka. Target dalam waktu lama pada pengembangan media dalam riset ini, terwujudnya suatu pembuatan media pembelajaran buku pop up angka ialah pengembangan dari metode buku bergerak serta buku buka tutup. Media dalam riset ini mempunyai akibat yang baik untuk pertumbuhan memahami angka 1-10 pada anak umur 4- 5 tahun di TK Cahaya Mandiri Desa Pakis Kecamatan Grabagan Kabupaten Tuban. Pada riset ini memakai tata cara pengembangan Borg & Gall ialah (1) Kemampuan serta permasalahan, (2) Pengumpulan informasi, (3) Produk desain, (4) Desain validasi, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, (7) Perbaikan produk, (8) Uji coba penerapannya, (9) Perbaikan produk, (10) Penciptaan masal. Subjek pada riset ini bertempat di lembaga TK Cahaya Mandiri Desa Pakis Kecamatan Grabagan Kabupaten Tuban. Sebaliknya, objek riset merupakan kelayakan media buku Pop Up angka buat pendidikan memahami angka 1- 10 pada anak umur 4- 5 tahun. Bersumber pada hasil penguraian uji keselarasan pada riset pengembangan ini, memperoleh hasil 80% pemeriksaan ulang terhadap ahli materi (layak dengan perbaikan) serta 85% buat validasi ahli media (layak dengan perbaikan). Bisa disimpulkan kalau media buku Pop Up angka sudah layak buat digunakan selaku pendidikan ditaman kanak kanak.

Kata Kunci: media pembelajaran *pop up book*, mengenal angka 1-10

PENDAHULUAN

Media visual dua dimensi banyak digunakan sehingga menjadi media untuk membentuk daya tarik, serta menolong anak pada pengembangan bahasanya [1]. Eksklusifnya pada keterampilan mula memahami angka 1- 10[2]. Tetapi, tidak cuma bergambar melainkan gambar yang mempunyai imajinasi yang besar. Sebagai suatu bidang kreatif dari metode kertas.

Indonesia berbentuk gambar 3D yang digemari anak. Sebagian orang telah memahami catatan tersebut, dan menjuluki dengan istilah *pop up book*. *Pop up book* ialah *book* yang didalamnya bila dibuka hingga timbul foto ataupun tulisan yang mencuat 3D [3]. *Pop-up book* dapat dikreasikan salah satunya ialah selaku kartu perkataan. Sebaliknya Pop-up digunakan buat anak ialah dapat berupa cerita ataupun dalam wujud kartu pop- up angka yang dijilid menjadi satu buku utuh yang muat angka 1-10 [4]. Pada toko buku *pop up boo* kesediaannya masih bisa dibilang sangat jarang , harganya pun buku pop- up terbilang di atas rata-rata ataupun

tinggi sebab *pop up book* ialah *book* luar. Serta tidak banyak *pop up book* hasil karya anak negara yang memberi warna pada kehidupan anak. Akhirnya periset mau meningkatkan *pop up book* cocok dengan umur serta pertumbuhan anak [5]

Spesialnya dalam perihal ini merupakan buat mengenalkan keahlian memahami angka 1- 10 yang cocok sesuai bunyi pada bahasa Indonesia yang baik serta betul. Sebab masih tidak sering ada *pop up book* yang akan mangulas tentang memahami angka [6] .

Media pembelajaran *pop up book* ialah suatu jalan pintas sarana pendidikan anak dengan menggunakan kemampuan yang dimilikinya sehingga bisa menarik atensi anak. Dengan menunjukkan sesuatu wujud 3D serta bertabiat interaktif, bisa membagikan konsep yang cocok dan sama sesuai tema pada umur anak diusia dini dengan menggunakan metode berbeda [7]. Diiringi cerita yang bermakna dan bagus serta menarik minat anak, seperti memanggil anak buat berperan serta dengan membagikan mereka persoalan yang terkait

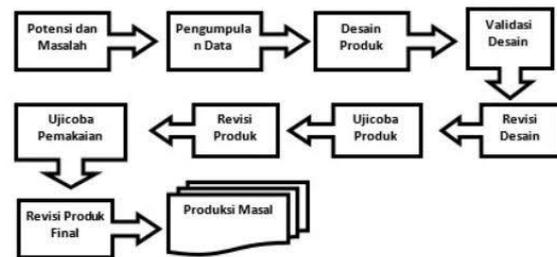
pada pengenalan angka yang sudah di informasikan lewat foto dengan media *pop up book*. Pemakaian ilustrasi, sesuai dengan kesenangan anak, sehingga merasa lebih mengerti dengan gambar berukuran 3D yang sudah terbuat [8].

Media pembelajaran *pop up book* cenderung lebih pada penggolongan wujud sebuah kertas tetapi bisa membuat foto nampak lebih lain atau berlainan, pergantian wujud sampai bisa bergerak disusun secara realita mungkin. Target pada riset ini merupakan merancang serta meningkatkan media pembelajaran *pop up book* selaku pengganti media pendidikan memahami angka 1-10 pada anak PAUD [9].

Oleh sebab itu, periset meningkatkan media buku pop-up selaku media pendidikan memahami angka 1- 10 paling utama untuk anak umur dini, isinya cocok dengan kebutuhan pertumbuhan [10]. Dimana media buku Pop-Up mencantumkan angka 1-10 serta bermacam berbagai foto cocok sesuai jumlah angka dan sebagian kata sesuai angka yang tertera, misalnya “1” berarti ada kata “sa- tu”. Tentang ini dicoba sehingga guru bisa memakai media tersebut cocok dengan angka serta foto ataupun kalimat yang terdapat pada media tersebut. Media tersebut hendak dilengkapi dengan sebagian penjelasan catatan terpaut dengan angka, yang dirahasiakan dengan metode buka tutup [11]. Sehingga kelak dapat difungsikan ulang buat memenuhi kesiapan beragam jenis media pembelajaran yang menarik atensi anak kepada pendidikan, serta dapat mewujudkan anak didik supaya ingin belajar menggunakan media pembelajaran *pop up book* tersebut.

METODE PENELITIAN

Riset ini ialah tipe riset pengembangan, ialah sesuatu tipe riset yang bertujuan buat meningkatkan serta menciptakan sesuatu pembuatan produk. Pembuatan produk dalam riset ini kelak hendak berbentuk pembuatan media pembelajaran *pop up book* angka, yang hendak dipergunakan kepada anak TK. Bentuk pengembangan dari media *pop up book* angka ini mengambil dari sebuah bentuk pengembangan yang menunjuk pada beberapa langkah yang ditafsirkan dalam bentuk pengembangan Borg and Gall [12]



Bagan 1. Bentuk pada pengembangan Borg and Gall

Pokok pembahasan dalam riset ini merupakan TK Cahaya Mandiri Desa Pakis Kecamatan Grabagan Kabupaten Tuban masih belum bisa dalam pengenalan angka 1-10. Peneliti di universitas PGRI Ronggolawe Tuban hendak membagikan asumsi serta masukan dari media pembelajaran *pop up book* dengan mengisi lembar validasi. Tujuan dalam riset ini merupakan kelayakan dari media *pop up book* buat pendidikan untuk memahami angka 1-10 pada anak umur dini. Maka dari itu, media pembelajaran *pop up book* ini hendak dilihat dari segi ukuran ketepatan, kesederhanaan, serta kegunaan dalam pendidikan pada TK. kumpulan informasi diperoleh dari suatu rangkaian yang bermakna dalam melakukan riset. Lewat pengumpulan informasi, diperoleh suatu data. Instrumen pengumpulan informasi yang digunakan berbentuk daftar pertanyaan yang diberikan oleh penguji materi, penguji media serta memakai berbentuk daftar pertanyaan tertutup [13]. Daftar pertanyaan tertutup merupakan daftar pertanyaan yang telah disediakan jawabannya sehingga narasumber hanya tinggal memilah jawaban yang tertera pada kolom ataupun opsi jawaban yang ada [14]. Opsi jawaban memakai Skala Likert yang terdiri 4 skala. Metode analisa informasi yang ditemukan merupakan hasil dari metode analisis informasi kuantitatif yang didapat pada skor daftar pertanyaan evaluasi pakar media, pakar modul dengan menghitung prosentase jawaban tiap- tiap pakar setelah itu dihitung dengan rumus [15]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk riset pengembangan pada media pembelajaran *pop up book* angka, mengambil pada model riset pengembangan yang terujuk kepada langkah yang ditafsirkan dari bentuk Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2013) diantaranya: (1) Kemampuan serta permasalahan, (2) Pengumpulan informasi, (3) Produk desain, (4) Desain validasi, (5) revisi desain, (6) Uji coba pada produk, (7) Perbaikan produk, (8) Uji coba penerapan, (9) Perbaikan produk, (10) Penciptaan masal. Riset pengembangan pada media pop up angka buat pendidikan supaya memahami angka 1-10, dengan sudah memakai model riset pengembangan Borg and Gall semacam pada bagan bagian atas. Hasil riset berbentuk media buku pop up angka 1- 10 , media yang jadi 1 jilid serta telah divalidasi oleh pakar materi serta media. Buku pop up angka terisi angka 1-10 yang terdapat pada tabel ke 1 dibawah ini:

Tabel 1. Tampilan angka pada Media Buku Pop Up.

No	Angka	Gambar	Kata
1	1	Rumah	Sa-tu
2	2	Mobil	Du-a
3	3	Gelas	Ti-ga
4	4	Pohon	Em-pat
5	5	Bunga Matahari	Li-ma
6	6	Kelinci	E-nam
7	7	Bintang	Tu-juh
8	8	Apel	De-la-pan
9	9	Gunting	Sem-bi-lan
10	10	Wortel	Se-pu-luh

Tabel 2. Hasil Verifikasi Materi pada data yang didapatkan dari nilai hasil ahli materi semua

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan indikator.			√	
2	Kesesuaian pada materi dengan tujuan yang terdapat pada pembelajaran				√
3	Kecocokan materi dengan tingkat pencapaian				√

	perkembangan anak				
4	Kejelasan cara penggunaan media pembelajaran untuk anak				√
5	Penyajian materi dapat melatih kemampuan kognitif				√
6	Memberi kesempatan anak untuk belajar sendiri			√	
7	Ketepatan isi materi dengan tujuan media			√	
8	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) Kompetensi Dasar (KD)			√	
9	Kejelasan isi materi			√	
10	Ketepatan penyajian materi				√
11	Kejelasan isi materi				√
Jumlah				39	

skor 39 dengan persentase 89%. Jumlah skor tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka alat pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria sangat layak. Dari hasil evaluasi materi secara keseluruhan, ahli materi menyimpulkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diujicobakan lapangan dengan revisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pada judul warna baground sesuai			√	
2	Tata letak dan bahan tulisan pada cover seimbang				√
3	Ukuran pada kertas cetak tepat				√
4	Media petunjuk penggunaan jelas				√
5	Angka dan ukuran yang digunakan proporsional				√
6	Huruf yang terdapat pada background warnanya sesuai atau tepat.			√	
7	Warna yang dipilih menarik			√	
8	Warna yang dipilih sesuai dengan kesukaan anak			√	
9	Gaya bahasa sesuai dengan Ejaan yang				√

	Disempurnakan				
10	Gambar membantu anak supaya memahami materi yang disajikan				√
11	Media menarik untuk anak				√
Jumlah		40			

Hasil informasi diperoleh dari evaluasi pakar media secara totalitas menemukan skor 40, memiliki persentase sebanyak 91%. Jumlah penilaian hasil skor tersebut bila dilihat bersumber pada konversi informasi kuantitatif ke informasi kualitatif, hingga media pendidikan yang dibesarkan menemukan standar sangat layak. Dari hasil penilaian media secara totalitas, pakar media merumuskan kalau media *pop up book* angka 1-10 yang dibesarkan telah sangat layak buat diujicobakan lapangan tetapi masih dengan perbaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis validasi materi yang telah di rancang diperoleh sebagai berikut: Validasi materi dengan prosentase 89% (layak dengan perbaikan), dari hasil pemeriksaan media dengan memiliki persentase 91% layak dengan perbaikan). Maksudnya media yang sudah dirancang serta divalidasi merupakan media yang sangat layak buat digunakan tetapi memiliki sedikit perbaikan dari pakar modul serta pakar media. Untuk kelancaran penggunaan media *pop up book* angka 1-10, sehingga dibutuhkan petunjuk pemakaian yang lebih perinci lagi. Maka guru bisa menerapkan media *pop up book* angka 1-10 dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] citra dewi Rosalina and R. Nugrahani, "Pengembangan Media Buku Pop-up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini," *SelingJurnal Progr. Stud. PGRA*, vol. 5, pp. 54–63, 2019.
- [2] I. Haslana and A. Wirastania, "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompok a," *Wahana*, vol. 69, no. 2, pp. 61–66, 2017, doi: 10.36456/wahana.v69i2.1070.
- [3] E. Ardhiyanto, "Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit

- dan Blender,"* *Din. Teknol. ...*, vol. 17, no. 2, pp. 107–117, 2012, [Online]. Available: <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>. diakses 19 Juli
- [4] A. Khoirotnun, A. Yanu, A. Fianto, and A. K. Riqqoh, "PERANCANGAN BUKU POP-UP MUSEUM SANGIRAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG," vol. 2, no. 1, 2014.
- [5] T. Ningsih, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. 2018.
- [6] F. Hartanto, H. Selina, Z. H, and S. Fitra, "Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun," *Sari Pediatr.*, vol. 12, no. 6, p. 386, 2016, doi: 10.14238/sp12.6.2011.386-90.
- [7] H. Dewanti, A. J. E. Toenlio, and Y. Soepriyanto, "Pengembangan media pop-up book untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggalku kelas IV SDN 1 Pakuaden kabupaten Ponorogo," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, pp. 221–228, 2018, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551/3408>. diakses 20 Juli
- [8] M. Kecerdasan, V. A. Usia, T. Studi, E. Di, T. K. Negeri, and P. Bulu, "EARLY CHILDHOOD EDUCATION PAPERS (BELIA)," vol. 3, no. 2, pp. 46–54, 2014.
- [9] D. Fitriani and H. T. Fauzi, "PENGARUH MEDIA POP UP BOOK BERBASIS CERITA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI KELOMPOK B (USIA 5-6 TAHUN) DI PAUD AL-HUDA," vol. 2, no. 1, pp. 15–26, 2019.
- [10] P. Media et al., *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember*. 2018.
- [11] F. Keguruan, D. A. N. Ilmu, and U. Sriwijaya, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA AWAL BERBENTUK LIFT THE FLAP BOOK," 2018.
- [12] H. Effendi and Y. Hendriyani, "Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall," pp. 62–70, 2018, doi: 10.31227/osf.io/zfajx.
- [13] S. Berlatih and M. Soal, "Pengembangan

mobile learning berbasis android sebagai sarana berlatih mengerjakan soal matematika,” pp. 87–92, 2016.

- [14] A. Rizki, K. Nisa, A. S. Nugraheni, U. Islam, N. Sunan, and K. Yogyakarta, “*EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK,*” 2021.
- [15] I. Imron, “*Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV . Meubele Berkah Tangerang,*” vol. 5, no. 1, pp. 19–28, 2019.