



Pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif untuk anak usia dini

Winnuly¹, Puji Yanti Fauziah², Rizki Sevi Triana³, Tri Susanti⁴

Sekolah Pascasarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta
Jl. Colombo No.1 Karangmalang, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: winnuly.2021@student.uny.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 20-05-2023

Revised: 10-06-2023

Accepted: 15-06-2023

Keywords:

Pop-up, storybook, media, literacy, children



bit.ly/jpaUNY

ABSTRACT

Literasi baca tulis sebagai literasi dasar yang dibutuhkan anak agar mampu beradaptasi dalam pembelajaran perlu dikuasai oleh anak. Namun, Pengenalan literasi baca masih sebatas dengan menggunakan LKA dan majalah yang kurang menarik. Buku bacaan masih kurang diminati anak, sehingga minat baca anak rendah. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif untuk anak usia dini. *Pop-up storybook* interaktif merupakan sebuah buku bacaan dengan cerita ilustratif yang dikemas dalam bentuk tiga dimensi serta dapat di mainkan dengan memindahkan bentuk-bentuk gambar yang ada di dalamnya. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan berdasarkan kerangka ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan melalui tiga tahap yaitu analysis, design dan development. *Pop-up storybook* interaktif melewati uji kelayakan 2 tim ahli yaitu validasi materi dan validasi media, serta uji kepraktisan yang dilakukan oleh 4 pendidik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif dapat memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran bercerita dan bermain untuk menumbuhkan budaya literasi anak.

Literacy in reading and writing as the basic literacy needed by children to be able to adapt in learning needs to be mastered by children. However, the introduction of reading literacy is still limited to using LKA and magazines which are less interesting. Reading books are still less attractive to children, so children's interest in reading is low. For this reason, researchers are developing interactive pop-up story book learning media for early childhood. Interactive pop-up story book is a reading book with illustrative stories that are packaged in three dimensions and can be played by moving the image forms in it. This type of research is development research based on the ADDIE framework which is tailored to the needs through three stages, namely analysis, design and development. The interactive pop-up story book passed the due diligence of 2 expert teams, namely material validation and media validation, as well as a practicality test conducted by 4 educators. The results of the study can be concluded that interactive pop-up story book learning media can facilitate teachers in implementing storytelling and playing learning to foster a child's literacy culture.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini sebagai upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam memberikan pemahaman dan pengalaman pendidikan bagi anak. Pembelajaran merupakan proses yang bukan hanya proses pengungkapan ilmu pengetahuan saja, melainkan juga suatu proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu pengetahuan (Pramessti et al., 2019). Pendidikan anak usia dini membekali anak dengan berbagai keterampilan dan pengetahuan yang tepat diyakini akan membentuk anak menjadi pribadi yang baik dan produktif (Qonita et al., 2022). Memasuki era revolusi



industry 4.0 setiap anak dituntut untuk dapat memiliki kecakapan serta kemahiran dalam berfikir kritis, penyelesaian masalah, kolaborasi, literasi, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Literasi dasar sebagai kecakapan yang harus dimiliki setiap orang perlu juga dikenalkan pada anak usia dini. Word Economic Forum menjelaskan terdapat enam keterampilan literasi dasar yang dapat anak terapkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi keuangan, serta literasi budaya dan kewarganegaraan (Forum, 2015). Literasi baca tulis sebagai literasi dasar yang dibutuhkan anak agar mampu beradaptasi dalam pembelajaran anak usia dini perlu dikuasai oleh anak. Tujuan literasi baca tulis adalah untuk mengembangkan serta mendorong keterampilan dan kemampuan anak dalam perkembangan membaca dan menulis yang optimal di masa depan (Wildová & Kropáčková, 2015).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di salah satu TK Kecamatan Rote Barat Laut Kabupaten Rote Ndao dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran masih sangat monoton dan kurang menstimulasi kecakapan literasi pada anak, pendidik belum memfasilitasi pembelajaran literasi dengan menghadirkan buku bacaan yang menarik. Pengenalan literasi baca masih sebatas dengan menggunakan LKA dan majalah yang tipis dan mudah rusak. Buku bacaan masih kurang diminati anak, sehingga minat baca anak rendah. Budaya literasi yang tidak ditanamkan sejak dini mengakibatkan kurangnya minat anak dalam membaca dan menulis. Penanaman budaya literasi perlu ditanamkan sejak dini, karena pada usia tersebut anak memasuki periode keemasan atau sering disebut *golden age* (Aulinda, 2020).

Pengembangan kecakapan literasi baca tulis perlu distimulasi dengan memotivasi anak melalui berbagai teknik dan kegiatan yang menyenangkan. Teknik utama untuk mengembangkan kecakapan literasi baca tulis adalah dengan bermain, situasi alamiah, dan keteladanan. Bermain merupakan kegiatan alamiah yang sering dilakukan anak usia dini. Bermain pada anak usia dini merupakan hal yang sangat menyenangkan. Pada masa bermain anak mendapatkan banyak pengalaman belajar. Kegiatan belajar sambil bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sistematis yang dikemas dengan menyenangkan melalui bermain (Gapinski, 2021). Teknik bermain digunakan secara alami dengan bantuan bahan ajar yang tepat dalam merangsang lingkungan membaca anak.

Bahan pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung sifat pendidikan dan pengalaman pendidikan, juga dapat membuat pembelajaran benar-benar menarik dan menyenangkan (Khairunnisa & Ain, 2022). Bahan ajar sebagai media penyalur pembelajaran dapat membantu pendidik menjelaskan secara konkrit kepada anak. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019). Media yang baik adalah media interaktif yang mampu dilihat dan juga dimainkan oleh anak. Media pembelajaran interaktif memuat konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game yang dikemas lebih praktis (Cahyati et al., 2018). Penggunaan media interaktif dapat dikombinasikan dengan berbagai macam jenis konten media lainnya, baik berupa multimedia maupun buku cerita interaktif.

Buku cerita interaktif adalah buku cerita yang membutuhkan partisipasi dari pembaca dalam penyampaian ceritanya, sehingga dapat dikatakan terjadi interaksi antara buku dengan pembacanya. Buku cerita interaktif membuat pembacanya berpartisipasi sangat beragam yakni dengan menampilkan ilustrasi, tekstur kertas, pop-up, ataupun alat tambahan yang disertakan pada buku cerita interaktif. Storybook interaktif merupakan buku cerita bergambar yang merespon interaksi pada penggunaannya (Ghaisani & Ramdhan, 2020). Storybook interaktif termasuk dalam jenis buku bacaan yang dapat digunakan anak-anak maupun orang dewasa. Buku bacaan dapat menjadi media untuk membangkitkan motivasi belajar anak dan dapat menyajikan informasi pembelajaran yang dapat diulang sesuai dengan kebutuhan (Sari



& Suryana, 2019). Guru dapat menyampaikan isi cerita kepada anak yang mengandung dengan unsur pembelajaran, agar anak dapat memahami dan mengingat pesan-pesan yang disampaikan oleh guru sampai dewasa (Triutami et al., 2022). Terdapat banyak jenis buku cerita interaktif untuk anak usia dini yaitu buku cerita, pop-up book, dan buku bergambar lainnya.

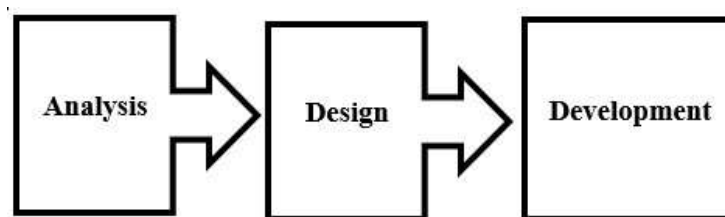
Banyaknya jenis buku cerita interaktif tidak lepas dari pengembangan sebagai bentuk inovasi pembelajaran agar lebih efektif dan menarik untuk anak. Pop-up book berbeda dengan buku bacaan konvensional. Pop-up book adalah buku yang memiliki unsur tiga dimensi ketika buku dibuka, mengandung unsur hiburan yang dapat dipindah dan dibentuk serta memiliki bagian gambar yang tegak dan ketika dibuka dapat membentuk benda-benda yang indah dan luar biasa (Anggraini et al., 2019). Sehingga dapat disimpulkan pop-up storybook interaktif merupakan sebuah buku bacaan dengan cerita ilustratif yang dikemas dalam bentuk tiga dimensi serta dapat di mainkan dengan memindahkan bentuk-bentuk gambar yang ada di dalamnya.

Penelitian terdahulu menyebutkan penerapan pembelajaran media interaktif pop-up book sebagai upaya pemberantasan CALIS (penguasaan baca, dan tulis) bagi anak 3T Kampung Pelangi Belawan dinyatakan mahir dikarenakan media pop-up book yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat menarik (Suprayetno et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa media pembelajaran Pop – Up Book mendapatkan respon sangat baik dan positif dari peserta didik dan tenaga pendidik, sehingga media pembelajaran pop – up book telah efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ulfa & Nasryah, 2020).

Berdasarkan latar belakang permasalahan serta Kondisi ini memicu peneliti untuk mengembangkan buku bacaan media pop-up storybook interaktif seri kegiatanku sehari-hari untuk pengenalan literasi pada anak usia dini. Media pembelajaran pop-up storybook interaktif dapat membantu pendidik dalam mengenalkan pembiasaan literasi sejak usia dini melalui metode bercerita dan bermain. Buku pop-up diharapkan dapat menjadi media untuk membangkitkan motivasi belajar anak membaca buku pop-up dapat mengembangkan kreatifitas dan merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan, menanamkan kecintaan anak pada membaca, dan lebih aktif dalam mempelajari isi buku.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R & D) model ADDIE yang memiliki empat tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Branch, Robert, 2009). Pada penelitian ini tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilakukan karena keterbatasan penulis dalam waktu dan biaya. Model ADDIE dipilih dengan tujuan untuk merancang serta mengembangkan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Berikut merupakan bagan model ADDIE dalam pengembangan *pop-up storybook* interaktif:



Gambar 1. Bagan model ADDIE dalam pengembangan *pop-up storybook* interaktif

Sesuai dengan tahapan kebutuhan model ADDIE yang sudah ditentukan yaitu tiga tahapan



meliputi tahap analisis, tahap desain dan tahap development. Pada tahap analisis, peneliti melakukan kegiatan studi pendahuluan terkait permasalahan pembelajaran, melakukan studi Pustaka dengan menganalisis hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan. Tahap desain, peneliti melakukan rancangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif dan perancangan materi. Tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi sebuah produk media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif, Pada tahap ini juga dilakukan validasi ahli materi dan validasi media yang diwakilkan oleh dua ahli pada bidang PAUD. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid oleh ke dua ahli, tahap selanjutnya adalah uji kepraktisan untuk mendapatkan data kemenarikan dan data kemudahan produk pengembangan media *pop-up storybook* interaktif untuk anak usia dini dengan melibatkan 4 pendidik pada TK Dharma Wanita Busalangga Kecamatan Rote Barat Laut Kabupaten Rote Ndao.

Tabel 1. Instrumen pengumpulan data

No.	Kriteria	Instrumen	Sumber Data
1	Uji Kelayakan	Lembar Validasi	a. Ahli Materi : Dosen Prodi PAUD b. Ahli Media : Dosen Prodi PAUD
2	Uji Kepraktisan	Lembar Kepraktisan	Pendidik TK Dharma Wanita Busalangga

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah menggunakan observasi, wawancara dan angket instrumen yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pendidik sebagai uji kepraktisan. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati, adalah hal ini semua fenomena tersebut adalah variable penelitian (Sugiyono, 2015: 148).

Tabel 2. Instrumen validasi ahli materi



No	Indikator Penilaian	Kriteria	Nilai Pengamatan				
			SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian materi	Kesesuaian konseptual media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini					
		Kesesuaian materi media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif dengan tahap perkembangan anak					
2	Kejelasan Materi	Kejelasan penggunaan kalimat pada media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini					
		Kejelasan instruksi kegiatan pada media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini					
2	Penyajian Meteri	Penyajian materi mudah dipahami					
		Penyajian kegiatan pada media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini jelas					
		Penyajian materi dikemas dalam permainan yang menyenangkan					

Tabel 3. Instrumen validitas ahli media

No.	Indikator Penilaian	Kriteria	Nilai Pengamatan				
			SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian Media	Desain media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini menarik					
		Buku media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini praktis digunakan					
		Alat dan bahan media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif aman untuk anak					
2	Kejelasan Media	Kejelasan penggunaan huruf dan gambar					
		Kejelasan penggunaan media					
3	Penyajian Media	Disajikan dengan Bahasa sederhana dan mudah dipahami					
		Ketepatan penggunaan kertas dan pencetakan					

Tabel 4. Instrumen kepraktisan guru



No.	Indikator Penilaian	Kriteria	Nilai Pengamatan				
			SB	B	C	K	SK
1	Kemenarikan	Desain media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini menarik					
		Kesesuaian materi media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif dengan tahap perkembangan anak					
		Kejelasan penggunaan huruf dan gambar					
		Penyajian materi dikemas dalam permainan yang menyenangkan					
2	Kepraktisan	Buku media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini praktis digunakan					
		Kejelasan instruksi kegiatan pada media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif untuk anak usia dini					
		Penyajian materi mudah dipahami					

Keterangan nilai pengamatan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

Selanjutnya perolehan data dari angket instrumen di analisis menggunakan analisis kuantitatif. Hasil data yang di peroleh kemudian dipersentasekan (%) dengan menggunakan formula sebagai berikut (Haryadi, 2009 : 24):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Penilaian

F = Nilai yang diperoleh Subjek Penelitian

N = Nilai ideal



Tabel 5. Kriteria kelayakan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif

No	Skor dalam Persen (%)	Kriteria Kelayakan
1	< 21 %	Sangat Tidak layak
2	21-40 %	Tidak Layak
3	41-60 %	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *pop-up storybook* yang dapat digunakan pendidik dalam mengenalkan literasi pada anak usia dini melalui metode bercerita dan bermain. Adapun hasil temuan berkenaan dengan upaya pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* dalam penelitian adalah sebagai berikut ini:

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama, analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan praktik budaya literasi. Pengenalan literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 dapat dilaksanakan melalui pendidikan yang terintegrasi mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan masyarakat. *Program for International Student Assesment (PISA)* menyebutkan data tingkat literasi dunia pada tahun 2018 dapat diketahui Indonesia menempati peringkat 64 dari total keseluruhan 72 negara (Mullis, Ina, V et al., 2020). Kecenderungan rendahnya literasi dasar menunjukkan bahwa kemampuan kecakapan hidup juga rendah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti diketahui bahwa media yang digunakan dalam membaca buku masih minim digunakan oleh para pendidik, buku bacaan hanya berupa LKA dan majalah yang tipis dan mudah rusak, buku bacaan masih kurang diminati oleh anak serta minat baca anak terhadap buku bacaan masih rendah. Selain itu, berdasarkan penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa kemampuan literasi rendah di Indonesia disebabkan oleh kemampuan buta huruf di Indonesia masih tergolong tinggi karena masih tingginya angka buta huruf serta rendahnya minat baca masyarakat Indonesia (Purnamasari & Asri, 2019).

Penelitian lain menyebutkan Menanamkan budaya literasi tidaklah mudah, membutuhkan proses yang panjang, budaya ini dapat dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Purnomosari et al., 2022). Sebagai upaya meningkatkan literasi, Pemerintah Republik Indonesia mencanangkan Gerakan Literasi Nasional yang dimulai dari terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti yang menjadi landasan Kemendikbud RI menyelenggarakan program pengentasan buta aksara dengan gerakan literasi. Untuk mendukung pendekatan budaya literasi tersebut Salah satu pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran yaitu penggunaan *pop-up storybook* interaktif. Media *pop-up book* interaktif menyediakan khusus pengalaman kepada pembaca karena melibatkan pembaca dalam cerita seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian buku, hal ini akan lebih mudah untuk masuk ke memori saat menggunakan ini buku pelajaran (Ramadhani et al., 2018).



Tahap *Design* (Desain)

Pendidik membutuhkan sumber pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman secara teori dan praktis terkait pengenalan literasi untuk anak usia dini. Sumber belajar adalah semua sumber seperti pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber untuk kegiatan belajar dan dapat meningkatkan kualitas belajarnya (Supriadi, 2017). Kreativitas guru dalam memilih dan memanfaatkan sumber belajar yang tepat dan relevan menjadi salah satu faktor keberhasilan sebuah proses pembelajaran (Samsinar, 2019). Perancangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif didasarkan pada kebutuhan berdasarkan temuan permasalahan mengenai pengenalan literasi di PAUD. Pada tahap desain peneliti membagi menjadi tiga hal yang menjadi perhatian dalam mendesain pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif yaitu:

1. Menentukan isi buku

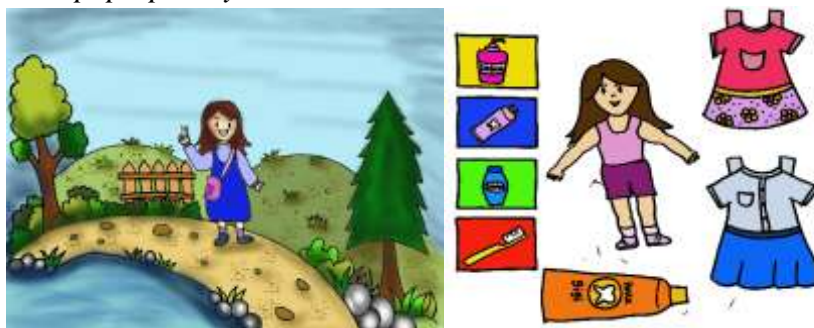
Tahap desain dalam menentukan isi buku dilakukan oleh peneliti dengan membuat ilustrasi menggunakan aplikasi sketchbook yang diawali dengan membuat sketsa pada kertas kemudian dilakukan scan dan selanjutnya menggambar ilustrasi. Ilustrasi yang sudah dibuat kemudian dicetak dan disusun menjadi sebuah buku tiga dimensi. Pada media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif memuat 10 halaman yang pada masing-masing halaman dapat dimainkan secara interaktif oleh anak.

2. Menentukan jalan cerita

Pada media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif mengangkat seri kegiatanku sehari-hari. Jalan cerita tentang aktivitas rutin harian yang dilakukan oleh tokoh bernama Nara sejak bangun tidur hingga malam hari. Jalan cerita kegiatan sehari-hari dipilih karena merupakan aktivitas rutin yang dekat dengan anak dan diharapkan dapat memotivasi anak untuk menerapkannya.

3. Menentukan bahan buku

Media *pop-up storybook* interaktif seri kegiatanku sehari-hari memiliki ukuran A5 dengan *hard cover* yang terbuat dari kerta duplek dan dilapisi kertas *glossy*, setiap halaman buku menggunakan kerta *glossy* yang di susun membentuk tiga dimensi. Di bawah ini merupakan desain ilustrasi *pop-up storybook* interaktif:





Gambar 3. Proses Desain buku *pop-up storybook* interaktif

Tahap *Development I* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan oleh peneliti yang sekaligus menjadi ilustrator serta editor pada buku *pop-up storybook* interaktif seri kegiatanku sehari-hari. Media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif seri kegiatanku sehari-hari dikemas dalam bentuk buku cerita berbentuk *pop-up* yang dapat dimainkan secara interaktif seperti *bussy book*. Adapun hasil dari pengembangan produk dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.





Gambar 4. Hasil pengembangan produk *pop-up storybook* interaktif seri kegiatanku sehari-hari.

Hasil produk selengkapnya dapat dilihat dengan membuka link drive berikut: <https://drive.google.com/drive/folders/1nXC7Uk8CyYvDh2239Sm7DOknlWWcbpx?usp=sharing> . Setelah pengembangan buku, langkah selanjutnya adalah uji kelayakan dan uji kepraktisan. Uji Kelayakan dilakukan menggunakan instrument Validasi materi dan media yang lakukan oleh 2 orang ahli. Adapun hasil validasi dari kedua ahli tersebut dapat dilihat melalui Tabel 6 dan Tabel 7. Di bawah ini merupakan hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif untuk anak usia dini sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Keterangan
1	Kesesuaian materi	8	10	80 %	Layak
2	Kejelasan Materi	9	10	90 %	Sangat Layak
2	Penyajian Meteri	13	15	86,6 %	Sangat Layak
Jumlah rata-rata		30	35	85, 71 %	Sangat Layak



Berdasarkan analisis ahli materi terhadap media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif dapat diketahui bahwa persentase nilai kesesuaian materi mencapai 80 % yang berarti Layak. Indikator kejelasan materi diperoleh nilai 90 % dengan keterangan sangat layak. Selanjutnya, perolah skor penyajian materi mencapai 86,6 % yang berarti sangat layak. Dapat di simpulkan berdasarkan jumlah rata-rata skor faktual dengan nilai 30, dari skor maksimal dengan nilai 35, sehingga diketahui persentase penilaian mencapai 85, 71 %. Dengan kata lain, hasil validasi uji kelayakan dari ahli materi terhadap media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif dinyatakan sangat layak digunakan untuk menstimulasi pengenalan literasi pada anak usia dini.

Selanjutnya hasil validasi ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif dapat diketahui melalui Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil validasi ahli media

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Keterangan
1	Kesesuaian Media	12	15	80 %	Layak
2	Kejelasan Media	9	10	90 %	Sangat Layak
2	Penyajian Media	8	10	80 %	Layak
Jumlah rata-rata		29	35	82, 85 %	Sangat Layak

Selain validasi ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan dengan melibatkan praktisi, yaitu guru TK Dharma Wanita Busalangga sebagai pelaksana pembelajaran menggunakan media *pop-up storybook* interaktif, sebanyak 4 orang guru. Adapun hasilnya sebagai berikut

:

Tabel 7. Hasil uji kepraktisan guru

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Keterangan
1	Kemenarikan	66	80	82,5 %	Sangat Layak
2	Kepraktisan	53	60	88,3 %	Sangat Layak
Jumlah rata-rata		119	140	85 %	Sangat Layak

Hasil uji kepraktisan pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif oleh guru dapat diketahui kriteria kemenarikan mendapatkan skor persentase 82, 5 % dengan keterangan sangat layak. Sedangkan, kriteria indikator kepraktisan diperoleh nilai persentase sebesar 88, 3 % yang artinya sangat layak. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif dapat diketahui jumlah rata-rata skor faktual sebesar 119 dari nilai maksimal skor ideal sebesar 140. Sehingga hasil persentase penilaian sebesar 85%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif menarik dan praktis digunakan untuk menstimulasi pengenalan literasi pada anak usia dini.



Pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif sangat penting karena kurangnya ketersediaan media buku bacaan yang menarik untuk membantu guru dalam menstimulasi pengenalan literasi pada anak usia dini. Tujuan utama pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif dibuat untuk menarik perhatian anak serta menambah pengetahuan anak, sehingga anak mampu menerapkan pembiasaan budaya literasi sejak dini.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif dilakukan dengan mengkombinasikan buku cerita, pop-up dan konsep bussy book yang dapat dimainkan. Media media pembelajaran pop-up storybook interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran pengenalan literasi sejak dini. Media pembelajaran pop-up storybook interaktif dapat memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran bercerita dan bermain untuk menumbuhkan budaya literasi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepada Ibu Dr. Puji Yanti Fauziah, S.Pd., M.Pd. atas arahan dan bimbingannya dalam pengembangan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Nurwahidah, S., Asyhari, A., Reftyawati, D., & Haka, N. B. (2019). Development of pop-up book integrated with quranic verses learning media on temperature and changes in matter. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012084>
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan budaya literasi pada anak usia dini. *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15550>
- Branch, Robert, M. (2009). Instructional design: The ADDIE aproach. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. New York : Spinger Science & Business Media, LLC 2009. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Cahyati, N., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan media interaktif dalam pengenalan kata pada anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170.
- Forum, W. E. (2015). New Vision for Education Unlocking the Potential of Tecnology. In *Word Economic Forum*.
- Gapinski, S. (2021). A fundamental part of learning: employing play-based learning in marin county , CA Kindergartens. In *Literary and Intercultural Studies*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33015/dominican.edu/2021.LCS.ST.02>
- Ghaisani, D. S., & Ramdhan, Z. (2020). Perancangan background untuk animasi storybook “belajar doa bersama rayi”. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1060–1066.
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Mullis, Ina, V, S., Martin, Michael, O., Foy, P., Kelly, Dana, L., & Fishbein, B. (2020). TIMSS 2019 International results in mathematics and science. In *TIMSS & PIRLS International*



- Study Center. TIMSS & PIRLS International Study Center.*
- Pramesti, K. M. B., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2019). Dampak menerapkan media pembelajaran interaktif calisbar terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 132–140. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29098>
- Purnamasari, B. N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan pembelajaran literasi dalam menstimulasi keaksaraan awal anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Purnomosari, E., Indrawati, I., & Pirunika, S. (2022). Penerapan literasi pada anak usia 5-6 tahun sebagai upaya persiapan masuk ke jenjang sd/mi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381–3390. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2348>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Qonita, Q., Mulyana, E. H., Loita, A., & Aprily, N. M. (2022). Pengembangan science didactical book untuk menumbuhkan keterampilan proses sains anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6348–6359. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2010>
- Ramadhani, S. P., Amelia, W., & Mahardika, R. (2018). Development of indonesian cultural environment education books to increase reading students elementary school (Interactive pop-up book betawi culture). *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 3(7). www.ijisrt.com446
- Samsinar, S. (2019). Urgensi learning resources (Sumber Belajar). *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194–205. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v13i2.959>
- Sari, N. E., & Suryana, D. (2019). Thematic pop-up book as a learning media for early childhood language development. *Jurnal Pendidikan Usia Din*, 13, 43–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/10.21009/JPUD.131.04>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suprayetno, E., Siregar, F. S., & Putri, L. P. (2022). Penerapan pembelajaran media interaktif pop-up book upaya pemberantasan calis (penguasaan baca, tulis) bagi anak 3T kampung pelangi belawan. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(7), 2680–2686. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/jpm.v5i7.2680-2686>
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Triutami, N., Widayati, S., & Komalasari, D. (2022). Penerapan metode bercerita dengan media big book kalender untuk meningkatkan perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 162–170. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v11i2.54177>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>
- Wildová, R., & Kropáčková, J. (2015). Early childhood pre-reading literacy development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 878–883. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.418>