

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BUKU *POP-UP* DALAM
MENINGKATKAN KECINTAAN BUDAYA LOKAL
ANAK USIA DINI**



Oleh :

Diana Martharita Sari

NIM : 21204032012

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diana Martharita Sari
NIM : 21204032012
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian- bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 06 September 2023

Saya yang menyatakan,



Diana Martharita Sari

NIM : 21204032012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diana Martharita Sari
NIM : 21204032012
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar- benar bebas dari pagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 06 September 2023

Saya yang menyatakan,



Diana Martharita Sari

NIM : 21204032012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,
saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diana Martharita Sari
NIM : 21204032012
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Saya tidak menuntut kepada Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua saya) seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 06 September 2023

Saya yang menyatakan,



Diana Martharita Sari,
NIM : 21204032012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SUNAN KALIJAGA FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2935/Un.02/DT/PP.00.9/10/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BUKU *POP-UP* DALAM MENINGKATKAN
KECINTAAN BUDAYA LOKAL ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DIANA MARTHARITA SARI, S. Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204032012
Telah diujikan pada : Jumat, 15 September 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

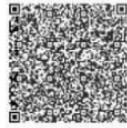
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 651e966e5b4b9



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum
SIGNED

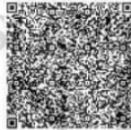
Valid ID: 651baec3c765c



Penguji II

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 651b913bb7944



Yogyakarta, 15 September 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 651eb5e20cea3

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BUKU *POP-UP*
DALAM MENINGKATKAN KECINTAAN BUDAYA
LOKAL ANAK USIA DINI

Nama : Diana Martharita Sari
NIM : 21204032012
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqsyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. (dr)

Penguji I : Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum. (Naimah)

Penguji II : Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A. (Suyadi)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 15 September 2023

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : A

IPK : 3,95

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Pengembangan Video Animasi Buku *Pop-Up* dalam Meningkatkan
Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini**

Yang ditulis oleh :

Nama : Diana Martharita Sari
NIM : 21204032012
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu 'alaikum.Wr.Wb

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 06 September 2023
Pembimbing



Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

ABSTRAK

Diana Martharita Sari, NIM 21204032012. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Buku *Pop-Up* Dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini. Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023. Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya media yang menarik pada saat kegiatan pembelajaran pengenalan budaya lokal untuk anak. Hal ini membuat peserta didik belum mengetahui sama sekali kebudayaan lokal yang ada disekitarnya. Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media berupa Video Animasi Buku *Pop-up* Berbasis Budaya Lokal Sumatera Selatan agar dapat Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam jangka panjang sebagai bahan ajar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Jenis metode penelitian metode eksperimen *one-group pretest posttest design* dengan *uji paired sample test-t*. Jenis penelitian menggunakan Mix Method gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian 11 peserta didik kelompok B KB Sebiduk Sehaluan Rinjani (Uji coba skala kecil) dan 15 peserta didik kelompok B di TK Ar- Rahmah (Uji coba Skala besar) Ogan Komering Ulu Timur. Teknik pengumpulan data terdiri dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data Uji *Paired Sample Test-T* dengan bantuan perhitungan BIM SPSS versi 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah dihasilkan produk berupa Media Video Animasi Buku *Pop-Up* Berbasis Budaya Lokal Sumatera Selatan untuk Peserta Didik kelompok B usia 5-6 tahun. Selain itu adapun perolehan kelayakan produk validasi ahli materi rata-rata 92,73%, dan Validasi Media 94,28 %. Sedangkan penilaian respon Guru di Kb SS Rinjani diperoleh 90 %, sedangkan di TK Ar-Rahmah mendapatkan 86 %. Penilaian respon lembar ceklis respon murid di KB SS Rinjani terhadap media memperoleh skor 85,45% dan di TK Ar-Rahmah memperoleh Skor 84 %. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Pop-up book* ini layak digunakan. *Uji Paired Sample Test-T* yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran video animasi buku *pop-up* berbasis budaya lokal Sumsel adapun hasilnya adanya pengaruh yang baik dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Buku *Pop-Up*, Budaya Lokal

ABSTRACT

Diana Martharita Sari, NIM 21204032012. Development of Learning Media Video Animation Pop-Up Books in Enhancing Love for Local Culture in Early Childhood. Early Childhood Islamic Education Masters Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2023. This research was motivated by a lack of interesting media during learning activities to introduce local culture to children. This makes students do not know at all the local culture that is around them. Based on these problems, the researchers developed media in the form of Video Animation Pop-up Books Based on Local Culture of South Sumatra in order to Increase Children's Love for Local Culture. This research aims to provide learning media that can be used in the long term as teaching materials.

This study used the Research and Development (R&D) research method using the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Type of research method one-group pretest posttest experimental method design with paired sample test-t. This type of research uses the Mix Method, a combination of quantitative and qualitative research. The research subjects were 11 students in group B KB Sebiduk Sehaluan Rinjani (small-scale trial) and 15 group B students in TK Ar-Rahmah (large-scale trial) Ogan Komering Ulu Timur. Data collection techniques consist of observations, interviews, documentation, and questionnaires. Data analysis technique Paired Sample Test-T with the help of BIM SPSS version 22 calculations.

The results of this study indicate that a product has been produced in the form of Media Video Animation Pop-Up Books Based on Local Culture of South Sumatra for group B students aged 5-6 years. In addition, the acquisition of material expert validation product feasibility averaged 92.73%, and Media Validation 94.28%. While the assessment of the teacher's response at Kb SS Rinjani obtained 90%, while at Ar-Rahmah Kindergarten it received 86%. Assessment of the response of the student response checklist at the SS Rinjani KB to the media obtained a score of 85.45% and at Ar-Rahmah Kindergarten obtained a score of 84%. So it can be concluded that the Pop-up book animated video media is feasible to use. The Paired Sample Test-T test was used to determine the influence of learning media video animation pop-up books based on the local culture of South Sumatra, while the result was a good influence in increasing the love of local culture for early childhood.

Keywords: *Learning Media, Animation Videos, Pop-Up Books, Local Culture*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan dan tauladan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan umatnya. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul Pengembangan Video Animasi Buku *Pop-Up* dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Peneliti menyadari dalam penelitian tesis ini mengalami kesulitan, dan hambatan. Namum berkat pertolongan Allah Swt, serta bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak tesis ini dapat terselesaikan. Dengan demikian peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu/Saudara :

1. Prof. Dr. Phil Al- Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan beserta jajaranya.
3. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan selaku penguji II.

4. Prof. Dr. Hj. Na'imah, M. Hum. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga dan selaku penguji 1.
5. Prof. Dr.Hj. Marhumah, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik.
6. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. selaku Pembimbing Tesis.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
8. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, Dinda Paramitha Indrayani, S.Pd , dan Ranti Oktari,S.Pd.,Gr. selaku validator dalam pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Buku *Pop- Up*.
9. Keluarga Besar KB Sebiduk Sehaluan Rinjani dan TK – Ar-Rahmah selaku tempat penelitian tesis.
10. Mujiono dan JumiyeM selaku Orangtua dan Al- Zahra Lutfi Salsabila dan Azwar Danish Ar-Rafif selaku Adik.
11. Teman-teman angkatan 2021 kelas A Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.

Semoga semua kebaikan Bapak/Ibu/Saudara tersebut diatas diterima dan dibalas oleh Allah SWT berlipat ganda, Aamiin.

Yogyakarta, 06 September 2023

Peneliti



Diana Martharita Sari

NIM : 21204032012



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

لِكَيْلَا تَأْسَوْا عَلَىٰ مَا فَاتَكُمْ وَلَا تَفْرَحُوا بِمَا آتَاكُمْ ۗ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ ﴿٢٣﴾

“(Kami jelaskan yang demikian itu) supaya kamu jangan berduka cita terhadap apa yang luput dari kamu, dan supaya kamu jangan terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. dan Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong lagi membanggakan diri”

(Q.S Al- Hadid : 23)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Q.S. Al-Hadid : 23, n.d., <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/57?from=23&to=29>.

PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada:

Almamater

Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
MOTTO	xiii
PERSEMBAHAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Manfaat Pengembangan.....	11
G. Kajian Penelitian yang Relevan.....	12
H. Landasan Teori	
1. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media	17
b. Jenis- jenis Media.....	20
c. Kegunaan Media	22
d. Pengertian Pembelajaran.....	23
e. Media Pembelajaran.....	26
f. Manfaat Media Pembelajaran	28
2. Media Buku <i>Pop-Up</i>	
a. Pengertian <i>Pop-Up</i>	32
b. Manfaat Buku <i>Pop-Up</i>	36
c. Kelebihan & Kekurangan Buku <i>Pop-Up</i>	38
3. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Anak Usia Dini.....	42
4. Budaya Lokal Sumatera Selatan	46
a. Rumah Tradisional Sumatera Selatan	52
b. Makanan Khas Sumatera Selatan.....	54
c. Pakaian Adat Sumatera Selatan	57

d. Transportasi Tradisional Sumatera Selatan.....	57
I. Sistematika Pembahasan.....	58
BAB II METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	60
B. Prosedur Pengembangan.....	61
C. Desain Uji Coba Produk.....	64
D. Desain Uji Coba.....	67
E. Subjek Uji Coba.....	67
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
G. Teknik Analisis Data.....	70
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	83
B. Hasil Uji Coba Produk.....	106
C. Revisi Produk.....	116
D. Analisis Produk Akhir.....	123
E. Keterbatasan Penelitian.....	131
BAB IV PENUTUP	
A. Simpulan Tentang Produk.....	132
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	133
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	135

DAFTAR TABEL

1.2 Kriteria Validator Desain	66
2.2 Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi Para Ahli	76
3.2 Interpretasi Skor Angket Validasi Para Ahli	77
4.2 Interval Kemenarikan Menurut Eko Putro Widoyoko	79
5.2 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	80
1.3 Rancangan Vidio Animasi Buku <i>Pop-Up</i> Budaya Lokal	87
2.3 Materi Vidio Animasi Buku <i>Pop-Up</i> Budaya Lokal	91
3.3 Gambar Desain Awal	92
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama	101
5.3 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua	101
6.3 Hasil Validasi Ahli Media Pertama	103
7.3 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	104
8.3 Hasil Penilaian Guru KB SS Rinjani	106
9.3 Hasil Penilaian Guru TK Ar- Rahmah	107
10.3 Hasil Ceklis Lembar Respon Murid Skala Kecil	109
11.3 Hasil Lembar Ceklis Respon Murid Skala Besar	110
12.3 Perbandingan desain awal dan setelah revisi	117

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

1.1 Peta Konsep Jenis- Jenis Media	22
2.1 Manfaat Penggunaan Media dalam Kegiatan Pembelajaran.....	23
3.1 Manfaat Media dalam Pembelajaran.....	31
4.1 Peta Konsep Manfaat Buku <i>Pop-up</i> dalam Pembelajaran	38
5.1 Peta Konsep Kelebihan Buku <i>Pop-up</i> dalam pembelajaran	40
6.1 Peta Konsep Nilai- nilai kearifan Lokal.....	48
7.1 Moda transportasi tradisional Sumsel.....	58
1.2 Pendekatan ADDIE.....	50
2.2 Peta Konsep prosedur pengembangan	64
3.2 Langkah-langkah Uji Coba	64
4.2 Validasi Media video animasi buku <i>Pop-Up</i> kepada Validator (ahli)	65
1.3 Langkah untuk mengubah PPT Menjadi Video	96
2.3 Langkah Dubbing pada aplikasi <i>Capcut</i>	97
3.3 Cara untuk memberika backsong pada aplikasi <i>Capcut</i>	97
4.3 Hasil <i>Uji Paired Sample Test-T</i> Skala Kecil.....	113
5.3 Hasil <i>Uji Paired Sample Test-T</i> Skala Besar	114



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Izin Mengadakan Penelitian KB SS Rinjani	142
Lampiran 2 Permohonan Izin Mengadakan Penelitian TK Ar-Rahmah	143
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian KB SS Rinjani	144
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian TK Ar-Rahmah	145
Lampiran 5 Surat Pernyataan Para Ahli Media	146
Lampiran 6 Surat Pernyataan Para Ahli Materi	148
Lampiran 7 kisi- kisi angket kebudayaan lokal Anak 5-6 Tahun	150
Lampiran 8 angket kecintaan budaya lokal anak usia 5-6 tahun	151
Lampiran 9 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi	151
Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Materi	154
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media	155
Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media	156
Lampiran 13 Kisi- kisi Guru TK	157
Lampiran 14 Instrumen Guru TK	157
Lampiran 15 Kisi-kisi Respon Peserta Didik	159
Lampiran 16 Instrumen Respon Peserta didik	159
Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Materi	162
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Media	169
Lampiran 19 Hasil Lembar Ceklis Respon Murid KB SS Rinjani	178
Lampiran 20 Hasil Lembar Ceklis Respon Murid TK Ar-Rahmah	178
Lampiran 21 Hasil Perhitungan Penilaian Guru	179
Lampiran 22 Hasil Pretest dan posttest KB SS Rinjani	185
Lampiran 23 Hasil Pretest dan posttest TK Ar- Rahmah	185
Lampiran 24 Gambar Kegiatan	187
Lampiran 25 Riwayat Hidup	188

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan daerah mulai luntur akibat perkembangan zaman. Dunia telah memasuki era baru yaitu teknologi dan komunikasi yang semakin canggih dan terus menciptakan berbagai jenis gadget yang memiliki banyak keunggulan dan diklasifikasikan sebagai gadget yang berteknologi tinggi. Perkembangan teknologi smartphone didukung dengan jaringan internet mampu memberikan pengalaman akses dan transfer data serta informasi yang tiada batas sehingga penggunaannya sangat berpotensi mempengaruhi kehidupan manusia. Saat ini pola kehidupan manusia dari dewasa hingga anak-anak baik dari segi pola pikir maupun perilaku sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Namun disisi lain penggunaan gadget yang tidak disikapi secara bijak dan bertanggung jawab memunculkan dampak negatif yang harus diwaspadai. Penggunaan gadget yang berlebihan menimbulkan dampak negatif terutama menurunkan konsentrasi, kelelahan fisik, dan rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial. Sifat kecanduan yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget juga memicu masalah interaksi sosial lain seperti (1) imitasi, (2) sugesti, (3) identifikasi, serta (4) simpati pada hal-hal tertentu yang ada dalam tayangan ataupun konten pada gadget.²

² Dini Rakhmawati Dewi Mukti Kartikaningrum, Arri handayani, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Di Sekolah Dasar*” 08, no. 1 (2023): 6722–31.

Indonesia terbagi menjadi beberapa daerah dan setiap daerah pasti memiliki yang namanya budaya daerahnya masing- masing. Budaya daerah terdiri dari tarian adat daerah, rumah adat, pakaian adat dan masih banyak lagi. Kebudayaan adalah kompleks keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat & semua kemampuan kebiasaan lain yang diperoleh seseorang sebagai anggota masyarakat (Sir Edward Tylor). Namun seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, rasa kewajiban untuk melestarikan budaya semakin berkurang. Budaya tidak lagi penting bagi manusia. Hal ini disebabkan oleh maraknya media elektronik, terutama gawai dan TV, yang selalu menampilkan konten dari budaya lain. Pola pikir masyarakat mudah dirusak oleh hal ini, terutama generasi muda yang cenderung melupakan budayanya sendiri dan mengadopsi budaya negara lain. Padahal, hal ini akan menumbuhkan rasa kewajiban untuk menjaga budaya.

Masyarakat di sekitar lingkungannya dapat berperan dalam mengajarkan budaya lokal. Meskipun orang tua merupakan individu yang paling dekat dengan anak, namun guru juga diharapkan dapat mengenalkan dan mengajarkan budaya lokal kepada siswanya. Ada banyak aspek budaya Indonesia yang berbeda, sehingga tidak mungkin bagi seorang anak muda untuk mempelajari semuanya dengan ingatan. Memperkenalkan budaya lokal

mereka setidaknya. Karena memupuk budaya sejak dini dapat membantu mereka menjadi orang yang lebih bijak. Anak-anak yang terpapar budaya pada usia muda akan kurang rentan terhadap konflik yang dibawa oleh modernisasi. Diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar anak-anak dalam menyampaikan dan mengajarkannya tentang budaya.

Media pembelajaran adalah segala alat yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan informasi dari pengirim kepada penerima informasi dengan cara yang dapat menggugah minat, perasaan, dan proses kognitif siswa. Saat menangani materi pembelajaran anak usia dini, persiapan adalah kuncinya. Tahap pertama dalam membuat atau menyiapkan media pembelajaran adalah mengidentifikasi kebutuhan media untuk lingkungan pendidikan anak usia dini. Standar-standar tersebut dibuat melalui observasi, diskusi, atau wawancara yang membahas permasalahan pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan fungsi media pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan hasil proses belajar mengajar anak usia dini.³ Kita dapat melihat pada firman Allah SWT pada surat An-Nahl ayat 89 di bawah ini bagaimana kita dapat memanfaatkan media untuk menunjang proses pembelajaran yang ingin kita sampaikan :

³ Zaman Badru and Cucu Eliyawati, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini," Bandung: Penerbit Upi, 2010.5-10

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ^ج
 وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٦﴾

Artinya : (Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.

Sebagaimana keterangan pada ayat diatas bahwa, Allah SWT secara tidak langsung menyuruh kita untuk menggunakan suatu alat atau media untuk mengungkapkan sesuatu, seperti yang disebutkan pada ayat di atas. Selain itu, agar anak dapat mempelajari sesuatu, media harus menyajikan informasi yang menarik, menyenangkan, dan ceria. Media juga dapat sebagai petunjuk untuk memecahkan masalah, salah satunya untuk menarik perhatian peserta didik.⁴

Ada banyak jenis materi pembelajaran yang tersedia saat ini; selain buku, komputer dan *handphone* juga dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran. Selain itu, jika Anda memiliki akses internet, informasi yang Anda peroleh tidak akan dibatasi. Agar proses pembelajaran literasi awal dapat berjalan sesuai rencana, pengelola dan pendidik PAUD harus inovatif dalam membuat program pembelajaran. PAUD dan pendidik harus mampu

⁴ Iwan Saputra, "Pengaruh Media Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Tolong Menolong Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Di Madrasah Ibtidaiyah Shirotul Jannah 14 Ulu Palembang" (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2016), <http://repository.radenfatah.ac.id/394/>.

membuat materi pembelajaran yang menarik dengan bantuan pengetahuan dan referensi yang dapat mereka temukan secara online, dibandingkan hanya mengandalkan teknik yang ketinggalan jaman dan tidak menarik. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang menghibur, bervariasi, dan mendorong generasi muda untuk berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran anak usia dini harus mampu menggugah imajinasi anak selain sekedar menampilkan gambar. Sektor rekayasa kertas kreatif gambar 3D baru-baru ini muncul di Indonesia, dan permintaan terhadap produk-produk ini meningkat dengan cepat. Sebuah buku *pop-up*, menurut beberapa orang yang akrab dengan karya tersebut. Buku *pop-up* adalah buku dengan gambar atau teks tiga dimensi yang muncul saat dibuka. Buku *pop-up* ini dapat digunakan dalam berbagai cara, seperti kartu *pop-up* untuk ucapan selamat. Sebaliknya, *pop-up* anak usia dini dapat berupa cerita atau buku yang terbuat dari kartu *pop-up* yang membentuk huruf-huruf alfabet.⁵

Media *pop-up* adalah jenis media pendidikan berbeda yang memiliki kemampuan untuk menarik perhatian anak-anak. Itu dapat memperkenalkan tema kepada anak kecil dengan cara yang sangat baru dengan menyajikannya dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif. Dalam pengenalan huruf yang telah

⁵ Citra Dewi Rosalina and Risma Nugrahani, "Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini," *Jurnal Peningkatan Kapasitas Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menuju Revolusi Industri 4.0* 3, no. September (2018): 1–4.

disampaikan melalui visual 3D dengan media *pop-up book* misalnya, anak diajak berinteraksi dengan diberikan pertanyaan yang mengikuti urutan yang dekat dengan lingkungannya. Penggunaan gambar, warna, dan font disesuaikan dengan kesukaan anak sehingga anak merasa lebih nyaman dengan visual 3 dimensi yang dikembangkan.

Media *pop-up book*, menurut Sartika, lebih fokus pada pembuatan paper form yang dapat memberikan tampilan gambar yang lebih realistik baik dari segi dimensi maupun perspektif, mengubah bentuk sehingga dapat mengalir senatural mungkin.⁶ Media buku cerita 3D anak-anak, atau yang sekarang dikenal sebagai buku *Pop-up*, dapat menarik minat semua khalayak, terutama anak-anak muda. Media buku 3D ini dapat membantu menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka berkonsentrasi pada satu hal, satu hal yang membantu sesuatu. Kegiatan anak dengan menggunakan media pembelajaran *pop-up book* secara tidak langsung telah membantu mereka membangun kemampuan literasi sejak dini. Anak-anak diperbolehkan untuk memilih dari pilihan kegiatan untuk melatih kemampuan membaca awal mereka.⁷

⁶ . Maria Maha Dewi, . Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd., M.Fo, and . Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.P, “Pengaruh Kirigami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B1 Di Tk Ikal Widya Kumara Sidakarya Tahun Ajaran 2018/2019,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 7, no. 1 (2019): 90, <https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18762>.

⁷ Rapi Halipani Matin, Euis Ety Rohaety, and Lenny Nuraeni, “Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di Tk Nusa Indah,” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 2 (2019): 49, <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i2.p49-56>.

Rochmatul Chabibbah menulis di jurnal pendidikan seni rupa bahwa buku alfabet *pop-up* dapat digunakan sebagai alternatif bagi siswa TK karena menawarkan berbagai kejutan menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme mereka terhadap materi pelajaran. sehingga anak-anak suka membaca dan belajar.⁸ Buku *pop-up* menyajikan gambar yang lebih terlihat nyata bagi anak jadi saat anak membaca buku *pop-up* anak merasakan pengalaman belajar anak lebih bermakna. Selain menyajikan gambar tiga dimensi buku *pop-up* juga menyajikan warna-warna gambar yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan saat membaca buku.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat buku *pop-up* sebagai metode alternatif pengajaran untuk mengenalkan budaya lokal anak usia dini sehingga tumbuhlah rasa cinta pada diri anak tersebut anak. Oleh karena itu, peneliti membuat buku *pop-up* sebagai salah satu alternatif sarana belajar bagi anak-anak, khususnya di tahun-tahun awal, yang isinya disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan. Sedangkan media buku *Pop Up* mengikuti konteks materi operasional kurikulum satuan Pendidikan Anak Usia Dini dan memuat tema yang ada. Pembelajaran yang berpijak pada setting lokal, regional, dan linguistik akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan mendorong bentuk keterlibatan keluarga dan masyarakat.⁹ Hal ini dilakukan agar

⁸ Rochmatul Chabibbah and Salamun Kaulam, "Perancangan Buku Pop-Up Alfabet Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 2, no. 2 (2014): 96–105.

⁹ Maria Raharjo and Sisilia Maryati, *Pengembangan Pembelajaran Satuan PAUD*, 2021.24

instruktur dapat menggunakan media yang berhubungan dengan tema. Informasi tambahan tentang foto yang disembunyikan menggunakan pendekatan *Lift the flap* juga akan dikirim ke media. Sehingga kedepannya dapat dimanfaatkan lagi untuk melengkapi tersedianya berbagai media yang dapat membangkitkan minat belajar anak dan mendorong mereka untuk menggunakan media tersebut dalam belajar.

Menyajikan materi atau produk yang ingin dibuat penulis merupakan media pembelajaran yang belum pernah dicoba dan belum ada di Taman Kanak-kanak di KB Sebiduk Sehaluan Rinjani dan TK Ar- Rahmah, dimana penulis ingin membuat sesuatu yang baru dan dapat digunakan seiring dengan perkembangan jaman yang dapat menggugah imajinasi dan karena video 3D dalam buku *pop-up* dan media pembelajaran dapat menggugah minat siswa untuk belajar sambil bermain dan yang membedakannya dengan media *pop-up* lainnya. video animasi buku *Pop-up* berbasis budaya lokal yang ada di daerah Sumatera Selatan yang berkenaan dengan makanan khas, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, bangunan khas Sumatera Selatan.

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan di atas, maka sangat penting untuk memiliki media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa agar pembelajaran tidak selalu monoton. Anak-anak membutuhkan pengalaman baru untuk mengembangkan kreativitas mereka dan menyerap informasi yang perlu mereka ketahui. Tujuan para peneliti adalah untuk mengembangkan produk yang memungkinkan para guru

menjadi inovatif dan kreatif saat mengajar sehingga anak-anak kita akan tumbuh menjadi anak yang berguna bagi nusa dan bangsa yang cinta tanah air dan budaya Indonesia.

Pra-penelitian yang dilakukan di KB Sebiduk Sehaluan Rinjani dan TK Ar- Rahmah mengungkapkan bahwa siswa tidak pernah menggunakan buku *pop-up* atau video animasi untuk belajar tentang budaya lokal, lebih memilih untuk mengandalkan ceramah dan buku paket pembelajaran yang membosankan. Selain itu, jika kita melihat permasalahan yang ada saat ini dimana saat anak berkumpul bersama teman- temannya cenderung sibuk dengan gadget masing- masing. Hal itu sangat berbanding terbalik dengan anak- anak zaman dahulu yang suka bermain bersama dengan melakukan permainan- permainan tradisional. Pergeseran budaya dan mulai luntarnya tradisi sangat perlu diperhatikan. Maka disini peneliti akan membuat suatu media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan digital yang ada yang, media yang dapat diakses dengan gadget. Sebagai hasilnya, penulis akan membuat media buku *pop-up* menggunakan penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak jangka panjang.

Penelitian ini dilakukan di KB Sebiduk Sehaluan dan TK Ar-Rahmah yang terletak di Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Kecamatan Buay Madang Timur, Provinsi Sumatera Selatan. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Video Animasi Buku *Pop-Up* dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi
2. Pembelajaran cenderung monoton
3. Rendahnya motivasi belajar peserta didik
4. Pada saat proses pembelajaran, pendidik belum pernah menggunakan media video animasi buku *pop – up*
5. Meningkatkan kecintaan budaya lokal anak dalam media pembelajaran kurang dikembangkan
6. Diperlukan pengembangan video animasi buku *pop – up* untuk meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan media video animasi buku *pop up* dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal usia dini, usia 5 – 6 tahun.

2. Karakteristik video animasi buku *pop up* yang ada saat ini yang dibatasi pada satu tema yaitu budaya lokal yang ada di Sumatera Selatan yang berkenaan dengan Bangunan Khas (Ampera, Benteng Kuto Besak, Pagoda, Museum Al- Qur'an) , Rumah Adat Sumsel (Limas), makanan khas, pakaian adat Sumatera Selatan, tarian adat tradisional Sumsel (Tanggai dan Gending Sriwijaya) dan Alat Musik Tradisional Sumsel (Kenong Basemah, Genggong, Burdah/Gendang OKU, dan Tenun).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sesuai dengan tahap – tahap metode penelitian ADDIE adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana media pembelajaran di KB Sebiduk Sehaluan dan TK Ar-Rahmah?
2. Mengapa media video animasi buku *pop-up* tepat untuk diintegrasikan di KB Sebiduk Sehaluan dan TK Ar-Rahmah ?
3. Apa implikasi media video animasi buku *pop-up* dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi media pembelajaran di KB Sebiduk Sehaluan Rinjani dan TK Ar-Rahmah

2. Menganalisis media video animasi buku *pop-up* tepat untuk diintegrasikan di KB Sebiduk Sehaluan dan Tk Ar-Rahmah
3. Menciptakan media video animasi buku *pop-up* dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini semoga bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu :

1. Tujuan Teoritis
 - a. Sebagai pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini
 - b. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini
 - c. Adanya media baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam memberikan pengajaran
2. Tujuan Praktis
 - a. Bagi peserta didik, Penggunaan media pembelajaran video animasi buku *pop-up* diharapkan dapat meningkatkan kecintaan anak terhadap budaya lokal

- b. Bagi Guru, diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan untuk pendidik akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan guru. Sekolah mendukung Guru untuk melakukan inovasi-inovasi dalam media pembelajaran edukatif untuk perkembangan dan pertumbuhan anak.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan bagaimana mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui prakti-praktik pembelajaran

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Pertama Penelitian yang dilakukan oleh Fatimatuzzahrah, Mukhsin Patriansyah, dan Aryanto (2016) dalam jurnal dengan judul “*Perancangan Buku Pop-Up Alat Transportasi Tradisional Palembang*”. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan membuat buku *pop-up*, alat transportasi tradisional Palembang dapat memberikan kesempatan kepada anak usia 3-5 tahun untuk menggunakan nalar dan mengekspresikan diri melalui penggunaan kosa kata yang berkembang setiap hari, serta dengan

menambahkan perkembangan dalam bahasa. aspek visual karena strategi memori sangat pintar dan efektif. Perancangan buku *pop-up* transportasi tradisional Palembang dapat meningkatkan pemahaman anak usia 3 sampai 5 tahun, serta nilai-nilai adat dan budaya lokal yang kini mulai diabaikan oleh pemerintah dan masyarakat. Visualisasi sangat penting. dengan memperkenalkan moda transportasi lokal di Palembang.¹⁰ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan dan perbedaan variable. Penelitian ini membuat perencanaan buku *pop-up* yang bertemakan transportasi tradisional yang ada di Palembang

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Delicia Aprisda Pagala dalam tugas akhir Universitas Dinamika (2022) dengan judul “*Perancangan Buku Pop-Up Interaktif Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengenalkan dan Melestarikan Budaya Kepada Anak Usia 4-6 Tahun* “. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwamembuat buku *pop-up* interaktif dari permainan klasik dalam upaya untuk mengajarkan dan melestarikan budaya kepada anak-anak antara usia 4-6 tahun. Tujuannya agar anak-anak terbiasa dengan mainan klasik. Buku interaktif akan membantu anak-anak memahami

¹⁰ Fatimatu Zahrah Fatimatu Zahrah, Mukhsin Patriansyah, and Aryanto Aryanto, “Perancangan Buku Pop-Up Alat Transportasi Tradisional Palembang,” *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 1, no. 1 (2016): 7–15, <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i1.40>.

cara menggunakan perangkat ini.¹¹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan dan perbedaan variable. Penelitian ini membuat perencanaan buku *pop-up* yang bertemakan Interaktif Permainan Tradisional.

Ketiga penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Ilham Musyafa Asya Ari dalam tugas akhir karya Institut Seni Indonesia Surakarta (2018) dengan judul “*Perancangan Pop-Up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan*”. Buku *pop-up* Tembang Dolanan ini dirancang sebagai sarana pengajaran baru agar lebih menarik bagi generasi sekarang, khususnya siswa sekolah dasar, untuk mempelajari budaya musik tradisional yang kaya akan makna namun keberadaannya mulai memudar¹². Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan dan perbedaan variable. Penelitian ini membuat perencanaan *Pop-Up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan*.

Keempat Penelitian yang relevan dilakukan oleh Tsania Putri Mahisa, Insanul Qisti Barriyah, Septi Asri Finanda , Moh. Rusnoto Susanto (2022) dengan Judul penilaian “*Perancangan Buku Pop-Up Permainan Tradisional*

¹¹ Delicia Aprisda Pagala, “*Perancangan Buku Pop Up Interaktif Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengenalkan Dan Melestarikan Budaya Kepada Anak Usia 4-6 Tahun*,” 2022.

¹² Ilham Musyafa Asya Ari, “*Perancangan Pop Up Book and Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan*” 1, no. 1 (2018): 22–42.

Anak Sebagai Media Pelestarian Keaifan Lokal Lombok NTB”. APE Pop-up Book memiliki pengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar sehingga memungkinkan perolehan belajar yang lebih baik untuk anak. Dan juga sekaligus untuk melestarikan permainan tradisional di setiap daerah. Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat salah satunya adalah menumbuhkan rasa toleransi akan sesama dan menciptakan rasa persaudaraan ditengah perbedaan.¹³ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan dan juga dengan variable yang digunakan, sedangkan persamaannya terletak pada membahas mengenai buku *pop-up*.

Kelima Judul penelitian “*Pop-Up Constructions Motivate and Reinforce Science Learning for Upper Elementary Students*,” Benjamin D. Olsen, Ksenia S. Zhbanova, Harun Parpucu, Zaid Alkouri, and Audrey C. Rule (2014) melakukan penelitian terkait berikut ini. Kotak dan folder *pop-up* dibuat untuk mendorong inkuiri siswa sekaligus menyertakan kemampuan seni, kerajinan, spasial, dan kreatif. Petunjuk langkah-demi-langkah yang diilustrasikan untuk membuat kotak *pop-up* disertakan, bersama dengan ilustrasi contoh grafik kotak *pop-up* yang menangani masalah ekologis. Guru dapat mengajar siswa kelas empat dan lima tentang masalah lingkungan dan

¹³ Moh. Rusnoto Susanto Tsania Putri Mahisa, Insanul Qisti Barriyah, Septi Asri Finanda, “Perancangan Buku Pop-Up Permainan Tradisional Anak Sebagai Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal” 4 (2022): 474–98, <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i3.799>.

solusi yang dipimpin remaja dengan menggunakan struktur *pop-up* ini. Studi yang dilakukan di ruang kelas telah menunjukkan bahwa memadukan seni dan sains melalui kreasi *pop-up* memungkinkan anak-anak menjadi imajinatif, menggunakan tangan dan pikiran mereka, dan menggunakan kertas serta keterampilan motorik dan spasial mereka. desain *pop-up* mereka mencakup prinsip-prinsip teknik. Siswa menikmati latihan tersebut, dan guru mencatat partisipasi, kolaborasi, dan produktivitas siswa yang signifikan selama sesi berlangsung. Contoh dua *pop-up* lagi yang membahas topik mesin sederhana dan ekosistem diberikan.¹⁴ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan dan juga dengan variable yang digunakan, sedangkan persamaannya terletak pada membahas mengenai buku *pop-up*.

Keenam penelitian yang relevan dilakukan oleh Kenneth J. Smith, PhD' (2014), dengan judul "*From Pop-Up Books To Shakespeare*". Siswa membuat buku *pop-up* dengan legenda mereka. Untuk membuat sampul, setiap siswa menyelesaikan langkah-langkah berikut: 1. Potong dua persegi panjang berukuran 10×7 inci dari kotak sereal kosong. 2. Tengahkan persegi panjang ini berdampingan (dengan sisi yang lebih panjang saling bersentuhan) pada kertas dinding terbalik berukuran 14×18 inci. (Cobalah mendapatkan buku contoh wallpaper.) 3. Lipat dua inci wallpaper secara keseluruhan di

¹⁴ Benjamin D. Olsen et al., "*Pop-Up Constructions Motivate and Reinforce Science Learning for Upper Elementary Students*," *Science Activities: Classroom Projects and Curriculum Ideas* 50, no. 4 (2013): 119–33, <https://doi.org/10.1080/00368121.2013.846899>.

sekitar tepi karton dan rekatkan. 4. Rekatkan selembat kertas konstruksi berwarna berukuran $8,5 \times 11,5$ di atas sisa karton yang terbuka untuk melengkapi penutup. Sisi wallpaper menjadi penutup luar dan sisi kertas konstruksi menjadi bagian dalam.¹⁵ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan dan juga dengan variable yang digunakan, sedangkan persamaannya terletak pada membahas mengenai buku *pop-up*.

H. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata Latin *media*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", adalah sumber dari kata bahasa Inggris *media*. Lebih sering daripada tidak, grafik, fotografi, atau instrumen elektronik untuk memahami, mensintesis, dan mencerna informasi lisan atau visual dianggap sebagai fungsi utama media dalam proses pembelajaran.¹⁶ Media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang mengirimkan informasi atau pesan oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology*). Selain berfungsi

¹⁵ Kenneth J. Smith, "From Pop-Up Books to Shakespeare," *Gifted Child Today* 37, no. 4 (2014): 223–34, <https://doi.org/10.1177/1076217514544028>.

¹⁶ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011). 3

sebagai mekanisme distribusi, kata “media” sering digunakan untuk merujuk pada peran yang dimainkannya dalam mengatur interaksi antara dua komponen mendasar dari proses pembelajaran, yaitu siswa dan materi pelajaran. Singkatnya, media adalah wahana untuk menyebarluaskan dan menginformasikan pesan-pesan pendidikan.¹⁷ Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah wahana pendukung pembelajaran dapat berbentuk permainan, alat peraga yang memudahkan pendidik untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan berupa ilmu kepada peserta didiknya.

Syaiful Bahri Djamarah mendefinisikan media sebagai segala alat yang dapat digunakan sebagai saluran komunikasi untuk mencapai tujuan. Pada dasarnya segala sesuatu yang mengirimkan dan menerima pesan dan informasi memenuhi syarat sebagai media. Pemanfaatan berbagai bentuk media dalam kegiatan pendidikan dapat sangat menguntungkan karena masing-masing media mempunyai keterampilan, sifat, atau karakteristik khusus yang dapat digunakan untuk tujuan tertentu juga.

Menurut Rohman, memasukkan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa, menumbuhkan berkembangnya

¹⁷ Silvia Tesa Susanti, “Pengembangan Media Buku Pop - Up Dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

kebutuhan dan kebutuhan baru, bahkan mempengaruhi kesejahteraan psikologisnya. Indriani mengartikan media pembelajaran sebagai segala benda dan peralatan berwujud yang dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan kegiatan pendidikan dan menunjang kemajuan siswa menuju tujuan atau guru.¹⁸ Selain mengembangkan pengetahuan, menyajikan informasi dengan gaya yang menarik dan mudah dipahami, membantu analisis data, dan memadatkan materi, media pembelajaran dapat merangsang dan menggugah minat siswa.

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga pengguna dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif, Rayanda Asyar mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dengan sengaja dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber. Selain itu, menurut Gerlach dan Ely, media mencakup segala sesuatu yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Menurut pandangan ini, media mencakup instruktur, buku teks, lingkungan kelas, dan alat pengajaran karena segala sesuatu yang berdampak pada kapasitas siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap termasuk dalam kategori ini.

¹⁸ Susi Indriani Lumbantoruan, “*Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Ispring Pada Kompetensi Dasar Uji Mikrobiologi*” (Universitas Pendidikan Indonesia, 2020).

Oleh karena itu, media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu atau komponen apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan cara yang merangsang gagasan, perasaan, perhatian, dan minat mereka.

b. Jenis-Jenis Media

Salah satu aspek pesan adalah penggunaan media oleh pengirim dan penerima pesan untuk mengkomunikasikan informasi. Sanjaya berpendapat bahwa media dibedakan berdasarkan tempat pandangnya dan dipisahkan menjadi beberapa kategori berdasarkan sifatnya, antara lain:¹⁹

1) Media Visual

Media yang dapat dilihat, dibaca, dan diraba disebut media visual. Bentuk media ini sangat menekankan penglihatan dan sentuhan. Semua jenis media dapat diakses secara luas. Media yang mengandalkan penglihatan dikenal sebagai media visual. Media visual seperti foto, slide foto, lukisan, dan film strip semuanya dapat menampilkan gambar diam. Ada juga yang menampilkan visual bergerak, antara lain film animasi dan film bisu

¹⁹ Bakhtawar Edho, "Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Bintang Pada Anak Usia Dini," *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni* 4, no. 1 (2015).

2) Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya.

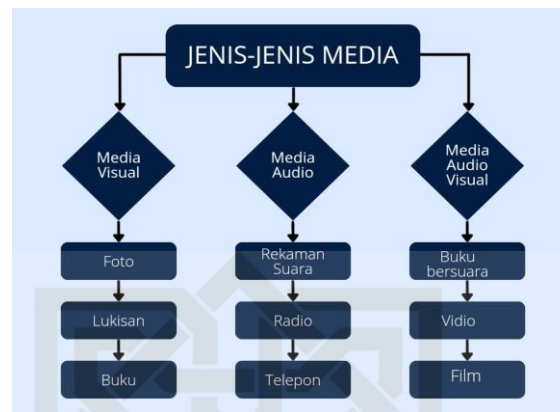
3) Media Audio Visual (multimedia)

Media multimedia atau audio-visual adalah istilah untuk konten yang dapat didengar dan terlihat secara bersamaan.

Kemampuan penglihatan dan pendengaran keduanya dirangsang oleh media jenis ini. Media visual merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi. Media visual

merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran sepanjang proses berlangsung. Gambar visual memainkan peranan penting dalam pendidikan karena merupakan bentuk komunikasi visual yang sederhana, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, penerapannya harus dipersiapkan dengan baik agar dapat bertindak lebih dari sekadar cara komunikasi verbal.

Agar memudahkan pembaca berikut adalah peta konsep jenis- jenis media sebagai berikut :



Gambar 1.1 Peta Konsep Jenis- Jenis Media

c. Kegunaan Media

Menurut Arief Sadiman, manfaat media pendidikan antara lain sebagai berikut :

1. memperjelas pesan sehingga tidak terlalu bertele-tele;
2. mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera;
3. mengatasi sikap pasif siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi;
4. memberikan rangsangan yang sama kepada siswa;
5. menyamakan pengalaman; dan
6. menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media di dalam kelas mempunyai keuntungan sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian siswa;

- b. Membuat mereka tertarik dan termotivasi untuk belajar;
- c. Memperjelas pesan atau materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami; dan
- d. Mengembangkan hasil pembelajaran.

Agar Mudah dipahami berikut adalah peta konsep manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran :



Gambar 2.1 Manfaat Penggunaan Media dalam Kegiatan Pembelajaran

d. Pengertian Pembelajaran

Kata “belajar” dan “mengajar” sangat berkaitan satu sama lain. Belajar, mengajar, dan belajar semuanya berlangsung secara bersamaan. Pesan dikirimkan dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan melalui media tertentu (siswa) sepanjang berlangsungnya pembelajaran, yang pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran dan perkembangan yang terjadi pada AUD merupakan perkembangan secara menyeluruh 6

aspek perkembangan anak.²⁰ Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 sebagai berikut.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

Menurut Tafsir Kementerian Agama, ayat ini menerangkan bahwa Allah Swt. mengajarkan kepada Adam As. nama-nama, tugas dan fungsinya seperti Nabi dan Rasul, tugas dan fungsinya sebagai pemimpin umat. Sebagai manusia, Adam berpotensi untuk didik dan harus dididik karena kelak akan menjadi khalifah di bumi. Adam sebagai manusia pertama dan belum ada manusia lain yang mendidiknya, maka Allah secara langsung mendidik dan mengajarnya.²¹

Pesan guru dan instruksional dikomunikasikan melalui satu atau lebih media . Audiens yang dituju harus mampu menguraikan

²⁰ Siti Nurhayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021):52–64, <https://jpk.jurnal.stikeskendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>

²¹ Ahmad Riyadh Maulidi Ani Cahyadi, "Legitimasi Al-Qur'an Terhadap Kriteria Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. August (2022): 128.

simbol-simbol komunikasi agar pesan tersebut dapat menyampaikan pembelajaran secara efektif. Jika pembelajaran memenuhi tiga kriteria yaitu kemandirian, efisiensi, dan daya tarik, maka pembelajaran dianggap berhasil.²²

Pesan guru dan instruksional dikomunikasikan melalui satu atau lebih media berupa simbol komunikasi verbal (lisan atau tulisan) dan nonverbal (visual). Audiens yang dituju harus mampu menguraikan simbol-simbol komunikasi agar pesan tersebut dapat menyampaikan pembelajaran secara efektif. Jika pembelajaran memenuhi tiga kriteria yaitu kemandirian, efisiensi, dan daya tarik, maka pembelajaran dianggap berhasil.²³ Dengan memanfaatkan berbagai media dan alat pembelajaran, guru dapat menciptakan taktik pembelajaran untuk menghindari semua itu.

Menurut Gagne dan Briggs, instruksi atau Serangkaian pengalaman yang terencana dan terstruktur membentuk suatu strategi pembelajaran yang disebut pembelajaran interpretatif, yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran internal

²² Apriliyanti Muzayanati, Maemonah Maemonah, and Putri Puspitasari, "Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2022): 161–73.

²³ Rizka Nur Azzizah and Aninditya Sri Nugraheni, "Efektifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Paragraf Deskripsi Dan Eksposisi Saat Pandemi Covid-19 Melalui Aplikasi Youtube," *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya* 6, no. 1 (2022): 53, <https://doi.org/10.17977/um007v6i12022p53-64>.

siswa. Akibatnya, dimungkinkan untuk mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa. Jika pembelajaran selesai dalam waktu yang ditentukan, maka dapat dikatakan efisien.²⁴ Guru memperhatikan unsur-unsur yang berhubungan dengan proses yang akan mempengaruhi bagaimana siswa memandang hasil konten ketika mereka menyajikan materi di depan kelas.

e. Media Pembelajaran

Memiliki pengertian secara umum mengenai media pembelajaran adalah alat untuk belajar mengajar. segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempercepat pembelajaran dengan melibatkan pikiran, emosi, fokus, dan keterampilan pembelajar. Pembatasan tersebut cukup mendalam dan luas, mencakup pengetahuan tentang manusia, lingkungan, sumber, dan metode pengajaran. Menurut Heinich sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad, media pembelajaran adalah mediator yang mentransfer pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mempunyai tujuan pengajaran antara sumber dan penerima.

²⁴ H Hamzah, *Strategi Pembelajaran Guru Edukatif* (CV. AZKA PUSTAKA, 2022), hlm 7. https://www.google.co.id/books/edition/strategi_pembelajaran_Guru_Edukatif/yOqSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=efisien+pembelajaran+adalah&pg=PR5&printsec=frontcover.

Berbeda dengan komunikasi verbal yang hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat melakukan aktivitas yang lebih langsung melalui penggunaan media pembelajaran. Media pendidikan yang baik dapat merangsang pikiran siswa untuk memudahkan pembelajaran, mempertahankan minat untuk mendorong motivasi belajar, dan memperjelas pengajaran untuk membantu siswa lebih memahami apa yang diajarkan.

Menurut Arsyad, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai instrumen pengajaran yang juga berdampak pada suasana, keadaan, dan lingkungan belajar yang dihasilkan dan diciptakan oleh guru. Namun menurut Hamalik dalam Arsyad, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan tuntutan dan minat yang segar, menginspirasi dan memberi semangat pada kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis pada siswa. Dalam proses belajar mengajar, media sangatlah penting. Karena penggunaan media akan sangat meningkatkan efisiensi penyampaian pesan dan pembelajaran.²⁵ Guru akan mendapat kemudahan dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari seorang guru

²⁵ Badru and Eliyawati, “*Media Pembelajaran Anak Usia Dini.*”

kepada siswa atau anak agar dapat menggugah perhatiannya dan menggugah gagasan, perasaan, dan minatnya serta membantu pembelajaran. Pemilihan sumber belajar untuk kegiatan tidak boleh sembarangan karena harus berpegang pada standar tertentu agar efektif dalam menumbuhkan pemikiran kritis dan kecintaan belajar pada siswa.

Media pembelajaran seringkali berfungsi sebagai alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar atau kegiatan pendidikan dengan memfokuskan pikiran, perasaan, atau kemampuan siswa. Selain komunikasi verbal, terdapat bentuk media pembelajaran lain yang memungkinkan siswa melakukan lebih banyak aktivitas langsung dibandingkan sekadar mendengarkan guru menjelaskan konsep. Materi pembelajaran yang baik dapat mendorong proses kognitif siswa, menarik perhatian mereka untuk mendorong motivasi belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa, maka media pembelajaran dapat mencapai

tujuan pembelajaran.. Menurut Zaman dan Eliyawati, media diperlukan untuk pembelajaran. Tentunya selain membantu proses pembelajaran, media dalam proses pembelajaran memberikan keuntungan seperti:²⁶

1. Selain bahasa tertulis atau lisan (verbalistik), pembelajaran dan informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan konkrit.
2. Mengatasi keterbatasan kapasitas indra, waktu, dan ruang. Misalnya, benda berukuran besar dapat digunakan untuk menggantikan kenyataan, visual, dan benda lainnya.
3. Promosikan pembelajaran aktif di kalangan murid Anda.
4. Mempromosikan pendidikan dengan semangat dan kemauan untuk belajar.
5. Memungkinkan siswa untuk terlibat lebih langsung dengan kenyataan dan dunia luar.
6. Biarkan siswa mengikuti minat dan metode pembelajaran pilihannya.
7. Menyajikan rangsangan, interaksi, dan persepsi yang sama kepada seluruh siswa.

²⁶ Badru and Eliyawati.

Selain itu, Kegembiraan dan minat belajar siswa dapat dibangkitkan dengan media pendidikan. sehingga dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran dan mengembangkan semangat belajar. Menurut Sudjana dan Rivani, manfaat adopsi media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Isi pembelajaran akan mempunyai makna yang lebih jelas, sehingga memudahkan siswa memahaminya dan mencapai tujuan belajarnya
2. Pendidikan meningkatkan perhatian siswa, yang mendorong motivasi belajar
3. Metode pengajaran yang berbeda dapat digunakan agar siswa tidak bosan
4. Kegiatan pembelajaran melibatkan siswa lebih dari sekedar mendengarkan guru menjelaskan sesuatu, sehingga meningkatkan minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar.²⁷

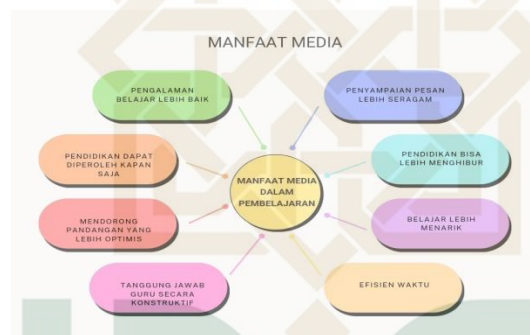
Menurut pendapat Kemp dan Dayton beberapa manfaat media bagi pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran penyampaian pesan mungkin lebih seragam.
- b. Pendidikan bisa lebih menghibur
- c. Menerapkan teori belajar membuat belajar lebih menarik.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.

²⁷ Arsyad, "Media Pembelajaran."

- e. Pengalaman belajar dapat dibuat lebih baik.
- f. Pendidikan dapat diperoleh kapan saja.
- g. Mendorong pandangan yang lebih optimis selama belajar.
- h. Tanggung jawab guru secara konstruktif

Agar mudah dipahami berikut adalah peta konsep manfaat media dalam pembelajaran menurut pendapat Kemp dan Dayton, sebagai berikut :



Gambar 3.1 Manfaat Media dalam Pembelajaran

Ketersediaan sumber belajar yang cocok dan menarik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan alat ajar yang sesuai dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.²⁸ Anak tentu akan lebih tertarik belajar ketika terlibat dalam pembelajaran yang menarik dibandingkan ketika

²⁸ Dwi Rahmawati, Yuberti Yuberti, and Syafrimen Syafrimen, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (2021): 106–12, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i1.7546>.

terlibat dalam pembelajaran yang membosankan dan membosankan tanpa menggunakan metode pengajaran yang menarik.

2. Media Buku *Pop-Up*

a. Pengertian *Pop-Up*

Pop-up adalah desain kertas dengan sisi bergerak atau komponen tiga dimensi. Sekilas *pop-up* tampak sangat mirip dengan origami karena kedua seni ini melibatkan melipat kertas. Namun, *pop-up* lebih condong pada pembuatan dan pola kertas mekanis yang dapat membuat gambar terlihat lebih bervariasi baik dari sudut pandang/dimensi, perubahan bentuk sehingga dapat bergerak sealam mungkin, sedangkan origami lebih berfokus pada pembuatan objek atau benda.²⁹ Dapat ditarik kesimpulan bahwa *pop up* mirip dengan origami dimana kedua seni ini menggunakan teknik melipat kertas. Buku *Pop Up* memiliki kelebihan tersendiri dari media lainnya diantaranya seperti menampilkan bentuk yang dibuat dengan melipat dan memiliki dimensi.

Asriani menyatakan bahwa buku *pop-up* adalah buku yang memuat potongan-potongan yang bergerak atau mengandung aspek tiga dimensi dalam Metode Pembelajaran Musik untuk Anak Tuli melalui Buku *Pop-Up*. Sekilas, buku *pop-up* terlihat sangat mirip dengan origami

²⁹ Edho Bakhtawar Alresza Firzad, "Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-Up* Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini," *Eduarts: Journal of Arts Education* 4, no. 1 (2015): 56-67, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>.

karena kedua seni ini melibatkan pelipatan kertas.³⁰ Buku Pop Up yakni sebuah buku yang mempunyai bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Van Dyk mencantumkan yang berikut ini sebagai beberapa komponen buku *pop-up*:

1. komponen yang dapat dipindah dan diletakkan rata, seperti *pull tab* dan *flap book*, yang sebenarnya tidak rata dan memiliki komponen yang agak naik
2. Elemen *pop-up* buku, yang dapat berupa tampilan latar belakang, lipatan, kotak, silinder, atau banyak lapisan gambar
3. Jenis buku yang disebut mekanisme lipat dirancang untuk dapat membuka dan menutup. Namun, jenis buku terbuka yang dapat dibuka memang ada, seperti pertunjukan intip, buku terowongan, dan komidi putar.
4. Konstruksi ganda, dimana material untuk tampilan *pop-up* tidak hanya kertas tetapi juga plastik, kaca, dan material lainnya.

Teks dan grafik atau gambar yang menyertainya akan sejajar saat cakram kertas diputar. Volvelle, juga dikenal sebagai roda, adalah sejenis

³⁰ Fery Ahmad and Mukh Doyin, "Pengembangan Buku Pop Up Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi," *Lingua* 11, no. 2 (2015).

Pop-up yang terdiri dari cakram atau lingkaran yang ditempelkan pada bagian halaman atau bagian sampul halaman dengan menggunakan benang, kertas, atau bahan lain di sekelilingnya pusat rotasi..³¹ Menurut Robert Sabuda mengklaim bahwa berbagai elemen, seperti berikut ini, berkontribusi terhadap daya tarik buku *pop-up* bagi pembaca dari segala usia::

1. tiga dimensi.
2. Mempunyai kemampuan gerak yang membangkitkan keheranan dan keheranan.
3. Interaktif dan melibatkan pembaca dalam proses terjadinya kejutan sehingga pembaca ingin terus membalik halaman demi halaman.
4. Memberikan ilustrasi serta visual yang lebih terperinci dibandingkan buku bergambar biasa.
5. Memiliki tingkat kedalaman dan perspektif.
6. Melibatkan indera tubuh yang lebih banyak dibandingkan buku bergambar biasa sehingga lebih menarik.³²

³¹ Muhammad Sholeh, “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 138–50, <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.

³² Firzad, “Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-Up* Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini.”

Pop up, juga dikenal sebagai Kirigami dalam bahasa Jepang, terbuat dari kertas dan dibuat dengan memotong bentuknya. Pemotongan kertas dengan cara demikian oleh pop up artist inilah yang dimaksud dengan pop up atau kirigami. Van Dyk juga menjelaskan bagaimana fungsi pop-up, terutama dengan memutar, menutup, dan membuka, yang menyebabkan pergerakan permukaan. Buku *Pop Up* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan.

Seniman *pop up* menggunakan imajinasinya untuk membuat lipatan unik yang memungkinkan *pop up* terbuka, tertutup, muncul, dan tidak terlipat saat dibuka. Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pop up atau yang disebut kirigami adalah kreasi kertas tiga dimensi yang dilipat dan dipotong, dengan potongan kertas muncul saat kreasi dibuka,³³ terbuka saat ditutup, dan terlipat saat itu tertutup. Pada penelitian yang peneliti lakukan peneliti mengembangkan buku pop-up dengan tampilan baru yaitu berbentuk video animasi yang dapat digunakan anak dimana-mana yang mana media video animasi buku *pop-up* tersebut dapat dilihat menggunakan *gatged*, sehingga lebih praktis.

³³ Mu'jizatin Fadiana and Citra Dewi Rosalina, "Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Tunagrahita Melalui Pembelajaran Terintegrasi Semiotik Dengan Media Buku Pop Up," *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2020): 373–83, <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3940>.

b. Manfaat Media Buku *Pop-Up*

Menurut Dzuanda, media *pop-up book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

1. Tanamkan dalam diri mereka rasa hormat dan perhatian yang lebih besar terhadap buku
2. Mempererat hubungan orang tua-anak karena buku *pop-up* berisi porsi halus yang memungkinkan orang tua dan anak duduk bersama dan membaca cerita bersama (mendekatkan hubungan orang tua dan anak)
3. Dorong imajinasi anak
4. Dorong kreativitas anak.
5. Tingkatkan pemahaman Anda untuk mendeskripsikan bentuk objek (*object recognition*)
6. Dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kecintaan membaca pada anak

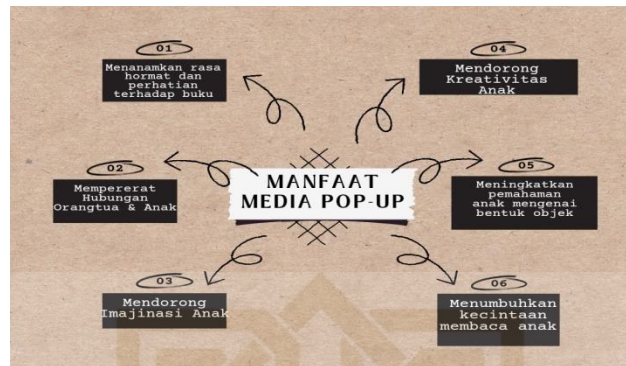
Sementara itu, Bluemel dan Taylor mencantumkan sejumlah aplikasi untuk media buku *pop-up*, antara lain:

1. Menumbuhkan kecintaan membaca dan sastra pada generasi muda
2. Untuk membantu anak-anak membuat hubungan antara kejadian dalam kehidupan nyata dan simbol yang menggambarannya

3. Bagi siswa yang lebih tua atau siswa yang luar biasa dan berbakat, dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
4. Siswa dengan ketidakmampuan belajar yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dapat membantu individu dengan tantangan membaca dalam memahami konsep dengan menggunakan representasi gambar yang menarik.
5. meningkatkan kemampuan membaca secara mandiri sekaligus meningkatkan motivasi siswa untuk melakukannya.³⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media buku pop-up akan membantu pendidik dalam menyebarkan informasi kepada siswa, berkontribusi pada proses pembelajaran tema. Selain itu, penggunaan media pop-up dapat membantu anak-anak menumbuhkan kecintaan terhadap budaya di lingkungan sekitar mereka. Agar memudahkan pembaca peneliti mengemasnya dalam bentuk peta konsep mengenai manfaat media buku *pop-up* dalam pembelajaran, sebagai berikut :

³⁴ Tisna Umi Hanifah, "Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung)," *Early Childhood Education Papers (Belia)* 3, no. 2 (2014): 46-54, <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/belia.v3i2.3727>.



Gambar 4.1 Peta Konsep Manfaat Buku *Pop-up* dalam Pembelajaran

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop-Up Book*

Pop-up dapat menawarkan representasi visual cerita yang lebih menarik. Mulai dari grafik yang tampak lebih tiga dimensi, gambar yang dapat bergerak saat halaman dibuka atau komponen dipindahkan, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur yang mirip dengan benda sebenarnya, bahkan ada yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan suara. Hal-hal seperti ini menambah kenikmatan cerita dan membuatnya lebih menyenangkan. Buku *pop-up* juga menarik dan unik dari buku cerita bergambar biasa karena menawarkan kejutan di setiap halaman yang dapat mengejutkan pembaca saat membuka halaman, membuat mereka merasa menjadi bagian dari pengalaman spektakuler karena mereka memiliki andil di dalamnya. Para peminat membaca dihibau untuk melanjutkan cerita ini karena mengantisipasi kejutan-kejutan yang akan terungkap di halaman berikutnya.

Pop-up mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan. Tayangan dapat diperkuat melalui *pop-up*. Bersamaan dengan kejutan-kejutan yang terungkap di setiap halamannya, penyajian grafis yang lebih tiga dimensi membuat cerita terasa semakin realistis. Bangunan atau gambar mungkin tiba-tiba muncul di tengah halaman atau dari belakang halaman. Teknik visualisasi ini memudahkan penyampaian kesan yang ingin Anda buat. *pop up* memiliki banyak kelebihan sebagai media pengajaran:

1. *Pop-up* sering digunakan untuk menjelaskan gambar rumit di bidang seperti teknologi, aritmatika, dan kesehatan.
2. Buku bergerak atau media *pop-up* merupakan pendekatan pembelajaran yang baik yang menjadikan pembelajaran lebih efisien, dinamis, dan berkesan.
3. *Pop-up* menawarkan kesempatan belajar karena membantu siswa memahami ide-ide abstrak dengan lebih mudah.
4. *Pop-up* membantu siswa merekam, mempelajari, dan mengalami lingkungan dengan menyampaikan pengalaman
5. *Pop-up* menawarkan perspektif baru dan meningkatkan pengalaman aktivitas rutin dan lingkungan.
6. Porsi *pop-up* interaktif membuat pembelajaran menjadi pengalaman seperti permainan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi

7. *Pop-up* menghibur dan menarik perhatian siswa³⁵

Agar lebih mudah dipahami peneliti membuat peta konsep mengenai kelebihan menggunakan buku *Pop-up* dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut :



Gambar 5.1 Peta Konsep Kelebihan Buku *Pop-up* dalam pembelajaran

Menurut Robert Sabuda *pop-up* menegaskan bahwa sejumlah faktor berkontribusi terhadap daya tarik buku *pop-up* bagi orang-orang dari segala usia, termasuk:

1. Bentuk dalam tiga dimensi.
2. Dapat bergerak dengan cara yang menginspirasi kekaguman.
3. Jadikan pembaca interaktif dan bagian dari proses kejutan untuk membuat mereka ingin terus membaca.

³⁵ Chabibbah and Kaulam, "Perancangan Buku Pop- Up Alfabet Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak."

4. Menawarkan grafik dan gambar yang lebih mendalam daripada buku bergambar biasa.
5. Memiliki kedalaman dan perspektif
6. Ini melibatkan lebih banyak sensasi tubuh daripada buku bergambar biasa, membuatnya lebih menarik.
7. Gunakan metode pengajaran baru untuk menjadikan pembelajaran lebih efisien, partisipatif, dan mudah diingat³⁶

Setelah membaca penjelasan sebelumnya, jelas bahwa penggunaan media pop up di dalam kelas memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah meningkatkan keterlibatan siswa. Foto hitam putih kurang bermanfaat dalam proses pembelajaran dan kurang menarik bagi siswa, oleh karena itu guru harus berhati-hati dalam memilih gambar yang akan digunakan sebagai media *pop-up* dalam situasi seperti ini. Bahkan anak muda sering mengabaikan teks dan hanya fokus pada bagian dari media *pop-up* yang menarik bagi mereka karena banyak dari bentuk media ini memiliki konten yang minim dan penekanannya adalah pada fitur *pop-up*. Ini adalah kekurangan media *pop-up*. Siswa harus berhati-hati saat menggunakan *pop-up* ini karena rentan terhadap kerusakan.³⁷

³⁶ Firzad, "Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini."

³⁷ Susanti, "Pengembangan Media Buku Pop - Up Dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini."21

3. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Anak Usia Dini

Pembelajaran harus dikaitkan atau berhubungan langsung dengan kehidupan nyata anak, yang merupakan salah satu konsep pembelajaran bagi anak usia dini yang harus diperhatikan. Pembelajaran direncanakan dengan orang tua, masyarakat, dan anak sebagai mitra dengan tetap menghormati budaya dan konteks kehidupan mereka. Prinsip ini menjadi contoh bagaimana pembelajaran yang disesuaikan harus didasarkan pada nilai-nilai budaya baik budaya rumah anak maupun identitas mereka sendiri. Konteks daerah, budaya, dan bahasa di mana anak hidup tidak diambil darinya oleh pembelajaran yang sengaja direncanakan. Hal ini sesuai dengan Profil Mahasiswa Pancasila yang menjabarkan visi, tujuan, dan sasaran pendidikan dasar secara luas. Hal itu juga merupakan wujud komitmen penyelenggara pendidikan untuk mengembangkan sumber daya manusia Indonesia yang berbudaya majemuk tanpa kehilangan jati diri. Anak-anak perlu memiliki pengetahuan dasar dan kemampuan yang diperlukan untuk menegakkan budaya luhur, lokasi, dan identitas nasional sebelum mereka siap untuk berinteraksi dengan orang-orang dari budaya lain.³⁸ Implementasi pembelajaran yang berbasis pada konteks daerah, budaya dan bahasa dapat diwujudkan dengan memilih tema, cerita, lagu, proyek-proyek bahkan penggunaan bahasa Ibu atau bahasa daerah sebagai bahasa pengantar di lembaga PAUD.

³⁸ Raharjo and Maryati, *Pengembangan Pembelajaran Satuan PAUD*.24

Kebudayaan menurut Prosser (Koentjaraningrat, 2002) yaitu budaya atau kebudayaan (*culture*) meliputi tradisi, kebiasaan, nilai-nilai, norma, bahasa, keyakinan, dan berpikir yang terpola dalam suatu masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi serta memberikan identitas pada komunitas pendukungnya atau dalam rumusan yang lebih sederhana adalah cara kita hidup. Sementara menurut Simatupang (Koentjaraningrat, 2002) budaya dapat didefinisikan secara sempit dan secara luas. Secara sempit mencakup kesenian dengan semua cabang-cabangnya, dan definisi budaya secara luas mencakup semua aspek kehidupan manusia.

Semua budaya, tidak peduli seberapa kecil, sedang, besar, atau kompleksnya, termasuk dalam konsep budaya. Selain mempersiapkan anak untuk hidup di masa kini, khususnya saat ini, dan sebagai persiapan untuk kehidupan selanjutnya di masyarakat, tujuan pengenalan budaya kepada anak usia dini adalah agar pembelajaran mereka selaras dengan lingkungan sekitar. Tujuh komponen kebudayaan universal menurut Malinowski (Koentjaraningrat, 2002) adalah bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, organisasi sosial, sistem pengetahuan, agama, dan kesenian. Tema, subtema, sumber atau kegiatan, APE, media, dan peralatan yang

mengacu pada ciri budaya dalam konteks tempat tinggal anak digunakan sebagai implikasi pembelajaran.³⁹

Kebudayaan lokal diartikan sebagai kebudayaan yang dimiliki dan diakui oleh masyarakat etnik setempat, yang tumbuh dan berkembang. Individu yang tinggal di suatu daerah dengan segala kondisi alamnya memiliki hubungan langsung dengan budaya setempat. Penanaman karakter sejak usia dasar melalui pesan dan kearifan lokal ini, sangat penting diberikan pada anak. Kearifan lokal masyarakat berupa bahasa, tradisi, budaya, dan ritual keagamaan bagi anak.⁴⁰ Dalam komunitas suku tertentu, budaya lokal biasanya berkembang sebagai hasil dari warisan yang dilestarikan.

Pada masa kerajaan-kerajaan terdahulu, budaya daerah Indonesia mulai muncul. Hal ini terlihat dari berbagai cara masyarakat kerajaan Indonesia menjalani kehidupan dan berinteraksi satu sama lain. Setiap suku bangsa yang menjadi penduduk Indonesia tersebar di seluruh pelosok tanah air, dan masing-masing memiliki keunikan budayanya masing-masing. Karena 200 hingga 250 kelompok etnis yang beragam yang membentuk populasi Indonesia, ia memiliki budaya lokal terkaya di dunia.⁴¹ Budaya

³⁹ Siwi Widiastuti, "Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2015): 59–71, <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907>.

⁴⁰ Khamim Zarkasih Putro, Angga Febiyanto, and Muhammad Shaleh Assingily, "Pesan Dan Kearifan Lokal Bagi Kebutuhan Moral (Karakter) Dan Agama Anak Usia Dini," 2023, 1899–1914, <https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.4500>.

⁴¹ Komang Trisna Mahartini, "Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Bagi Anak Usia Dini Dalam Mengusung Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Dharma*, 2019, 357–66.

nasional Indonesia yang kaya tidak diragukan lagi dapat digunakan dengan bijak sebagai filter untuk menjauhkan budaya luar dari Indonesia.

Saat ini sedang dikembangkan teknik belajar mengajar baru yang disebut pembelajaran dengan nilai-nilai budaya lokal. Pembelajaran berbasis budaya memerlukan perancangan pengalaman belajar dan lingkungan belajar yang memasukkan budaya ke dalam proses pembelajaran. Strategi ini didasarkan pada pemahaman bahwa budaya memainkan peran penting dalam pendidikan, dalam ekspresi dan berbagi ide, dan dalam pertumbuhan pengetahuan. Dalam pembelajaran yang memasukkan nilai-nilai budaya, budaya dimasukkan sebagai alat pembelajaran untuk menginspirasi siswa untuk menerapkan pengetahuannya, berkolaborasi dengan orang lain, dan mengenali keterkaitan antara banyak domain pengetahuan. Pembelajaran berbasis budaya sebagai metode pengajaran mempromosikan proses berpikir metaforis, kreatif, dan imajinatif serta peka terhadap perbedaan budaya.

Proses pembelajaran menjadi area inkuiri bagi siswa dan guru dalam memperoleh pemahaman dan pemahaman secara rasional ketika pembelajaran dengan unsur budaya lokal. Selain itu, ia mengakui bahwa keterampilan harus dikembangkan sebelum keahlian dapat dicapai dan mencari cara untuk memahaminya dan melakukannya. Siswa dapat menggunakan budaya sebagai platform untuk menerjemahkan pengamatan mereka ke dalam bentuk asli dan kerangka filosofis tentang alam dan kehidupan hewan dengan belajar tentang

budaya lokal. Dengan bantuan metode ini, siswa dapat membuat makna dari informasi yang mereka berikan daripada hanya menyalin atau menerimanya.

Dari pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal untuk anak usia dini sangat penting. Budaya merupakan segala sesuatu yang berkenaan dengan akal.⁴² Anak perlu diajarkan untuk mengenal budaya yang ada disekitar anak baik berkenaan dengan bahasa, sistem teknologi, system mata pencaharian, organisasi social, sistem pengetahuan, religi, dan kesenian. Pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan sebua media pembelajaran berupa video animasi buku *pop-up* berbasis budaya lokal yang dapat meningkatkan kecintaan anak terhadap budaya yang ada didaerahnya. Disni peneliti akan terfokus pada budaya lokal yang ada di daerah Sumatera Selatan.

4. Budaya Lokal Sumatera Selatan

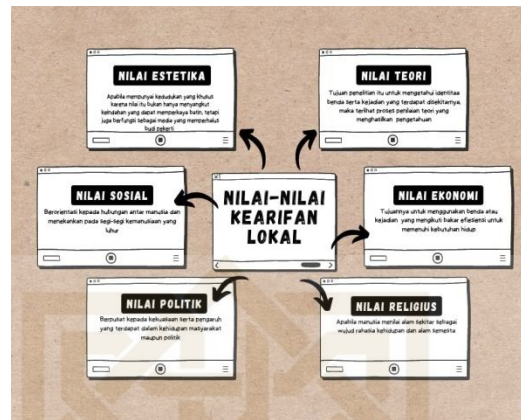
Nilai-nilai yang mempunyai sejarah panjang dikaitkan dengan suatu komunitas, yang kemudian mendefinisikan komunitas tersebut, diturunkan dari generasi ke generasi dan diterima oleh komunitas tersebut. Menurut Teori Alport, nilai-nilai bawaan seseorang yang telah diakui oleh masyarakatnya antara lain sebagai berikut:

⁴² Dara Gebrina Rezieka Dara, Khamim Zarkasih Putro, and Mohammad Irsyad, "Analisis Adat Budaya Aceh Pada Tradisi Mee Buu Tujuh Bulanan Ibu Hamil," *Jurnal Pelita PAUD* 6, no. 1 (2021): 92–101, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1494>.

- a) Nilai teori, apabila tujuan penelitian itu untuk mengetahui identitas benda serta kejadian yang terdapat di sekitarnya, maka terlihat proses penilaian teori yang menghasilkan pengetahuan
- b) Nilai ekonomi, jika tujuannya untuk menggunakan benda atau kejadian, yang mengikuti nalar efisiensi untuk memenuhi kebutuhan hidup
- c) Nilai religius, apabila manusia menilai alam sekitar sebagai wujud rahasia kehidupan dan alam semesta. Yang dipersepsikan sebagai sesuatu yang suci
- d) Nilai estetika, apabila mempunyai kedudukan yang khusus karena nilai itu bukan hanya menyangkut keindahan yang dapat memperkaya batin, tetapi juga berfungsi sebagai media yang memperhalus budi pekerti
- e) Nilai sosial, berorientasi kepada hubungan antar manusia dan menekankan pada segi-segi kemanusiaan yang luhur
- f) Nilai politik, berpusat kepada kekuasaan serta pengaruh yang terdapat dalam kehidupan masyarakat maupun politik.⁴³

Agar lebih mudah dipahami berikut adalah peta konsep nilai- nilai kebudayaan daerah, sebagai berikut :

⁴³ Syarbaini Syahril, "Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi," Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014.



Gambar 6.1 Peta Konsep Nilai- nilai kearifan Lokal

Menurut teori ini, nilai-nilai kearifan lokal menunjukkan keterkaitan budaya yang ada dan berkembang di masyarakat. Terdapat cita-cita yang terdapat pada kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat dan dapat diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Nilai-nilai teoretis, nilai-nilai ekonomi, nilai-nilai agama, nilai-nilai estetika, nilai-nilai sosial, dan nilai-nilai politik di antaranya.

Prasasti Sriwijaya atau dikenal juga dengan Prasasti Kedudukan Bukit menyebutkan bahwa Kota Palembang yang saat ini diperkirakan berusia kurang lebih 1338 tahun merupakan kota tertua di Indonesia. Kota Palembang awalnya merupakan ibu kota Kerajaan Sriwijaya pada abad VII Masehi. Karena menyaksikan masa kejayaan Kerajaan Sriwijaya, Kesultanan Palembang, masa penjajahan, dan pasca kemerdekaan, kota ini memiliki nilai budaya dan sejarah yang sangat panjang. Peninggalan sejarah budaya di sepanjang bantaran Sungai Ilir dan Ulu Musi yang masih lestari hingga kini menjadi bukti perjalanan berlarut-larut tersebut. Kawasan tepi sungai Musi mempunyai aspek budaya

yang cukup besar, terbukti tidak hanya dengan hadirnya benda-benda budaya tersebut namun juga dengan berkembangnya kota-kota tepi sungai dengan tipologi konstruksi yang berbeda dan budaya sungai sebagai budaya yang hidup.

Kawasan pemukiman di kota Palembang berkembang dan berpusat di tepi sungai Musi, khususnya di tepi utara, sejak masa kesultanan, masa kolonial, hingga masa kemerdekaan. Peraturan yang mengatur penggunaan dan kepemilikan tanah sudah ada pada masa kesultanan, dan zona pemukiman dibagi berdasarkan komposisi ras, status sosial ekonomi, afiliasi agama, dan jabatan politik. Hal ini disebabkan letak kota Palembang yang berada di dataran rendah berawa dan sistem anak sungai kota yang luas sehingga sangat membatasi wilayah dataran tinggi yang tanahnya stabil. Pada masa ini, para pedagang dari Tiongkok, Persia, dan Arab tiba di Palembang melalui Sungai Musi dan bercampur dengan masyarakat Melayu lokal yang tinggal di sana. Kemudian, secara berkelompok, para pendatang ini mendirikan perkampungan di tepian Sungai Musi, menandai dimulainya terciptanya pemukiman etnis di sepanjang tepian Sungai Musi. Di Kelurahan 7 Ulu, Kampung Kapitan yang didirikan pada tahun 1644 dan dulunya dihuni oleh etnis Tionghoa, menjadi salah satu contohnya. Hal ini menandai dimulainya berkembangnya etnis Tionghoa di kota ini. Sejak Januari 2015, Desa Kapitan telah terdaftar dalam Sistem Pendaftaran Cagar Budaya Nasional.

Permukiman secara tradisional mendominasi wilayah dekat tepian Sungai Musi selama sejarahnya, dan hal tersebut terus berlanjut hingga saat ini dengan kepadatan yang tinggi. Namun perlahan-lahan terjadi perubahan orientasi pembangunan kota Palembang yang kini lebih terfokus pada lahan yang berdampak pada perubahan pola hidup masyarakat. Tradisi hidup di sepanjang tepian Sungai Musi telah berubah, dimana hunian rakit menjadi semakin tidak lazim dan kurang berguna, bangunan bertingkat menggantikan rumah panggung, dan rumah tanah mengambil alih. Daerah tepian sungai cenderung berubah menjadi daerah terpencil, sehingga mustahil untuk menemukan kualitas yang diharapkan dari sebuah kota sungai. Selain itu, fungsi bangunan rumah adat pun berkembang menjadi ruang komersil dengan mengubah bentuk asli bangunannya, serta tidak terpeliharanya kondisi rumah adat yang menyebabkan keunikan perpaduan budaya Tionghoa, Belanda, dan Palembang di kawasan tersebut berangsur-angsur hilang dan digantikan oleh struktur baru dengan estetika modern. Meski hingga saat ini masih terdapat aktivitas pelayaran melalui sungai, kelangkaan pelabuhan dan tempat berlabuh juga membuat kawasan ini semakin tidak terorganisir dan tidak menarik. Meskipun revitalisasi kawasan sebagai kawasan strategis sosial budaya berbasis lingkungan sungai dan perekonomian perkotaan merupakan komponen penting dalam meningkatkan kualitas hidup daerah, namun kawasan ini memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan kawasan tepi sungai sebagai wisata budaya dan waterfront. kota.

Kawasan ini patut dilestarikan karena memiliki makna sejarah dalam membentuk persepsi Kota Palembang serta potensinya untuk berkembang sebagai destinasi wisata budaya. Perhatian pemerintah terhadap tempat-tempat bernilai sejarah dan budaya dalam perkembangan Kota Palembang dipandang perlu untuk mengantisipasi terjadinya degradasi nilai-nilai budaya bantaran sungai seiring dengan pesatnya perkembangan kota, di luar pengetahuan dan kepedulian masyarakat setempat. Untuk mendukung tujuan kebijakan pengembangan kawasan bantaran Sungai Musi sebagai destinasi wisata tepian sungai, maka aktivitas masyarakat di bantaran dan badan sungai, serta keberadaan khasanah sejarah dan budaya yang ada dapat lebih terekspos dengan jelas. Namun, penting untuk memahami signifikansi budaya suatu kawasan bersejarah sebelum memutuskan strategi pelestarian. Untuk memahami makna budaya yang terkandung dalam suatu benda budaya, penting untuk mengetahui relevansi budayanya sebagai acuan taktik pelestarian. Suatu tempat mengandung makna dan nilai budaya yang tidak kasat mata. Memahami relevansi prinsip-prinsip dasar yang terkandung dalam signifikansi budaya suatu lokasi akan meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap potensi aset lingkungan di kawasan tersebut. Selain itu, memahami signifikansi budaya suatu bangunan, lokasi, atau kawasan dapat membantu melestarikan nilai atau makna struktur, situs, atau kawasan tersebut meskipun perubahan terjadi dengan cepat.

1) Rumah Tradisional Sumatera Selatan

Salah satu rumah adat yang cukup terkenal di Sumatera Selatan selain Rumah Rakit, Rumah Adat OKU, dan Rumah Gudang adalah Rumah Adat Limas. Rumah Limas terkenal dengan pola, bentuk, dan kepadatan seni ukir, serta tata ruang yang menunjukkan tingginya tingkat budaya etnik yang dimilikinya serta kilauan warna cat parado emas yang didatangkan dari Siam. Karena ditopang oleh tiang-tiang, maka rumah Limas termasuk jenis rumah panggung. Bangunannya bertingkat-tingkat dan berbentuk persegi panjang.⁴⁴ Setiap tingkat memiliki dua atau tiga lantai dan berbentuk persegi panjang. Karena desain atapnya yang berbentuk piramida, rumah ini dikenal dengan nama Rumah Limas. Bagian depan, tengah, dan belakang rumah semuanya bisa terlihat jika dilihat dari samping.⁴⁵

Setiap ruangan yang ada di dalam rumah memiliki kegunaannya masing-masing, dan setiap corak ukiran yang ditawarkan Rumah Limas dapat dilihat sebagai kearifan lokal di Rumah Limas. Terdapat ukiran bertema botani yang menampilkan keindahan, kekayaan, dan kewibawaan pemiliknya. Berdasarkan

⁴⁴ Nursyirwan Effendi, “*Bunga Rampai Budaya: Rumah Tradisional, Sistem Pewarisan, Songket Palembang Dan Adat Minangkabau*” (Kumpulan penulis: Maryetti, Refisrul, Rois Leonard Arios, Ernatip dan ..., 2010).

⁴⁵ Eddy Ramlan, Yenny Heryani, and Indrajaya (SmHk.), *Pembinaan Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Daerah Sumatera Selatan* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, DirektoratJendral Kebudayaan ..., 1994).

temuan wawancara dengan pegawai museum berinisial "M" dan "P" pada 21 Februari 2020 pukul 12.00 WIB, Reta Luciani dan Elly Malihah menjelaskan bahwa Rumah Limas merupakan peninggalan Pangeran Syarif Abdurachman Alhabsi. dan dibeli oleh "Gemeenstebestuur van Palembang" dan dibangun di Jalan Bari Kotamadia Palembang pada tahun 1930.⁴⁶

Sebagaimana yang telah dijelaskan Heryani sebagai berikut:

- a) Komponen utama dekorasi adalah ornamen non-geometris yang berbentuk tumbuhan, hewan, manusia, dan benda lainnya. Sedangkan garis-garis persegi panjang, penggorengan, tumpul, dan garis-garis penting lainnya yang membentuk pola geometris.
- b) Motif dan cara pembuatannya merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan dari pola atau bentuk ukiran kayu. Motif-motif ini diciptakan dengan pola atau cara tertentu yang berfungsi untuk memberikan nilai estetika dan menyampaikan pesan.
- c) Ada dua jenis ukiran yang digunakan dalam cara pengolahannya, yaitu ukiran terawang dan ukiran timbul.

⁴⁶ Reta Luciani and Elly Malihah, "Analisis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Limas Di Sumatera Selatan," *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development* 2, no. 1 (2020): 1–9, <https://doi.org/10.52483/ijsted.v2i1.16>.

Karena kedua ukiran tersebut dibuat dengan letak simetris, artinya kiri dan kanan selalu sama, Rumah Limas memiliki keluaran yang menarik..⁴⁷

2) Makanan Khas Sumatera Selatan

Kuliner Sumatera Selatan banyak mendapat pengaruh dari budaya Melayu dan Tionghoa, pengaruh tersebut dibawa sejak jaman kerajaan Sriwijaya yang merupakan salah satu kerajaan maritim di Asia. Kerajaan Sriwijaya berhasil menguasai jalur perdagangan maritim di Laut Cina Selatan. Kerajaan Sriwijaya memiliki hubungan perdagangan dengan Tiongkok, India, Persia dan Arab. Karena itu juga banyak catatan sejarah mengenai Sriwijaya berasal dari negara tersebut.

Kebanyakan kuliner Sumatera Selatan berbahan dasar ikan, hal ini disebabkan banyaknya bahan utama tersebut di Sumatera Selatan. Masyarakat Sumatera Selatan yang sebagian besar hidup dekat dengan sungai. Banyaknya tangkapan ikan ini membuat masyarakat Sumsel untuk membuat makanan hasil dari sumber yang ada, dan dapat bertahan dengan lama. Kuliner Sumatera Selatan

⁴⁷ Ramlan, Heryani, and (SmHk.), *Pembinaan Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Daerah Sumatera Selatan*.

kebanyakan memiliki daya tahan yang cukup lama dan jarang menggunakan bahan yang dapat membuat makanan cepat basi, seperti santan.

Berbeda dengan kuliner dari Sumatera Barat yang didominasi dengan santan dan penggunaan rempah yang banyak, Sumsel lebih didominasi dengan penggunaan bahan utama ikan dan tepung sagu. Sedikitnya kuliner yang menggunakan santan ini dikarenakan santan dapat membuat makanan tidak tahan lama dan cepat basi, selain itu bahan utama ikan yang dapat ditemukan dengan mudah di Sumatera Selatan juga menjadi alasan kenapa kuliner Sumsel didominasi dengan ikan.

Kuliner-kuliner ini sebagian besar menggunakan bahan dasar yang mirip seperti pempek, yakni ikan giling dan tepung sagu, yang menjadi pembedanya adalah bagaimana bahan utama tersebut diolah. Ada yang diolah dengan cara dipanggang, dikukus, direbus, dibakar, digoreng. Perbedaan lainnya yaitu bagaimana kuliner tersebut disajikan, karena tidak semua kuliner ini disajikan dengan cuco, maka yang disajikan pun seperti berkuah sari udang, kuah santan, isian dengan campuran udang giling dan kecap. Contohnya adalah tekwan, makanan ini disajikan

dengan mie putih dan kuah bening yang berasal dari sari kepala udang yang ditaburi dengan potongan daun bawang. Contoh lain yakni celimpungan, makanan ini biasanya lebih mudah ditemukan pada saat bulan puasa. Berbahan ikan giling dan tepung sagu yang dibentuk bulat besar, lalu disajikan dalam kuah bersantan kekuningan. Lain halnya dengan kemplang, kemplang memiliki tekstur yang renyah seperti kerupuk.

Kemplang berasal dari pempek lenjer yang dipotong tipis-tipis lalu dijemur di bawah sinar matahari selama 2-3 hari. Setelah itu, potongan tersebut di panggang di atas bara api sampai bentuknya membesar. Pasangan untuk menyantap kemplang adalah kuah cabai merah pedas.⁴⁸ Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa di Sumatera

Selatan sendiri terdapat beberapa jenis kuliner selain pempek yang dapat ditemui. Seperti, tekwan, model, kemplang, lenggang, pempek panggang.

⁴⁸ Ayu Nadya and Nugroho Sulistianto, "Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pendahuluan," *Jurnal Desain* 7, no. 2 (2020): 1263.

3) Pakaian Adat Sumatera Selatan

Pakaian Adat Aesan Gede adalah Kain songket yang digunakan memiliki ciri khas berwarna keemasan yang sesuai dengan julukan Sumatera sebagai swarnadwipa yang berarti pulau emas. Terdapat beberapa motif yang digunakan, seperti motif bermacam bunga.

4) Transportasi Tradisional Sumatera Selatan

Becak, perahu ketek, dan perahu jukung merupakan contoh moda transportasi tradisional yang berfungsi sebagai alat transportasi sekaligus representasi budaya daerah sekitar dalam bentuk benda (fisik) hasil karya manusia. Bentuk transportasi tradisional dapat diubah menjadi produk yang indah dengan menggunakan proses manufaktur yang kreatif, ciri-ciri ornamen atau dekoratif, dan bentuk. Kehadiran moda transportasi tradisional di suatu kawasan, baik berupa angkutan darat maupun angkutan sungai, serta intensitas sebaran titik pangkal atau tempat parkir, dipandang sebagai indikator nilai estetika dari moda transportasi tersebut. bagian penyusunnya.⁴⁹ Di

⁴⁹ R A Utami Mindasari et al., “Identifikasi Signifikansi Budaya (Cultural Significance) Pada Permukiman Tepian Sungai

tempat-tempat yang tingkat intensitas distribusinya tinggi, terdapat moda transportasi tradisional seperti perahu jukung dan becak.

Di daerah dengan intensitas sebaran sedang, becak dan perahu ketek merupakan dua contoh moda transportasi tradisional. Becak dan perahu ketek merupakan alat transportasi tradisional yang berjalan di tempat dengan tingkat intensitas pendistribusian yang rendah.



Gambar 7.1 moda transportasi tradisional pada kawasan Sumsel

Sumber: observasi, 2022 <https://dx.doi.org/10.37253/jad.v3i2.7297>

I. Sistematika Pembahasan

1. Bab I bagian pendahuluan terdiri atas gambaran umum penulis yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, landasan teori dan sistematika pembahasan mengenai pengembangan media video animasi buku *pop-up* dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

2. BAB II bagian metode penelitian yang berisikan tentang penjelasan mengenai model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, Teknik dan instrumen pengumpulan data, dan Teknik keabsahan data yang digunakan untuk pengembangan media video animasi buku *pop-up* dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.
3. BAB III bagian hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan tentang Hasil pengembangan produk awal, asil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir, keterbatasan penelitian mengenai pengembangan media video animasi buku *pop-up* dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.
4. BAB IV bagian penutup membahas mengenai simpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut tentang pengembangan video animasi buku *pop-up* dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

BAB IV PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Buku *Pop-Up* berbasis Budaya Lokal Sumatera Selatan untuk Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Media pembelajaran di KB SS Rinjani dan TK Ar-Rahmah kurang variatif. Pembelajaran cenderung klasik dan monoton terutama dalam pembelajaran pengenalan budaya lokal, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.
- b) Media pembelajaran video animasi buku *pop-up* tepat digunakan dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal. Hal ini dapat dilihat dari pengaruh media setelah adanya perlakuan menunjukkan bahwa media tersebut meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini, dilihat dari *uji Paired sampel Test – T*.
- c) Produk yang dihasilkan berupa media audiovisual berupa Vidio Animasi Buku *Pop-Up* berbasis Budaya Lokal Sumatera Selatan untuk Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini adapun isi dari buku tersebut, diantaranya: Cover buku, Petunjuk Pemakaian Vidio, bangunan dan transportasi khas Sumsel, Rumah Adat Tradisional Sumsel, Makanan Khas Sumsel, Pakaian Adat Sumsel, Tarian

Tradisional Sumsel, Alat Musik Tradisional Sumsel, Tebak Gambar, dan Sumber Rujukan. Penelitian ini menggunakan metode RND model pengembangan ADDIE yang mana dengan menggunakan 5 tahapan: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *developmen* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Selain itu dari hasil kelayakan dari berbagai ahli yaitu ahli materi dan ahli media bahwa media *Pop-up book* ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan temuan hasil penelitian pada waktu uji coba media Vidio Animasi Buku *Pop-up* terintegrasi nilai-nilai Budaya Lokal Sumatera Selatan, peserta didik lebih tertarik menggunakan media Vidio Animasi Buku *Pop-Up* pada saat kegiatan pembelajaran. Maka dapat dikemukakan saran pemanfaatan produk, yaitu:

1. Peserta didik yang pertama kali menggunakan media Vidio Animasi Buku *Pop-up* dapat dipandu oleh guru atau didampingi oleh Guru
2. Vidio Animasi Buku *Pop-Up* terintegrasi nilai-nilai Budaya Lokal Sumatera Selatan dapat digunakan secara kelompok ataupun individu
3. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media Vidio Animasi Buku *Pop-Up* terintegrasi nilai-nilai Budaya Lokal Sumatera Selatan untuk meningkatkan meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini

4. Vidio Animasi Buku *Pop-Up* pada implementasi lebih lanjut agar diketahui kemanfaatannya untuk proses pembelajaran.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi Produk

Memberikan *Softfile* produk video animasi Buku *Pop-Up* ke lembaga terkait dan mengupload nya ke media sosial seperti Youtube dan group *Facebook* perkumpulan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

2. Pengembangan produk lebih lanjut

- a) Pengembangan lebih lanjut untuk media Vidio Animasi Buku *Pop-up* tidak hanya dikembangkan pada tema sumber budaya lokal akan tetapi dapat dikembangkan pada materi selanjutnya.
- b) Media Vidio Animasi Buku *Pop-up* hanya membahas tentang
- c) Perluas uji coba di beberapa sekolah PAUD di Kec. Buay Madang Timur, Kab. Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan agar dapat memberikan informasi tambahan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan

DAFTAR PUSTAKA

- . Maria Maha Dewi, . Drs. Ida Bagus Surya Manuaba,S.Pd., M.Fo, and . Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.P. “Pengaruh Kirigami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B1 Di Tk Ikal Widya Kumara Sidakarya Tahun Ajaran 2018/2019.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 7, no. 1 (2019): 90. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18762>.
- Ahmad Darmawi. “*Statistik Parametrik.*” *Panduan TA Dengan SPSS*, 2019.
- Ahmad, Fery, and Mukh Doyin. “*Pengembangan Buku Pop Up Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi.*” *Lingua* 11, no. 2 (2015).
- Ani Cahyadi, Ahmad Riyadh Maulidi. “*Legitimasi Al-Qur’an Terhadap Kriteria Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. August (2022): 128.
- Apriliyanti Muzayanati. “*Pengembangan Media Visual Pop-Up Book Terintegrasi Nilai Islami Dan Pancasila Untuk Menumbuhkan Motivasi Dan Sikap Peduli Lingkungan.*” *Aleph*, 2023. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces>.
- Apriliyanti Muzayanati, Andi Prastowo, and Rohmi Triwulandari. “*Analisis Media Berbasis Web E-Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Pada Masa Pandemic Covid 19.*” *Jurnal Basicedu* 3, no. 2 (2022): 24–32.
- Arma Wijayanti, Raras Setyo Retno, M. Soeprijadi Djoko Laksana. “*Pengembangan E-Book Berbasis Kearifan Lokal Makanan Tradisional Ponorogo Untuk Meningkatkan Cinta Budaya Peserta Didik Sekolah Dasar*” 2, no. 1 (2023): 306–10.
- Arsyad, Azhar. “*Media Pembelajaran.*” Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.
- Atmaja, Adi Tri, Nurul Murtadho, and Sa’dun Akbar. “*Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Dan Kecakapan Hidup.*” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 11 (2021): 1673. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15104>.
- Azzizah, Rizka Nur, and Aninditya Sri Nugraheni. “*Evektifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Paragraf Deskripsi Dan Eksposisi Saat Pandemi Covid-19 Melalui Aplikasi Youtube.*” *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya* 6, no. 1 (2022): 53. <https://doi.org/10.17977/um007v6i12022p53-64>.

- Badru, Zaman, and Cucu Eliyawati. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Bandung: Penerbit Upi*, 2010.
- Chabibbah, Rochmatul, and Salamun Kaulam. "Perancangan Buku Pop- Up Alfabet Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa 2*, no. 2 (2014): 96–105.
- Dara, Dara Gebrina Rezieka, Khamim Zarkasih Putro, and Mohammad Irsyad. "Analisis Adat Budaya Aceh Pada Tradisi Mee Buu Tujuh Bulanan Ibu Hamil." *Jurnal Pelita PAUD* 6, no. 1 (2021): 92–101. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1494>.
- Dewi Mukti Kartikaningrum, Arri handayani, Dini Rakhmawati. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Di Sekolah Dasar" 08, no. 1 (2023): 6722–31.
- Edho, Bakhtawar. "Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Bintang Pada Anak Usia Dini." *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni* 4, no. 1 (2015).
- Effendi, Nursyirwan. "Bunga Rampai Budaya: Rumah Tradisional, Sistem Pewarisan, Songket Palembang Dan Adat Minangkabau." Kumpulan penulis: Maryetti, Refisrul, Rois Leonard Arios, Ernatip dan ..., 2010.
- Fadiana, Mu'jizatin, and Citra Dewi Rosalina. "Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Tunagrahita Melalui Pembelajaran Terintegrasi Semiotik Dengan Media Buku Pop Up." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2020): 373–83. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3940>.
- Fatimatuzzahrah, Fatimatuzzahrah, Mukhsin Patriansyah, and Aryanto Aryanto. "Perancangan Buku Pop-Up Alat Transportasi Tradisional Palembang." *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 1, no. 1 (2016): 7–15. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i1.40>.
- Firzad, Edho Bakhtawar Alresza. "Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini." *Eduarts: Journal of Arts Education* 4, no. 1 (2015): 56–67. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>.
- Hamzah, H. *Strategi Pembelajaran Guru Edukatif*. CV. AZKA PUSTAKA, 2022.
- Hanifah, Tisna Umi. "Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung)." *Early Childhood Education Papers (Belia)* 3, no. 2 (2014): 46–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/belia.v3i2.3727>.

- Hanikah, Prabawati Nurhabibah , Aiman Faiz, and Mitia Arizka Wardani. “Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3829–40.
- Iwan Saputra. “Pengaruh Media Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Tolong Menolong Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Di Madrasah Ibtidaiyah Shirotul Jannah 14 Ulu Palembang.” Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2016. <http://repository.radenfatah.ac.id/394/>.
- Komang Trisna Mahartini. “Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Bagi Anak Usia Dini Dalam Mengusung Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Dharma*, 2019, 357–66.
- Lubis, Indah Syafiqah, Asnil Aidah Ritonga, and Ahmad Darlis. “Kajian Pendidikan Teknologi Dalam Perspektif Tafsir Al- Qur ’ an,” 2023, 179–89.
- Luciani, Reta, and Elly Malihah. “Analisis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Limas Di Sumatera Selatan.” *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development* 2, no. 1 (2020): 1–9. <https://doi.org/10.52483/ijsted.v2i1.16>.
- Lumbantoruan, Susi Indriani. “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Ispring Pada Kompetensi Dasar Uji Mikrobiologi.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2020.
- Masykuroh, Khusniyati, and Tri Wahyuni. “Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia Dini” 6, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.483>.
- Matin, Rapi Halipani, Euis Ety Rohaety, and Lenny Nuraeni. “Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di Tk Nusa Indah.” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 2 (2019): 49. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i2.p49-56>.
- Mawardi, Mawardi. “Rambu-Rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert Untuk Mengukur Sikap Siswa.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 3 (2019): 292–304.
- Mindasari, R A Utami, Ahmad Sarwadi, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, and Universitas Gadjah. “Identifikasi Signifikansi Budaya (Cultural Significance) Pada Permukiman Tepian Sungai Musi Di Kota Palembang Berdasarkan Elemen Ekistik” 03, no. 02 (2022): 79–104.
- Musyafa, Ilham, and Asya Ari. “Perancangan Pop Up Book and Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan” 1, no. 1 (2018): 22–42.

- Muzayanati, Apriliyanti, Maemonah Maemonah, and Putri Puspitasari. "Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2022): 161–73.
- Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3928–39. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>.
- Nadya, Ayu, and Nugroho Sulistianto. "Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pendahuluan." *Jurnal Desain* 7, no. 2 (2020): 1263.
- Nurhayati, Siti, and Khamim Zarkasih Putro. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52–64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>.
- Olsen, Benjamin D., Ksenia S. Zhbanova, Harun Parpucu, Zaid Alkouri, and Audrey C. Rule. "Pop-Up Constructions Motivate and Reinforce Science Learning for Upper Elementary Students." *Science Activities: Classroom Projects and Curriculum Ideas* 50, no. 4 (2013): 119–33. <https://doi.org/10.1080/00368121.2013.846899>.
- Pagala, Delicia Aprisda. "Perancangan Buku Pop Up Interaktif Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengenalkan Dan Melestarikan Budaya Kepada Anak Usia 4-6 Tahun," 2022.
- Putro, Khamim Zarkasih, Angga Febiyanto, and Muhammad Shaleh Assingkily. "Pesan Dan Kearifan Lokal Bagi Kebutuhan Moral (Karakter) Dan Agama Anak Usia Dini," 2023, 1899–1914. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.4500>.
- Q.S. *Al-Hadid* : 23, n.d. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/57?from=23&to=29>.
- Raharjo, Maria, and Sisilia Maryati. *Pengembangan Pembelajaran Satuan PAUD*, 2021.
- Rahmawati, Dwi, Yuberti Yuberti, and Syafrimen Syafrimen. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (2021): 106–12. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i1.7546>.
- Ramlan, Eddy, Yenny Heryani, and Indrajaya (SmHk.). *Pembinaan Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Daerah Sumatera Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, DirektoratJendral Kebudayaan ..., 1994.
- Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori &*

Praktek. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

- Rosalina, Citra Dewi, and Risma Nugrahani. "Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini." *Jurnal Peningkatan Kapasitas Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menuju Revolusi Industri 4.0* 3, no. September (2018): 1–4.
- Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish, 2018.
- Saregar, Antomi. "Pembelajaran Pengantar Fisika Kuantum Dengan Memanfaatkan Media Phet Simulation Dan LKM Melalui Pendekatan Saintifik: Dampak Pada Minat Dan Penguasaan Konsep Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 53–60. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.105>.
- Satria, Rizky, Pia Adiprima, Kandi Sekar Wulan, and Tracey Yani Harjatanaya. "Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila." *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, 2022, 137.
- Setiawati, Farida Agus. "Perbandingan Penskalaan Metode Interval Tampak Setara (Tipe Thurstone) Dan Summated Rating (Tipe Likert)." In *Makalah Seminar Nasional. Fakultas Ilmu Pendidikan UNY*, 2011.
- Sholeh, Muhammad. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 138–50. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Smith, Kenneth J. "From Pop-Up Books to Shakespeare." *Gifted Child Today* 37, no. 4 (2014): 223–34. <https://doi.org/10.1177/1076217514544028>.
- Suharsimi, Arikunto. "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2) Jakarta." *Bumi Aksara*, 2012.
- Sukanti, Sukanti. "Penilaian Afektif Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 9, no. 1 (2011).
- Sultoni, Sultoni, Imam Gunawan, and Firda Dwi Pratiwi. "Perbedaan Motivasi Belajar Mahasiswa Antara Sebelum Dan Sesudah Mengikuti Pelatihan Motivasional." *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan* 3, no. 1 (2018): 115–19. <https://doi.org/10.17977/um027v3i12018p115>.
- Susanti, Silvia Tesa. "Pengembangan Media Buku Pop - Up Dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.
- Syahrial, Syarbaini. "Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi." *Jakarta: Ghalia Indonesia*, 2014.

- Tsania Putri Mahisa, Insanul Qisti Barriyah, Septi Asri Finanda, Moh. Rusnoto Susanto. "Perancangan Buku Pop-Up Permainan Tradisional Anak Sebagai Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal" 4 (2022): 474–98. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i3.799>.
- Widiastuti, Siwi. "Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2015): 59–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907>.
- Widyanti, Evita, and Vera Yunita Harsono. "Studi Eksperimen Iklan-Iklan Sampoerna Hijau Untuk Menilai Respon Perokok Dan Bukan Perokok Di Surabaya Terhadap Kreatifitas Iklan." Petra Christian University, 2004.