

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF POP UP BOOK UNTUK MENGENALKAN BUDAYA OSING DI PAUD

Luh Putu Indah Budyawati

Prodi Pendidikan Guru PAUD
Universitas Jember
Jember, Indonesia

e-mail: indahbudyawati.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk alat permainan edukatif berupa *Pop Up Book* bertema budaya lokal *Osing* yang teruji kelayakannya secara teoritik oleh ahli serta kepraktisan dan keefektifannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Plomp yang terdiri dari 3 fase yaitu: (1) *preliminary research* (penelitian awal), (2) *prototyping phase* (tahap pengembangan), dan (3) *assessment phase* (tahap penilaian). Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian dikelompokkan sesuai dengan tiga aspek yang akan dinilai yaitu data kevalidan, data kepraktisan, dan data keefektifan produk. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap 40 orang anak usia 5-6 tahun di TK Kabupaten Banyuwangi, maka ditunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pengembangan produk *Pop Up Book* sudah teruji validitas, kepraktisan dan efektivitasnya. Adapun saran yang diperoleh adalah dapat mengembangkan *Pop Up Book* dengan tema yang lebih beragam.

Kata-kata kunci: *Pop Up Book*, Alat Permainan Edukatif, Budaya *Osing*.

Abstract

This study aims to produce an educational game product in the form of a *Pop Up Book* with the theme of *Osing* local culture that has been tested theoretically by expert and practicality and also effectiveness. This research is a development research using Plomp model which consists of 3 phases, namely: (1) preliminary research, (2) prototyping phase, and (3) assessment phase. The types of data in this study are qualitative and quantitative data which are grouped according to three aspects to be assessed, namely validity data, practicality data and product effectiveness data. Based on the results of trials that have been carried out on 40 children aged 5-6 years in kindergarten Banyuwangi shows that the product developed is suitable for use. Based on these results it can be concluded that the development of *Pop Up Book* products has been tested for validity, practicality and effectiveness. The advice obtained is to be able to develop *Pop Up Books* with a more diverse theme.

Keywords: *Pop Up Book*, Educational Game, *Osing* Local Culture.

PENDAHULUAN

Sejak zaman dahulu bangsa Indonesia terkenal dengan kemajemukan budayanya yang tercermin dalam semboyan "*Bhinneka tunggal Ika*" yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu. Kebudayaan merupakan salah satu aset kearifan lokal bangsa yang patut untuk dilestarikan secara turun temurun sebagai identitas bangsa agar tidak punah di era globalisasi ini. Salah satu budaya lokal yang saat ini perlu untuk dilestarikan adalah budaya *Osing* yang berasal dari daerah Banyuwangi yang mulai tergerus oleh zaman. Terutama suku asli *Osing* yang tinggal di luar daerah Banyuwangi yang notabene tidak dapat melihat langsung bagaimana kebudayaan tersebut. Anam dkk (2017:182) mengatakan bahwa suku *Osing* merupakan suku yang kebudayaannya memiliki pengaruh terhadap pola kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat. Pelestarian budaya dengan pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Cara yang paling efektif untuk mengenalkan budaya pada anak adalah melalui pendidikan dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam maupun di luar kelas.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut UU No.20 Th.2003 Sidiknas adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Kegiatan pembelajaran di PAUD dilakukan dengan bermain. Ismail (2006: 34) menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas penting yang dilakukan oleh anak-anak karena dapat menambah pengalaman dan pengetahuannya. Dengan bermain anak memperoleh pengalaman langsung dari lingkungan yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada didirinya. Docket dan Freel (dalam Nuraini, 2012:114) menyatakan bermain dapat menumbuhkan kreativitas anak melalui stimulasi yang tepat. Bermain dapat dilakukan mandiri atau kelompok serta akan memperoleh hasil optimal jika didukung dengan media yang mengandung unsur edukatif. Yus (dalam Rohmah, 2016:35) mengemukakan bahwa bermain juga dapat dijadikan bahan untuk evaluasi bagi anak, sudah sejauh manakah anak mampu memahami pelajaran yang telah diberikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada empat Taman Kanak-kanak di Kabupaten Banyuwangi, diperoleh temuan bahwa anak-anak cepat mengalami kebosanan saat ditampilkan video tentang budaya daerah. Suasana akan menjadi gaduh saat anak-anak sudah merasa bosan sehingga kompetensi yang ingin dicapai tidak terpenuhi. Selama ini untuk mengenalkan budaya pada anak-anak hanya terbatas melalui video saja. Pihak sekolah menyatakan anak-anak merasa cepat sekali bosan jika hanya diajak untuk menonton video tentang budaya osing, hal ini karena anak tidak terlibat aktif ketika hanya diminta untuk menonton saja. Padahal kita pahami bahwa rentang konsentrasi anak usia dini sangat pendek dan mudah merasa bosan jika tidak melakukan aktivitas. Oleh karena itu dalam pembelajaran di PAUD sangat dibutuhkan media yang dapat dieksplorasi oleh anak, sehingga anak melakukan aktivitas yang menyenangkan dan terhindar dari rasa bosan.

Gagne (dalam Syamsuardi, 2012:61) mengemukakan bahwa media merupakan semua jenis alat yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai alat bantu pembelajaran. Media dan sumber belajar dalam bermain yang dapat digunakan oleh anak merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi penguasaan anak terhadap materi yang diberikan. Melalui media dan sumber belajar inilah anak akan bereksplorasi dan bereksperimen dengan media yang ada. Asyhar (dalam Sari dan Kasiyati, 2018:111) mengemukakan bahwa media merupakan alat yang menunjang agar siswa terlibat aktif dan interaktif yang dapat memberikan umpan balik yang baik pada siswa. Dengan menggunakan media sebagai alat pembelajaran, siswa diharapkan mampu untuk turut serta terlibat aktif menggunakan media tersebut sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak monoton. Munadi (dalam Muazzomi, 2017:141) mengemukakan bahwa fungsi berdasarkan kegunaannya yaitu untuk membantu mempengaruhi psikologi anak sehingga anak memiliki kemauan dan semangat untuk belajar.

Alat permainan edukatif (APE) adalah salah satu media pembelajaran berupa alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yakni bertujuan meningkatkan aspek perkembangan pada anak. Selain itu, menurut Adams (dalam Astini,

2017:32) alat permainan edukatif merupakan alat bantu pendidikan yang dirancang untuk membantu meningkatkan dan mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Kebritchi dan Hirumi (dalam Tan, et.al., 2013:71) mengungkapkan bahwa saat ini telah banyak pendidik yang membuat alat permainan edukatif sebagai alat bantu pembelajaran. APE merupakan hiburan yang interaktif untuk anak dan juga APE tidak menghilangkan unsur pembelajaran yang biasa dipelajari sehari-hari. APE adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. APE ini sangat dibutuhkan oleh anak usia dini dalam pembelajaran, sebab anak usia dini dalam pembelajarannya membutuhkan benda-benda yang bersifat konkret untuk membantu memberikan pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Dengan bantuan APE ini materi yang ingin disampaikan orang dewasa akan dapat diterima dengan baik oleh anak.

Pop Up Book merupakan salah satu bentuk APE yang inovatif, buku bergambar ini lebih banyak dilengkapi dengan gambar serta warna-warna yang mampu menarik minat pembacanya. *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Selain itu, buku ini memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka sampai materi yang ingin disampaikan melalui gambar tersebut dikemas dengan menarik. Javidan (2016:1) mengatakan bahwa akhir-akhir ini juga terdapat inovasi terbaru dari APE *pop up book* untuk anak-anak yakni dengan menambahkan komponen audio untuk pengalaman yang menyenangkan dalam membaca *pop up book*. Tampilan yang indah dalam *pop up book* sangatlah cocok digunakan sebagai media pembelajaran di Taman Kanak-kanak karena proses pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan.

Tare (2010:395) dalam penelitiannya mengatakan bahwa anak usia dini akan tertarik belajar apabila terdapat sebuah media dengan gambar yang menarik. Anak akan tertarik belajar apabila gambar tersebut menyerupai bentuk aslinya seperti gambar pohon, binatang, manusia, dan lain sebagainya. *Pop Up Book* di desain secara khusus agar anak dapat berinteraksi langsung dengan buku tersebut. DeLoache (dalam Tare, 2010:396) mengatakan bahwa apabila orang tua membaca *Pop Up Book* maka anak juga akan tertarik untuk membacanya. Anak akan teralihkan dengan gambar pada setiap halaman yang ada dalam buku. Khoiriyah dan Sari (2018:30) menyebutkan bahwa *pop up book* dapat membuat anak merasa antusias untuk belajar karena terdapat hal yang menarik dan unik di dalamnya. *Pop Up Book* dapat menstimulasi kecerdasan pada anak karena dalam buku tersebut terdapat banyak informasi yang dapat dipelajari oleh anak usia dini.

Sari dan Ulya (2017:215) dalam penelitiannya mengatakan *pop up book* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan semangat belajar pada anak. APE *pop up book* memiliki pengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar sehingga memungkinkan perolehan hasil belajar yang lebih baik untuk anak. Dengan adanya APE berupa *pop up book*, guru lebih memiliki beragam pilihan media pembelajaran. Selain itu, permainan dengan menggunakan media *pop up book* ini dapat dilakukan oleh satu orang atau bahkan berkelompok. Hal ini berkaitan dengan nilai budaya osing yang menekankan pentingnya hubungan antar sesama manusia dan menjaga keharmonisan dengan orang di sekitarnya, Arps (dalam Hanafi, Hidayah, dan Mappiare, 2018:1242).

Bluemer dan Taylor (dalam Dewanti, Toenlio, dan Soepriyanti, 2018:223) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat kegunaan media ini, yaitu: 1) melatih anak untuk mencintai buku dan membaca sejak dini; 2) membantu untuk berfikir kritis yang dapat meningkatkan kreatifitas pada anak; dan 3) membantu anak untuk menangkap setiap makna yang ada pada gambar buku tersebut dengan mudah.

Budaya *osing* merupakan budaya yang sampai saat ini masih menjaga tradisi baik dalam kesenian, bahasa, dan tradisi yang dilakukan oleh masyarakat, Wahyudiono (2018:72). Dalam *pop up book* yang akan diberikan kepada anak usia dini dapat diisi dengan gambar berupa macam-macam kesenian osing ataupun belajar bahasa osing dengan menggunakan media tersebut. Hal

ini juga turut serta membantu upaya pemerintah untuk mengenalkan budaya osing di sekolah agar budaya osing tetap menjaga eksistensinya dan tidak hilang tergerus oleh zaman.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) menghasilkan produk alat permainan edukatif berupa *Pop Up Book* bertema budaya lokal (*Osing*), (2) menghasilkan produk alat permainan edukatif berupa *Pop Up Book* bertema budaya lokal (*Osing*) yang telah teruji kelayakannya secara teoritik (validasi ahli) dan kepraktisan, dan (3) mendeskripsikan tingkat keefektifan alat permainan edukatif berupa *Pop Up Book* bertema budaya lokal (*Osing*) pada uji coba skala terbatas.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Sugiyono (2011: 407) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model Penelitian Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp (2010). Terdapat 3 fase dalam pengembangan Plomp (2010) yaitu: (1) *preliminary research* (penelitian awal), (2) *prototyping phase* (tahap pengembangan), dan (3) *assessment phase* (tahap penilaian). Alasan penggunaan model pengembangan Plomp pada penelitian ini adalah urutan kegiatan yang sistematis sehingga mudah dipahami dalam melakukan proses penelitian pengembangan.

Jenis data pada penelitian ini ada dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran perbaikan dari validator, praktisi maupun anak serta catatan lapangan (Tabel 1). Data kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan oleh validator, lembar observasi keterlaksanaan kegiatan, dan lembar ceklist penguasaan materi (LCPM). Sumber data adalah anak usia 5-6 tahun pada empat Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Banyuwangi. Data kemudian dikelompokkan sesuai dengan 3 aspek yang akan dinilai yaitu data kevalidan, data kepraktisan dan data keefektifan produk APE *Pop Up Book*.

Tabel 1.
Data dan Sumber Data

Instrumen	Data	Sumber Data
Lembar Validasi	Skor Hasil Validasi <i>Pop Up Book</i> Skor Hasil Validasi LCPM	Validator
Lembar Observasi	Skor Aktivitas guru	Guru
Lembar Ceklist Penguasaan Materi	Skor LCPM	Subyek Uji Coba
Observasi aktivitas Anak	Skor observasi aktivitas anak	Subyek Uji Coba
Angket respon Anak	Skor Angket Respon Anak	Subyek Uji Coba

Analisis data kevalidan produk APE dilakukan untuk menilai apakah APE berupa *Pop Up Book* yang disusun telah memenuhi kriteria kevalidan. Data dikonversi kemudian dibuat kesimpulan tentang kevalidan berdasarkan tabel 2.

Tabel 2.
Kriteria kevalidan Perangkat dan Instrumen

Besarnya V_a	Interpretasi
$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
$3 \leq V_a < 4$	Cukup Valid
$4 \leq V_a < 5$	Valid
$V_a = 5$	Sangat Valid

Sumber: Hobri (2010: 52-53)

Analisis data kepraktisan suatu media diukur berdasarkan hasil penilaian pengamat, apakah media *Pop Up Book* dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan produk yang telah dikembangkan. Tingkat kepraktisan dan keterlaksanaan produk dapat diukur dengan menggunakan skala sebagaimana ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3.
Kategori Tingkat Keterlaksanaan (Kepraktisan)

Besarnya V_a	Interpretasi
$1 \leq IO < 2$	Sangat Rendah
$2 \leq IO < 3$	Rendah
$3 \leq IO < 4$	Sedang
$4 \leq IO < 5$	Tinggi
$IO = 5$	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010: 54-56)

Analisis keefektifan ditinjau dari pengamatan aktivitas anak, respon guru (tabel 5), pengamatan hasil akhir belajar anak, serta tanggapan anak terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan. Hasil pengamatan aktivitas anak menggunakan acuan sebagaimana ditampilkan pada tabel 4. Sementara itu, acuan penilaian terhadap respon guru ditampilkan pada tabel 5

Tabel 4.
Tingkat kemampuan anak

Besarnya V_a	Interpretasi
$0 \leq TPS < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq TPS < 60$	Rendah
$60 \leq TPS < 75$	Sedang
$75 \leq TPS < 90$	Tinggi
$90 \leq TPS < 100$	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010: 58)

Tabel 5.
Kategori Aktivitas Guru

Persentase γ (%)	Interpretasi
$80 < \gamma \leq 100$	Sangat Baik
$60 < \gamma \leq 80$	Baik
$40 < \gamma \leq 60$	Cukup
$20 < \gamma \leq 40$	Kurang
$0 < \gamma \leq 20$	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sukardi (Hidayati, 2017: 58)

Pengamatan dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disusun sesuai kriteria yang ditetapkan. Keefektifan produk dapat dinilai dari data yang diperoleh saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan produk yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membahas tentang pengembangan produk alat permainan edukatif berupa *Pop Up Book* budaya *Osing* yang telah teruji validitas, kepraktisan dan efektifitasnya. Pelaksanaan uji validitas dilakukan dengan menyerahkan produk dan instrumen penilaian kepada

dua orang validator. Rekapitulasi hasil validasi alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* akan dipaparkan pada tabel 6.

Tabel 6.
Rekap Validasi *Pop Up Book Osing*

No	Komponen yang Dinilai	Validator		Mean
		V1	V2	
I. Segi Edukatif/ Nilai-Nilai Pendidikan				
1	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	5	4	4,5
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5	5	5
3	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	5	4,5
4	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	5	5	5
5	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	4	5	4,5
6	Dapat digunakan secara berkelompok	3	4	3,5
II. Segi Teknik/ Langkah Prosedur Pembuatan				
7	Kesesuaian dengan prosedur pembuatan	4	4	4
8	Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)	4	5	4,5
9	Keawetan (kuat dan tahan lama)	4	4	4
10	Ketahanan (efektifitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	4	4	4
11	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)	4	4	4
12	Kompabilitas (keluwesan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	4	4	4
III. Segi Estetika/Keindahan				
13	Bentuk yang elastis	4	3	3,5
14	Kesesuaian ukuran	5	5	5
15	Warna/kombinasi warna yang serasi	4	4	4
Skor Total		63	65	64
Rata-rata		4,20	4,33	4,27
Persentase hasil validasi		84,0	86,7	85,3

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana ditampilkan pada tabel 6 diperoleh skor rata-rata validasi secara keseluruhan adalah 4,27 atau 85,3% dimana dari kriteria kevalidan, *Pop Up Book Osing* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan telah memenuhi kriteria valid.

Alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* telah divalidasi oleh dua orang pakar. Terdapat tiga komponen yang dinilai dalam validasi produk ini yakni dari segi edukatif, teknik atau prosedur penyusunan dan estetika. Penilaian dari kedua ahli menyatakan bahwa alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* telah memenuhi indikator dari unsur edukatif alat permainan. Dapat disimpulkan produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum PAUD, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan tingkat kemampuan anak. Selain itu *Pop Up Book Osing* juga dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak untuk lebih mengenal budaya *Osing* dengan aktivitas yang menyenangkan juga bisa dilakukan sendiri maupun berkelompok. Adapun saran

yang diberikan oleh kedua validator setelah melakukan validasi pada produk *Pop Up Book Osing* adalah memperbesar ukuran objek di dalam buku dan memperbanyak jumlah buku yang digunakan dalam pembelajaran. Dilihat dari segi teknik atau langkah pembuatan, produk *Pop Up Book Osing* terbilang cocok digunakan untuk membantu mengenalkan budaya *osing* pada anak usia dini. Alat permainan ini mudah digunakan serta mampu menarik perhatian anak untuk bereksplorasi sehingga memudahkan anak dalam memahami materi yang dipelajari. Bahan untuk membuat *Pop Up Book* sangat mudah dicari dan aman digunakan oleh anak juga tahan lama dan mudah disimpan. Masukan dari validator untuk segi teknik atau langkah pembuatan adalah menggunakan bahan untuk cover yang lebih tebal agar lebih kuat dan bisa bertahan dalam waktu cukup lama. Untuk unsur estetika, diharapkan memilih penggunaan warna yang lebih terang dan bervariasi.

Kriteria kepraktisan produk dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dalam mengajar menggunakan alat permainan *Pop Up Book Osing*. Observasi aktivitas guru dilakukan selama tiga kali pertemuan. Berdasarkan rekapitulasi data observasi aktivitas guru diperoleh skor rata-rata sebesar 4,2 atau 84,7%. Maka dapat disimpulkan kriteria hasil observasi aktivitas guru, persentase skor memenuhi kriteria baik. Selain itu menurut hasil wawancara, praktisi hanya memberikan saran-saran perbaikan yang tidak mengubah perangkat secara keseluruhan. Sehingga dari hal tersebut dapat dikatakan alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi unsur praktis. Berikut disajikan pada tabel 7 rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing*.

Tabel 7.
Rekap Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pertemuan			Mean	%
		1	2	3		
I.	Kegiatan awal					
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4	5	4	4,3	86,7
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4	4	5	4,3	86,7
II.	Kegiatan inti					
	Guru menerangkan kegiatan pembelajaran yang akan diberikan	4	4	5	4,3	86,7
	Guru menerangkan media pembelajaran yang dipakai saat pembelajaran, yaitu media <i>PopUp Book Osing</i>	4	4	5	4,3	86,7
	Guru menjelaskan cara memainkan media <i>PopUp Book Osing</i>	4	5	5	4,7	93,3
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	3	5	5	4,3	86,7
	Guru memberikan tugas pada anak	4	4	4	4,0	80,0
III.	Kegiatan penutup					
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	4	4	4,0	80,0
	Guru menanyakan perasaan anak	4	4	4	4,0	80,0
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4	4	4	4,0	80,0
	Mean	3,9	4,3	4,5	4,2	
	Percentage	78	86	90		84,7

Keefektifan alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* ditinjau berdasarkan hasil penguasaan kemampuan anak, hasil observasi aktivitas anak dan hasil respon anak. Penguasaan kemampuan anak terkait budaya *Osing* dilaksanakan pada pertemuan keempat setelah tiga kali pelaksanaan uji coba produk selama pembelajaran dilaksanakan. Data penguasaan kemampuan menunjukkan tingkat ketuntasan belajar anak menggunakan alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing*. Setelah melaksanakan pembelajaran dengan produk yang dikembangkan, diperoleh 82.5% anak memiliki penguasaan materi di atas kriteria minimal yang telah ditentukan.

Observasi aktivitas anak dilakukan oleh dua orang observer selama tiga kali pertemuan. Selama pengamatan berlangsung, indikator yang terlihat paling kecil persentasenya adalah “anak mengeksplor APE bersama-sama dengan teman lainnya” sebesar 79,2%. Menurut observer, hal ini terjadi disebabkan oleh ukuran media yang kurang besar sehingga anak-anak mengalami kesulitan saat akan menggunakan media bersama-sama. Selain itu jumlah produk yang digunakan masih terbatas, sehingga perlu ditambahkan beberapa buah lagi agar pembelajaran bisa berjalan kondusif. Rata-rata skor yang dihasilkan dari observasi anak 3,6 dengan persentase sebesar 91%. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan anak belajar dengan aktif karena skor rata-rata yang diperoleh telah memenuhi kriteria aktif yang akan dipaparkan pada tabel 8.

Tabel 8.
Rekap Hasil Observasi Aktivitas Anak

No	Indikator	Skor Pertemuan						Mean	(%)
		I		II		III			
		O1	O2	O1	O2	O1	O2		
I	Penyajian (<i>Presentation</i>)								
1	Pendahuluan (<i>Advance organizer</i>)	3	4	3	4	4	4	3,7	91,7
2	Demonstrasi dan modeling	4	3	4	3	4	4	3,7	91,7
II	Praktek dengan Pengawasan (<i>Controlled practice</i>)								
3	Anak mempraktikkan tugas yang dipilih	3	4	4	3	4	4	3,7	91,7
4	Anak mengeksplorasi APE bersama-sama teman	3	3	3	3	3	4	3,2	79,2
III	Praktek secara Mandiri (<i>Independent practice</i>)								
5	Anak mempraktikkan tugas dengan mandiri	4	3	4	4	4	4	3,8	95,8
6	Anak mempraktikkan dan menerima umpan balik	4	4	3	4	4	4	3,8	95,8
	Mean	3,5	3,5	3,5	3,5	3,8	4,0	3,6	
	Percentage (%)	87,5	87,5	87,5	87,5	95,8	100		91,0

Data terkait respon anak, dilakukan melalui wawancara langsung. Jumlah anak yang diwawancarai adalah 40 orang dari empat TK di Kabupaten Banyuwangi. Secara keseluruhan persentase rata-rata setiap pertanyaan adalah 82,2% menjawab “iya” dan 17,8% menjawab “tidak”. Berdasarkan hasil analisis data tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar anak menyukai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing*. Berikut dipaparkan data hasil analisis respon anak terhadap pembelajaran (tabel 9).

Tabel 9.
Rekap Hasil Respon Anak

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Senang tidak mengikuti kegiatan hari ini?	33	7	82,5	17,5
2	Ibu guru menyenangkan tidak hari ini?	35	5	87,5	12,5
3	mudah tidak kegiatan hari ini?	37	3	92,5	7,5
4	Apakah kalian bisa bermain dengan teman-teman yang lain di kelas?	27	13	67,5	32,5
5	Apakah Kalian suka bermain bersama di kelas dengan teman-teman?	30	10	75	25
6	Mau ga kalian bermain seperti ini lagi besok?	36	4	90	10
7	Apakah kalian nyaman bermain hari ini?	32	8	80	20
8	Apakah kalian paham apa yang dikatakan oleh ibu guru?	31	9	77,5	22,5
9	Apakah kalian nyaman bermain dengan teman-teman yang lain?	35	5	87,5	12,5
	<i>Mean</i>	32,9	7,1	82,2	17,8

Berdasarkan langkah penelitian pengembangan alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* yang telah dilakukan, data kemudian direkap dan dianalisis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil penilaian dan kriteria secara keseluruhan disajikan pada tabel 10.

Tabel 10.
Rekap Hasil analisis data

Data	Hasil	Kriteria
Validasi ahli	85,3%	Valid
Kepraktisan	84.7%	Praktis
Keefektifan dilihat dari Kemampuan Anak	82.5%	Efektif
Keefektifan dilihat dari Aktivitas Anak	91.0%	
Keefektifan dilihat dari Respon Anak	82.2%	

Dilihat dari rekap hasil analisis data pada tabel 6, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* yang dikembangkan telah valid dengan beberapa revisi ringan. Kemudian, nilai kepraktisan dan keefektifan dari produk tersebut dapat dilihat dari hasil percobaan yang telah diberikan kepada siswa.

PENUTUP

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah: (1) alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* yang dikembangkan dikategorikan valid berdasarkan penilaian dari validator; (2) alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* yang dikembangkan dikategorikan praktis berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang memenuhi kriteria baik; dan (3) Keefektifan media pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil observasi ketuntasan kemampuan anak, aktivitas anak yang aktif dan respon positif pada anak. Saran yang didapatkan dari hasil penilaian adalah produk alat permainan edukatif *Pop Up Book Osing* perlu dikembangkan serta perlu diujicobakan di PAUD atau sekolah yang lain. Kemudian untuk kedepan, diharapkan agar bisa merancang *Pop Up Book* dengan tema yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S., Ovaleoshanta, G., Ardiansyah, F., & Santoso, D.A. (2017). Studi Analisis Budaya Permainan Tradisional Suku Osing Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, Volume 3(2), 178-191. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11911
- Astini, B.N., dkk. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Eduktif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6(1), 31-40. Tersedia pada laman <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/15678/9726>
- Brewer, J.A. (2007). *Introduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades Sixth Edition*. USA: Pearson
- Dewanti, H., Toenlloe, A.J.E., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media *Pop Up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 1(3), 221-228. Tersedia pada laman <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>
- Hanafi, H., Hidayah, N., Mappiare, A.T. Andi. (2018). “Adopsi Nilai Budaya Osing dalam Kerangka Objektivitas *Meaning of Life*”. *Jurnal Pendidikan*, Volume 3(9), 1237-1243. Tersedia pada laman <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11597>
- Ismail, A. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Eduktif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Javidan, A.J. (2016). Media Enhanced *Pop-Up Book*. *United States Patent Application Publication*, page 1-12. Tersedia pada laman <https://patents.google.com/patent/US20160059146A1/en>
- Khoiriyah, E. & Sari, E.Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung, Tahun Ajaran 2017-2018. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, Volume 2(2), 22-32. Tersedia pada laman <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/download/2495/1907>
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Volume 17(1), 133-142. Tersedia pada laman <http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/110>
- Nuraini, Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Plomp, T. (2010). *An Introduction To Educational Design Research. Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (PR China), November 23-26, 2007*. Tersedia pada laman <https://research.utwente.nl/en/publications/an-introduction-to-educational-design-research-proceedings-of-the>
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, Vol. 13(2), 28-35. Tersedia pada laman <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/590>
- Sari, S.A. & Ulya, A. (2017). The Development of Pop-Up Book on The Role of Buffer in the Living Body. *European Journal of Social Sciences Education and Research*. Vol.4. Issue.4. Hal.213-221. Tersedia pada laman <http://journals.euser.org/index.php/ejsr/article/view/2430>
- Sari, Y. & Kasiyati. (2018). Efektivitas Media *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bagian-bagian Tubuh pada Siswa Tunagrahita Ringan” *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, Vol. 6(1), 106-111. Tersedia pada laman <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/101720>

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Syamsuardi. (2012). "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone". *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Vol.11. No. 1. Hal. 59-67. Tersedia pada laman <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1586>

Tan, J.L., Goh, D. Hoe-Lian, Ang, R.P., & Huan, V.S. (2013). Participatory evaluation of an educational game for social skills acquisition. *Computers and Education*. Vol. 64. Hal. 70-80. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.01.006>

Tare, M., Chiong, C., Ganea, P., & DeLoache, J. (2010). Less is more: How manipulative features affect children's learning from picture books. *Journal of Applied Developmental Psychology*, Volume 31(5), 395-400. Tersedia pada laman <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2952631/#:~:text=We%20found%20that%2020%2Dmonth,than%20from%20books%20without%20manipulatives.&text=This%20study%20also%20shows%20that,that%20is%20only%20verbally%20presented.>

Wahyudiono, A. (2018). Kajian Bahasa Osing Dalam Modernitas. *E-Proceeding FKIP Universitas Jember*. Hal.71-86. Tersedia pada laman <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/download/11878/6903/>

