



Jakarta, 15 Juli 2018

Nomor : 003/Asosiasi-APGPAUD/2018  
Hal : Penerimaan Artikel  
Lampiran : 1 halaman

KEPADA  
Yth. Pemakalah  
Di Indonesia

Dalam Rangka Sewindu APG PAUD Indonesia, Asosiasi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (APG PAUD) Indonesia Bekerjasama Dengan Direktorat Karier Dan Kompetensi SDM Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Melaksanakan Seminar Nasional Dengan Tema: “Peningkatan Kualitas Kompetensi Dosen Melalui Sinergitas Kolegal” pada **Sabtu dan Minggu, 28-29 Juli 2018 di Hotel Grand Aquila Jl. Dr. Djundjuna No.116 Bandung 40173, Indonesia.**

Terkait hal tersebut kami **Tim Artikel Telah Menerima Artikel Bpk/ Ibu.** Nama pemakalah dan lembaga istitusi (terlampir). Adapun penyelesaian administrasi seminar sebesar **Rp. 800.000,- (delapan ratus ribu rupiah)** dapat di transfer ke **APGPAUD Indonesia bank Mandiri Cab. Rawamangun No. Rek. 0060007628146.** Verifikasi bukti transfer dapat **diemail ke [istirusdiyani@yahoo.com](mailto:istirusdiyani@yahoo.com) dan [asosiasipgpau@gmail.com](mailto:asosiasipgpau@gmail.com), dan Whatsapp 082125009939** Demikian atas perhatian dan kehadiran Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Ketua APGPAUD

Dr. Sofia Hartati, M.Si

Hormat kami,  
Ketua Tim Artikel Seminar  
Sewindu APGPAUD

Prof. Dr. Anita Yus, M.Pd  
Dr. Ernawulan Syaodih, M.Pd



Lampiran 1

Nama Institusi : Universitas Jember

No Arikel	Judul	Nama Penulis
SSAPGPAUD-101	Implementasi Alat Permainan Edukatif Pop Up Book Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Tentang Budaya Osing Di Tk Negeri Pembina Banyuwangi	Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd. Dra. Khutobah, M.Pd.

Catatan

1. Setiap makalah dipresentasikan selama 10 menit termasuk tanyak jawab.
2. Harap hadir diruang presentasi selambat-lambatnya 15 menit sebelum sesi dimulai
3. Sesi parallel makalah terbagi dua sesi, mohon dicek kembali waktu presentasi dan ruang presentasi. Keterangan waktu dan ruang dapat dilihat pada saat kegiatan seminar.
4. Presentasi akan dipandu oleh moderator dan ditemani oleh *time keeper*.

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF *POP UP BOOK*  
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK  
TENTANG BUDAYA OSING DI TK NEGERI PEMBINA BANYUWANGI**

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.  
Dra. Khutobah, M.Pd.**

Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jember  
Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegalboto, Jember

*Email:*

[indahbudyawati.fkip@unej.ac.id](mailto:indahbudyawati.fkip@unej.ac.id)

[khutobahmohtarom.fkip@unej.ac.id](mailto:khutobahmohtarom.fkip@unej.ac.id)

**ABSTRAK:** Alat permainan edukatif (APE) yang diimplementasikan dalam penelitian ini berupa *Pop Up Book* dengan tema Budaya Osing. Kebudayaan merupakan salah satu aset kearifan lokal bangsa Indonesia yang patut untuk dilestarikan secara turun temurun sebagai identitas bangsa agar tidak punah di era globalisasi ini. Osing merupakan salah satu budaya lokal di Banyuwangi yang harus dikenalkan sejak dini. Tujuan dari penelitian ini adalah memberi pemecahan masalah pada peningkatan pengetahuan tentang budaya Osing pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Banyuwangi. Metode penelitian yang digunakan berupa Penelitian Tindakan (*Action Research*) yang dilakukan dalam bentuk siklus tindakan. Penelitian ini secara teoritik memiliki manfaat meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing sedangkan secara aplikatif hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan dalam pendidikan anak khususnya dalam meningkatkan pengetahuan budaya Osing melalui implementasi APE *Pop Up Book*. Keberhasilan desiminasi hasil penelitian ini pada masyarakat luas akan menguatkan keilmuan pendidikan anak usia dini yang dikembangkan pada lingkup universitas, sehingga perguruan tinggi akan menjadi pusat penemuan solusi dari permasalahan yang ada di masyarakat.

**Kata kunci:** APE, *Pop Up Book*, Budaya Osing.

## PENDAHULUAN DAN KAJIAN TEORI

Sejak zaman dahulu bangsa Indonesia dikenal sebagai masyarakat yang majemuk. Hal ini tercermin dari semboyan “*Bhinneka tunggal Ika*” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu. Kemajemukan Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, agama, ras dan budaya. 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. Dengan berbagai keberagaman di Indonesia dalam upaya pelestariannya tidak serta merta sepenuhnya didukung oleh media informasi yang menyajikan kepada masyarakat terutama peserta didik sesuatu yang menarik dan baru, kebanyakan dari buku sejarah identik dengan sesuatu yang kuno dan membosankan sehingga minat baca peserta didik semakin menurun. Hal inilah yang kemudian membuat kebudayaan di Indonesia tidak begitu diminati oleh generasi muda.

Indonesia menuju milenium ketiga dihadapkan pada begitu banyak tantangan untuk menyiapkan masyarakat menuju era baru, yaitu globalisasi yang menyentuh semua aspek kehidupan. Melihat perkembangan zaman seperti saat ini yang memudahkan budaya asing masuk ke Indonesia menjadi ancaman tersendiri dalam upaya mengenalkan budaya lokal. 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 dan penduduk yang tinggal di kota Banyuwangi yang notabene tidak dapat melihat langsung bagaimana kebudayaan tersebut. Di negara multikultural ini sangat perlu dikembangkan kesadaran tentang relativisme budaya. Penting untuk menanamkan pemikiran tentang memahami dan mencintai budaya lokal sehingga dapat membantu pelestarian budaya sejak dini. Pelestarian budaya dengan pendidikan erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Pendidikan secara praktis tidak dapat dipisahkan dengan skor-skor budaya. Dalam menjaga dan mengenalkan budaya sendiri, secara proses menransfernya yang paling efektif dengan cara pendidikan sejak dini.

Terbatasnya media pengenalan budaya yang menarik dan diminati oleh anak usia dini merupakan masalah yang ditemui pada di TK Negeri Pembina Banyuwangi. Selama ini, pengenalan budaya dilaksanakan melalui cerita melalui media gambar oleh guru sehingga banyak anak yang tidak terlihat mengikuti pembelajaran dengan

semangat. Hal tersebut berdampak pada kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap budaya Osing.

Pendidikan adalah modal dasar untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam usaha menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini. Montessori dalam Yuliani (2009:2) menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai enam tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Aisyah (2008:1.3) mengemukakan bahwa Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Vygotsky dalam Megawangi (2005:7), bermain dan aktivitas yang bersifat konkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya (*age-appropriate*), dan kebutuhan spesifik anak (*individual needs*). Mereka menyerap dan membangun kembali pengetahuan ini melalui pengalaman langsung dengan kegiatan-kegiatan nyata (Coughlin dalam Santrock, 2000:265). 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. Alat permainan edukatif (APE) adalah salah satu media pembelajaran berupa alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yakni bertujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

*Pop Up Book* merupakan salah satu bentuk APE yang inovatif, buku bergambar ini lebih banyak dilengkapi dengan gambar dan 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. *Pop Up Book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan sangatlah cocok digunakan sebagai



alat permainan edukatif di Taman Kanak-kanak karena proses pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan.

Media *pop up* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran anak yang dengan potensi yang dimilikinya dapat menarik perhatian anak. Dengan menampilkan suatu bentuk tiga dimensi dan bersifat interaktif, dapat memberikan materi pendidikan anak dengan cara yang berbeda. Media *pop up* dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar. Disertai dengan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungan mereka seperti mengajak anak untuk berpartisipasi dengan memberi mereka pertanyaan berkaitan dengan cerita. Penggunaan ilustrasi, warna, dan tipografi disesuaikan dengan kesukaan anak sehingga anak merasa lebih akrab dengan karakter-karakter yang dibuat

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Implementasi Alat Permainan Edukatif *Pop Up Book* untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing di TK Negeri Pembina Banyuwangi”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi alat permainan edukatif *Pop Up Book* untuk pengenalan budaya Osing pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Banyuwangi.

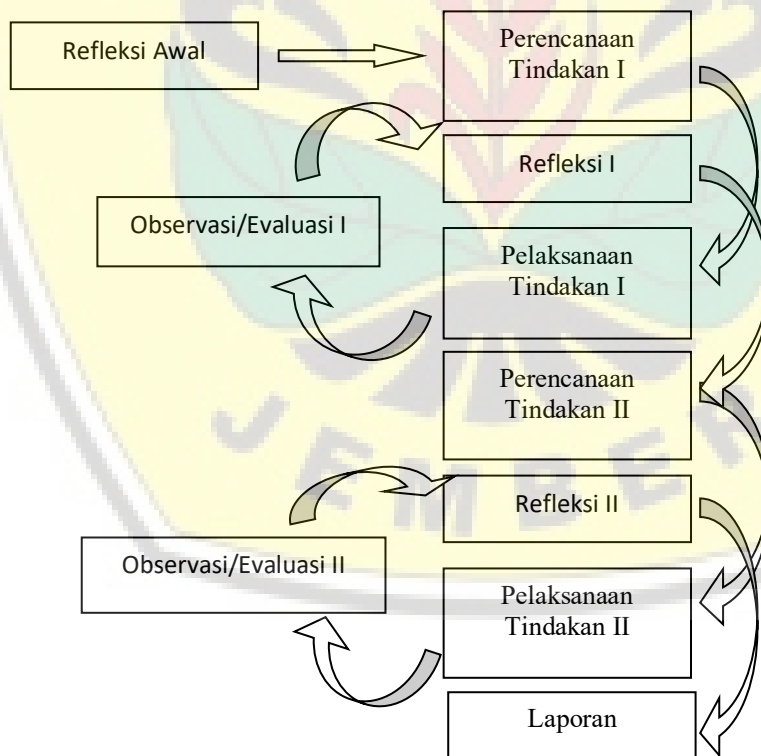
Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Manfaat Teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi tentang pengenalan budaya Osing pada anak melalui *Pop Up Book*. (2) Manfaat Praktis; a) Bagi Anak, Dengan mengimplementasikan *Pop Up Book*, anak mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak mampu mengenal budaya Osing dengan baik. Selanjutnya, anak mampu menyiapkan diri untuk jenjang pendidikan dasar. b) Bagi Guru, Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi media pembelajaran yang tepat yang menjadi kendala utama dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan *Pop Up Book* ini, guru dapat membelajarkan anak menjadi lebih bermakna, dan mengoptimalkan pengetahuan budaya Osing pada anak. c) Bagi Sekolah; Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengenalan budaya anak dan diharapkan dapat dikembangkan dalam bidang kemampuan yang lainnya. d) Bagi Peneliti; Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti sebagai tenaga pendidik dalam menerapkan media *Pop Up Book*.

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah rancangan sederhana berupa Media APE *Pop Up Book*, dan perencanaan pembelajaran serta artikel ilmiah yang siap dipublikasikan di jurnal nasional.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*) yang menggambarkan bagaimana suatu pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang ingin dicapai dapat dicapai. Objek penelitian ini, yaitu: 1) Alat Permainan Edukatif *Pop Up Book*, 2) Pengetahuan Budaya Osing, dan 3) respon anak. Subjek penelitian ini berjumlah 18 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 12 orang wanita.

Penelitian ini merujuk pada pola Kemmis dan Taggart (1988), yakni berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus pada penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi. Adapun desainnya tersaji seperti Gambar 01.



**Gambar 01.**  
**Skema Desain Penelitian Tindakan Kelas**  
(Diadaptasi dari Kemmis dan Taggart dalam Suarsana, 2010)

Penelitian ini dibedakan menjadi dua macam data, yaitu data pemantau tindakan (*action*) dan data penelitian (*research*). Data digunakan dalam analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran peningkatan pengetahuan anak tentang budaya Osing.

Pengambilan data pemantauan tindakan (*action*) dalam penelitian ini menggunakan lembar pengamatan/observasi (non tes), yakni berdasarkan keterlibatan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Pengamatan dilakukan secara langsung dengan dibantu menggunakan kamera sebagai bukti dokumentasi kegiatan. Teknik pengumpulan data penelitian (*research*) adalah non tes, yakni dengan menggunakan daftar *checklist*. Dalam pengisian lembar observasi, pengamat memberikan tanda *check list* (√) pada skala kemunculan pengetahuan budaya Osing anak yang sesuai.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen perlakuan, instrumen pemantau tindakan, dan instrumen pengumpul data penelitian. Instrumen perlakuan yang diberikan kepada anak berupa kegiatan dengan *APE Pop Up Book*. Instrumen yang digunakan untuk pemantauan tindakan yang dilakukan pada penelitian, yaitu berupa lembar observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian berupa daftar *checklist* yang menunjukkan indikator pengetahuan anak. Jenis instrumen dan teknik pengumpulan data terlihat pada Tabel 01.

**Table 01.**

**Jenis Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

No.	Jenis Data	Teknik Pengumpulan data	Instrumen	Pelaksanaan	Teknik Analisis Data
1	Pengetahuan Anak	Observasi	Lembar Observasi dan ceklis	Proses	Statistik deskriptif
2	Respons anak	Observasi dan Wawancara	Lembar Observasi dan wawancara	Proses dan Akhir	Statistik deskriptif

Respons anak diperoleh dengan menggunakan lembar observasi dan wawancara anak. Dalam lembar observasi tersebut terdapat pernyataan dengan masing-masing 5 pilihan yaitu sangat setuju/sangat senang (SS), setuju/senang (S), ragu-ragu/biasa saja (R), tidak setuju/tidak senang (TS), sangat tidak setuju/sangat tidak



senang (STS). Pemberian skor pada setiap item SS=5, S=4, R=3, TS=2, STS=1 untuk pernyataan menyenangkan. Untuk pernyataan negatif diberi skor SS=1, S=2, R=3, TS=4, STS=5.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Teknik ini menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai anak juga untuk memperoleh tanggapan anak terhadap kegiatan bermain pembelajaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk mengukur pengetahuan anak peneliti melakukan penjumlahan skor yang diperoleh anak, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata skor pengetahuan anak terkait budaya Osing.

Ketuntasan belajar anak dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika mencapai ketuntasan belajar sebanyak  $\geq 80\%$ . Persentase ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan guru yang bersangkutan. Untuk memenuhi kriteria tersebut maka skor data yang diperoleh harus dikonversi ke skala 100. Penggolongan respons anak, ditetapkan berdasarkan lima jenjang kategori seperti pada Tabel 02.

**Tabel 02**  
**Kriteria Penggolongan Respon Anak**

No	Kriteria	Kategori
1	$\bar{x} \geq MI + 1,5 SDI$	Sangat positif
2	$MI + 0,5 SDI \leq \bar{x} < MI + 1,5 SDI$	Positif
3	$MI - 0,5 SDI \leq \bar{x} < MI + 0,5 SDI$	Cukup positif
4	$MI - 1,5 SDI \leq \bar{x} < MI - 0,5 SDI$	Kurang positif
5	$\bar{x} < MI - 1,5 SDI$	Sangat kurang positif

(Diadaptasi dari Nurkencana & Sunartana, 1992)

Rumusan untuk MI dan SDI adalah:

$$MI = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SDI = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Kriteria keberhasilan untuk tanggapan anak adalah jika dari analisis diperoleh hasil minimal berkategori positif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama proses kegiatan bermain berlangsung, guru bersama peneliti melaksanakan observasi terhadap proses kegiatan pembelajaran secara umum. Hasil observasi menunjukkan bahwa (1) media dalam mengenalkan budaya pada anak masih terbatas, (2) media yang tersedia di sekolah hanya berupa gambar dan foto, (3) media yang digunakan tidak menarik sehingga membuat anak cepat merasa bosan, (4) Anak belum dapat berkonsentrasi dan mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga selesai, dan (5) sebagian besar anak tidak bisa menjawab dengan benar saat guru memberikan pertanyaan terkait budaya Osing.

Hasil analisis data terhadap pengetahuan anak tentang budaya Osing diperoleh skor rata-rata sebesar 72.67 dengan daya serap anak (DSA) 72.67%, standar deviasi sebesar 5.87 dan ketuntasan belajar (KB) 61.11%. Sebaran skor pengetahuan anak tentang budaya Osing disajikan pada Tabel 03.

Tabel 03. Sebaran Skor Hasil Observasi pengetahuan anak tentang budaya Osing pada Siklus I

No	Skor	Keterangan	Siklus I	
			Frekuensi	Persentase
1	$\bar{x} \geq 80$	Tuntas	11	61.11%
2	$\bar{x} < 80$	Tidak tuntas	7	38.89%

Berdasarkan Tabel 03. pada siklus I sebaran skor pengetahuan anak tentang budaya Osing, yang dinyatakan tuntas 61.11% dan tidak tuntas 38.89%. Berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yang ditetapkan penelitian ini belum berhasil, karena belum mencapai KB minimal 80%.

Sesuai dengan kegiatan yang telah ditetapkan, pelaksanaan siklus II berlangsung 2 (dua) kali tatap muka. Prinsip pelaksanaan pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan kegiatan pada siklus pertama, hanya terjadi perbaikan pada beberapa hal sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I.

Hasil analisis data terhadap hasil observasi pengetahuan anak tentang budaya Osing diperoleh skor rata-rata sebesar 80.00 dengan daya serap anak (DSA) 80.00%, standar deviasi sebesar 5.94 dan ketuntasan belajar (KB) 94.44%. Sebaran skor hasil observasi pengetahuan anak tentang budaya Osing disajikan pada Tabel 04.

Tabel 04. Sebaran Skor Observasi pengetahuan anak tentang budaya Osing pada Siklus II

No	Skor	Keterangan	Siklus I	
			Frekuensi	Persentase
1	$\bar{\chi} \geq 80$	Tuntas	17	94.44%
2	$\bar{\chi} < 80$	Tidak tuntas	1	5.56%

Pada siklus II sebaran skor hasil observasi pengetahuan anak tentang budaya Osing, yang dinyatakan tuntas 94.44% dan tidak tuntas 5.56%. Berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yang ditetapkan penelitian ini sudah berhasil.

Hasil analisis data terhadap tanggapan anak dapat diuraikan sebagai berikut. Skor rata-rata tanggapan anak yaitu 42,61 dengan standar deviasi sebesar 5.11. Berdasarkan penggolongan tanggapan anak yang telah ditetapkan, tanggapan anak kelompok A TK Negeri Pembina Banyuwangi terhadap implementasi alat permainan edukatif *Pop Up Book* untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing berada pada kategori sangat positif. Sebaran skor tanggapan anak dapat disajikan pada Tabel 05.

Tabel 05. Sebaran Skor Tanggapan Anak

No	Kelas interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	42-50	Sangat positif	10	55.56%
2	34-41,9	Positif	8	44.44%
3	26-33,9	Cukup	0	0%
4	18-25,9	Negatif	0	0%
5	10-17,9	Sangat negatif	0	0%

Berdasarkan Tabel 05. di atas, penggolongan tanggapan anak pada kategori sangat positif 55.56%, positif 44.44%, cukup positif 0%, negatif 0%, dan sangat negatif 0%. Secara umum skor rata-rata respon anak kelompok A TK Negeri Pembina Banyuwangi berada pada kategori sangat positif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan anak tentang budaya Osing. Skor rata-rata hasil observasi pengetahuan anak tentang budaya Osing pada siklus I sebesar 72.67, daya serap sebesar 72.67%, standar deviasi sebesar 5.87 ketuntasan belajar sebesar 61.11%, dan berada pada kualifikasi tidak tuntas. Sedangkan skor rata-rata hasil observasi kemampuan kognitif anak pada siklus II sebesar 80.00, daya serap anak 80.00%, standar deviasi sebesar 5.94, ketuntasan

klasikal sebesar 94.44%, dan berada pada kualifikasi tuntas. Terjadi peningkatan skor rata-rata pengetahuan anak tentang budaya Osing dari siklus I ke siklus II sebesar 10.09%.

Menyimak temuan di atas, tampak bahwa pelaksanaan kegiatan pada siklus I belum optimal. Belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor *Pertama*, perencanaan kegiatan pembelajaran belum maksimal. *Kedua*, terbatasnya waktu guru dan peneliti dalam melakukan koordinasi kegiatan. *Ketiga*, ukuran media yang digunakan terlalu kecil. *Keempat*, Hasil observasi pada siklus I menunjukkan anak belum menikmati kegiatan pembelajaran. Setelah diadakan wawancara, hasilnya tiga orang anak mengatakan tidak pernah kebagian menggunakan *Pop Up Book*. *Kelima*, kebanyakan anak masih bingung karena media yang tersedia hanya satu dan dipegang oleh guru saja. *Keenam*, pengelolaan waktu yang telah ditetapkan kurang optimal, karena anak harus diberikan kesempatan secara bergantian untuk menggunakan *Pop Up Book* tersebut. Dan ketujuh, jumlah guru yang sangat minim menyebabkan kegiatan bermain tidak berlangsung dengan optimal, karena anak membutuhkan bimbingan yang intensif saat melakukan kegiatan bermain.

Terkait dengan faktor-faktor yang menyebabkan belum optimalnya pembelajaran pada siklus I, maka pada siklus II dilakukan upaya-upaya penyempurnaan sebagai berikut. 1) menyusun *Pop Up Book* dengan ukuran yang lebih besar. 2) menambah produksi *Pop Up Book* agar anak mendapatkan kesempatan berkesplorasi dengan *Pop Up Book* masing-masing 3) melakukan diskusi dengan lebih intensif bersama guru. 4) Anak diberikan pengawasan yang lebih intensif lagi dalam proses pelaksanaan kegiatan bermain. 5) Anak yang aktif dalam kegiatan bermain diberikan penghargaan, bisa berupa pujian atau tanda bintang.

Hasil analisis tanggapan anak diperoleh bahwa tanggapan anak kelompok A TK Negeri Pembina Banyuwangi terhadap implementasi alat permainan edukatif *Pop Up Book* untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing memberikan tanggapan yang sangat positif. Berdasarkan hasil yang diperoleh secara umum tampak bahwa anak terlihat sangat antusias ketika bermain dengan *Pop Up Book* masing-masing. Anak tampak bermain dengan senang tanpa bahkan tidak ingin berhenti bermain dengan *Pop Up Book* masing-masing.

Osing merupakan salah satu kearifan lokal yang berasal dari Kabupaten Banyuwangi. Pelestarian budaya Osing baik dilakukan semenjak dini mengingat perkembangan zaman yang sangat pesat. Terutama untuk anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan agar tetap mencintai budaya bangsa. Pengenalan budaya ini dapat dilakukan melalui bermain, karena bermain merupakan cara anak untuk belajar akan suatu hal. Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Setiap saat anak ingin selalu bermain. Dimanapun, dalam kondisi apapun, anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Anak-anak baik di kota besar, desa, pantai, dan gunung senang dengan permainan yang ada. Anak-anak selalu bermain dengan riang, melalui bermain anak akan merasa rileks. Tertawa, teriakan, sorakan, ekspresi wajah yang ceria selalu mengiringi suasana anak bermain. Anak walaupun sakit tetap bermain secara terbatas kemampuannya. Kebutuhan akan permainan dan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak.

Sejalan dengan paparan tersebut dan berdasarkan hasil refleksi yang dilaksanakan, keberhasilan implementasi alat permainan edukatif *Pop Up Book* untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

- 1) Alat permainan edukatif *Pop Up Book* diyakini mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing. Melalui penerapan alat permainan edukatif *Pop Up Book* anak merasa senang belajar tentang budaya Osing. Karena selama ini anak hanya mengenal dari foto-foto yang ditunjukkan oleh guru.
- 2) Dalam implementasinya media *Pop Up Book* ini dapat dibuat sendiri oleh guru dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekolah, seperti printer, kertas, buku gambar, lem dan lain-lain.
- 3) Melalui implementasi *Pop Up Book* anak lebih tertarik mengikuti kegiatan di kelas karena anak dapat memainkan sendiri *Pop Up Book* Mereka.
- 4) Alat permainan edukatif *Pop Up Book* memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam proses kegiatannya, berinteraksi baik terhadap konsep, teman, maupun guru.
- 5) Melalui implementasi alat permainan edukatif *Pop Up Book* dapat memberikan rasa nyaman kepada anak, karena dengan merasa nyaman konsep yang ingin dikenalkan akan mudah terserap oleh anak.



Beberapa kendala atau kekurangan yang ditemui selama proses pembelajaran dalam penelitian ini dengan mengimplementasikan alat permainan edukatif *Pop Up Book* untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing, yaitu sebagai berikut.

- 1) Jika jumlah guru terbatas dalam satu kelas, guru tidak bisa memberikan bimbingan secara merata kepada anak, mengingat keterbatasan guru dalam mengawasi setiap anak.
- 2) Alat permainan edukatif *Pop Up Book* belum bisa dibeli di toko mainan, sehingga guru harus membuat sendiri sesuai dengan tema yang ingin disampaikan.
- 3) Membutuhkan lebih banyak alat permainan edukatif *Pop Up Book* agar anak dapat bereksplorasi dengan maksimal.
- 4) Membutuhkan biaya cukup banyak untuk memproduksi alat permainan edukatif *Pop Up Book*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) Implementasi alat permainan edukatif *Pop Up Book* dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing di TK Negeri Pembina Banyuwangi. Terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II sebesar 10.09%. 2) Tanggapan anak kelompok A TK negeri pembina Banyuwangi terhadap implementasi alat permainan edukatif *Pop Up Book* untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya Osing sangat positif. Anak menyatakan senang mengikuti kegiatan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat diajukan beberapa saran berikut ini. 1) Kepada guru, disarankan untuk lebih kreatif dalam membuat alat permainan edukatif seperti *Pop Up Book*. Tema *Pop Up Book* dapat disesuaikan dengan konten yang ingin dikenalkan kepada anak. 2) Pengembangan lebih lanjut (bagi peneliti atau guru) yang ingin melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan alat permainan edukatif *Pop Up Book* disarankan memperhatikan hasil refleksi pada penelitian tindakan kelas ini. Langkah kegiatan disesuaikan dengan karakteristik anak. 3) Dalam implementasi alat permainan edukatif *Pop Up Book*,

disarankan guru memperhatikan beberapa faktor seperti: menyiapkan *Pop Up Book* dengan ukuran dan jumlah yang cukup untuk anak agar pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.

Megawangi, Ratna, Rahma Dona, Florence Yulisinta, dan Wahyu Farrah Dina. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan* (Depok: Indonesia Heritage Foundation, 2005).

Sujiono, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2009.

\_\_\_\_\_, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks, 2010.

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



# Sertifikat

Diberikan kepada :

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.**

Atas partisipasinya sebagai PRESENTER dalam kegiatan

**SEMINAR NASIONAL**

**"Dalam Rangka Sewindu APGPAUD  
Kita Tingkatkan Kualitas Kompetensi Dosen Melalui Sinergi Kolegial"**

28-29 Juli 2018 di Bandung

Kerjasama APGPAUD Indonesia  
dengan

Direktorat Karir dan Kompetensi SDM Kemristekdikti

Direktur Karir dan Kompetensi SDM  
Kemristekdikti

Prof. Dr. Bunyamin Maftuh, M.Pd., M.A.

Ketua APGPAUD Indonesia

Dr. Sofia Hartati, M.Si.