

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Pada setiap penelitian tentunya memiliki penelitian terdahulu. Bagian ini dilakukan sebagai perbandingan antara peneliti dengan peneliti sejenis yang sebelumnya dan sebagai referensi untuk lebih baik kedepannya, penelitian ini menggunakan 5 penelitian sejenis sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis 1

| | |
|-------------------|--|
| Peneliti | Agnes Tea Kirana Hariyanto, Aditya Nirwana, Ayyub Anshari Sukmaraga |
| Judul | “Perancangan <i>pop up book</i> sebagai media pengenalan pengendalian diri untuk anak usia 5-6 tahun” |
| Metode Penelitian | Pendekatan Kualitatif |
| Hasil Penelitian | Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan pada penelitian, kumpulan teori yang disederhanakan dan disesuaikan dengan sudut pandang anak-anak yang telah didapat akan digunakan sebagai penunjang proses perancangan serta proses kreatif sehingga buku <i>pop up</i> ini dapat dipahami dan menarik perhatian anak-anak. |
| Persamaan | Mengembangkan media <i>pop up book</i> |

| | |
|-----------|--|
| Perbedaan | Perbedaan pada judul dan isi pembahasan. Penelitian yang dulu dibuat membahas mengenai pengenalan pengendalian diri anak, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang hewan laut. |
|-----------|--|

Tabel 2. 2 Penelitian Sejenis 2

| | |
|-------------------|---|
| Peneliti | Prisma Devi, Eko Agus Basuki Oemar |
| Judul | “Perancangan buku ilustrasi <i>pop up</i> pengenalan kearifan lokal Tulungagung untuk anak SD” |
| Metode Penelitian | Pendekatan Kualitatif |
| Hasil Penelitian | Hasil Perancangan buku <i>pop up</i> diperuntukkan untuk anak Sekolah Dasar khususnya kelas 4-6. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menangani kesulitan belajar sehingga ilmu yang didapat dapat terserap dengan baik. |
| Persamaan | Mengembangkan media <i>pop up book</i> |
| Perbedaan | Perbedaan pada judul, Penelitian yang dulu dibuat membahas mengenai kearifan lokal sedangkan penelitian sekarang membahas tentang hewan laut |

Tabel 2. 3 Penelitian Sejenis 3

| | |
|-------------------|---|
| Peneliti | Ipung Dyah Kusumoningrum, Handriyotopo |
| Judul | “Media buku <i>pop up</i> pembelajaran bahasa jawa anak sekolah dasar” |
| Metode Penelitian | Pendekatan kualitatif |
| Hasil Penelitian | Buku <i>pop up</i> mampu membuat siswa tidak bosan dalam belajar bahasa Jawa oleh karena ilustrasi yang terkandung di dalamnya sangat menarik, terlebih ketika buku dibuka akan memberikan kejutan pada tiap halamannya. |
| Persamaan | Mengembangkan media <i>pop up book</i> |
| Perbedaan | Perbedaan pada judul, Penelitian yang dulu dibuat membahas mengenai pembelajaran bahasa jawa, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang hewan laut. Kesimpulan dari perbedaan ini adalah terdapat pergeseran fokus pada penelitian dari subjek yang berkaitan dengan bahasa dan budaya lokal menjadi subjek yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam, khususnya biota laut. Hal ini mencerminkan perubahan minat atau kebutuhan dalam pendidikan dan penelitian di masyarakat yang bersangkutan |

Tabel 2. 4 Penelitian Sejenis 4

| | |
|-------------------|---|
| Peneliti | Alicia Suciadi, Lalitya Talitha Pinasthika |
| Judul | “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Edukasi 3 Kata Ajaib: Maaf, Terima Kasih, dan Tolong untuk Siswa TK Negeri di Jabodetabek” |
| Metode Penelitian | Penelitian kombinasi |
| Hasil Penelitian | Buku ini mendukung program Kurikulum Merdeka dengan metode bermain-belajar, membantu mengatasi kekurangan media edukasi dari pemerintah, dan memfasilitasi perkembangan literasi dan karakter anak usia dini. |
| Persamaan | Terget untuk anak-anak |
| Perbedaan | Perbedaan pada Buku ilustrasi interaktif tentang nilai-nilai sopan santun fokus pada pendidikan karakter dengan mengajarkan kata ‘maaf’, ‘terima kasih’, dan ‘tolong’ melalui metode bermain-belajar, mendukung program Kurikulum Merdeka. Sedangkan, buku <i>pop up</i> petualangan hewan laut berfokus pada pengetahuan tentang hewan laut dan menggunakan metode kuantitatif dengan wawancara dan observasi untuk mengevaluasi efektivitasnya. |

Tabel 2. 5 Penelitian Sejenis 5

| | |
|------------------|--|
| Peneliti | Muhammad Azka Maulana, S.Psi., M.Psi., Psikolog |
| Judul | “Buku Ajar Media dan Alat Permainan Edukasi Anak Usia Dini dengan Pendekatan Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> ” |
| Hasil Penelitian | Berdasarkan penelitian, menunjukkan bahwa <i>project based learning</i> (PBL) efektif dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penggunaan media pembelajaran yang relevan meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan pemahaman anak-anak. Metode PBL juga mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah dan kolaborasi. Buku ini menyediakan panduan praktis bagi pendidik PAUD untuk merancang kegiatan belajar yang efektif dan menarik. |
| Persamaan | Terget untuk anak-anak |
| Perbedaan | Kalimat "Anak-anak bermain dengan dunianya" menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis bermain bagi anak usia dini, yang harus dilakukan dengan memahami dunia mereka dan menggunakan media serta alat yang tepat. Seringkali pendidik keliru memilih media yang tidak relevan, seperti menggunakan kertas lipat untuk mengenalkan |

| | |
|--|---|
| | <p>profesi postman di era digital ini. Buku ajar yang disusun ini hadir sebagai pedoman bagi mahasiswa dan pendidik PAUD agar inovatif dalam menyiapkan media pembelajaran dengan pendekatan <i>project based learning</i> yang mendukung pembelajaran positif dan efektif.</p> |
|--|---|

Kesimpulan dari kelima penelitian sejenis terdahulu di atas yaitu bahwa media buku *pop up* merupakan alat pendidikan yang efektif dan fleksibel, mampu menarik minat anak-anak, dan dapat digunakan untuk berbagai topik pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan dalam bidang pendidikan. Pada penelitian terdahulu menciptakan buku edukasi dan buku *pop up* yang inovatif, sedangkan pada penelitian sekarang pembuatan buku *pop up* untuk sebuah pengalaman, interaksi di dalam media *pop up*, dan menciptakan sebuah buku *pop up* yang ada interaksi mekanik *pop up*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Pendidikan karakter anak usia dini adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru, yang mampu mempengaruhi karakter siswa. Guru membantu membentuk watak siswa. Pendidikan karakter menanamkan kebiasaan tentang hal mana yang baik sehingga anak-anak menjadi paham tentang mana yang benar dan salah, mampu

merasakan nilai yang baik dan biasa melakukannya. Metode yang dilakukan guru untuk mengembangkan karakter adalah pengarahan, pembiasaan, keteladanan, penguatan, hukuman [2]. Pendidikan karakter anak usia dini merupakan upaya yang terstruktur dan sistematis untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan sosial pada anak-anak sejak usia dini, yaitu pada masa-masa ketika mereka masih berada pada tahap awal perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk pribadi anak yang memiliki integritas, empati, tanggung jawab, dan sikap-sikap positif lainnya yang akan membimbing mereka dalam kehidupan sehari-hari.

a. Karakter Anak Usia Dini

Pada usia 4-5 tahun, anak-anak menunjukkan berbagai karakteristik khas yang mencerminkan tahap perkembangan mereka. Mereka mulai memahami konsep dasar seperti benar dan salah, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia di sekitar mereka. Anak-anak pada usia ini juga mulai belajar tentang norma-norma sosial dan mulai mengembangkan kemampuan untuk bekerja sama, berbagi, dan berempati dengan orang lain. Pendidikan karakter pada usia ini penting untuk membantu anak-anak menginternalisasi nilai-nilai positif yang akan membentuk dasar perilaku mereka di masa depan.

b. Psikologi Anak Usia Dini

Psikologi anak usia 4-5 tahun berada dalam fase penting di mana mereka mulai menunjukkan kemandirian, baik dalam berpikir maupun bertindak. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak pada usia ini berada dalam tahap praoperasional, yang ditandai dengan pemikiran egosentris dan penggunaan simbol untuk memahami dunia [3]. Erikson menyebutkan bahwa mereka berada dalam tahap "inisiatif vs rasa bersalah," di mana mereka mencoba berbagai inisiatif baru, tetapi juga belajar menghadapi kegagalan dan memahami batasan. Pendidikan karakter harus disesuaikan dengan kebutuhan psikologis anak-anak pada usia ini, sehingga mereka dapat belajar tentang tanggung jawab dan empati tanpa merasa terbebani atau tertekan [4].

c. Psikologi Warna Anak Usia Dini

Warna memiliki peran penting dalam perkembangan psikologis anak usia dini. Warna-warna cerah seperti merah, kuning, dan biru sering kali menarik perhatian anak-anak dan dapat memengaruhi suasana hati serta perilaku mereka. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan energi dan gairah, sedangkan warna biru cenderung menenangkan dan meningkatkan fokus. Dalam konteks pendidikan karakter, penggunaan warna yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kondusif, di mana anak-anak merasa nyaman dan termotivasi untuk

belajar. Warna-warna dalam ruang kelas atau alat pembelajaran bisa digunakan untuk memperkuat nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan, seperti warna hijau untuk menekankan keseimbangan dan kedamaian.

2.2.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin “medits” yang berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran merupakan sarana yang memungkinkan guru menyampaikan informasi terkait pembelajaran kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami. Ada banyak pendapat mengenai arti membaca. Media merupakan sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak usia dini agar terjadi pembelajaran. Sedangkan menurut Dhine, media berasal dari kata jamak “medium” yang berarti perantara. Selain itu, media adalah sesuatu di antara keduanya. Pada dasarnya merupakan mediator yang menghubungkan semua pihak yang berkepentingan dalam hubungan tersebut dan membedakan antara media komunikasi dan alat komunikasi [5].



Gambar 2. 1 Media Pembelajaran
Sumber: <https://www.buanis.com>

Metode pengajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar, merangsang pikiran dan keterampilan siswa. Media belajar memiliki keunggulan seperti persistensi, yang artinya memungkinkan untuk merekam dan menampilkan objek secara berulang. Selain itu, manipulasi media memungkinkan perubahan objek sesuai kebutuhan, serta daya distribusi yang menjangkau banyak siswa secara bersamaan, sehingga memperkaya pengalaman belajar [6].

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:

- 1) Fungsi Atensi merupakan fungsi inti media visual, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar terfokus pada topik pelajaran yang berkaitan dengan metode visual yang ditampilkan, atau teks dalam kurikulum.

- 2) Fungsi Afektif yaitu kinerja media visual yang terlihat dari tingkat kenikmatan yang dialami siswa saat belajar atau membaca teks dan gambar.
- 3) Fungsi Kognitif yaitu fungsi platform video terlihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual dapat dengan mudah mencapai tujuan dengan memahami dan mengingat pesan atau pesan tokoh.
- 4) Fungsi Kompensatoris yaitu karya media pendidikan, terlihat dari hasil penelitian bahwa karya platform video merupakan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca hingga mengorganisasikan informasi dalam teks dan menghafal.

Menurut Wahid, media pendidikan saat ini berfungsi sebagai alat bantu belajar dengan dua peran utama, yaitu sebagai alat bantu audio visual AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) yang memberikan pengalaman konkret kepada siswa. Guru disarankan menggunakan gambar dan benda nyata untuk menjelaskan materi agar siswa memahami. Komunikasi melibatkan tindakan antara pengirim dan penerima, di mana pesan dapat berupa tulisan, video, atau film yang harus disampaikan secara jelas [7].

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut merupakan jenis media pembelajaran:

- 1) Media visual: yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara
- 2) Media Audio: yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan pendengaran saja, seperti *voice note*, radio, musik, dan lain sebagainya
- 3) Media audio visual: yaitu media yang bisa digunakan melalui penglihatan dan pendengaran, seperti sebuah video, film pendek, *slide show* dan lain sebagainya.

Media-media tersebut dapat membantu guru untuk belajar lebih efektif, efisien dan efektif [8].

2.2.3 *Pop Up Book*

a. Pengertian *Pop Up Book*



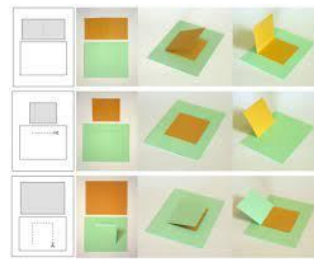
Gambar 2. 2 Contoh *Pop Up Book*
Sumber: id.pinterest.com

Menurut bluemel dan Taylor Buku *pop up* adalah buku yang dapat dipindahkan dengan halaman terbuka dan secara interaktif menggunakan kertas sebagai sumber untuk dilipat, dibentuk, digulir, diputar atau dibalik. Sedangkan menurut Dzuanda, buku *pop up* merupakan proyek edukasi serupa buku yang dapat digerakkan, dengan unsur tiga dimensi yang menunjukkan sifat informasi terbaik, berdasarkan gambar yang dapat digerakkan dalam keadaan halaman terbuka. Dari definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa buku *pop up* adalah sebuah proyek pendidikan yang mirip dengan buku 3D dengan beberapa bagian gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka [9].

b. Jenis Teknik Buku *Pop Up*

Buku *Pop up* merupakan media yang menarik, karena buku *pop up* memiliki bermacam-macam jenis. Menurut Bernadette terdapat beberapa teknik buku *pop up* diantaranya yaitu:

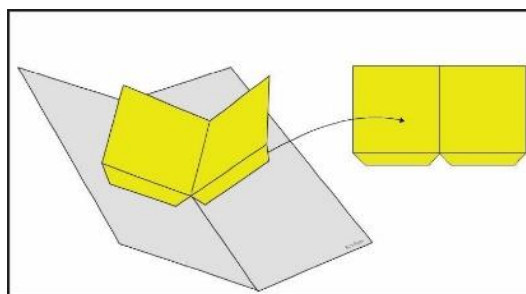
1) *Flaps*



Gambar 2. 3 Teknik *Flaps*
 Sumber: <https://www.google.com>

Flaps adalah salah satu bentuk gaya buku pop-up yang paling awal dan paling sederhana. Saat *flaps* diangkat, gambar tersembunyi terungkap.

2) *V-Folding*

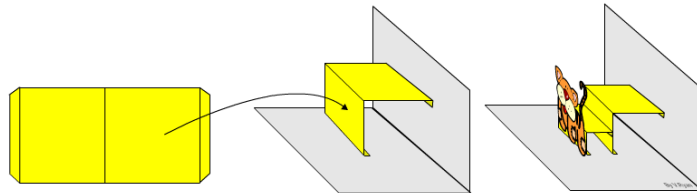


Gambar 2. 4 Teknik *V-Folding*
 Sumber: <https://educhannel.id>

Teknik *V-Folding* melibatkan penambahan lipatan pada sisi bentuk untuk menyatukannya. *V-Folding* ini ditempatkan

di dalam kartu sehingga tidak terlihat dari luar. Sudutnya harus diperhatikan agar tidak ada kemiringan.

3) *Internal Stand*



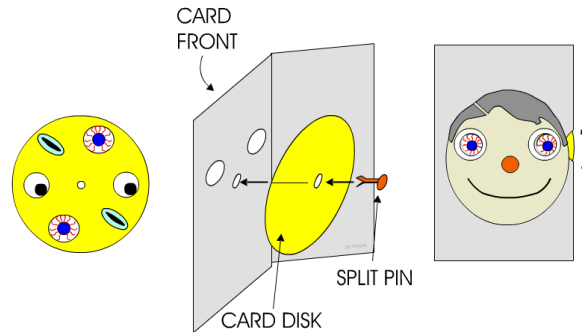
Gambar 2. 5 Teknik *Internal Stand*
Sumber: <https://educhannel.id>

Biasanya digunakan *stand* kecil agar gambarnya tegak saat dibuka. Pembuatannya dengan cara melipat lembaran kertas secara vertikal hingga membentuk poster yang dapat ditempelkan pada kartu.

4) *Transformation*

Transformation menunjukkan bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop up* yang disusun secara vertikal. Jika lembar diseret ke samping atau ke atas, maka akan berubah bentuk yang berbeda.

5) *Volvelles*



Gambar 2. 6 Teknik *Volvelles*
 Sumber: <https://educhannel.id>

Volvelles merupakan salah satu jenis bilah yang menggunakan unsur spiral pada strukturnya, bilah ini mempunyai beberapa bagian yang dapat diputar.

6) *Box and cylinder*

Box and cylinder ini menggunakan bentuk kubus atau tabung yang ditempelkan pada tengah halaman, dan akan muncul saat halaman dibuka.

c. Manfaat *Pop Up Book*

Menurut Dzuanda mengatakan bahwa manfaat dari media buku *pop up* diantaranya ialah:

- 1) Membiasakan siswa agar lebih menghargai dan merawat buku dengan baik ketika dipakai.
- 2) Menumbuhkan kreatifitas siswa.
- 3) Meningkatkan imajinasi siswa.

- 4) Menambahkan wawasan pengetahuan siswa maupun memberikan deskripsi tentang suatu wujud benda.
- 5) Menumbuhkan rasa cinta anak terhadap membaca.

Adapun menurut Bluemel dan Taylor menjelaskan manfaat dari media buku *pop up*, diantaranya:

- 1) Menumbuhkan rasa cinta siswa pada buku dan juga hobi membaca.
- 2) Melatih keterampilan berfikir kritis dan meningkatkan rasa kreatifitas siswa.
- 3) Memberikan pesan dan kesan yang baik melalui gambar-gambar unik dan menarik perhatian siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Buku *Pop Up*

Menurut Ni'mah terdapat kelebihan dari buku *pop up* diantaranya yaitu:

- 1) Biasa digunakan untuk menjelaskan gambar secara rinci.
- 2) Desain buku *pop up* sengaja dibuat dapat bergerak merupakan salah satu teknik untuk menarik perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan mudah dipahami siswa.
- 3) Buku *pop up* dirancang dengan konsep yang jelas dan tidak abstrak.
- 4) Menambah wawasan baru.
- 5) Memotivasi dan juga menarik perhatian siswa.

- 6) Menjadikan suasana belajar yang tidak membosankan karena diselingi dengan bermain.

Sedangkan Kekurangan buku *pop up* menurut Dzuanda yaitu:

- 1) Butuh waktu yang cukup lama untuk pengerjaannya.
- 2) Membutuhkan ketelitian.
- 3) Biaya yang dibutuhkan tentunya lebih besar dibandingkan dengan buku yang biasa.

Setiap media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihannya adalah memudahkan siswa dan memotivasi siswa dalam proses belajarnya. Sedangkan kelemahannya adalah membutuhkan waktu yang lama dan keterampilan yang tinggi dalam membuat produknya.

2.2.4 Hewan Laut



Gambar 2. 7 Hewan Laut
Sumber: <https://id.pinterest.com>

Hewan laut adalah hewan yang hidup di laut, atau hewan laut yang hidup di perairan laut, termasuk samudra, laut, dan air asin lainnya. Hewan laut sangat beragam, mulai dari ikan, *mollusca*

(cumi-cumi, gurita, kerang), *crustacea* (udang, kepiting, ikan pari), mamalia laut (lumba-lumba, paus, dan anjing laut), reptil laut (penyu, kura-kura, dan ular laut). Setiap hewan memiliki adaptasi unik untuk bertahan hidup di lingkungan laut. Alasan dipilihnya topik hewan laut adalah karena menurut penelitian, anak-anak lebih mengenal hewan darat, karena anak-anak lebih banyak melihat hewan tersebut dibandingkan setiap harinya. Dengan tema laut, buku *pop up* ini bertujuan untuk memperluas wawasan anak-anak dan mengenalkan mereka pada dunia bawah laut yang kurang dikenal namun sama menariknya.

2.2.5 Media Pembelajaran Cerita

Media cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang menarik karena memuat gambar dan kata-kata yang menjadikan gambar dan kata tersebut menjadi satu kesatuan cerita yang dapat menarik perhatian siswa. Media edukasi berupa video cerita atau kartun dapat menyampaikan informasi secara sederhana, jelas dan mudah dipahami oleh anak. Anak lebih menyukai membaca informasi dalam bentuk gambar berwarna dibandingkan membaca teks panjang. Dengan menggunakan konten edukasi berupa kartun diharapkan mampu mempertinggi kualitas belajar mengajar siswa [10].