

**BUKU POP UP *PETUALANGAN SI KATER* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MEMOTIVASI ANAK
MEMAHAMI UNSUR CERITA DI KOMUNITAS YUK
BELAJAR SENI**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

Novia Nur Aulia

341102100027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

BUKU POP UP 'PETUALANGAN SI KATER' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MEMOTIVASI ANAK MEMAHAMI UNSUR CERITA DI KOMUNITAS YUK BELAJAR SENI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh
Novia Nur Aulia
341102100027

Menyetujui untuk dilanjutkan pada tahap penelitian.

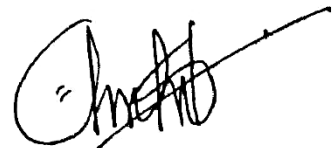
Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pembimbing



Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M. Pd.
NIK 211312004



Dr. Aida Azizah, S. Pd., M. Pd.
NIK 211313018

LEMBAR PENGESAHAN
POP UP BOOK 'PETUALANGAN SI KATER' SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MEMOTIVASI
ANAK MEMAHAMI UNSUR CERITA DI KOMUNITAS YUK BELAJAR
SENI

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Novia Nur Aulia

34102100027

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Agustus 2025
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia

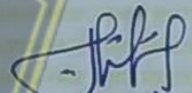
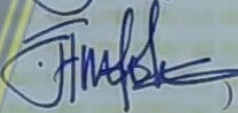
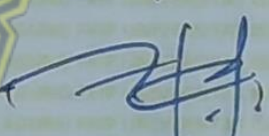
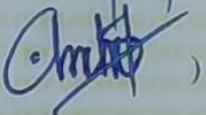
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Evi Chamalah, M.Pd
NIK 211312004

Penguji 1 : Dr. Oktarina Puspita Wardani, M.Pd
NIK 211313019

Penguji 2 : Leli Nisfi Setiana, M.Pd
NIK 211313020

Penguji 3 : Dr. Aida Azizah, M.Pd
NIK 211313018

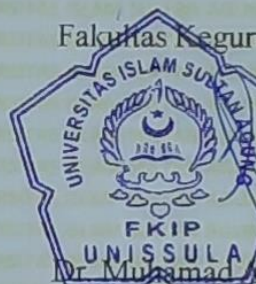
()
()
()
()

Semarang, 3 September 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhammad Afandi., S.Pd., M.Pd, M.H

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Novia Nur Aulia

NIM : 34102100027

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**BUKU POP UP 'PETUALANGAN SI KATER' SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MEMOTIVASI ANAK
MEMAHAMI UNSUR CERITA DI KOMUNITAS YUK BELAJAR SENI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 11 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Novia Nur Aulia

34102100027

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

اللَّهُ نُورُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ

“Allah adalah cahaya langit dan bumi”

- An-Nur: 35

“Melalui penelitian ini, saya tidak hanya menemukan data, tetapi juga menemukan diri saya sendiri dalam kesabaran, ketekunan dan harapan.”

- Novia N. A.

PERSEMBAHAN

Saya sebagai penulis mempersembahkan skripsi kepada:

1. Allah Subhanahu wa ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia dalam setiap proses kelancaran penulisan skripsi dari awal sampai akhir.
2. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.
3. Skripsi ini dipersembahkan kepada keluarga terkasih yang menjadi bagian inti dari penulis sampai waktu tidak terbatas.
4. Diri sendiri yang telah mampu berkesadaran penuh mengerjakan dan menyelesaikan sampai akhir, memeluk kesendirian dalam setiap prosesnya dan mensyukuri segala hal yang berkaitan dengan waktu pengerjaan skripsi.

SARI

Aulia, Novia Nur. 2025. Buku Pop Up ‘Petualangan Si Kater’ Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Untuk Memotivasi Anak Memahami Unsur Cerita Di Komunitas Yuk Belajar Seni. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing Dr. Aida Azizah, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci: Buku Pop Up, Media Pembelajaran, Motivasi

Minat baca dan kemampuan memahami unsur cerita pada anak sering kali dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang menarik secara visual dan melibatkan partisipasi aktif anak dapat membantu memahami tema, tokoh, latar, alur dan amanat dengan lebih mudah. Buku pop up dengan tampilan tiga dimensi yang interaktif, memberikan pengalaman membaca yang berbeda dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas Buku Pop Up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran kreatif untuk memotivasi anak memahami unsur cerita di Komunitas Yuk Belajar Seni Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes pemahaman unsur cerita dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah 18 anak tingkat sekolah dasar dengan kisaran umur 7-12 tahun yang mengikuti kegiatan komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku pop up dengan elemen visual interaktif mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi anak dalam mempermudah memahami unsur intrinsik cerita yang meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat. Dengan demikian, Buku Pop Up Petualangan Si Kater efektif digunakan sebagai media pembelajaran kreatif di komunitas untuk memotivasi anak memahami unsur cerita.

ABSTRACT

Aulia, Novia Nur. 2025. *The Pop Up Book ‘Petualangan Si Kater’ as a Creative Learning Medium to Motivate Children in Understanding Story Elements at the Yuk Belajar Seni Community. Thesis. Indonesian Language and Literature Education. Sultan Agung Islamic University. Advisor Dr. Aida Azizah, S. Pd., M. Pd.*

Keywords: *Pop Up Book, Learning Media, Motivation*

Children's reading interest and their ability to understand story elements are often influenced by the media used in the learning process. Visually engaging media that involve children's active participation can help them more easily comprehend the theme, characters, setting, plot and moral message of a story. A pop-up book, with its interactive three-dimensional presentation, offers a unique reading experience and can create a more enjoyable learning atmosphere. This research aims to describe the effectiveness of the pop-up book *Petualangan Si Kater* as a creative learning medium to motivate children in understanding story elements at the *Yuk Belajar Seni Community* in Surakarta. This research employed Mixed methods quantitative and qualitative with data collected through observation, interviews, a story elements comprehension test and documentation. The subjects of this research were 18 elementary school children aged 7-12 years who participated in the community's activities. The results indicated that the use of a pop-up book with interactive visual elements can increase children's enthusiasm and motivation, as well as facilitate their understanding of intrinsic story elements, including the theme, characters, setting, plot and moral message. Thus, the pop-up book *Petualangan Si Kater* is effective as a creative learning medium in community setting to motivate children in understanding story elements.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Buku Pop Up ‘Petualangan Si Kater’ Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Memotivasi Anak Memahami Unsur Cerita Di Komunitas Yuk Belajar Seni”** dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Selawat serta salam senantiasa dicurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang selalu dinantikan syafaatnya di akhirat, amin ya rabbal’alamin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.H., Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H., Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung.
4. Dr. Aida Azizah, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, ilmu, saran, dukungan dan membantu proses penyusunan skripsi.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.
6. Founder Komunitas Yuk Belajar Seni, Fasilitator Komunitas Yuk Belajar Seni dan Pengelola Taman Cerdas Gandekan Surakarta.
7. Orang tuaku, almh. Bapak H. Ahmad Gisan dan khususnya keberadaan dari Ibu Hj. Yatemi selalu ada mendukung dan mendoakan setiap proses.
8. Tiga kakak kandung peneliti hadir untuk mendukung kelancaran studi.
9. Sahabat peneliti, boroq haqiqi; Indi, Raisa, Ani, Erna, Intan, Devira, Izzarin.
10. Teman satu Tim The Katers Kak Takira, Kak Nadya & Kak Rena.
11. Teman-teman seangkatan PBSI 2021 dan Tim The Katers Burong Mandi.
12. Na Jaemin dari NCT Dream, yang memotivasi self love as nctzen ini bermanfaat untuk mengenal diri dan mengembangkan potensi diri.
13. Diriku Novia Nur Aulia yang lahir di tanggal 17, apresiasi untuk diriku selalu bertumbuh, bersabar dan berkesadaran menjadi pribadi lebih baik.

Peneliti menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti terbuka dengan kritik dan saran yang membangun perbaikan di masa mendatang. Peneliti berharap skripsi ini bermanfaat dalam pendidikan literasi anak dan media pembelajaran kreatif.

Semarang, 25 Juli 2025

Penulis



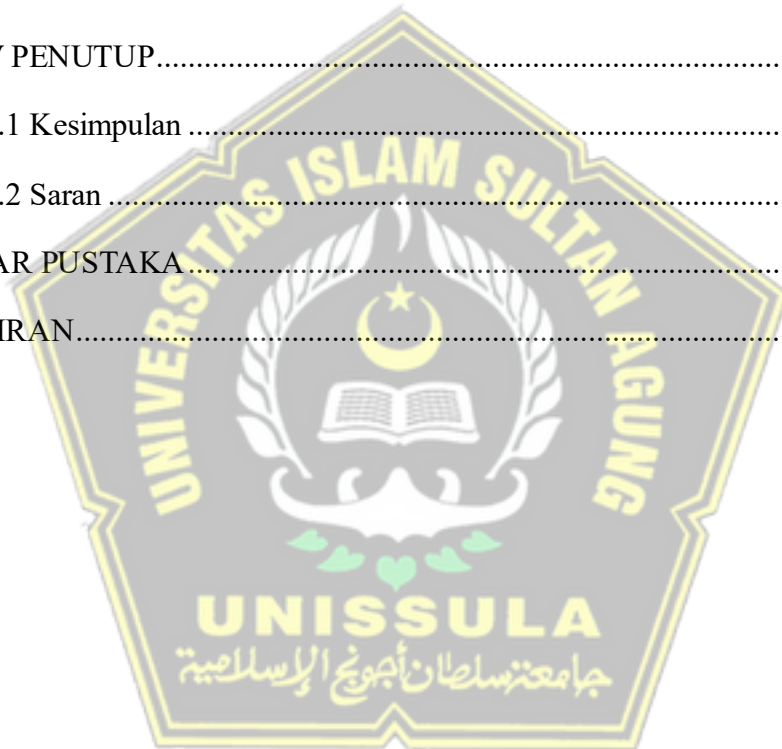
Novia Nur Aulia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
SARI.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Kajian Pustaka	12
2.2. Kajian Teori.....	27
2.2.1. Media Pembelajaran	27

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	27
2.2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	30
2.2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	32
2.2.1.4 Penggunaan Media Pembelajaran Memotivasi Belajar Anak	34
2.2.2. Buku Pembelajaran	36
2.2.2.1 Pengertian Buku Pembelajaran	36
2.2.2.2Jenis Buku Pembelajaran	39
2.2.2.3Buku Pop Up Sebagai Buku Pembelajaran Visual Interaktif	41
2.2.2.4Buku Pop Up Petualangan Si Kater	44
2.2.3. Unsur Cerita	47
2.2.3.1 Pengertian Unsur Cerita	47
2.2.3.2Unsur Intrinsik Cerita	48
2.2.3.3 Unsur Ekstrinsik Cerita	51
2.2.4. Komunitas	51
2.2.4.1Pengertian Komunitas	51
2.2.4.2Peran Komunitas Dalam Pembelajaran	53
2.3. Kerangka Berpikir	56
BAB III METODE PENELITIAN	58
3.1. Pendekatan Penelitian	58
3.2. Desain Penelitian	58
3.3. Variabel Penelitian	62
3.4. Data dan Sumber Data Penelitian	63
3.5. Teknik Pengumpulan Data	64
3.6. Instrumen Penelitian	66
3.7. Teknik Keabsahan Data	67

3.8. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1. Hasil Penelitian	70
4.2. Pembahasan	72
4.2.1. Hasil Observasi di Komunitas Yuk Belajar Seni	72
4.2.2. Hasil Wawancara dengan Founder Komunitas Yuk Belajar Seni	75
4.2.3. Hasil Tes Pemahaman Unsur Cerita	77
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1 Rekap Hasil Tes Pemahaman Unsur Cerita	72
Tabel 4.2.1 Hasil Observasi di Komunitas Yuk Belajar Seni	74
Tabel 4.2.2 Data Pre Test dan Post Tes Unsur Cerita	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2.1 Interaksi anak Menggunakan Buku Pop Up Petualangan Si Kater . 73



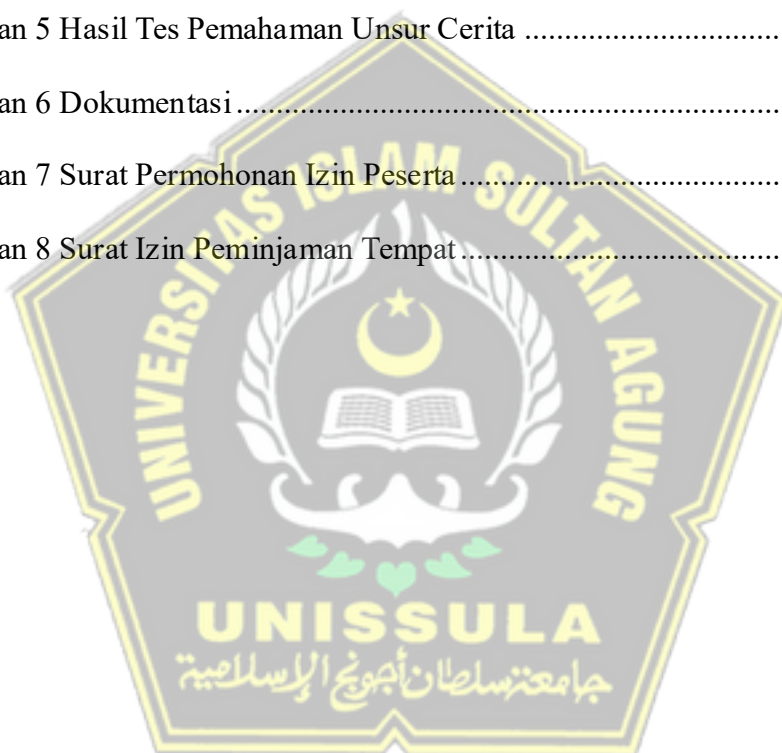
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.3.1 Kerangka Berpikir Penelitian	57
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Proses Pembelajaran Buku Pop Up Petualangan Si Kater.....	89
Lampiran 2 Hasil Wawancara Founder Komunitas Yuk Belajar Seni.....	92
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Tes Pemahaman Unsur Cerita	97
Lampiran 4 Rekap Tes Pemahaman Unsur Cerita.....	99
Lampiran 5 Hasil Tes Pemahaman Unsur Cerita	101
Lampiran 6 Dokumentasi	105
Lampiran 7 Surat Permohonan Izin Peserta	108
Lampiran 8 Surat Izin Peminjaman Tempat	109



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kesulitan memahami isi cerita yang dialami sekitar 70% anak di Indonesia yang dapat membaca, data ini diperoleh dari Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Media Indonesia, 2022). Pemahaman terkait isi cerita yang dapat berupa unsur cerita seperti tema, tokoh, latar, alur dan amanat menjadi dasar untuk anak meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan kreativitas serta imajinasi. Pembelajaran ini terdapat di tingkat sekolah dasar berupa pembelajaran sastra yang dalam praktiknya terasa kurang menarik dan kurang memotivasi anak-anak untuk belajar secara aktif memahami unsur-unsur cerita yang terkandung di dalamnya. Hal ini terlihat dari rendahnya minat anak terhadap kegiatan membaca dan memahami cerita, terutama di kalangan anak-anak yang belajar di luar lingkungan sekolah formal seperti di komunitas belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar anak. Dengan perkembangan dan pembaharuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi kemajuan peserta didik dalam proses belajar (Setiana, dkk., 2021:365).

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan kreativitas di bidang pendidikan, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat memotivasi anak-anak untuk belajar dengan antusias, salah satunya

melalui penggunaan buku pop up. Buku pop up hadir sebagai media alternatif yang menggabungkan elemen visual, gerak dan narasi dalam satu bentuk fisik yang menarik. Desain tiga dimensi yang menarik, mampu menghadirkan elemen kejutan dan interaktivitas melalui gambar yang hidup ketika halaman dibuka. Sifat interaktif dan visual dari buku pop-up dapat membantu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat diakses oleh siswa (Widiastuty, dkk., 2024:392). Buku jenis ini mampu merangsang keingintahuan serta menumbuhkan minat baca anak melalui pengalaman interaktif. Judul “Petualangan Si Kater” dihadirkan sebagai media pembelajaran kreatif yang bertujuan memotivasi anak dalam memahami unsur cerita secara menyenangkan dan interaktif. Media ini dapat membantu anak-anak memahami unsur cerita dengan lebih mudah karena penyampaiannya yang menarik dan tidak monoton. Dalam penelitian ini, buku pop up berjudul Petualangan Si Kater dirancang sebagai media pembelajaran kreatif untuk membantu anak-anak di komunitas Yuk Belajar Seni memahami unsur-unsur cerita, seperti tema, tokoh, latar, alur dan amanat, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Unsur-unsur cerita berupa unsur intrinsik yang merupakan unsur pembangun sebuah cerita yang terdiri dari tema, tokoh, latar, alur dan amanat (Santika, 2023:8).

Pemilihan buku pop up berjudul *Petualangan Si Kater* sebagai media pembelajaran kreatif selain dari bentuk buku yang inovatif dan menarik, buku tersebut memuat nilai budaya dan tradisi lokal Indonesia yang perlu dilestarikan dan dikenalkan ke anak-anak di Indonesia. Dalam buku pop-up

Petualangan Si Kater memuat kebudayaan Indonesia yang ada di daerah Belitung Timur tepatnya di Desa Burong Mandi. Isi dalam buku pop-up membahas tentang OPK (Objek Pemajuan Kebudayaan) Kater yang merupakan perahu tradisional yang digunakan Nelayan untuk memancing Ikan. Dengan mengadaptasi OPK Kater dan mengembangkan karakter tambahan yakni Bujang dan Dayang yang diambil dari penyebutan anak laki-laki dan perempuan yang belum menikah sebagai karakter pendukung dalam buku pop-up berjudul *Petualangan Si Kater*. Dengan adanya buku bacaan sastra anak yang mengangkat kebudayaan Indonesia ini bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan atau wawasan dan meningkatkan cinta tanah air Indonesia yang kaya akan budaya, tradisi dan adat istiadat yang perlu dilestarikan keberadaannya agar senantiasa berkelanjutan dari generasi ke generasi. Penggunaan media pembelajaran yang buku pop up *Petualangan Si Kater* ini yaitu untuk memberikan pemahaman kepada anak dalam memotivasi anak tentang materi unsur cerita bisa lebih menarik, kreatif dan proses belajar yang aktif, sehingga dapat melatih kemampuan memahami isi cerita seperti unsur intrinsik cerita.

Kebanyakan anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar menyukai membaca cerita dalam bentuk buku dengan gambar warna-warni karena visual menarik untuk dipandang. Di dalam buku cerita yang dibaca anak-anak pasti terdapat unsur cerita yang menjadi bagian pembentuk sebuah cerita. Adapun unsur pembangun sebuah cerita yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik cerita yang merupakan unsur-unsur yang ada di dalam sebuah cerita karya sastra.

Unsur intrinsik ini merupakan bagian pokok dalam karya sastra bentuk cerita. Unsur intrinsik cerita dapat berupa tema, tokoh, penokohan, latar, alur dan amanat. Adapun unsur ekstrinsik adalah unsur di luar cerita seperti keadaan terkait peneliti. Dalam materi unsur intrinsik cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan pembelajaran setelah membaca cerita, siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik dari cerita yang dibaca dengan rinci dan mampu menulis unsur intrinsik cerita yang dibaca.

Pemilihan media pembelajaran untuk memahami unsur-unsur cerita pada anak bisa sangat berpengaruh terhadap kemudahan dalam memahami isi cerita. Adapun pada umumnya jenis media pembelajaran ini sangat beragam dari mulai yang biasa sampai interaktif untuk digunakan. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dapat merasakan pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak dalam proses belajar (Sadiman, 2015:12). Seiring perkembangan teknologi canggih di abad 21 penggunaan media pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran konvensional yang digunakan seperti papan tulis, buku berisi tulisan saja yang bersifat kurang menarik untuk digunakan di zaman sekarang. Media pembelajaran non-konvensional yang memanfaatkan teknologi dan perkembangan zaman sekarang banyak digunakan untuk menarik minat anak untuk belajar dan lebih mudah untuk memahami isi cerita. Salah satu bentuk media pembelajaran non-konvensional dapat berupa buku cerita anak berbentuk buku pop up.

Komunitas Yuk Belajar Seni adalah wadah pendidikan nonformal yang berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif bagi anak-anak. Dalam komunitas ini anak-anak dibimbing melalui pendekatan yang menyenangkan dan penuh kreativitas untuk mengeksplorasi seni dan literasi. Minat baca pada anak harus ditumbuhkan sejak dini supaya budaya literasi tertanam dan tumbuh di dalam jiwa anak-anak (Arsanti, dkk., 2024:107). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan pelopor Komunitas Yuk Belajar Seni di Surakarta diketahui bahwa tantangan yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan mampu menarik perhatian anak-anak, khususnya dalam bentuk buku pop up. Diketahui juga bahwa komunitas tersebut tertarik dan membuka kesempatan untuk kolaborasi terkait penggunaan buku pop up di lingkungan Komunitas Yuk Belajar Seni berkegiatan dengan anak-anak. Hal ini menjadi tempat strategis untuk menerapkan media buku pop up sebagai alat bantu pembelajaran. Melalui buku pop up ini, diharapkan anak-anak dapat lebih termotivasi untuk belajar dan dapat lebih termotivasi untuk belajar dan dapat memahami unsur cerita dengan lebih baik, sehingga kreativitas dan daya imajinasi mereka dapat berkembang secara optimal, serta dapat meningkatkan kemampuan literasi anak.

Buku pop up berjudul Petualangan Si Kater dirancang dengan mempertimbangkan aspek edukatif dan estetika. Cerita yang disajikan bertema petualangan Si Kater yang merupakan Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK) yang diwariskan dari generasi ke generasi berbentuk perahu sebagai alat

transportasi air tradisional di Pantai Burong Mandi. Cerita ini tidak hanya menyuguhkan kisah yang menghibur dengan mengadaptasi budaya lokal Indonesia, tetapi juga dirancang untuk memperkenalkan unsur-unsur cerita dengan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan penggunaan buku pop up ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran sastra dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan pendekatan berbasis pada kreativitas dan keterlibatan aktif, buku pop up Petualangan Si Kater dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran di komunitas tersebut. Diharapkan juga dapat memotivasi anak-anak dalam memahami unsur cerita secara menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas buku pop up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran kreatif dalam konteks komunitas tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan terkait permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya minat dan pemahaman unsur cerita pada anak. Masih banyak anak yang kesulitan memahami unsur-unsur cerita seperti tema, tokoh, latar, alur dan amanat terutama media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan relevan.
2. Keterbatasan media pembelajaran kreatif dan interaktif di Komunitas. Penggunaan media pembelajaran konvensional yang minim visual dan kurang interaktif membuat proses belajar kurang menarik bagi anak-anak,

sehingga di Komunitas Yuk Belajar Seni membutuhkan media yang inovatif seperti buku pop-up.

3. Pengetahuan terhadap budaya lokal Indonesia pada anak-anak yang masih minim atau kurang dikenal sehingga banyak anak Indonesia yang tidak mengenal budaya lokal Indonesia.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran kreatif menggunakan buku pop-up berjudul *Petualangan Si Kater* untuk mengkaji sejauh mana berdampak pada motivasi anak memahami unsur cerita di Komunitas Yuk Belajar Seni.

1. Penelitian ini terbatas pada anak-anak yang tergabung dalam komunitas Yuk Belajar Seni, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat disamakan dengan anak-anak di luar komunitas tersebut.
2. Penelitian hanya menggunakan buku pop-up *Petualangan Si Kater* sebagai media pembelajaran. Media lain yang dapat memotivasi anak memahami unsur cerita tidak menjadi objek penelitian dan tidak berkaitan.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada motivasi anak memahami unsur-unsur cerita, seperti tema, tokoh, penokohan, latar, alur dan amanat yang memuat nilai budaya Indonesia.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan Buku Pop Up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran kreatif memotivasi anak dalam proses memahami unsur cerita yang meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat pada anak-anak di Komunitas Yuk Belajar Seni?
2. Bagaimana hasil pemahaman anak terhadap unsur intrinsik cerita yang meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat setelah menggunakan buku pop up ‘Petualangan Si Kater’ di Komunitas Yuk Belajar Seni?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disimpulkan, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penggunaan Buku Pop Up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran kreatif memotivasi anak dalam proses memahami unsur cerita yang meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat pada anak-anak di Komunitas Yuk Belajar Seni.
2. Mengetahui hasil pemahaman anak terhadap unsur intrinsik cerita yang meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat setelah menggunakan buku pop up ‘Petualangan Si Kater’ di Komunitas Yuk Belajar Seni.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian buku pop up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran kreatif untuk memotivasi anak dalam memahami unsur cerita di komunitas yuk belajar seni diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoretis, segi praktis dan segi sosial.

a. Manfaat teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menambah literatur tentang penggunaan media pembelajaran kreatif, khususnya penggunaan media visual tiga dimensi seperti buku pop up dalam menumbuhkan motivasi anak dalam memahami cerita, serta dapat digunakan sebagai referensi dari penelitian selanjutnya. Pemahaman terkait nilai budaya lokal Indonesia yang berguna untuk menambah wawasan pengetahuan anak terkait cinta Indonesia dengan melestarikan dan mengamalkan budaya, tradisi dan adat istiadat dari generasi ke generasi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik bermanfaat dalam memberikan inspirasi merancang media pembelajaran alternatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik anak. Adapun juga dengan adanya buku pop-up Petualangan Si Kater ini bermanfaat untuk membantu mengenalkan budaya Indonesia, dalam buku memuat nilai budaya dan sosial yang syarat akan nilai kearifan budaya Indonesia. Penggunaan media pembelajaran berupa buku pop-up berisi visual dua dimensi dan tiga dimensi juga efektif bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk membaca dan memahami isi bacaan. Isi buku pop-up Petualangan Si Kater banyak bermanfaat untuk pendidik karena memuat isi cerita yang diadaptasi dari budaya Indonesia dengan visual

yang memikat dan interaktif mampu meningkatkan program literasi dan numerasi yang ada di sekolah.

2. Bagi Komunitas

Bagi komunitas dapat menjadi referensi mengembangkan metode pembelajaran berbasis seni dan literasi. Bermanfaat juga sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar dan pemahaman unsur cerita pada anak-anak sekaligus nilai budaya lokal Indonesia yang patut untuk dilestarikan dan dikenalkan. Penggunaan media buku pop-up di dalam komunitas memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu penggunaan media ini juga dapat membantu anak untuk mengenal wawasan budaya Indonesia yang ada di pulau Belitung Timur, tidak hanya budaya yang ada di lingkungan sekitar tapi budaya luar juga dikenali.

3. Bagi Anak

Bagi anak dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan terhadap isi bacaan yang dibaca. Manfaat lainnya yaitu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman unsur cerita dalam seni. Ada juga manfaat yang diperoleh anak yaitu mengasah kreativitas dan imajinasi anak dengan melihat dan berinteraksi dengan isi buku pop up berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang dapat digerakkan.

Mengasah kemampuan untuk mengembangkan cerita dari hasil imajinasi mereka yang dapat membuat anak interaktif untuk menceritakan ulang hasil bacaan yang telah dibacanya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu menjadi bahan kajian untuk mempertimbangkan penelitian baru yang dilakukan, dalam melakukan penelitian baru pasti memerlukan kajian pustaka. Kajian pustaka ini memiliki fungsi sebagai memaparkan penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, serta memiliki kesinambungan dengan penelitian sekarang yang hendak dilaksanakan. Ini menjadi perbandingan dan tolak ukur antar penelitian dapat menghasilkan penelitian terbaru yang relevan. Penelitian yang dijadikan referensi dari penelitian sebelumnya yaitu ada penelitian dari: 1) Khasna & Zulfahmi (2024); 2) Damayanti, dkk. (2024); 3) Setyaningsih & Handayani (2023); 4) Rianti, dkk. (2023); 5) Izzah & Setiawan (2023); 6) Umurohmi, dkk. (2022); 7) Widyaningrum, dkk. (2022); 8) Susilowati & Wiarsih (2021); 9) Garinihasna & Safitri (2020); 10) Jannah, dkk. (2020); 11) Purnamasari & Sutarna (2020); 12) Aini & Yuliawati (2020); 13) Triani & Nuryanto (2024); 14) Rahmawati (2021); 15) Wati (2020); 16) Tyas (2022); 17) Andriani (2022); 18) Yurnasari (2021); 19) Santika, dkk. (2023); 20) Karumpa, dkk. (2022); 21). Ramli & Sirojuddin (2018); 22) Harlita & Ramadan (2024).

Khasna & Zulfahmi (2024) penelitian dengan judul “Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Penerapan Media Buku Pop-Up” yang bertujuan untuk mendeskripsikan dimensi dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila

melalui media pembelajaran Buku Pop-Up. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Buku Pop-Up dalam proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila memuat dimensi kebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik penelitian ini. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan Buku Pop-Up sebagai media pembelajaran kreatif, serta fokus pada pengembangan karakter dan kreativitas anak. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu hasilnya berfokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan dimensi kebinekaan global dan gotong royong yang dilakukan di lingkungan pendidikan formal TK Tarbiyatul Athfal Krapyak.

Damayanti, dkk. (2024) penelitian dengan judul “Penerapan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Cerpen Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490” yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Dukuh Kupang III Surabaya dalam memahami materi cerpen dengan menggunakan media pembelajaran Buku Pop-Up. Hasil penelitian tersebut menunjukkan penggunaan media Buku Pop-Up dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih jelas dan menarik dengan visual tiga dimensi yang interaktif meningkatkan minat motivasi belajar siswa. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media Buku Pop-Up sebagai media pembelajaran yang efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerita dengan visual tiga dimensi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu

penggunaan media buku pop-up dilakukan di lingkungan sekolah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Setyaningsih & Handayani (2023) penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pop-Up Book pada Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Mengembangkan Literasi Siswa Kelas Rendah” yang bertujuan untuk menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan literasi siswa kelas rendah. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan Buku Pop-Up sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada subjek penelitian di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini di komunitas. Adapun perbedaan lain yaitu penelitian tersebut berfokus meningkatkan literasi membaca dan keterampilan berpikir di sekolah dasar formal, sedangkan penelitian ini spesifik berfokus ke motivasi dalam memahami unsur cerita melalui buku pop-up *Petualangan Si Kater* di lingkungan komunitas non-formal.

Rianti, dkk. (2023) penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Mengajar” yang bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan Buku Pop-Up sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi dengan menarik dan mudah dipahami. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran buku pop-up dapat

meningkatkan kreativitas guru dan memberikan visualisasi cerita lebih menarik membantu anak memahami materi dengan lebih baik. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik penelitian ini. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu membahas penggunaan buku pop-up sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas, motivasi dan pemahaman materi pada anak-anak, serta merangsang imajinasi anak. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu konteks penerapannya terhadap pendidik.

Izzah & Setiawan (2023) penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pop Up Book Sebagai Media Belajar yang Menyenangkan di Rumah dalam Inovasi Pembelajaran SD Kelas Rendah” yang bertujuan untuk memberikan fakta penelitian dampak pembelajaran tatap muka terbatas pasca COVID-19 bagi siswa SD melalui artikel jurnal yang terkait. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Pop-Up dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan rata-rata siswa sehingga hasilnya di atas KKM. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media Buku Pop-Up dapat meningkatkan minat, motivasi belajar siswa dan pemahaman dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode kajian pustaka yang berfokus pada pembelajaran di sekolah dasar dan dampak pembelajaran tatap muka terbatas pasca pandemi dalam pembelajaran umum dan IPA.

Umurohmi, dkk. (2022) penelitian dengan judul “Pengembangan Budaya Membaca Anak Melalui Media Pembelajaran Pop-Up Book” yang bertujuan untuk mendeskripsikan upaya pengembangan budaya membaca anak melalui media Buku Pop-Up di Sekolah Dasar. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media Buku Pop-Up sebagai alat pembelajaran untuk pemahaman siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada subjeknya antara meningkatkan budaya membaca secara umum di sekolah dasar dengan meningkatkan pemahaman unsur cerita di komunitas Yuk Belajar Seni. Adapun juga perbedaan terletak pada konteks penggunaan dalam pendidikan formal di sekolah dasar dengan pendidikan non-formal di komunitas.

Widyaningrum, dkk. (2022) penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Isi Cerita dengan Menggunakan Media Pop-Up Book Ceri pada Siswa Kelas IV SDN Medaeng 2 Sidoarjo” yang bertujuan untuk menguji efektivitas media Buku Pop-Up dalam pembelajaran isi cerita rakyat, khususnya meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up Ceri dapat membuat siswa tidak mudah bosan sehingga tertarik memperhatikan dan terlibat aktif dalam memahami isi cerita sehingga berdampak positif meningkatkan hasil belajar. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik penelitian ini. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media buku pop up dalam pembelajaran isi cerita dan unsur

intrinsik dalam cerita, serta menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media Pop-Up Book Ceri yang dilakukan di lingkungan sekolah formal pada siswa kelas IV SDN Medaeng 2 Sidoarjo.

Susilowati & Wiarsih (2021) penelitian dengan judul “Pendekatan CALLA (*The Cognitive Academic Language Learning Approach*) dan Media Pop Up Book dalam Peningkatan Minat Membaca di Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk menganalisis penggunaan CALLA (*The Cognitive Academic Language Learning Approach*) dan Media Pop Up Book dalam meningkatkan minat dan motivasi membaca siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan CALLA (*The Cognitive Academic Language Learning Approach*) dan Media Pop Up Book berpengaruh positif terhadap peningkatan minat membaca siswa di sekolah dasar. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media Buku Pop-Up dalam pembelajaran yang berfokus pada minat membaca yang dapat disesuaikan dengan berbagai materi, termasuk pemahaman unsur cerita. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media Buku Pop-Up di sekolah dasar untuk meningkatkan minat membaca secara umum pada siswa.

Garinihasna & Safitri (2020) penelitian dengan judul “Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib: Buku Pop-Up Kesantunan Berbahasa Generasi Indonesia” yang bertujuan untuk menanamkan karakter santun berbahasa pada anak-anak dengan menggunakan Buku Pop-Up yang mengenalkan empat kata

ajaib yaitu terima kasih, maaf, tolong dan permisi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memilih Buku Pop-Up dibanding buku cerita bergambar karena lebih menarik perhatian anak dan menjadi sarana bermain yang interaktif. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan Buku Pop-Up sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan atau pemahaman dan memanfaatkan daya tarik visual Buku Pop-Up yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu fokus pada pengajaran kesantunan berbahasa mengenalkan empat kata ajaib ada terima kasih, maaf, tolong dan permisi, serta menggunakan metode penelitian pengembangan di sekolah dasar.

Jannah, dkk. (2020) penelitian dengan judul “Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini” yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Buku Pop-Up dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Buku Pop-Up dapat menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih jelas, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif, serta dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif dan membahas penggunaan media Buku Pop-Up dalam pembelajaran, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik penelitian ini. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan buku pop-up sebagai media pembelajaran. Perbedaan

penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu fokus ke materi pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini.

Purnamasari & Sutarna (2020) penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk menguji pengaruh media Buku Pop-Up terhadap kemampuan membaca cerita siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terhadap peningkatan kemampuan membaca dengan penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media buku pop-up sebagai media pembelajaran yang berfokus ke peningkatan kemampuan membaca cerita anak-anak. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu lingkup penelitian tersebut di sekolah dasar dalam konteks pendidikan formal.

Aini & Yuliawati (2020) penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pop-Up Book pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 1 Purworejo” yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik yang menggunakan media Buku Pop-Up pada siswa dan yang tidak menggunakan media Buku Pop-Up dalam pembelajaran keragaman budaya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Pop-Up efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi keberagaman budaya. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan

penelitian ini yaitu materi keberagaman budaya yang subjeknya melibatkan siswa kelas IV MIN 1 Purworejo.

Triani & Nuryanto (2024) penelitian dengan judul *“Pop-Up Book Learning Media Used with the Problem Based Learning Model to Determine Characters in Fictional Stories”* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Buku Pop-Up yang efektif dan layar digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta mampu meningkatkan kemampuan siswa memahami materi menemukan tokoh cerita fiksi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah melalui tahap validasi produk oleh ahli materi dan ahli media bahwa Buku Pop-Up efektif dan layar digunakan dalam pembelajaran. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan Buku Pop-Up sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pengembangan Buku Pop-Up menggunakan metode kuantitatif uji statistik pada siswa di sekolah dasar.

Rahmawati (2021) penelitian dengan judul *“Penggunaan Media Pop Up dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X di MA Matholi’ul Falah Sumanding Kembang Jepara”* yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Buku Pop-Up dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X di MA Matholi’ul Falah. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik penelitian ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Pop-Up dari awal pembuatan dengan peralatan dan bahan, lanjut ke tahap langkah

penerapan media Buku Pop-Up dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dan penting dengan adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi faktor pendukung dan penghambat materi pembelajaran. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media Buku Pop-Up dalam meningkatkan minat motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media Buku Pop Up pada siswa kelas X di MA Matholi'ul Falah mulai dari pembuatan media Buku Pop-Up dan pengaplikasian media Buku Pop-Up dalam pembelajaran materi haji.

Wati (2020) penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pop Up pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI” yang bertujuan untuk menghasilkan media Buku Pop-Up untuk pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku kelas IV di SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik penelitian ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV menggunakan media Buku Pop-Up berdampak baik dalam penerapan memadukan pendekatan saintifik yakni ada lima langkah mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up dalam penyampaian materi pembelajaran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penyampaian materi pembelajaran tematik pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Tyas (2022) penelitian dengan judul “Implementasi Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 89 Bengkulu

Utara” yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media buku pop up dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 89 Bengkulu Utara dan mengetahui kendala-kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media buku pop up. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala oleh guru dalam menggunakan media buku pop up dalam pembelajaran bahasa Indonesia, adapun kendalanya berupa biaya, keterbatasan waktu, menggunakan metode ceramah saja dan kendala mengelola kelas. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif dan penggunaan media buku pop up dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik penelitian ini. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu hasil penelitian berupa membedah kendala-kendala yang dialami guru dalam penggunaan media buku pop up dalam lingkungan sekolah formal yaitu di sekolah dasar.

Andriani (2022) penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pop Up Book untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas III MIMA 30 Bustanul Ulum Tegalsari Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2021/2022” yang bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur penggunaan media buku pop up untuk mengembangkan kemampuan membaca dan mengetahui kelebihan serta kekurangan penggunaan media buku pop up pada siswa kelas III MIMA 30 Bustanul Ulum Tegalsari Ambulu Jember. Hasil penelitian tersebut mengetahui prosedur penggunaan media buku pop up dalam kelas serta diketahui kelebihan penggunaan buku pop up berupa visualisasi

cerita yang menari sehingga membuat siswa penasaran tertarik belajar dan memberikan kesan kuat terhadap daya ingat siswa. Adapun juga kekurangannya berupa jangka waktu pengajaran yang berdurasi cukup lama karena perlunya ketelitian ekstra dan persiapan yang dilakukan harus matang sehingga membutuhkan biaya yang termasuk banyak untuk membuat media buku pop up. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dan menggunakan media buku pop up untuk mengembangkan motivasi dan kemampuan membaca siswa yang termasuk ke dalam memahami isi cerita atau bacaan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu hasil penelitian berupa prosedur penggunaan dan kelebihan kekurangan penggunaan media buku pop up pada siswa di sekolah dasar yang termasuk lingkungan formal.

Yurnasari (2021) penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Gambar Pop-Up pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SDN 60 Seluma” yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran buku gambar pop up serta keefektifan media dan tingkat kesesuaian media pembelajaran buku gambar pop up. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dihasilkan produk berupa media pembelajaran buku gambar pop up yang layak digunakan dengan tingkat keefektifan mampu dan valid dengan sangat baik. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan media buku pop up dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap materi, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik

penelitian ini. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau R&D yang menghasilkan sebuah produk berupa buku gambar pop up.

Santika, dkk. (2023) penelitian dengan judul “Analisis Kemampuan Siswa dalam Menentukan Unsur Intrinsik Cerita Dongeng Si Kancil dan Buaya Kelas IV Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk memperoleh data terkait kemampuan siswa dalam menentukan unsur intrinsik dongeng. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari 27 siswa terdapat 22 siswa memiliki nilai baik dalam menganalisis unsur intrinsik dongeng dan 5 siswa belum mencapai nilai KKM. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif dan pemahaman unsur cerita yakni unsur intrinsik, sehingga penelitian tersebut sesuai dengan topik penelitian ini. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode pembelajaran kreatif dengan metode *guide discovery* yang dilakukan di lingkungan sekolah dasar yakni pada siswa kelas IV.

Karumpa, dkk. (2022) penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book Dan Big Book Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan” yang bertujuan untuk menguji perbedaan kemampuan pemahaman membaca siswa antara menggunakan media Buku Pop Up dan media Big Book pada siswa kelas V SDN Bontoramba. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil analisis data inferensi terdapat perbedaan signifikan dalam pemahaman membaca menggunakan media Buku Pop Up dan Big Book yang hasilnya lebih baik menggunakan Buku Pop Up. Relevansi penelitian tersebut

dengan penelitian ini yaitu penggunaan media buku pop up dalam pemahaman membaca teks naratif. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu membahas efektivitas penggunaan media Buku Pop Up dan Big Book dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa di sekolah dasar.

Ramli & Sirojuddin (2018) penelitian dengan judul “Dampak Komunitas Belajar Terhadap Minat Belajar Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Muhammadiyah Sorong” yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh komunitas belajar mandiri terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi pendidikan biologi di STKIP Muhammadiyah Sorong. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa komunitas belajar mandiri secara signifikan meningkatkan motivasi belajar pada mahasiswa semester 3, namun tidak pada semester 1 dan 5, dapat ditarik data bahwa ini mendukung pengaruh positif komunitas tersebut terhadap motivasi belajar secara umum. Relevansi penelitian tersebut berupaya meningkatkan motivasi belajar melalui metode pembelajaran inovatif. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah berfokus pada motivasi belajar dan pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut subjek penelitian tersebut berupa mahasiswa, sedangkan subjek penelitian yang dilakukan adalah anak-anak komunitas, adapun perbedaan lain materi pembelajaran yakni pendidikan biologi dan materi penelitian yang dilakukan unsur cerita.

Harlita & Ramadan (2024) penelitian dengan judul “Peran Komunitas Belajar di Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Kompetensi Guru” yang

bertujuan untuk mengetahui peran komunitas belajar di SDN 022 Koto Baru kabupaten Kuantan Singingi dalam mengembangkan kompetensi guru. Hasil penelitian tersebut komunitas belajar efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pendidikan dengan dukungan kepemimpinan kepada sekolah. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif naratif dengan pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Relevansi penelitian tersebut meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi. Perbedaan penelitian tersebut menitik beratkan pengembangan kompetensi guru, sedangkan penelitian buku pop up fokus pada media kreatif untuk memotivasi anak memahami unsur cerita.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai penelitian yang ada dalam kajian pustaka berfokus pada efektivitas buku pop up sebagai media pembelajaran dalam berbagai konteks pendidikan, terutama untuk siswa sekolah dasar. Akan tetapi untuk penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu kajian literatur pelengkap dalam menambah wawasan baru khususnya perihal buku pop up sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini yang menjadi pembeda dan pembaharuan penelitian yang akan dilakukan dari penelitian sebelumnya merupakan judul buku pop up yang digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan merupakan buku pop up Petualangan Si Kater yang diadaptasi dari muatan budaya lokal Indonesia yang berfokus untuk memahami unsur intrinsik cerita dengan subjek penelitian yaitu anak-anak Komunitas Yuk Belajar Seni yang tempat penelitian dilaksanakan di Taman Cerdas Gandekan Surakarta. Dari

kajian literatur yang telah dijadikan sumber acuan penelitian dapat diperjelas bahwa tidak ditemukan penelitian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu dalam penelitian yang akan dilakukan ini peneliti dengan jelas melakukan penelitian berjudul “Buku Pop Up ‘Petualangan Si Kater’ Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Unsur Cerita Di Komunitas Yuk Belajar Seni”.

2.2. Kajian Teori

Sebuah penelitian tentu diperlukan kajian teori yang berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan pemikiran. Dari kajian ini, teori dapat diperkuat untuk mendukung penelitian. Berikut ini merupakan kajian teori yang dimasukkan dalam penelitian ini.

2.2.1. Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Secara bahasa kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” bermakna tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan menurut KBBI media memiliki makna alat, sarana komunikasi, perantara, penghubung. Media adalah sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan. Kemudian kata pembelajaran menurut KBBI memiliki makna proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Pembelajaran merupakan kondisi yang dialami siswa atau pembelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Media pembelajaran merupakan komponen

sumber belajar yang berupa pesan, orang, materi, teknik dan lingkungan yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat, bahan atau sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran atau pesan dalam kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik agar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien diperlukan keselarasan dalam pemenuhan kriteria. Kriteria tersebut meliputi relevansi materi, daya tarik visual dan kemampuan untuk mendorong interaksi aktif. Menurut Hamka media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan mempermudah pemahaman materi, baik dalam bentuk fisik seperti buku atau alat peraga maupun bentuk non-fisik seperti pendekatan digital (Jannah, dkk., 2025:338).

Media pembelajaran memiliki peran-peran dalam sebuah proses pembelajaran, adapun peran pentingnya yaitu membantu siswa dengan mudah menerima materi pelajaran (Azizah, dkk., 2023:79). Dapat diketahui bahwa berkat adanya media pembelajaran yang memiliki peran penting untuk membantu siswa memahami isi materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa menjadi mudah dalam memahami materi atau bahan belajar untuk dijadikan sebagai penambah pengetahuan. Peran penting media pembelajaran yang dirasakan langsung oleh siswa sangat membantu siswa maupun guru dalam proses penyampaian materi ajar.

Media pembelajaran yang ada di dalam proses belajar mengajar oleh guru dan siswa ini terdapat di bagian tengah atau perantara antara keduanya. Media pembelajaran sebagai perantara yang diperlukan siswa sehingga guru dapat mengalihkan perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar tidak cepat bosan dan jenuh (Zaini, 2017:2). Menggunakan media pembelajaran ini membuat proses belajar mengajar menjadi tidak monoton yang hanya berpusat pada guru saja, dengan adanya media pembelajaran yang menjadi perantara bagi guru untuk menyampaikan materi ke siswa menjadi menarik. Menarik karena dengan adanya media pembelajaran fokus siswa menjadi tidak hanya kepada guru tapi juga referensi belajar siswa jadi variatif sehingga tidak membosankan.

Media pembelajaran merupakan bahan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi ketika kegiatan belajar di luar ruangan maupun di dalam ruangan kepada peserta didik yang membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan membantu berpikir kritis (Khasna, dkk., 2024:41). Dalam penggunaan media pembelajaran di kegiatan belajar yang disampaikan pengajar ini dapat memantik antusiasme peserta didik untuk turut serta aktif dalam proses belajar dan dapat membuat peserta didik terdidik untuk berpikir kritis dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif merupakan salah satu cara untuk memunculkan nilai karakter pada anak (Khasna, dkk., 2024:41). Pengaruh penggunaan media pembelajaran memiliki banyak keuntungan dan manfaat, selain membangun keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis, adapun dapat menambah nilai

karakter pada anak saat belajar. Nilai karakter pada anak ini sangat bermanfaat dan dampak positifnya langsung dirasakan dengan sederhana anak memiliki sikap sopan dan antusias dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang memiliki fungsi perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Sebagai alat bantu komunikasi dan interaksi, media pembelajaran selain memudahkan pemahaman materi bagi siswa, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang variatif, menarik dan tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keaktifan siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membentuk nilai-nilai karakter positif seperti antusiasme dan kesopanan dalam belajar. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi elemen strategis yang memberikan dampak positif berkelanjutan terhadap kualitas pembelajaran dan perkembangan holistik peserta didik.

2.2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Rusman berikut adalah jenis media berdasarkan bentuk fisiknya (Rusman, 2017:60), sebagai berikut:

1. Media dua dimensi (2D)

Media dua dimensi merupakan media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Seperti berikut contohnya, gambar, foto, grafik, poster, papan tulis, flip chart.

2. Media tiga dimensi (3D)

Media tiga dimensi merupakan media yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Media yang termasuk ke dalam tiga dimensi dapat berupa benda asli maupun tiruan. Misalnya model, mock up, diorama, boneka, buku pop up.

3. Media proyeksi

Media proyeksi merupakan media yang memerlukan alat proyeksi. Seperti berikut bentuknya, slide, filmstrip, overhead, transparansi, LCD proyektor.

4. Media Non-proyeksi

Media non-proyeksi merupakan media yang tidak memerlukan alat proyeksi. Seperti berikut bentuknya, buku, majalah, koran, gambar, poster.

5. Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya dapat didengar. Seperti contoh, radio, tape recorder, CD audio, podcast.

6. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar. Seperti berikut, film, video, televisi, multimedia interaktif.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang memiliki fungsi perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Sebagai alat bantu komunikasi dan interaksi, media pembelajaran selain memudahkan

pemahaman materi bagi siswa, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang variatif, menarik dan tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keaktifan siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membentuk nilai-nilai karakter positif seperti antusiasme dan kesopanan dalam belajar. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi elemen strategis yang memberikan dampak positif berkelanjutan terhadap kualitas pembelajaran dan perkembangan holistik peserta didik.

2.2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz yang mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual (Wulandari, dkk., 2023:3932), sebagai berikut:

1. Fungsi Atensi adalah fungsi inti media visual yang bertujuan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran terkait makna visual yang disajikan dan juga dalam bentuk materi teks.
2. Fungsi Afektif adalah sebagai media visual yang dapat dilihat dari tingkat siswa menikmati belajar atau membaca teks yang bergambar. Bentuk gambar atau lambang visual dapat menarik emosi dan sikap siswa, contohnya menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi Kognitif adalah sebagai media visual yang terlihat dapat terungkap bahwa lambang visual atau gambar berpengaruh dalam

kelancaran mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang termuat dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris adalah sebagai media pengajaran bahwa media visual dapat menggambarkan konteks untuk kemudahan memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.

Manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain, sebagai berikut (Wulandari, dkk., 2023:3932):

1. Media pembelajaran untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi yang dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak yang dapat membuat motivasi belajar, interaksi aktif dengan lingkungan dan kemampuan belajar mandiri dapat sesuai dengan minat.
3. Media pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran untuk memberikan kesetaraan pengalaman belajar dua lingkungan belajar sehingga dapat terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan, contohnya melalui karya wisata.

Menurut Levie dan Lentz terdapat empat fungsi penting dari media pembelajaran yaitu ada fungsi atensi adalah media visual yang digunakan

untuk menarik perhatian, ada fungsi afektif adalah media visual yang dapat meningkatkan pengalaman belajar, ada fungsi kognitif adalah media visual yang membantu memahami dan mengingat informasi dan ada fungsi kompensatoris yaitu media visual yang memudahkan dan mendukung pemahaman membaca. Selanjutnya ada manfaat media pembelajaran yaitu dapat membantu memperjelas penyampaian pesan, membantu meningkatkan perhatian siswa sehingga termotivasi, membantu mengatasi batasan (indra, ruang dan waktu) dan memberikan pengalaman belajar yang setara.

2.2.1.4 Penggunaan Media Pembelajaran Memotivasi Belajar Anak

Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi belajar anak dapat berupa bentuk dorongan internal atau eksternal yang mendorong anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar termasuk faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Bentuk motivasi internal dapat berupa melalui lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang rasa ingin tahu dan relevan dengan minat anak. Adapun bentuk dorongan eksternal bisa berupa desain media dan lingkungan belajar. Dalam penelitian ini lingkungan eksternal yaitu komunitas Yuk Belajar Seni dan bentuk desain media yang digunakan yaitu buku pop up Petualangan Si Kater. Media pembelajaran yang interaktif, seperti buku pop up Petualangan Si Kater ini dapat menjadi stimulus eksternal yang dapat juga meningkatkan motivasi internal karena memberikan pengalaman belajar yang menarik.

Motivasi belajar anak merupakan daya dorong yang merasakan keinginan di dalam diri individu yang berdampak munculnya motivasi yang tertuang pada perubahan tingkah laku yaitu berupa peningkatan pada indikator mencapai tujuan, bertanggung jawab, umpan balik, mengambil risiko, kreatif, inovatif dan menyukai tantangan (Lestari & Farhurohman, 2020:160). Penggunaan buku pop up dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak disebabkan oleh elemen interaktif yang membuat anak merasa terlibat secara emosional dan kognitif. Dalam konteks pendidikan non-formal, motivasi belajar menjadi sangat penting karena anak-anak sering kali memiliki kebebasan lebih besar dalam memilih aktivitas, sehingga media yang menarik menjadi kunci untuk mempertahankan perhatian anak.

Motivasi belajar anak menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan yang terbentuk dari kombinasi dorongan internal dan eksternal, di mana motivasi internal berasal dari lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang rasa ingin tahu dan relevan dengan minat anak. Sementara motivasi eksternal dapat berupa desain media pembelajaran dan lingkungan belajar yang mendukung. Motivasi belajar memiliki fungsi sebagai daya dorong yang memunculkan keinginan dalam diri individu yang berdampak pada perubahan tingkah laku positif berupa peningkatan indikator mencapai tujuan, bertanggung jawab, memberikan umpan balik, mengambil risiko, bersikap kreatif dan inovatif, serta menyukai tantangan. Dalam konteks pendidikan non-formal, penggunaan media pembelajaran

interaktif seperti buku pop up menjadi sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar anak melalui elemen interaktif yang melibatkan aspek emosional dan kognitif, sehingga media yang menarik menjadi kunci utama untuk mempertahankan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran yang memiliki kebebasan lebih besar dalam memilih aktivitas belajar.

2.2.2. Buku Pembelajaran

2.2.2.1 Pengertian Buku Pembelajaran

Definisi buku pembelajaran secara bahasa berasal dari kata “buku” dalam bahasa arab “kitab” yang artinya tulisan atau karya yang dikumpulkan dalam bentuk lembaran-lembaran yang dijilid. Kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang artinya proses mengajarkan atau memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan demikian makna buku pembelajaran merupakan kumpulan tulisan yang disusun untuk tujuan mengajarkan atau memfasilitasi proses belajar.

Definisi buku pembelajaran secara istilah di pendidikan, buku pembelajaran merupakan sumber informasi yang dirancang dengan sistematis untuk mendukung proses belajar mengajar. Buku pembelajaran berisi materi ajar yang tersusun secara terstruktur yang dilengkapi dengan penjelasan, contoh, ilustrasi dan latihan soal dengan tujuan membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Buku pembelajar dapat berupa buku teks, buku panduan atau buku referensi yang digunakan oleh siswa dan guru

dalam kegiatan belajar mengajar. Buku pembelajaran dapat mencakup elemen-elemen interaktif dan digital, terutama dalam konteks pendidikan modern.

Buku adalah salah satu bentuk media pembelajaran tradisional yang masih relevan karena kemampuannya menyampaikan informasi secara sistematis dan terstruktur. Buku sebagai media cetak, telah lama digunakan dalam proses pendidikan formal maupun non-formal. Namun, buku yang didesain khusus untuk anak, seperti buku bergambar, buku big book dan buku pop up. Buku tersebut memiliki fungsi lebih dari sekadar bahan bacaan yang menjadi alat bantu belajar untuk menyampaikan konsep, nilai dan keterampilan secara visual dan naratif.

Buku pembelajaran memiliki kelebihan seperti menyediakan konten yang dapat diakses secara berulang, mendukung pembelajaran mandiri dan memberikan ruang eksplorasi materi dengan lebih mendalam (Hasan, dkk., 2021:147). Buku sebagai media pembelajaran ini termasuk ke dalam jenis media cetak, dalam produksi dan penggunaan media yang tergolong ke dalam cetak ini termasuk murah. Banyak sekali kelebihan yang dirasakan oleh pengguna buku ini, salah satunya dapat dibaca berulang-ulang kapan pun pembaca ingin mengulang untuk belajar materi atau konten yang ada di dalam buku. Isi dalam buku merupakan gabungan gambar dan tulisan ini terasa umum dan sering dijumpai oleh penggunanya. Hal tersebut menjadi poin unggul untuk menambah motivasi atau daya tarik dan dapat

memudahkan untuk memahami informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal.

Menurut Wulandari buku cerita yang memiliki visual dan ilustrasi yang berwarna, serta memuat bahasa yang sederhana ini dapat meningkatkan minat baca anak terutama pada anak usia dini (Wulandari, dkk., 2018:138). Buku sebagai media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan minat anak. Buku dapat menjadi sarana yang memuat nilai-nilai budaya dan kreativitas, terutama dalam pembelajaran sastra. Menurut Umam, buku yang memuat kearifan lokal, termasuk buku pop up dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak karena relevansinya dengan pengalaman yang dirasakan (Umam, dkk., 2019:4).

Buku pembelajaran termasuk ke dalam alat tradisional yang tetap memiliki relevansi tinggi dalam pendidikan modern karena kemampuannya dalam memuat informasi secara sistematis, terstruktur dan dapat diakses berulang untuk mendukung pembelajaran mandiri. Kelebihan buku sebagai media cetak yang murah dan mudah digunakan, terutama buku yang dirancang khusus untuk anak seperti buku bergambar dan buku pop up, mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman melalui kombinasi visual dan verbal yang menarik. Desain buku yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak, dilengkapi dengan ilustrasi yang berwarna, bahasa sederhana dan muatan kearifan lokal yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar tetapi sebagai sarana penanaman nilai-nilai

budaya dan kreativitas yang dapat meningkatkan kemampuan bercerita serta memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan anak.

2.2.2.2 Jenis Buku Pembelajaran

Buku pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dan meningkatkan pengalaman belajar anak. Buku pembelajaran menjadi alat penting dalam proses pendidikan yang dibangun untuk mendukung dan memfasilitasi pembelajaran. Berikut adalah jenis buku pembelajaran dan penjelasan.

1. Buku Cerita Bergambar

Buku Cerita Bergambar merupakan gabungan antara narasi dan ilustrasi yang membantu anak memahami isi cerita dengan lebih baik yang dapat melatih daya imajinasi dan meningkatkan keterampilan bahasa anak (Nurkhasyanah, dkk., 2024:239). Buku cerita bergambar menjadi salah satu buku yang sangat efektif pada anak-anak khususnya tingkat usia dini dan sekolah dasar. Buku yang menggabungkan teks dengan gambar untuk menarik perhatian anak dan membantu dalam memahami cerita dengan lebih baik. Buku cerita bergambar sering digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca dan imajinasi anak.

2. Buku Pop Up

Buku pop up merupakan jenis buku yang menampilkan gambar timbul dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi (Israhayu, dkk., 2022:1). Di dalam halaman buku pop up yang dibuka tampil dengan bentuk gerakan kertas dua dimensi dan ada juga tiga dimensi yang seperti objek hidup. Buku

ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif melalui mekanisme kertas seperti lipatan, gulungan, atau geseran, yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan konten buku secara lebih dinamis (Rahmawati, dkk., 2018:2). Isi dan konten dalam buku pop up dapat membuat pembelajaran yang aktif dan interaktif dengan adanya teknik yang dimuat dalam halamannya seperti menarik atau menggeser elemen pop up.

3. Buku Pelajaran

Buku pelajaran termasuk ke dalam buku teks yang penyajiannya dalam bentuk papan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang tertentu (Hasan, dkk., 2021:143). Adapun manfaat buku pembelajaran sebagai alat pelajaran individual, yang memberikan anak kemudahan memilih teknik belajar yang sesuai. Manfaat lain sebagai pedoman guru dalam mengajar dan sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran.

4. Buku Suplemen

Buku suplemen merupakan bahan pengayaan bagi anak, baik yang berhubungan dengan pelajaran atau tidak berhubungan, ini dikarenakan buku suplemen dapat menjadi tambahan bekal ilmu pada anak untuk memantapkan aspek-aspek kepribadiannya (Hasan, dkk., 2021:143). Adapun buku suplemen dapat berupa karya fiksi dan non-fiksi. Dengan adanya buku suplemen ini dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memenuhi minat individual. Melalui buku suplemen dengan format yang

sederhana dan menarik akan menambah wawasan pengetahuan, keterampilan dan sikap baru yang mendukung kemampuan pribadi anak.

5. Buku Digital (E-Book)

Buku digital atau E-book merupakan penggunaan buku yang memanfaatkan teknologi komputer atau digital yang digunakan untuk menampilkan informasi dapat berupa teks, gambar, audio, video dan multimedia lain dalam bentuk ringkas dan dinamis yang dapat dibaca secara digital di perangkat elektronik (Ningsih & Ulya, 2024:49). Buku digital atau e-book berbentuk elektronik yang dapat diakses dengan perangkat elektronik, seperti gawai, laptop dan komputer. Adapun peran penting e-book ini menjadi referensi yang tidak terbatas dalam meningkatkan produktivitas belajar. Pemanfaatan e-book tidak terpaku pada satu sumber belajar saja, jadi dapat menjangkau sumber bacaan yang lebih luas. E-book dianggap simpel untuk dibawa dalam banyak berkas yang dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi. Penggunaan e-book dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual anak dalam belajar.

2.2.2.3 Buku Pop Up Sebagai Buku Pembelajaran Visual Interaktif

Buku pop-up adalah buku pembelajaran termasuk dalam jenis buku yang menampilkan gambar timbul dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi (Israhayu, dkk., 2022:1). Di dalam halaman buku pop up yang dibuka tampil dengan bentuk gerakan kertas dua dimensi dan ada juga tiga dimensi yang seperti objek hidup. Buku ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif melalui mekanisme kertas seperti lipatan, gulungan,

atau geseran, yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan konten buku secara lebih dinamis (Rahmawati, dkk., 2018:2). Isi dan konten dalam buku pop up dapat membuat pembelajaran yang aktif dan interaktif dengan adanya teknik yang dimuat dalam halamannya seperti menarik atau menggeser elemen pop up.

Buku pop up yaitu jenis buku yang di dalamnya ada lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk gambar tiga dimensi saat halamannya dibuka (Alviolita & Huda, 2019:52). Buku pop up yaitu sebuah buku yang memiliki gambar tiga dimensi di dalamnya dan saat tiap halamannya dibuka muncul gerakan yang ada pada gambar elemen visual yang tersaji untuk menjelaskan sebuah materi. Buku pop up berisi elemen tiga dimensi yang dapat digerakkan maupun digeser tergantung dengan teknik pop up yang diterapkan. Media pop up termasuk kategori media visual yaitu media visual yang tidak diproyeksikan (Alviolita & Huda, 2019:52). Media visual yang tidak diproyeksikan menurut Sufanti ada beberapa jenis yaitu gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta, realia dan papan (Alviolita & Huda, 2019:52). Media pop up ini adalah media visual yang tidak diproyeksikan termasuk jenis media realia atau model berupa media 3D yang dapat menggambarkan atau mewakili benda yang asli.

Buku pop up sebagai buku pembelajaran visual interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena elemen interaktifnya yang menciptakan pengalaman belajar menjadi menyenangkan. Dalam

penggunaan buku pop up sebagai buku pembelajaran visual interaktif sangat relevan dalam konteks pendidikan non-formal seperti dalam lingkup komunitas. Dalam lingkup non-formal, di mana anak-anak memiliki kebebasan lebih besar dalam memilih aktivitas, buku pop up dapat menjadi alat yang efektif untuk mempertahankan perhatian dan memotivasi anak. Buku pop up sebagai buku pembelajaran visual interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak dengan visual penyampaian materi pembelajaran yang baik, menarik dan interaktif atau membuat anak aktif dalam proses pembelajaran (Wulandari & Hapsari, 2018:132). Elemen visual berupa bentuk tiga dimensi yang dipadukan dengan elemen dua dimensi juga dikemas dengan visual yang berwarna-warni memberikan pengalaman belajar yang aktif oleh pembaca di setiap elemen tersebut dapat digerakkan sehingga tidak monoton.

Buku pop up sebagai buku pembelajaran visual interaktif merupakan inovasi pendidikan yang menggabungkan elemen dua dan tiga dimensi melalui mekanisme kertas seperti lipatan, gulungan dan geseran untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan. Sebagai media visual yang tidak diproyeksikan dan termasuk dalam kategori media realia atau 3D, buku pop up mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi anak melalui interaktivitas yang memungkinkan pembaca untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Termasuk efektif penggunaan buku pop up terutama terlihat dalam konteks pendidikan non-formal di mana kebebasan memilih aktivitas lebih besar. Elemen visual

berwarna-warni yang dapat digerakkan menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton dan mampu mempertahankan perhatian anak serta memotivasi anak untuk terus belajar secara aktif dan interaktif.

2.2.2.4 Buku Pop Up Petualangan Si Kater

Sinopsis buku pop up Petualangan Si Kater ini mengajak berpetualang menjelajahi kekayaan budaya Desa Burong Mandi di Belitung Timur. Ceritanya diawali dengan perjalanan Kater yang penuh pesona bersama Bujang dan Dayang. Mereka mengungkapkan keindahan pembuatan Kater, merasakan kehangatan tradisi selamatan dan memulai berlayar melintasi Burong Mandi yang menakjubkan, meliputi Pantai Burong Mandi, Danau Gema, Air Terjun Dam dan Bukit Batu hingga Vihara Dewi Kwan Im. Tidak hanya itu, Bujang dan Dayang juga mengeksplorasi ekosistem laut bersama nelayan. Ini adalah sebuah cerita yang memukau dengan merayakan warisan budaya di Desa Burong Mandi Belitung Timur. Buku pop up Petualangan Si Kater dibuat oleh arahan mentor Litha Kusuma Wardani, koordinator Abdul Jalil Saleh, desain Ni Kadek Rena Febriani, Peneliti Nadya Novitasai, Crafting Novia Nur Aulia, produksi Takira Cahyu Kintani dan Fransiskus Faldi Nura, riset Hanastiti dan Faiza Nazzala Chaisya, semua pihak tergabung dalam Tim Burong Mandi.

Kater merupakan salah satu perahu yang unik. Badan perahu itu bernama “Cukong” sedangkan bambu di setiap sisinya itu bernama “Katir”. Di kemudian hari para nelayan menyebutnya “Kater” yang dikenal sampai sekarang. Kater saat ini menjadi objek pemajuan kebudayaan kategori

teknologi tradisional di Belitung Timur, khususnya di Desa Burong Mandi. Cerita Kater dari masa lalu dan sekarang, menghadirkan perpaduan menarik antara tradisi dan inovasi. Di setiap halaman dibawa dalam petualangan yang mengagumkan dan merasakan keindahan serta kekayaan budaya di pulau Belitung Timur tepatnya di Desa Burong Mandi.

Buku pop up Petualangan Si Kater yang bermuatan kebudayaan merupakan suatu inovasi yang bertujuan untuk memperkenalkan kekayaan budaya sebuah desa kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda. Desa Burong Mandi, sebagai salah satu destinasi budaya yang kaya akan tradisi dan cerita-cerita lokal, menjadi fokus utama dalam buku ini. Melalui pendekatan kolaboratif antara para penggiat seni, budayawan lokal, dan pemerhati pendidikan, buku pop up ini dihasilkan dengan tujuan untuk memperkuat identitas budaya lokal serta meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya yang dimiliki. Pendekatan partisipatif dilakukan dengan melibatkan tokoh masyarakat, seniman lokal, dan para pendidik untuk memastikan bahwa buku ini mencerminkan nilai-nilai dan kearifan lokal yang sesuai dengan konteks budaya setempat. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan rasa memiliki masyarakat terhadap karya yang dihasilkan. Hasil dari ini adalah buku pop up yang menampilkan beragam elemen budaya seperti cerita rakyat, potensi lokal, dan tradisi lokal di Desa Burong Mandi. Buku ini tidak hanya menyajikan cerita-cerita menarik, tetapi juga menghadirkan pengalaman visual yang interaktif melalui teknik pop up yang inovatif. Diharapkan

bahwa buku pop up ini dapat menjadi sarana pendidikan alternatif yang menghibur sekaligus mendidik budaya lokal dari Desa Burong Mandi bagi para pembaca.

Penggunaan buku pop up Petualangan Si Kater sebagai objek penelitian ini berlatar belakang dari hasil MSIB (Magang Studi Independen Bersertifikat) KBKM (Kemah Budaya Kaum Muda) residensi atau pengabdian masyarakat di Belitung Timur 2023. Hasil kerja tim Burong Mandi yang kompak berupa Buku Pop Up Petualangan Si Kater yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak tingkat sekolah dasar mulai usia 6-12 tahun dan bisa digunakan sebagai bahan bacaan untuk mendukung literasi numerasi di sekolah, serta sebagai bahan bacaan untuk anak-anak. Dalam buku pop up Petualangan Si Kater ini bermuatan nilai budaya lokal khas Burong Mandi yang diadaptasi dari OPK (Objek Pemajuan Kebudayaan) yaitu Kater. Adaptasi budaya lokal ini memiliki tujuan untuk mengenalkan lebih luas tentang budaya lokal Indonesia bisa dikenal oleh orang lokal serta orang di luar pulau Belitung Timur. Buku pop up Petualangan Si Kater ini diharap mampu meningkatkan minat baca, motivasi dan rasa ingin tahu untuk menambah pengetahuan terkait budaya lokal Indonesia pada anak-anak dan orang dewasa. Dengan penggunaan buku pop up ini di sektor non-formal memperluas pengenalan budaya lokal Indonesia menjadi lebih menarik untuk mendorong motivasi belajar pada anak. Buku pop up Petualangan Si Kater ini dalam penggunaannya mampu

digunakan di lingkungan formal seperti sekolah dan non-formal seperti komunitas.

2.2.3. Unsur Cerita

2.2.3.1 Pengertian Unsur Cerita

Unsur cerita merupakan unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nuryana, dkk., 2020:160). Secara garis besar ada dua unsur dalam cerita yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik ada di dalam cerita karya sastra, sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur di luar karya sastra. Unsur intrinsik mencakup tema, alur, tokoh, latar, sudut pandang, dan amanat, yang semuanya berperan penting dalam membangun cerita secara keseluruhan dan memberikan nilai artistik (Girsang, dkk., 2023:242). Unsur ekstrinsik berupa latar belakang kehidupan pengarang, seperti pengalaman pribadi, pendidikan, tempat tinggal, kondisi masyarakat pada saat cerita ditulis dan nilai-nilai yang ingin disampaikan tentang pandangan hidup pengarang. Unsur-unsur cerita ini melekat dalam karya sastra yang secara realitas dapat ditemukan ketika membaca karya sastra (Nuraini, dkk., 2022:255). Saat membaca karya sastra di dalamnya termuat unsur-unsur yang menjadi bagian dari dasar pembangun cerita. Unsur dalam cerita dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran sastra, sebagai bahan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita (Nuraini, dkk., 2022:261).

Unsur-unsur cerita merupakan komponen penting yang membangun sebuah karya sastra secara keseluruhan dan terbagi menjadi dua kategori utama yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik mencakup tema sebagai gambaran besar isi cerita, tokoh sebagai pemeran dalam cerita, alur sebagai rangkaian kejadian, latar sebagai informasi tempat, waktu dan suasana, serta amanat sebagai pesan moral yang terkandung. Sedangkan unsur ekstrinsik berupa latar belakang kehidupan pengarang seperti pengalaman pribadi, pendidikan dan kondisi masyarakat. Pemahaman terhadap unsur-unsur cerita ini memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sastra karena berfungsi sebagai alat untuk mengukur pemahaman anak terhadap isi cerita dan membantu mengenal karya sastra secara mendalam. Fokus pembelajaran cerita pada unsur intrinsik menjadi sangat relevan karena unsur-unsur tersebut secara langsung terlibat dalam proses memahami dan membangun sebuah cerita, sehingga memberikan nilai artistik dan makna yang dapat ditemukan ketika membaca karya sastra secara realitas.

2.2.3.2 Unsur Intrinsik Cerita

Unsur intrinsik cerita terdiri dari tema, tokoh, alur, latar dan amanat (Santika, dkk., 2023:8). Adapun berikut adalah penjelasan dari masing-masing bagian dalam unsur cerita. Pertama ada tema yaitu gambaran besar isi cerita yang ada dalam sebuah karya sastra. Tema dalam cerita merupakan pokok masalah yang diungkapkan pengarang dalam ceritanya. Tema ada

yang secara jelas ditunjukkan dan ada yang secara samar-samar atau implisit terselubung ada dalam cerita.

Tokoh yaitu pemeran, pemain atau pelaku dalam cerita karya sastra. Tokoh merupakan pribadi yang utuh diungkapkan dalam cerita yang memiliki watak atau karakter tertentu yang disebut penokohan. Penokohan atau karakter watak adalah bagian dari pelaku dengan segala sifat-sifatnya yang diungkap dalam cerita. Tokoh cerita memiliki peran penting dalam pembentuk sebuah cerita yang secara utuh memiliki sifat dan karakter yang mewarnai cerita.

Alur yaitu rangkaian kejadian dan konflik yang menggerakkan jalan cerita. Alur disebut juga sebagai plot yang dipahami orang sebagai jalan cerita atau rentetan peristiwa. Alur diartikan juga sebagai hubungan logis antara peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain. Hubungan tersebut merupakan sebab akibat dari peristiwa-peristiwa. Alur merupakan jalinan cerita yang disusun dari rangkaian peristiwa secara urut. Alur ada tiga jenis yaitu alur maju itu penyampaian runtut dari awal hingga akhir. Adapun alur mundur disampaikan dengan urutan yang dari bagian akhir ke bagian awal. Dan ada alur campuran atau alur gabungan antara alur maju dan alur mundur yang penyampaian dimulai dari awal, lalu bagian akhir, kembali ke bagian awal lagi atau tengah.

Latar yaitu informasi mengenai tempat, waktu dan suasana cerita. Latar ini bisa berupa latar waktu, latar tempat dan latar peristiwa. Ada empat unsur pembentuk latar yaitu ada lokasi geografis dapat berupa

pemandangan, dekorasi ruangan, ada pekerjaan dan cara hidup tokoh, ada waktu terjadinya peristiwa seperti zaman, musim, tahun, bulan, hari dan waktu, ada lingkungan meliputi moral, intelektual, sosial dan emosional. Latar dalam karya sastra dimaksudkan untuk membangun atau menciptakan suasana tertentu dengan tujuan cerita dapat lebih hidup dan menarik.

Amanat yaitu pesan atau nilai moral yang terkandung dalam cerita. Pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca disebut amanat. Amanat dapat berupa disampaikan secara tersirat atau implisit tidak langsung dan ada yang secara tersurat atau eksplisit secara langsung diungkap dalam cerita. Tujuan pembelajaran cerita merupakan suatu bentuk mengenal karya sastra dan memahami unsur-unsur yang membangun cerita. Aspek pembelajaran cerita difokuskan untuk memahami unsur intrinsik yang ada di dalam cerita. Unsur intrinsik ada sebagai bagian dari sebuah cerita yang secara langsung terlibat dalam proses memahami dan membangun sebuah cerita.

Unsur intrinsik di atas merupakan bagian penting dari karya sastra yang mencakup tema, tokoh, alur, latar dan amanat yang semuanya berkontribusi pada keseluruhan cerita dan nilai artistiknya. Unsur yang terdapat dalam cerita itu sendiri, berbeda dari unsur ekstrinsik yang berasal dari luar karya sastra. Saat membaca, pembaca dapat menemukan unsur-unsur ini yang membangun cerita. Unsur intrinsik juga dapat digunakan dalam pembelajaran sastra untuk menilai pemahaman siswa terhadap isi cerita.

2.2.3.3 Unsur Ekstrinsik Cerita

Unsur ekstrinsik dapat berupa latar belakang kehidupan pengarang seperti pengalaman pribadi, pendidikan dan kondisi masyarakat. Unsur ekstrinsik cerita merupakan unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem pembangun karya sastra. Unsur ekstrinsik dapat disebut unsur-unsur yang mempengaruhi pembangun cerita dalam sebuah karya sastra, namun tidak ikut menjadi bagian di dalamnya. Menurut Nurgiyantoro, pemahaman akan unsur ekstrinsik suatu karya cerita, akan sangat membantu dalam pemahaman makna karya tersebut dengan mengingat bahwa karya sastra tidak muncul dari situasi kekosongan budaya melainkan saling terkait dengan kehidupan yang terjadi saat karya sastra dibuat atau ditulis (Nurgiyantoro, 2018:24).

2.2.4. Komunitas

2.2.4.1 Pengertian Komunitas

Komunitas belajar merupakan sekelompok individu yang terkait dalam proses pembelajaran bersama dengan proses saling berinteraksi, berbagai pengetahuan dan mendukung sesama untuk mencapai tujuan pendidikan bersama (Clarke, 2021:557). Kelompok individu yang berkumpul dalam sebuah wadah atau bentuk dengan nama komunitas ini di dalam kegiatan yang dilakukan meliputi berkomunikasi, berefleksi dan berkolaborasi. Komunitas dapat berbentuk daring melalui media sosial

maupun luring secara langsung bertemu dan diskusi untuk membangun pembelajaran profesional yang efektif dengan memperhatikan relevansi, kolaborasi dan fokus masa depan.

Konsep komunitas dapat mencakup berbagai bentuk yakni dapat berupa komunitas praktik dan komunitas pembelajaran profesional yang memiliki perbedaan dalam definisi dan penerapannya tergantung konteks (Clarke, 2021:558). Dapat diketahui bahwa konsep komunitas ini tidak hanya untuk pembelajaran profesional tapi ada untuk praktik. Kalau dicontohkan dari lingkungan universitas untuk lingkungan praktik berupa komunitas seni yang mempraktikkan akting, lukis dan lainnya. Konsep komunitas bisa juga luas dan memiliki perbedaan dari nama serta kegiatan yang dilakukan yang semuanya disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan kelompok.

Komunitas merupakan kegiatan kolaboratif yang terdiri dari sekelompok individu yang terlibat dalam proses pembelajaran bersama melalui interaksi, berbagai pengetahuan dan saling mendukung untuk mencapai tujuan pendidikan kolektif, sebagaimana diungkapkan (Clarke, 2021:558). Dalam komunitas, anggota melakukan berbagai aktivitas seperti berkomunikasi, berefleksi dan berkolaborasi baik dalam pertemuan daring dengan media sosial maupun luring melalui pertemuan dan diskusi langsung. Esensi dari komunitas belajar yang efektif terletak pada relevansi, kolaborasi dan orientasi pada masa depan. Konsep komunitas ini memiliki cakupan yang luas, dapat berupa komunitas praktik atau komunitas

pembelajaran profesional dengan definisi dan penerapan yang berbeda sesuai konteks. Contoh nyata dari lingkungan universitas misalnya komunitas seni yang fokus pada praktik akting atau melukis. Fleksibilitas konsep komunitas terlihat dari beragamnya nama dan kegiatan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan aspirasi kelompok, menunjukkan bahwa komunitas belajar dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran dan pengembangan profesional.

2.2.4.2 Peran Komunitas Dalam Pembelajaran

Komunitas belajar merupakan sekelompok individu yang terkait dalam proses pembelajaran bersama dengan proses saling berinteraksi, berbagai pengetahuan dan mendukung sesama untuk mencapai tujuan pendidikan bersama (Clarke, 2021:557). Kelompok individu yang berkumpul dalam sebuah wadah atau bentuk dengan nama komunitas ini di dalam kegiatan yang dilakukan meliputi berkomunikasi, berefleksi dan berkolaborasi. Komunitas dapat berbentuk daring melalui media sosial maupun luring secara langsung bertemu dan diskusi untuk membangun pembelajaran profesional yang efektif dengan memperhatikan relevansi, kolaborasi dan fokus masa depan.

Konsep komunitas dapat mencakup berbagai bentuk yakni dapat berupa komunitas praktik dan komunitas pembelajaran profesional yang memiliki perbedaan dalam definisi dan penerapannya tergantung konteks (Clarke, 2021:558). Dapat diketahui bahwa konsep komunitas ini tidak hanya untuk pembelajaran profesional tapi ada untuk praktik. Kalau

dicontohkan dari lingkungan universitas untuk lingkungan praktik berupa komunitas seni yang mempraktikkan akting, lukis dan lainnya. Konsep komunitas bisa juga luas dan memiliki perbedaan dari nama serta kegiatan yang dilakukan yang semuanya disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan kelompok.

Peran komunitas dalam pembelajaran sebagian besar dalam memfasilitasi keterlibatan dan kepuasan peserta didik secara aktif dengan menyediakan wadah untuk berinteraksi, berkolaborasi dan pertukaran budaya (Atobatele, dkk., 2024:421). Peran komunitas dalam pembelajaran merupakan hal yang penting dalam bidang pendidikan yang berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan, hasil belajar dan kepuasan peserta didik. Dengan adanya komunitas belajar yang menyediakan wadah untuk dapat belajar dan berkembang mencapai tujuan yang diinginkan. Peran komunitas termasuk ke dalam kegiatan yang mendukung pengembangan profesional dan memfasilitasi pembelajaran (Clarke, 2021:558). Dengan mengenal komunitas belajar untuk diimplementasikan secara efektif di institusi pendidikan dapat meningkatkan pengalaman dan pencapaian akademik peserta didik.

Peran komunitas dalam pembelajaran yakni berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dengan mendorong lingkungan belajar kolaboratif dan dukungan sebaya, komunitas ini dapat meningkatkan kinerja akademik dan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran (Atobatele, dkk., 2024:422). Dengan adanya komunitas belajar sebagai wadah untuk

peserta didik aktif terlibat yang berdampak meningkatnya pemahaman belajar. Adapun partisipasi dalam komunitas belajar dapat memperkaya pengalaman pendidikan dengan mengenalkan perspektif yang beragam, pendekatan pembelajaran alternatif dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Atobatele, dkk., 2024:422).

Peran komunitas belajar dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang ada di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterlibatan dan kepuasan
2. Memberikan pengalaman belajar beragam dengan kolaborasi
3. Meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis
4. Mendukung pengembangan profesional.

Peran komunitas dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam ekosistem pendidikan sebagaimana pendapat Atobatele dan Clarke. Komunitas ini berfungsi sebagai wadah vital yang memfasilitasi keterlibatan aktif dan meningkatkan kepuasan peserta didik melalui interaksi, kolaborasi dan pertukaran budaya yang pada akhirnya berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar. Melalui lingkungan belajar kolaboratif dan sistem dukungan sebaya yang dikembangkan dalam komunitas belajar, peserta didik dapat mencapai kinerja akademik yang lebih baik dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Lebih dari sekadar meningkatkan prestasi akademik, partisipasi dalam komunitas belajar juga memperkaya pengalaman pendidikan dengan memperkenalkan perspektif beragam, pendekatan

pembelajaran alternatif dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selaras dengan perannya dalam mendukung pengembangan profesional dan memfasilitasi pembelajaran, implementasi efektif komunitas belajar di institusi pendidikan terbukti mampu meningkatkan pengalaman belajar dan pencapaian akademik peserta didik secara signifikan, sehingga menjadikannya komponen esensial dalam sistem pendidikan modern.

2.3. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menjadi dasar penelitian yang dilakukan dengan tujuan terciptanya alur logis yang menggambarkan hubungan antar konsep dalam penelitian. Kerangka berpikir dapat digambarkan dalam bentuk diagram yang menunjukkan adanya kaitan antar variabel. Dalam penelitian ini menganalisis unsur intrinsik cerita yang ada dalam buku pop up *Petualangan Si Kater* dengan menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian ini diawali dengan langkah pertama memilih buku pop up *Petualangan Si Kater* sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk berinteraksi dengan anak-anak di komunitas Yuk Belajar Seni. Langkah selanjutnya yaitu penggunaan buku pop up *Petualangan Si Kater* pada anak-anak komunitas Yuk Belajar untuk memotivasi anak memahami unsur intrinsik yang ada di dalam cerita. Lanjut peneliti mengkaji hasil analisis motivasi anak memahami unsur intrinsik yang dilakukan anak-anak komunitas Yuk Belajar Seni.

Bagan kerangka berpikir ini merupakan gambaran arah penelitian yang dilakukan. Sesuai dengan bagian awal mengenai permasalahan kurangnya minat memahami isi bacaan saat anak membaca bahan bacaan, setelah dianalisis ditunjukkan adanya kejadian serupa di lingkungan komunitas Yuk Belajar Seni, Gandekan Surakarta. Oleh karena itu, langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi identifikasi faktor penyebab seperti lingkungan, pertemanan dan wadah belajar. Penggunaan media pembelajaran kreatif dengan buku pop up Petualangan Si Kater mampu memotivasi minat baca anak dan memudahkan dalam memahami unsur intrinsik cerita dalam buku tersebut. Dengan penggunaan media tersebut menjadikan anak dapat termotivasi pemahamannya mengenai materi unsur intrinsik cerita yang ada di dalam buku pop up Petualangan Si Kater.



Bagan 2.3.1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) yaitu pendekatan penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu rangkaian penelitian dengan melakukan survei termasuk metode kuantitatif dan wawancara mendalam termasuk metode kualitatif untuk memperoleh data yang saling melengkapi (Bieńkowska & Sikorski, 2024:10). Pendekatan ini dapat mengukur hasil secara objektif melalui angka dan statistik dan memahami fenomena secara lebih mendalam melalui penjelasan deskriptif. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman anak terhadap unsur cerita melalui tes pemahaman. Sementara pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan motivasi dan kreatifitas anak ketika menggunakan Buku Pop Up Petualangan Si Kater melalui observasi dan wawancara. Kedua pendekatan ini saling menguatkan dengan data kuantitatif memberikan gambaran terukur terkait peningkatan pemahaman dan data kualitatif memperkaya hasil penelitian dengan deskripsi yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar anak.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan sistematis yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian metode campuran kualitatif dan kuantitatif ini menggunakan desain penelitian yang terdiri dari tiga tahap yaitu pra-

lapangan, tahap lapangan dan pasca lapangan. Berikut ini merupakan desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini.

- Tahap Pra-Lapangan

Tahap ini merupakan langkah sebelum dilakukan penelitian langsung di lapangan. Adapun dalam tahap ini langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- Mempersiapkan kerangka lapangan yang dijadikan penelitian meliputi penyediaan media, materi dan memahami teori yang digunakan di penelitian.
- Menentukan lapangan penelitian yang menjadikan lingkungan komunitas sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Komunitas Yuk Belajar Seni yang berlokasi di Kota Surakarta menjadi tempat penelitian dengan alasan mudahnya akses kolaborasi dengan penyedia tempat dan anak dalam lingkup kelompok.
- Mengurus perizinan ini menjadi tahap yang berpengaruh sebelum dilakukan penelitian di lapangan. Dalam tahap ini mengumpulkan surat izin yang ditujukan ke lokasi tempat disediakan fasilitas yang mendukung penelitian yakni Taman Baca Gandekan Surakarta yang diserahkan langsung ke pengelola. Ada surat perizinan kepada orang tua/wali peserta/anak untuk mengikuti kegiatan penelitian yang dilakukan di hari dan tempat yang telah ditentukan selama kurang lebih 5 jam.

- Menyiapkan instrumen di lapangan ini meliputi penyediaan media buku pop up Petualangan Si Kater, Pop Up Kit Kebudayaan dan materi unsur cerita. Lanjut menyiapkan instrumen wawancara, instrumen interaksi peserta, alat dokumentasi, alat penyampaian materi dan beberapa alat pendukung lainnya.
- Etika penelitian ini merupakan hal yang utama untuk diperhatikan dalam proses di lapangan. Etika untuk tetap tenang dan komunikatif selama melakukan penelitian, serta dalam mengondisikan kelompok anak-anak di suatu lingkungan agar tetap kondusif.
- Tahap Lapangan
Tahap ini merupakan langkah yang dilakukan saat terjun langsung ke lapangan yakni berlokasi di Taman Baca Gandekan Surakarta, di tahap ini yang dilakukan meliputi:
 - Observasi, peneliti melakukan pengamatan lokasi, anak dan lingkungan sebelum kegiatan sosialisasi dimulai.
 - Penyiapan media buku pop up, pop up kit dan materi, dalam tahap ini peneliti memanfaatkan LCD proyektor untuk menyampaikan materi berupa video dengan pengisi suara yang bercerita alur buku pop up kebudayaan.
 - Pengumpulan anak-anak di serambi Taman Baca Gandekan Surakarta untuk duduk rapi memperhatikan dan mengikuti kegiatan sosialisasi dalam penelitian ini.

- Memulai kegiatan sosialisasi dengan urut sesuai agenda, dalam tahap ini peneliti dibantu fasilitator yang berkolaborasi dengan pengurus Komunitas Yuk Belajar Seni untuk mengawasi anak-anak yang menggunakan media buku pop up serta membantu sampai kegiatan selesai.
- Mengerjakan tes pemahaman unsur cerita secara berkelompok yang berisi 4-5 anak dan setiap kelompok mendapatkan buku pop up Petualangan Si Kater untuk ditelaah isi dalam buku tersebut. Tahap ini peneliti dibantu fasilitator untuk mengawasi anak-anak sesuai instruksi.
- Wawancara, ini dilakukan wawancara kepada peserta yang dilakukan di tengah interaksi anak saat menggunakan buku pop up serta dilakukan sesi diskusi kelompok untuk mengerjakan soal kuis tentang unsur cerita. Ada wawancara dengan pengelola komunitas yang dilakukan setelah selesai kegiatan
- Dokumentasi, tahap ini dilakukan di dalam kegiatan secara tidak langsung dan langsung serta ditutup di akhir acara dengan membuat konten yang seru dengan anak-anak peserta komunitas yang menarik dan memberikan kesan positif setelah selesai kegiatan.
- Durasi waktu penelitian, tahap ini peneliti bijak dalam menggunakan waktu sesuai dengan yang ada di surat perizinan peserta yang diberikan ke orang tua/wali. Peneliti memastikan

kegiatan dapat selesai dan berjalan dengan lancar dengan durasi yang waktu telah disepakati.

- Tahap Pasca Lapangan

Tahap ini merupakan langkah yang dilakukan setelah penelitian lapangan, diperoleh hasil penelitian lapangan dan evaluasi setelah di lapangan.

- Analisis data, tahap ini meliputi analisis data dari awal sampai akhir observasi dilakukan sehingga setelah observasi selesai dilakukan terkumpul data valid untuk analisis berkelanjutan.
- Reduksi data, tahap ini dilakukan pengelompokan data yang penting untuk diolah dan disajikan dalam penelitian.
- Penyajian data, tahap ini dilakukan pengelompokan data yang disajikan dalam bentuk deskripsi, tabel dan grafik untuk memudahkan penarikan kesimpulan.
- Penarikan kesimpulan, tahap ini dilakukan interpretasi makna data dan pengujian validitas temuan melalui diskusi dengan rekan sejawat maupun pembimbing.

3.3. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini merupakan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti dan bagaimana variabel-variabel berinteraksi dalam konteks alami. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (Independent Variable) dan variabel terikat (Dependent Variable). Dalam penelitian ini variabel bebas merupakan variabel yang menyebabkan

atau mempengaruhi perubahan atau pengembangan variabel terikat, biasa disebut dengan variabel pelacak, stimulus dan prediktif. Variabel terikat merupakan variabel yang terpengaruh atau hasil dari adanya variabel bebas, disebut dengan variabel yang konsisten sebagai bentuk output dan kriteria.

Variabel dalam penelitian meliputi sebagai berikut:

- Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas dalam penelitian ini merupakan penggunaan buku pop up “Petualangan Si Kater” sebagai media pembelajaran kreatif.

- Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat dalam penelitian ini merupakan pemahaman unsur cerita pada anak-anak di Komunitas Yuk Belajar Seni yang meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat.

3.4. Data dan Sumber Data Penelitian

1. Data

Data merupakan sekumpulan keterangan tentang suatu hal yang dapat berupa sesuatu yang dianggap ada atau diketahui dan anggapan tentang fakta yang digambarkan dengan angka, simbol, kode dan lain-lain (Hasan, 2025:103). Dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

- a. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, berupa hasil observasi proses pembelajaran, hasil wawancara dengan anak-anak dan fasilitator, hasil tes pemahaman unsur cerita dan dokumentasi kegiatan.

- b. Data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari sumber tidak langsung, berupa profil Komunitas Yuk Belajar Seni, dokumentasi pembelajaran dan literatur yang relevan dengan penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini merupakan subjek dari data yang diperoleh pada orang, tempat atau benda. Sumber data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat (Arikunto, 2021:225). Dalam penelitian ini sumber data diperoleh dari tiga sumber sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian yaitu anak-anak peserta kegiatan pembelajaran dengan buku pop up di Komunitas Yuk Belajar Seni Surakarta dengan rentang usia 7-12 tahun berjumlah 18 anak
- b. Informan yaitu fasilitator pengelola Komunitas Yuk Belajar Seni Surakarta
- c. Dokumen berupa buku pop up “Petualangan Si Kater”, materi unsur cerita dan dokumen komunitas.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Suharsimi Arikunto merupakan cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, yang mana cara tersebut menunjukkan pada suatu hal yang abstrak tidak dapat diwujudkan dalam kasat mata tapi hanya dapat dilihat (Lestiawan, 2018:5). Dalam penelitian ini, menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut.

1. Observasi

Dalam penelitian ini dilakukan observasi partisipasi yaitu peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini aspek yang diobservasi meliputi:

- Proses interaksi anak dengan buku pop up
- Respons dan keterlibatan anak selama pembelajaran
- Kemampuan anak mengidentifikasi unsur-unsur cerita
- Dinamika pembelajaran secara keseluruhan

Observasi dilakukan dengan lembar observasi terstruktur yang memuat indikator-indikator pemahaman unsur cerita dan keterlibatan dalam pembelajaran.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini dilakukan wawancara untuk menggali informasi sebagai berikut:

- a. Anak-anak yaitu untuk mengetahui pemahaman mereka tentang unsur cerita dan pengalaman belajar dengan buku pop up.
- b. Fasilitator yaitu untuk memperoleh informasi tentang proses pembelajaran dan perkembangan pemahaman anak-anak.
- c. Pengelola komunitas yaitu untuk memahami konteks program pembelajaran dan kebijakan komunitas.

3. Tes Pemahaman Unsur Cerita

Tes pemahaman unsur cerita dilaksanakan secara berkelompok untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman dan pemahaman anak-

anak tentang unsur cerita melalui media buku pop up, berikut yang dilakukan meliputi:

- Jumlah peserta: 18 anak dengan pembagian per kelompok 4-5 anak
- Durasi : 45-60 menit
- Fasilitator : Peneliti dibantu oleh fasilitator komunitas
- Tujuan : Menggali pemahaman dan tanggapan anak-anak tentang penggunaan buku pop up dan pemahaman tentang unsur cerita.

4. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan bukti visual dan tertulis selama proses penelitian, meliputi:

- Foto kegiatan pembelajaran
- Video interaksi anak dengan buku pop up
- Rekaman audio wawancara dan diskusi kelompok
- Hasil karya anak yang menunjukkan pemahaman unsur cerita

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau perangkat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dalam metode campuran kuantitatif dan kualitatif dapat berupa observasi, wawancara mendalam dan analisis dokumen (Rachman, dkk., 2016:137). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan dapat membantu peneliti dalam mengetahui buku pop up Petualangan Si Kater dapat memotivasi anak-

anak di Komunitas Yuk Belajar Seni untuk memahami unsur cerita dengan baik. Kualitas instrumen penelitian penting dalam memastikan data yang diperoleh valid dan reliabel. Sehingga dapat memberikan gambaran yang tepat dan akurat mengenai pengaruh media pembelajaran tersebut.

3.7. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang penting dalam penelitian yang merujuk pada tingkat kepercayaan dan kebenaran dari temuan penelitian. Keabsahan data dapat menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian memiliki kredibilitas, dapat dipercaya, akurat dan merepresentasikan fenomena yang diteliti. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan triangulasi teknik yang merupakan salah satu pendekatan efektif untuk memastikan keabsahan dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dengan cara mengumpulkan data dari sumber yang sama menggunakan tiga metode yang berbeda yaitu observasi, wawancara dan tes pemahaman unsur cerita. Teknik ini dipilih karena mampu menunjukkan konsistensi dan validitas temuan melalui perbandingan antar metode. Observasi digunakan untuk mengenal langsung respons anak-anak terhadap buku pop up selama kegiatan berlangsung. Wawancara yang dilakukan dengan pendiri komunitas untuk memperoleh pandangan mendalam terkait perubahan motivasi dan kreativitas anak. Selanjutnya ada tes pemahaman unsur cerita yang dilakukan untuk menilai pemahaman anak terhadap unsur cerita setelah berinteraksi menggunakan buku pop up.

Hasil membandingkan ketiga data yang telah dikumpulkan, peneliti dapat mengidentifikasi pola yang konsisten dan memastikan bahwa data yang dikumpulkan saling mendukung. Hal ini menjadikan hasil penelitian lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologi dalam konteks pendekatan metode campuran kuantitatif dan kualitatif. Dari semua data yang telah dikumpulkan dapat menghasilkan penemuan yang akurat dan relevan dengan kenyataan yang dialami di lapangan secara langsung.

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data interaktif menurut Miles, Huberman dan Saldana. Tahap analisis data menurut Miles, Huberman dan Saldana yaitu semua data penelitian yang terkumpul diseleksi dan dipilih (reduksi data) tentang apa yang sebaiknya disajikan dan digunakan (display data) dan data yang disajikan menjadi lebih jelas untuk dasar penarikan kesimpulan (Syawaludin, dkk., 2019:335). Dapat diketahui bahwa penggunaan teknik analisis menurut Miles, Huberman dan Saldana terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Teknik analisis data interaktif dalam penelitian ini terdiri dari tahap pertama reduksi data yaitu proses yang melibatkan pemfokusan data yang telah dikumpulkan, jika terdapat data yang tidak relevan akan dihilangkan dan data yang relevan disusun agar mudah dianalisis. Penelitian ini memfokuskan pada pemahaman unsur cerita dari buku pop up “Petualangan Si Kater”. Tahap kedua penyajian data yaitu data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam

bentuk yang dapat dipahami, seperti bentuk tabel, grafik atau narasi, dengan penyajian ini dapat membantu melihat pola dan hubungan dalam data. Dalam penelitian ini dapat disajikan data narasi dari observasi, wawancara, hasil tes pemahaman unsur cerita dan dokumentasi. Tahap ketiga penarikan kesimpulan yaitu verifikasi tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dari data yang telah disajikan, dari hasil kesimpulan yang diverifikasi untuk memastikan akurat. Dalam penelitian ini kesimpulan awal yang dapat diketahui berupa dengan penggunaan buku pop up anak menjadi tertarik untuk membaca yang di kondisi anak zaman sekarang banyak bermain dengan gawai.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada anak-anak Komunitas Yuk Belajar Seni di Kota Surakarta, bersama anak-anak usia 7-12 tahun yaitu tingkat sekolah dasar yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 10 anak laki-laki dengan total keseluruhan 18 anak dalam penelitian yang dilakukan. Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan buku pop up berjudul Petualangan Si Kater yang digunakan sebagai media pembelajaran kreatif dalam memotivasi anak-anak memahami unsur cerita di lingkungan non-formal yaitu Komunitas Yuk Belajar Seni. Komunitas Yuk Belajar Seni berlokasi di Surakarta dan kegiatan penggunaan buku pop up dilakukan di Taman Cerdas Desa Gandekan Surakarta. Anak-anak yang mengikuti kegiatan yaitu yang tinggal di lingkungan sekitar taman cerdas.

Hasil penelitian yang dilakukan di Komunitas Yuk Belajar Seni meliputi hasil observasi, hasil wawancara, hasil tes pemahaman unsur cerita dan dokumentasi. Dari hasil pengumpulan data tersebut menunjukkan bahwa buku pop up memiliki daya tarik visual yang kuat dan berhasil meningkatkan antusiasme anak-anak untuk membaca. Hasil observasi memperlihatkan bahwa anak-anak sangat terlibat aktif selama kegiatan membaca buku pop up, tercermin dari ekspresi anak-anak yang antusias dan partisipasi aktif dalam menanggapi isi cerita. Dari hasil wawancara dengan Founder yang mengamati perilaku anak dan menyebutkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dari dalam

diri anak saat menggunakan buku pop up. Kemudian dari hasil tes pemahaman unsur cerita anak mampu menyebutkan dan menjelaskan bagian-bagian cerita seperti tema, tokoh, latar, alur dan amanat. dengan bahasa mereka sendiri, serta menunjukkan pemahaman yang baik secara berkelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Buku Pop Up Petualangan Si Kater pada anak-anak Komunitas Yuk Belajar Seni Surakarta cukup memotivasi anak dalam memahami unsur cerita dengan keterlibatan aktif, antusiasme dan mengasah kreatifitas anak-anak untuk berekspresi.

Hasil tes pemahaman unsur cerita yang dilakukan secara berkelompok, diperoleh gambaran tingkat kemampuan pemahaman anak yang dinilai pada enam aspek unsur intrinsik cerita, yaitu pemahaman judul, tema, tokoh, latar, alur dan amanat. Skala skor 1 sampai 4 dengan skor 1 menunjukkan anak tidak menjawab, skor 2 mampu menjawab dengan terbatas, skor 3 mampu menjawab sebagian tanpa detail, skor 4 mampu menjawab keseluruhan. Hasil rekap menunjukkan bahwa semua kelompok memperoleh skor tinggi pada aspek pemahaman judul, sedangkan variasi skor terlihat pada aspek tema, tokoh, latar, alur dan amanat. Skor ini menggambarkan perbedaan kedalaman pemahaman setiap kelompok terhadap unsur intrinsik cerita. Rekap hasil tes disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1.1 Rekap Hasil Tes Pemahaman Unsur Cerita

Aspek	Skor			
	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Pemahaman Judul	4	4	4	4
Pemahaman Tema	2	3	3	2
Pemahaman Tokoh	3	2	2	4
Pemahaman Latar	2	4	3	3
Pemahaman Alur	4	4	2	3
Pemahaman Amanat	2	3	3	4

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dilakukan pembahasan dengan lebih rinci sebagai berikut:

4.2.1. Hasil Observasi di Komunitas Yuk Belajar Seni

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di Komunitas Yuk Belajar Seni dalam mengamati respons anak-anak dalam penggunaan buku pop up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran kreatif untuk memotivasi dalam memahami unsur cerita. Sebelum sesi kegiatan berlangsung anak-anak yang berkumpul di Taman Cerdas suka bermain gawai yang dibawa dari rumah, ada yang lari-larian dengan temannya dan intinya anak-anak sebelum ditunjukkan buku pop up sibuk mengobrol dengan teman serta bermain gawai. Akan tetapi ketika kegiatan nge-pop up sudah dimulai, anak-anak ditunjukkan media pembelajaran kreatif berupa video animasi Petualangan Si Kater yang diputar

dengan bantuan LCD Proyektor. Anak-anak menonton video yang interaktif tersebut dengan rasa penasaran akan isi dan alur cerita video yang ditunjukkan.

Selanjutnya ada sesi untuk mendongeng dengan Buku Pop Up Petualangan Si Kater yang dilakukan secara langsung oleh peneliti. Dalam sesi mendongeng tersebut ditunjukkan isi buku pop up yang membuat anak-anak terpukau dan penasaran dengan isi buku yang saat dibuka bisa berdiri karakternya lengkap dengan latar belakang desa Burong Mandi. Anak-anak antusias mendengarkan dengan rasa penasaran sampai berakhir sesi mendongeng yang dilakukan peneliti. Lalu anak-anak diberikan buku pop up Petualangan Si Kater untuk mereka baca bersama, dengan pembagian satu buku digunakan oleh 4-5 anak sambil didampingi fasilitator dari kakak-kakak komunitas. Anak-anak terlihat banyak bertanya bagaimana membuka halaman selanjutnya, tertarik untuk menggerakkan elemen yang dapat digeser dan terpikat dengan warna-warni buku dengan visual yang menarik.



**Gambar 4.2.1 Interaksi anak Menggunakan Buku Pop Up
Petualangan Si Kater**

Dari gambar interaksi anak menggunakan buku pop up Petualangan Si Kater tersebut setelah menunjukkan bahwa terjadi perubahan signifikan pada anak-anak. Elemen visual tiga dimensi, seperti karakter Kater yang muncul secara tiga dimensi dapat dilihat dengan berbagai sudut pandang, memicu reaksi antusias yang timbul dari anak-anak. Ekspresi kagum anak-anak tergambar dari senyum lebar dan sorak kegirangan bersama temannya saat membuka halaman buku. Mereka juga aktif mengajukan pertanyaan, misalnya “Si Kater ketemu siapa di desa Burong Mandi?” atau “Apa saja nama ikan yang dipancing nelayan?”. Observasi mencatat bahwa anak-anak banyak berdiskusi dengan teman sekelompoknya, menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi. Tabel berikut merangkum perbandingan perilaku anak.

Tabel 4.2.1 Hasil Observasi di Komunitas Yuk Belajar Seni

Aspek Pengamatan	Keterangan
Antusiasme peserta saat menggunakan buku pop up	Tinggi, ekspresif, fokus
Keaktifan peserta dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan	Aktif, banyak bertanya dan berdiskusi
Partisipasi dalam diskusi tentang unsur cerita	Tinggi, antusias menyebutkan toko, latar, dll.

Dari tabel hasil observasi di Komunitas Yuk Belajar Seni menunjukkan bahwa buku pop up Petualangan Si Kater efektif meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam satu kali pertemuan. Selama proses kegiatan, anak-anak secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok dan dengan ekspresif antusias membahas isi elemen di dalam buku pop up Petualangan Si Kater. Hal

ini menunjukkan bahwa buku pop up bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan motivasi dan partisipasi anak selama proses belajar di komunitas yang termasuk lingkungan non-formal.

4.2.2. Hasil Wawancara dengan Founder Komunitas Yuk Belajar Seni

Wawancara dilakukan dengan founder Komunitas Yuk Belajar Seni sebagai pihak yang terlibat langsung dalam kegiatan. Founder mengungkapkan bahwa penggunaan buku pop up memberikan suasana belajar yang seru, menyenangkan dan efektif membuat anak-anak responsif dan antusias. Dari hasil wawancara dapat terasa bahwa anak-anak yang ada di komunitas tidak merasa sedang belajar dalam arti formal, melainkan bermain sambil menyerap makna cerita. Hal ini sejalan dengan pembelajaran kreatif yang menekankan kebebasan berekspresi dan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan menggunakan buku pop up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran kreatif di komunitas menghasilkan hasil yang efektif untuk membuat anak termotivasi dan responsif belajar.

“Dari teman-teman Komunitas Yuk Belajar Seni belum pernah mengenalkan pop up itu sendiri, hanya masih angan-angan dan rencana. Ternyata ini ada yang mengajak kolaborasi mengenai pop up, jadi sangat senang. Terus apalagi anak-anak dapat experience baru. Mungkin ya, oh pop up itu apa? Kayak begitu.”

Wawancara dilakukan dengan founder Komunitas Yuk Belajar Seni sebagai pihak yang terlibat langsung dalam kegiatan. Founder menyampaikan bahwa selama ini ingin untuk mengenalkan pop up pada anak-anak, akhirnya

kesampaian juga dengan adanya penelitian ini mengenalkan buku pop up Petualangan Si Kater ke anak-anak komunitas. Dari kutipan percakapan yang disampaikan oleh founder tentang keinginan untuk mengenalkan pop up yang merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat mengasah kreativitas dan daya imajinasi anak dalam memahami cerita.

“Penggunaan itu cukup efektif ketika mengajarkan anak tentang cerita ya, tentang dongeng-dongeng, dongeng apa pun itu mungkin lebih menarik dikemas seperti itu. Biasanya kan buku cerita hanya tulisan saja, anak-anak pasti malas kayak begitu. Bosan mendengarkan saja. Tapi dengan pop up ini ada 3D-nya dan ada ceritanya. Itu ceritanya enggak terlalu panjang dan kita sebagai yang dewasa bisa membawakan dongeng itu dengan lebih menarik, kayak begitu.”

Dalam wawancara bersama founder membahas tentang penggunaan buku pop up yang cukup efektif dalam mengajarkan cerita atau dongeng pada anak-anak. Dengan penggunaan buku pop up yang memiliki elemen tiga dimensi di dalamnya membuat anak tertarik dan tidak bosan saat membaca. Biasanya buku bacaan cerita anak isinya hanya tulisan, dengan adanya pop up ini dapat membuat anak tidak merasa bosan untuk membaca. Founder juga merasakan manfaat dan kemudahan ketika menggunakan buku pop up dengan penyampaian cerita yang tidak terlalu panjang dapat menyampaikan dongeng dengan lebih menarik. Penyampaian cerita yang menarik ini dilihat dari isi dalam buku pop up yang berbentuk tiga dimensi dan dapat dilihat dari berbagai arah.

“Anak-anak responsif dan mau mengerjakan dengan hati. Dan semuanya ternyata mereka minat buat tulis siapa

tokohnya, ceritanya apa, mereka jadi mau bercerita. Cukup efektif sih pop up buat ngajarin cerita ke anak-anak.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan founder Komunitas Yuk Belajar Seni untuk memahami pandangannya terhadap efektivitas buku pop up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran. Founder mengamati bahwa buku pop up Petualangan Si Kater berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Anak-anak antusias, mau bercerita, menggunting dan tempel karakter menjadi pop up book. Founder mengatakan satu kali pertemuan dengan media ini cukup memicu motivasi belajar, meskipun disarankan berulang untuk dampak yang lebih berkelanjutan. Temuan ini menegaskan bahwa buku pop up mampu meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran di komunitas.

4.2.3. Hasil Tes Pemahaman Unsur Cerita

Data hasil pre test dan post test pada 18 anak usia 7-12 tahun yang dibagi ke dalam 4 kelompok berisi 4-5 anak. Data hasil tes pemahaman unsur cerita yang meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat dalam isi cerita buku pop up Petualangan Si Kater pada anak-anak Komunitas Yuk Belajar Seni. Proses mengerjakan tes pemahaman unsur cerita dilakukan secara berkelompok dengan total 4 kelompok yang tiap kelompoknya berisi 4-5 anak. Durasi mengerjakan tes kurang lebih 60 menit yang dilakukan dengan diskusi kelompok. Berikut data hasil tes pemahaman unsur cerita peserta Komunitas Yuk Belajar Seni.

Tabel 4.2.2 Data Pre Test dan Post Tes Unsur Cerita

No.	Deskripsi	Hasil Pre Test	Hasil Post Test
1	Kelompok 1	54	77
2	Kelompok 2	57	87
3	Kelompok 3	50	77
4	Kelompok 4	54	87
5	Rata-Rata	53,8	82

Berdasarkan dari tabel tersebut diperoleh skor pre-test dan post-test dari empat kelompok anak-anak Komunitas Yuk Belajar Seni. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata 53,8 yang berarti kemampuan awal anak dalam memahami unsur cerita berada pada kategori rendah. Kelompok dengan skor terendah adalah kelompok 3 dengan nilai 50, sedangkan skor tertinggi adalah kelompok 2 dengan nilai 57.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan buku pop up Petualangan Si Kater, nilai post-test mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor post-test mencapai 82, atau meningkat sebesar 28,2 poin dari skor rata-rata awal. Peningkatan ini konsisten di seluruh kelompok dengan rentang skor post-test 77 hingga 87. Kelompok 2 dan kelompok 4 memperoleh hasil tertinggi dengan nilai 87 sedangkan kelompok 1 dan kelompok 3 memperoleh nilai 77.

Secara kuantitatif hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan buku pop up Petualangan Si Kater memberikan dampak positif terhadap pemahaman anak mengenai unsur intrinsik cerita. Peningkatan rata-rata dari kategori rendah menuju kategori tinggi menegaskan bahwa media ini efektif membantu anak memahami tema, tokoh, latar, alur dan amanat cerita dengan lebih baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Komunitas Yuk Belajar Seni Surakarta, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Buku Pop Up Petualangan Si Kater sebagai media pembelajaran kreatif terbukti mampu memotivasi anak dalam proses memahami unsur intrinsik cerita. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak semula kurang fokus dan cenderung pasif menjadi lebih antusias, aktif tanya jawab dan terlibat aktif berdiskusi kelompok setelah dibagikan buku pop up untuk dibaca. Visual tiga dimensi dapat menarik perhatian anak yang menimbulkan rasa ingin tahu, motivasi intrinsik dalam memahami cerita tumbuh dengan baik.

Pemahaman anak terhadap unsur cerita menunjukkan hasil yang positif. Pada aspek judul, semua mampu menyebutkan dengan benar. Pada aspek tema, sebagian besar dapat mengidentifikasi namun masih ada yang terbatas penyampaian. Pada aspek tokoh, beberapa sudah menyebutkan tokoh utama dan sifatnya dengan jelas, sedangkan ada yang hanya mampu menyebutkan sebagian. Pada aspek latar, sebagian besar dapat menyebutkan latar tempat dan suasana namun belum semua menjelaskan secara detail. Pada aspek alur, sebagian mampu mengurutkan peristiwa secara runtut namun yang lain menyebutkan dengan kurang tepat. Sementara itu, pada aspek amanat sebagian besar menjawab dengan mendasar belum sampai ke jawaban reflektif tentang moral cerita.

Dengan demikian, Buku Pop Up Petualangan Si Kater efektif digunakan sebagai media pembelajaran kreatif di komunitas non-formal untuk memotivasi anak dalam memahami unsur intrinsik cerita, yang meliputi judul, tema, tokoh, latar, alur dan amanat serta mendorong keterlibatan aktif, antusiasme dan kreativitas anak dalam mengekspresikan isi cerita. Penggunaan buku pop up tidak hanya menjadi sarana untuk mengenalkan konsep sastra secara visual, tetapi juga mengenalkan budaya lokal Indonesia yang termuat dalam Buku Pop Up Petualangan Si Kater, serta dapat membangun pengalaman membaca yang aktif, imajinatif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kreatif sangat penting dalam merangsang minat baca, kemampuan berpikir kritis dan naratif anak sejak usia dini.

5.2 Saran

Dari rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan dan berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, diperoleh sejumlah masukan yang dirangkum dalam bentuk saran berikut ini agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat secara lebih luas.

Pertama, bagi fasilitator komunitas atau pendidik non-formal dapat memanfaatkan buku pop up ini sebagai media pembelajaran kreatif yang dijadikan alternatif dalam kegiatan literasi anak. Media ini terbukti mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar. Media ini juga mampu membantu anak dalam memahami unsur cerita dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan ini dapat dikombinasikan dengan aktivitas pendukung seperti mendongeng atau membuat cerita versi anak.

Kedua, bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan dalam jangka waktu yang lebih panjang dan dengan kelompok yang lebih luas untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan buku pop up terhadap keterampilan literasi anak. Adapun juga untuk mengetahui tingkat pemahaman anak mengenai isi dalam buku seperti unsur cerita yang ada di dalam buku, sehingga mengetahui pemahaman anak tentang materi yang disampaikan dalam buku tersebut. Peneliti juga dapat mengeksplorasi jenis media kreatif lainnya dan membandingkan efektivitasnya dengan buku pop up.

Ketiga, bagi orang tua diharapkan dapat lebih aktif mendampingi anak dalam proses membaca dan berdiskusi menggunakan media seperti buku pop up. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kedekatan emosional, tetapi juga menumbuhkan kebiasaan membaca dan berpikir kritis sejak dini. Selain itu keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih hangat, terbuka dan penuh dukungan. Dengan partisipasi aktif dari orang dewasa di sekitar anak, pengalaman membaca tidak hanya menjadi kegiatan akademik, tetapi juga aktivitas menyenangkan yang memperkuat ikatan sosial dan pengembangan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- “Ironi Anak Indonesia Bisa Baca, tidak Paham Isi”
<https://epaper.mediaindonesia.com/detail/a-1818>
- Abdurahman, F. Z. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Anak Melalui Penggunaan Metode Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Serangan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(1).
- Aini, A. N., & Yulawati, F. (2020). Efektivitas Media Pop-Up Book Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 1 Purworejo. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(2), 103-117.
- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49-57.
- Andriani, R. (2022). Penggunaan Media Pop-Up Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas III MIMA 30 Bustanul Ulum Tegalsari Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. Undergraduate Thesis, Uin Kh Achmad Siddiq Jember.
- Annisa, N. F. (2024). Perancangan Buku Pop Up Tentang Hewan Laut Sebagai Media Pembelajaran Bercerita Untuk Anak Paud Intan. (Doctoral dissertation, Politeknik Harapan Bersama).
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arsanti, M., Wardani, O. P., Chamalah, E., Azizah, A., Setiana, L. N., & Turahmat, T. (2024). Menumbuhkan Budaya Literasi Anak Sejak Dini melalui Pelatihan Mendongeng Bagi Ibu-Ibu Kelompok Dawis Kacang Tanah III, Kecamatan Genuk, Kota Semarang. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 8(1), 99-108.
- Atobatele, F., Kpodo, P., & Eke, I. (2024). *A Systematic Review Of Learning Community Impacts On International Student Success*. *International Journal of Applied Research in Social Sciences*.
<https://doi.org/10.51594/ijarss.v6i3.967>.
- Aulia, H. R., & Rochmat, M. C. (2018, December). Optimalisasi Kemampuan Bercerita Anak Melalui Media Pop Up. In *Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (PIBSI) 2018*.
- Azizah, A., Arsanti, M., & Setiana, L. N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 79-82.

- Clarke, S. (2021). *Learning Communities In Education: A Matter Of Diverse Definitions, Understandings, Enactments, And Contexts*. Professional Development in Education, 47, 557 - 559. <https://doi.org/10.1080/19415257.2021.1946744>
- Colliver, Y., Arguel, A., & Parrila, R. (2021). *Formal Literacy Practices Through Play: Exposure To Adult Literacy Practices Increases Child-Led Learning And Interest*. International Journal of Early Years Education, 29(1), 6-24.
- Damayanti, N. F., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Penerapan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Cerpen Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490. Journal of Science and Education Research, 3(2), 103-107.
- Darmawati, A. Z., Yuliana, R., & Tisnasari, S. (2021). Developing Bilingual Pop-Up Book Media on the Material About Ayam Jago Baru Fairy Tales for Students' Speaking Skills. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(1), 16.
- Firman, F. (2018). Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif
- Garinihasna, M. C., & Safitri, A. (2020). Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib: Buku Pop-Up Kesantunan Berbahasa Generasi Indonesia. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 153-157.
- Girsang, M., Ginting, B., Tamba, A., Samosir, A., & Kianlin, J. (2023). *Intrinsic Elements In Digital Short Stories "The Oval Potrait" By Edgar Alan Poe*. Journal Of Language. <https://doi.org/10.30743/jol.v5i1.6737>.
- Harlita, I., & Ramadan, Z. H. (2024). Peran Komunitas Belajar di Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Kompetensi Guru. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(3), 2907-2920.
- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., ... & Hakim, A. R. (2025). Metode penelitian kualitatif. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Israhayu, E., Fauzan, A., & Fathonah, S. (2022). Buku Pop Up dan Implementasinya Sebagai Sarana Media Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Bagi Guru Paud di Kabupaten Banyumas. *Ruang Kata: Journal of Language and Literature Studies*. <https://doi.org/10.53863/jrk.v2i02.690>.
- Izzah, A. N., & Setiawan, D. (2023). Penggunaan Media Pop Up Book sebagai Media Belajar yang Menyenangkan di Rumah Dalam Inovasi Pembelajaran

SD Kelas Rendah. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 86-92.

Jannah, A. R., Hamid, L., & Srihilmawati, R. (2020). Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 1(2), 1-17.

Jannah, M., Sundari, N., & Fitriani, Y. (2025). Penggunaan Media Visual Pop Up Book untuk Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 4–5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 332-344.

Karumpa, A., Halimah, A., & Sulastri, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 818-825.

Khasanah, U., & Herina, H. (2019, March). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

Khasna, F., & Zulfahmi, M. N. (2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Penerapan Media Buku Pop-Up. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(2), 40-48.

Lestari, D. A., & Farhurohman, O. (2020). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Serang: Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Serang. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12(2), 155-166.

Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 98-106.

Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 65-72.

Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-Book Sebagai Sumber Belajar Pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 4(1), 45-53.

- Ningsih, T., Julida, C., & Sari, R. (2021). Pengaruh Media Pop Up Book terhadap Keterampilan Berbicara Siswa MIS Al-Asriyah Langsa. *Al - Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v6i2.2581>.
- Nugraheni, S. O. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Legenda Dengan Buku Pop-Up Untuk Siswa SMP Kelas Viii Di Kabupaten Pati (Unpublished thesis). Skripsi). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nuraini, E. (2022). *Intrinsic Elements In A Collection Of Short Story By Oscar Wilde And The Implication Of Learning English In Senior High School*. Griya Cendikia. <https://doi.org/10.47637/griya-cendikia.v7i2.251>.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2018). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurkhasyanah, A., Asriani, A., Apriloka, D. V., & Triani, L. (2024). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini dengan Menggunakan Buku Bercerita Bergambar. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(2), 235-246.
- Nurrohmah, I., Kasiyun, S., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2020). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 10, 74. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i1.18126>.
- Nuryana, I. W. (2019). Unsur Intrinsik Dan Permasalahan Sosial Dalam Cerpen Ulian Lacur Karya Nengah Rusmadi. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 9(2).
- Purnamasari, D., & Sutarna, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 5(2), 28-34.
- Purnomo, A., , W., Astuti, T., & , S. (2020). *Strengthening Students' Critical Knowledge of Controversial Issues in Social Studies Classroom*. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 55. <https://doi.org/10.35741/ISSN.0258-2724.55.5.22>.
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., Purnomo, H. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Rahmawati, N. F. (2021). Penggunaan Media Pop Up dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X di MA Matholi'ul Falah Sumanding Kembang Jepara (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Rahmawati, S., Rahman, S. W., & Darmawati, B. (2018). *Pop-Up Book in Reading Comprehension Ability Context in Thematic Learning*. *Jurnal*.

- Rianti, A. R. I., Pratama, A. W., Rika, R., & Anggraeni, R. D. (2023, October). Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Mengajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA (Vol. 1, No. 1, pp. 408-411).
- Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Santika, W., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2023). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menentukan Unsur Intrinsik Cerita Dongeng Si Kancil Dan Buaya Kelas IV Sekolah Dasar. JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia), 8(1), 7-11.
- Setiana, L. N., Nuryatin, A., Supriyanto, T., & Setyaningsih, N. H. (2021, December). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Pendidikan Abad 21. In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Vol. 4, No. 1, pp. 364-367).
- Setyaningsih, K., & Handayani, A. (2023). Efektivitas Media Pop Up Book Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mengembangkan Literasi Siswa Kelas Rendah. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 3894-3902.
- Sirojuddin, S. (2018). Dampak Komunitas Belajar Terhadap Minat Belajar Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Muhammadiyah Sorong. Jurnal pendidikan, 6(1), 58-63. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v6i1.108>
- Sitorus, M., Nasution, A., Sunya, A., & Lubis, M. (2024). Implementasi Pop Up Book Dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Pada Anak Usia Dini. Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i2.6345>.
- Sulistiowati, D., & Wiarsih, C. (2021). Studi Literatur Pendekatan CALLA (The Cognitive Academic Language Learning Approach) dan Media Pop Up Book Dalam Peningkatan Minat Membaca di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(1), 64-73.
- Sunarti, M., Helvina, M., & Yufrinalis, M. (2023). Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Pada Siswa Kelas III SDK 077 Kewapante. Journal on Education. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1440>.
- Syawaludin, A., Gunarhadi, G., Rintayati, P., Prof., T., & Dr., T. (2019). *Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning*. International Journal of Instruction.

- Triani, S. H. N., & Nuryanto, S. (2024). *Pop-Up Book Learning Media Used with the Problem Based Learning Model to Determine Characters in Fictional Stories*. MIMBAR PGSD Undiksha, 12(1).
- Triani, S., & Nuryanto, S. (2024). Pop-Up Book Learning Media Used with the Problem Based Learning Model to Determine Characters in Fictional Stories. MIMBAR PGSD Undiksha. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v12i1.72829>.
- Tyas, S. R. (2022). Implementasi Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 89 Bengkulu Utara (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 1–11.
- Umurohmi, U., & Purwanti, E. (2022). Pengembangan Budaya Membaca Anak Melalui Media Pembelajaran Pop Up Book: Indonesia. Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 19-25.
- Wati, T. (2020). Penggunaan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv SD/MI (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Widiastuty, H., Rahimah, S., Ningrum, R. L., Tasya, D. H., & Rezky, K. D. A. (2024). Transformasi Edukasi: Pemanfaatan Buku Pop-Up sebagai Media Pembelajaran Interaktif di MI Terpadu Berkah Palangkaraya. Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS), 2(2), 385-393.
- Widyaningrum, A., Ghufon, S., Kasiyun, S., & Mariati, P. (2022). Efektivitas Pembelajaran Isi Cerita Dengan Menggunakan Media Pop-Up Book Ceri Pada Siswa Kelas IV SDN Medaeng 2 Sidoarjo. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(4), 5325-5336.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.
- Wulandari, A., & Hapsari, T. P. R. N. (2018). Pop-Up Legenda Sindoro Sumbing Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Literasi Siswa. Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2(2), 130-139.
- Yurnasari, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar Pop-Up Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas 3 Sdn 60 Seluma (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).

Bieńkowska, J., & Sikorski, C. (2024). *Integrating Qualitative and Quantitative Methods: a Balanced Approach to Management Research*. Eastern Journal of European Studies. <https://doi.org/10.47743/ejes-2024-0115>.

