

Buku *pop-up* relief fabel Candi Sojiwan sebagai media belajar melukis anak usia dini

Desiana Muryasari*

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
 Jl. ZA. Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Indonesia

*Penulis Korespondensi: desiana@darmajaya.ac.id

Abstrak. Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada perancangan media buku *pop-up* cerita fabel relief candi Sojiwan sebagai media belajar melukis anak. Pendekatan penelitian menggunakan Research and Development yang melibatkan 30 peserta didik TK Laboratori Pedagogia FIP UNY. Objek penelitian adalah fabel relief candi Sojiwan. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data relief candi Sojiwan yang diperoleh melalui pendekatan kualitatif dikembangkan menjadi media *pop-up* menggunakan model Borg dan Gall. Berdasarkan karakteristik anak usia dini, fabel yang dipilih dalam buku *pop-up* yaitu Dua Ekor Ansa Menerbangkan Kura-kura. Hasil perancangan berupa buku *pop-up* bertampilan potrait ukuran 21x29,7cm berjumlah 10 halaman dengan teknik *pop-up* pyramid, internal stand, v-folding, lift the flaps, quadrilaterals, *pop-up* house, solid shapes, zig-zag-fold, dan the basic box. Bagian akhir buku *pop-up* berisikan lembar nilai edukasi yang memuat pesan atau nasihat arif dengan memperhatikan aspek visual. Efektifitas produk buku *pop-up* dalam pembelajaran melukis berdasarkan expert judgement memperoleh skor persentase 96,53% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil lukisan individu diperoleh 53% peserta didik "Berkembang Sangat Baik" dan 47% peserta didik "Berkembang Sesuai Harapan" sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku *pop-up* cerita fabel relief candi Sojiwan dapat digunakan dalam pembelajaran melukis.

Kata Kunci: Media, *Pop-up*, Relief, Fabel

Abstract. The current study utilized a research and development approach to create a *pop-up* book media that showcases fable reliefs from the Sojiwan Temple. This media is intended as a pedagogical tool for children's painting education. The study involved 30 kindergarten students from Laboratori Pedagogia FIP UNY. The focal point of investigation is the fable relief found at the Sojiwan Temple. Data analysis employed the Miles and Huberman model, encompassing data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The qualitative data obtained from the reliefs at the Sojiwan Temple were transformed into *pop-up* media using the Borg and Gall model, which includes needs analysis, information gathering, planning, initial product design, design validation, design revision, limited trials, product refinement, extensive testing, final product revision, and production stages. Tailored to the characteristics of young children, the selected fable for the *pop-up* book is "The Two Geese Flying the Tortoise." The result of this design effort is a portrait-oriented *pop-up* book, measuring 21x29.7cm, spanning 10 pages. This book features a combination of *pop-up* techniques, including pyramid, internal stand, v-folding, lift the flaps, quadrilaterals, *pop-up* house, solid shapes, zig-zag-fold, and the basic box. The concluding section of the *pop-up* book includes an educational value sheet, imparting sagacious messages or advice while considering visual aspects. Expert judgment confirms the product's efficacy at 96.53% as "Highly Suitable" for painting education activities. Individual painting results showcase that 53% of students are "Developing Excellently," while 47% are "Developing as Expected." This leads to the conclusion that the *pop-up* book media featuring fable reliefs from the Sojiwan Temple holds the potential to enhance painting education.

Keywords: Media, *Pop-ups*, Reliefs, Fables

Pendahuluan

Candi memiliki arsitektur yang indah, candi juga memiliki pahatan indah pada reliefnya. Relief yang terdapat pada dinding maupun kaki candi, sebagian mengandung cerita-cerita yang memiliki keterkaitan dengan candi tersebut. Relief tidak hanya menggambarkan bentuk manusia, namun pada beberapa candi di Indonesia dapat dijumpai relief berbentuk cerita binatang (fabel). Relief fabel salah satunya dapat ditemukan pada dinding kaki candi Sojiwan. Letak candi Sojiwan berada di desa Kebon Dalem Kidul, Prambanan, kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Candi Sojiwan memiliki keunikan yakni adanya relief di kaki candi yang menggambarkan bentuk binatang yang terkait dengan cerita *Pancatantra* dan *Jataka* yang berasal dari India. Bentuk binatang yang ada dalam relief yaitu bentuk gajah, kura-kura, angsa, singa, buaya, kera, burung, lembu, banteng, ketam (kepiting), ular, gagak, serigala dan kambing. Relief candi dianggap merupakan media yang paling komunikatif pada masanya sehingga digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat (Cahyono, Sugiyamin, Barriyah & Susanto, 2023). Perkembangan teknologi yang pesat berdampak pergeseran minat generasi muda terhadap pengetahuan mengenai sejarah peninggalan yang ada di Indonesia, sehingga tidak banyak yang tahu karena tertutup oleh informasi dan pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia (Sari, Kurniawan, & Hapsari, 2021).

Pemeluk agama Buddha membedakan sesuatu yang baik dan buruk selalu berpijak pada tiga hal yakni tujuan, risiko yang menimpa diri sendiri, dan risiko yang akan menimpa orang lain. Bilamana suatu tindakan memiliki sebuah tujuan baik yang dilandasi dengan cinta, kasih dan kebijaksanaan akan berguna dan bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain sehingga tindakan tersebut patut diteladani. Pemaknaan fabel pada relief candi Sojiwan lekat dengan ajaran moral, dapat dijadikan strategi pembelajaran positif yang menarik bagi anak. Cerita fabel tersebut mengandung ajaran kebaikan dan nilai edukasi yang masih relevan diajarkan hingga kini terutama untuk generasi muda (Harpawati & Sugihartono, 2020). Penerapan strategi belajar yang menyenangkan perlu dilakukan agar proses pembelajaran kian menarik, salah satu upayanya yakni dengan adanya media pembelajaran. Guru perlu mengembangkan informasi agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, aktif, dan mudah untuk mengingat materi serta tidak membosankan, karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah (Nabila, Adha, & Febriandi, 2021).

Bentuk media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak ialah buku *pop-up*. Buku *pop-up* memiliki keunggulan dalam tampilan yakni adanya gambar yang dapat bergerak jika halaman dibuka. Tampilan dalam isi buku dapat berupa gambar seperti benda atau bentuk binatang yang secara tiba-tiba muncul dari balik halaman. Hal tersebut akan menambah wawasan, memicu rasa ingin tahu serta dapat merangsang imajinasi anak. Media buku *pop-up* mampu menyampaikan berbagai macam cerita misalnya tentang mengenal hewan binatang, sejarah, letak geografis suatu negara, kebudayaan, kearifan lokal, dongeng, fabel, cerita rakyat, cerita *engineering* yang saat ini semakin populer dan sedang berkembang di Indonesia (Devi & Maisaroh, 2017).

Buku *pop-up* mampu memperkuat kesan dan pesan yang ingin disampaikan guru dalam pembelajaran dan praktis digunakan. Buku *pop-up* dikemas dengan desain gambar yang menarik yang berisi tentang fabel candi Sojiwan. Cerita fabel relief candi Sojiwan dirasa cocok dijadikan materi pembelajaran melukis untuk anak sebab binatang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Media buku *pop-up* dapat menarik dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, diantaranya gambar tiga dimensi yang muncul pada saat buku dibuka. Dengan menarik minat membuka buku materi ini dapat memancing siswa untuk melihat mengamati dan mengenal

tokoh yang sedang dilihatnya sehingga media ini memberikan kesan menyenangkan bagi anak (Triwijaya, Suyitno, & Widyaningrum, 2022).

Bercerita memiliki peranan penting sebab melalui aktivitas bercerita seorang pendidik dan peserta didik dapat mengkomunikasikan nilai-nilai budaya, nilai-nilai sosial, nilai-nilai keagamaan, mengembangkan fantasi, kognitif dan bahasa anak (Makhmudah, 2020). Berdasarkan hasil penelitian, salah satu fabel pada relief candi Sojiwan yang nilai edukasinya sesuai dengan karakteristik anak usia dini yakni relief “Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kurakura”. Usai guru bercerita dengan media buku *pop-up*, anak diimbau untuk menggambarkan ulang mengenai apa yang ada di dalam pikirannya sesuai dengan isi cerita yang disampaikan guru. Kegiatan ini juga dapat menjadi cara untuk mengetahui tingkat imajinasi anak, kemampuan anak menyimak, dan kemampuan mengungkapkan isi cerita.

Fokus penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Laboratori Pedagogia FIP UNY. Pemilihan TK Laboratori Pedagogia FIP UNY sebagai fokus dalam penelitian ini yakni karena sekolah tersebut dipantau langsung oleh pakar-pakar pendidikan anak usia dini. TK Laboratori Pedagogia FIP UNY juga merupakan sekolah berbasis budaya dimana pengelolaan serta penyelenggaraan pendidikan berlandaskan pada sistem pendidikan nasional yang menjunjung nilai luhur budaya. Hal ini juga menjadi salah satu upaya mengenalkan cerita fabel relief candi Sojiwan kepada anak usia dini.

Metode

Penelitian yang digunakan merupakan *Research and Development* yang digunakan untuk menguraikan setiap tahapan dalam perancangan desain buku *pop-up* dan mengukur tingkat efektivitas produk buku *pop-up*. Lokasi penelitian yakni candi Sojiwan di desa Kebon Dalem Kidul, kecamatan Prambanan, kabupaten Klaten, Jawa Tengah dan observasi dilakukan bulan Desember 2019. Penelitian melibatkan ahli arkeologi Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc pada tanggal 10 Februari 2020 dan Putu Dananjaya, S.Pd, M.A sebagai staf publikasi di Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah yang diwawancarai pada 31 Januari 2020. Sumber sekunder dalam penelitian berupa arsip kepustakaan terdahulu. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini yakni model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2019: 438). Teknik analisis data yang digunakan meliputi 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Keabsahan data ditentukan menggunakan teknik triangulasi, sebab data yang didapat bersifat kualitatif dan memerlukan penjelasan secara deskriptif. Metode triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik karena data yang diperoleh berasal dari teknik pengumpulan data yang berbeda yaitu melalui observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi (Sugiyono, 2019: 494-495).

Prosedur pengembangan yang digunakan mengadopsi model Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2019) yaitu: (1) analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) desain awal produk, (4) validasi produk, (5) revisi desain, (6) uji coba terbatas, (7) revisi produk, (8) uji coba luas, (9) revisi produk akhir, (10) produksi. Buku *pop-up* divalidasi ahli media Dr. Martono, M.Pd dan ahli materi Dr. Iswahyudi, M. Hum. Uji coba terbatas melibatkan 6 peserta didik dan guru kelas Wihandarti Agustina, S.Pd di TK Laboratori Pedagogia FIP UNY. Sementara itu uji coba luas melibatkan 24 peserta didik kelompok B. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi observasi, wawancara, dokumen dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu data yang telah diperoleh melalui angket kemudian diubah menjadi data interval.

Penilaian hasil lukisan sebagai hasil dari implementasi buku *pop-up* cerita fabel relief candi Sojiwan melibatkan dua pakar ahli lukisan dan guru kelas menggunakan angket. Pedoman penilaian dari Suyadi dan Dahlia (2015: 141) yaitu menggunakan simbol bintang empat (****) dengan klasifikasi BSB (berkembang sangat baik), bintang tiga (***) BSH (berkembang sesuai harapan), bintang dua (***) MB (masih berkembang) atau bintang satu (*) BB (belum berkembang). Penilaian berdasarkan pada beberapa aspek penilaian yaitu kesesuaian hasil lukisan dengan tema, keunikan dan daya cipta, keaslian (*originality*), dan penguasaan teknik.

Hasil dan Pembahasan

Fabel pada Relief Candi Sojiwan

Candi Sojiwan merupakan sebuah candi bercorak Buddhis yang berada di desa Kebon Dalem Kidul, kecamatan Prambanan, kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Ciri khas candi Sojiwan yaitu adanya 19 relief di kaki candi, namun tinggal 16 relief yang masih ada sementara 3 relief lainnya telah rusak. Sebanyak 16 relief tersebut, tidak semuanya terdapat tokoh binatang melainkan hanya 13 relief yang ada binatangnya.

Cerita dalam relief tersebut berhubungan dengan cerita-cerita *Pancatantra* atau *Jataka* dari India, antara lain (1) relief *Prajurit dan Saudagar*, (2) relief *Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura*, (3) relief *Perlombaan Burung Garuda dan Kura-kura*, (4) relief *Buaya dan Seekor Kera*, (5) relief *Banteng dan Singa*, (6) relief *Gajah dan Setangkai Kayu*, (7) relief *Lelaki dan Seekor Singa*, (8) relief *Seorang Wanita dan Seekor Serigala*, (9) relief *Seorang Pemburu dan Serigala*, (10) relief *Ketam Membalas Budi*, (11) relief *Seekor Burung Berkepala Dua*, (12) relief *Kambing dan Gajah*, (13) relief *Seekor Lembu Jantan dan Serigala*, (14) relief *Burung Kinnara*. Berdasarkan karakteristik anak usia dini, fabel yang akan dikembangkan menjadi materi buku *pop-up* adalah relief *Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura* yang memuat nilai kedisiplinan, persahabatan, kooperatif dan berinisiatif.

Relief Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura



Gambar 1. Relief *Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura* dan ilustrasi visualnya

Relief ini mengisahkan tentang dua ekor kura-kura bernama Durbudi dan Kacchapa yang bersahabat dengan sepasang angsa bernama Cakrangga dan Cakrangi yang tinggal di sebuah telaga Kumudawati. Tiba musim kemarau yang membuat air telaga surut dan mengering. Sepasang angsa berpamitan dengan dua kura-kura untuk pindah ke telaga yang banyak air. Jalinan persahabatan yang begitu erat membuat kedua kura-kura ingin dibawa pindah bersama mereka. Angsa sepakat untuk membawa serta kura-kura namun mereka resah karena kura-kura tidak memiliki sayap untuk terbang. Mereka tidak berputus asa dan sepasang angsa memiliki ide agar kura-kura dapat terbang bersama mereka. Sepasang angsa sepakat menerbangkan kura-kura menggunakan sebatang kayu dengan cara kura-kura menggigit tepat di tengah kayu. Sebelum terbang, angsa mengingatkan kura-kura agar menghiraukan apapun yang terjadi dan tidak berbicara selama mereka terbang. Apabila kura-kura tidak mematuhi aturan, maka kura-kura akan jatuh dan mati sehingga usaha mereka tidak akan berhasil. Mereka berempat lalu terbang menuju telaga yang hendak dituju.

Ketika angsa dan kura-kura terbang lewat di perkampungan yang ramai, orang-orang disana melihat angsa yang terbang membawa sesuatu. Teriaklah salah satu dari orang disana sambil menunjuk ke arah angsa. Orang-orang heran dan berusaha menebak-nebak tentang apa yang sedang dibawa oleh angsa. Kura-kura tersinggung ketika ia mendengar pendapat seseorang yang mengira bahwa angsa sedang membawa kotoran sapi sebagai hadiah bagi anaknya. Spontan kura-kura menjawab pendapat orang tersebut. Baru terbuka sedikit mulut kura-kura, langsung lepaslah ia dan kemudian jatuh. Orang-orang lalu menangkap kura-kura yang mati. Sepasang angsa dan kura-kura lainnya tidak bisa melakukan apapun untuk menolong kura-kura yang jatuh sehingga mereka bertiga melanjutkan perjalanan. (Haryono dan Dananjaya, wawancara Februari 2020).

Visualisasi Desain Media Buku *Pop-up Relief Fabel Candi Sojiwan*

Media buku *pop-up* cerita fabel candi Sojiwan “Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura” disusun berdasarkan karakteristik anak usia dini dan didesain dengan aplikasi *Coreldraw 2019* yang selanjutnya dikemas dalam *text print* bertampilan *potrait* berukuran 21x29,7cm menggunakan kertas *ivory* 310 gsm. Bagian akhir dari buku *pop-up* ini berisikan lembar nilai edukasi yang memuat pesan atau nasihat arif dalam cerita “Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura” yang sepatutnya dijadikan contoh agar tidak menuai celaka seperti yang dialami oleh kura-kura diakhir cerita. Gambar-gambar yang dipilih kemudian disusun dengan teknik melipat kertas agar ketika halaman dibuka, gambar-gambar dapat muncul dan berdiri dengan sempurna. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan desain buku *pop-up* yaitu (1) pemilihan gambar/ilustrasi, (2) pemilihan jenis dan ukuran *font*, dan (3) komposisi warna sebab penggunaan warna-warna yang cerah dianggap lebih menarik bagi anak-anak. Sebelum tahap digitalisasi desain, terlebih dahulu dibuat *storyboard* untuk mempermudah visualisasi cerita.



Gambar 2. *Storyboard* fabel Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura

Tahap awal pengembangan produk diawali dengan penyusunan *layout* menggunakan *software Coreldraw 2019*. Susunan *layout* yakni meliputi gambar ilustrasi dan tipografi. Hal ini menjadi bagian yang sangat penting untuk dapat menciptakan desain yang menarik. Tipografi pada *layout* sangat mempengaruhi minat baca, maka memilih gaya huruf yang tepat juga menjadi kunci untuk menciptakan desain yang menarik dan komunikatif. Terdapat dua *font* yang digunakan dalam perancangan ini yaitu *font DFPOP1-W9* dan *Candara*. Pemilihan *font* berdasarkan karakteristik pada bentuk dan tingkat *legibility*. *Font DFPOP1-W9* digunakan pada judul utama dan isi cerita dalam buku karena huruf ini memiliki goresan tebal tipis yang tidak kontras sehingga tetap mudah dibaca dan tidak menimbulkan kesan ‘berat’ dimata. *Font Candara* digunakan pada daftar isi dalam buku *pop-up*. Bentuknya cenderung melengkung, memberikan kesan ‘*luwes*’ yang membuat huruf ini mudah dibaca.



Gambar 3. Font yang digunakan dalam perancangan

Guna mencapai desain yang efektif, diawali dengan pemilihan warna yang dapat mempresentasikan tujuan dari media buku *pop-up* untuk anak usia dini. Warna akan menciptakan kesan/*mood* dari keseluruhan elemen visual. Palet warna yang digunakan pada desain buku *pop-up* disesuaikan dengan karakter anak-anak yaitu dominan warna-warna terang yang dapat memberikan kesan cerah dan ceria misalnya kuning, merah, biru, coklat, hijau dan lainnya.



Gambar 4. Palet warna yang digunakan dalam perancangan

Anak-anak lebih tertarik pada gambar dari pada tulisan. Gambar tidak hanya membuat anak lebih terpacu pada isi buku melainkan juga membantu mereka untuk memahami perilaku tokoh dan jalan cerita sehingga gambar dan ilustrasi harus sesuai dengan isi cerita. Selain gambar/ilustrasi tokoh dalam cerita, penting untuk menambahkan gambar/ilustrasi pendukung pada latar belakang cerita agar dapat menciptakan satu kesatuan yang utuh, indah dan memiliki daya tarik istimewa. Berikut ini merupakan *cover* buku *pop-up* sebelum dilakukan revisi:



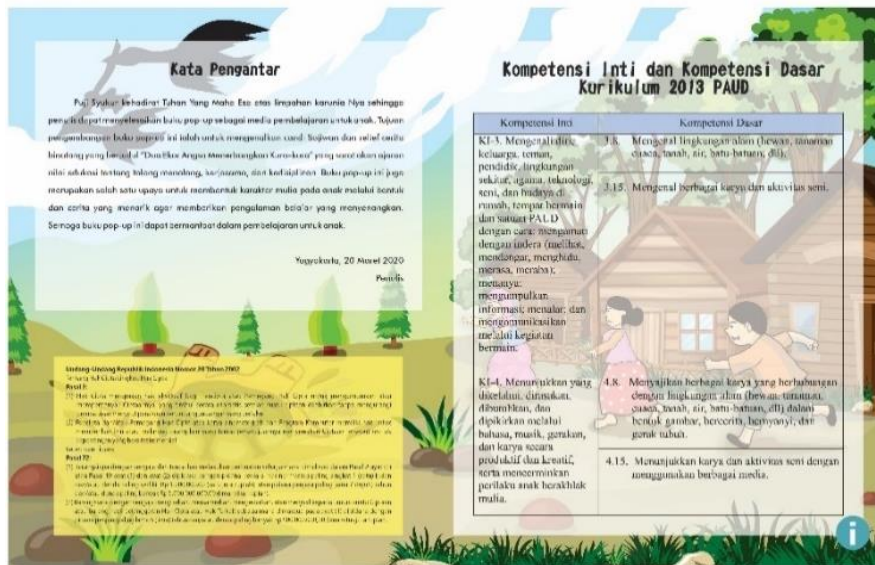
Gambar 5. Desain *cover* buku *pop-up* sebelum revisi

Berdasarkan penilaian tahap pertama oleh 3 expert, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi pada desain *cover* yakni : (1) belum adanya gambar/ilustrasi candi Sojiwan sementara materi fabel memetik dari relief candi tersebut, (2) warna kulit pada gambar/ilustrasi kura-kura dirasa belum sesuai, (3) gambar/ilustrasi pohon dan bunga kurang menarik. Adapun desain *cover* buku *pop-up* usai dilakukan revisi :



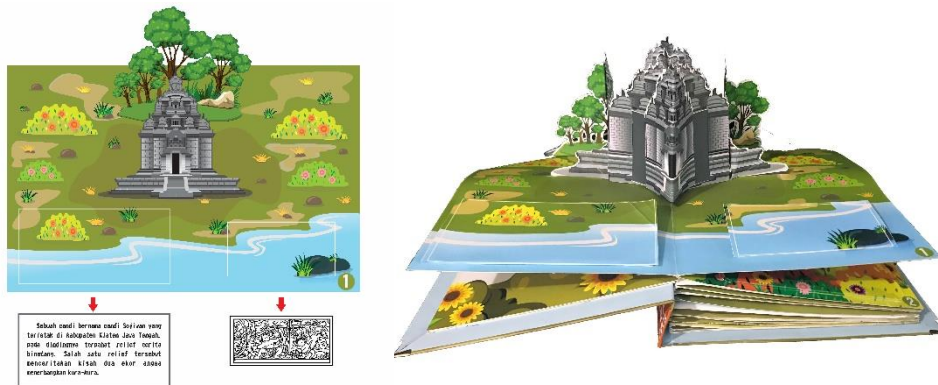
Gambar 6. Desain cover buku pop-up

Halaman pembuka adalah halaman halaman yang muncul setelah sampul (cover) dibuka dan sebelum halaman inti. Halaman ini memuat kata pengantar, penjelasan pasal tentang hak cipta, dan uraian kompetensi inti maupun kompetensi dasar kurikulum PAUD.



Gambar 7. Desain halaman pembuka

Buku pop-up dibuat dengan berbagai teknik yaitu pop-up pyramid, internal stand, v-folding, lift the flaps, quadrilaterals, pop-up house, solid shapes, zig-zag-fold, dan the basic box. Buku pop-up memuat sepuluh halaman yang menguraikan isi cerita dengan alur atau inti sari isi cerita yaitu sebagai berikut:



Gambar 8. Tampilan desain *pop-up* halaman 1 tentang ilustrasi candi Sojiwan

Keterangan

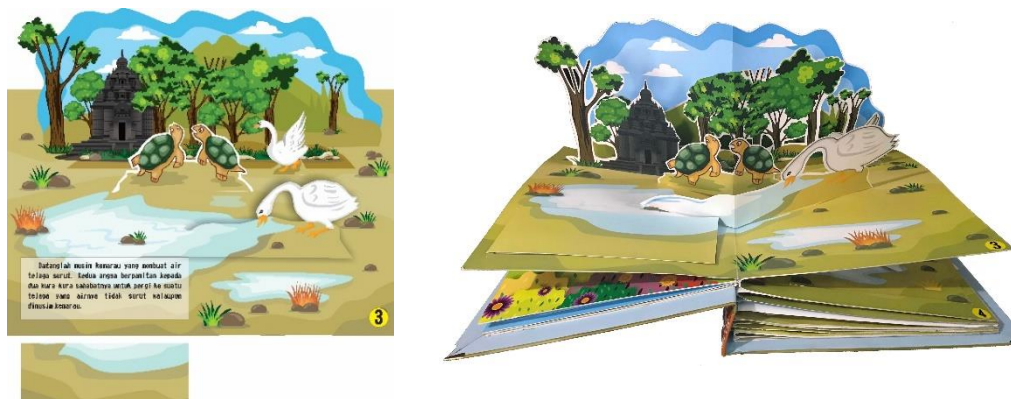
1. Gambar pohon belakang menggunakan teknik *Zig-zag Fold* (penampang seperti huruf M).
2. Gambar candi didasarkan atas teknik *Solid Shapes* yaitu teknik mengelem dibagian kanan dan kiri.
3. Bagian dalam candi menggunakan teknik *The Basic Box*.
4. Bagian teks dan gambar relief yang ditutup menggunakan teknik *Lift The Flaps*



Gambar 9. Tampilan desain *pop-up* halaman 2 tentang Angsa dan Kura-kura di Telaga Kumudawati

Keterangan

1. Pada gambar air bagian bawah didasarkan atas teknik *Internal Stand*.
2. Gambar angsa dan kura-kura menggunakan teknik *V-Folding*.
3. Catatan deskripsi menggunakan teknik *Lift The Flaps* dengan arah bukaan dari atas ke bawah



Gambar 10. Tampilan desain *pop-up* halaman 3 tentang Air di Telaga Kumudawati Surut

Keterangan



1. Rangkaian gambar *pop-up* yang berdiri menggunakan teknik *V-Folding*.
2. Penggambaran candi dilandaskan dengan teknik *Internal Stand*.
3. Catatan deskripsi menggunakan teknik *Lift The Flaps* dengan arah bukaan dari kanan ke kiri.



Gambar 11. Tampilan desain *pop-up* halaman 4 tentang Kura-kura Memohon Kepada Angsa

Keterangan

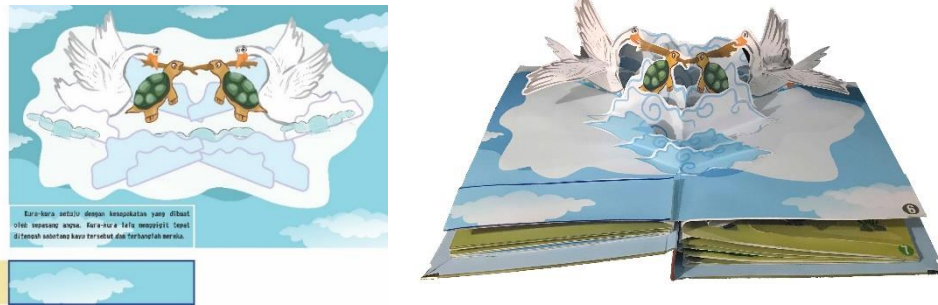
1. Bagian gambar *pop-up* yang berdiri menggunakan teknik *V-Folding*.
2. Gambar candi menggunakan teknik *Internal Stand*.
3. Catatan deskripsi menggunakan teknik *Lift The Flaps* dengan arah bukaan dari atas ke bawah.



Gambar 12. Tampilan desain *pop-up* halaman 5 tentang ide Cemerlang Sepasang Angsa

Keterangan

1. Bagian gambar gunung didasarkan atas teknik *Pop-up Pyramid*.
2. Penggambaran angsa dan kura-kura dilandaskan dengan teknik *V-Folding*.
3. Penggambaran candi menggunakan teknik *Internal Stand*.
4. Catatan deskripsi menggunakan teknik *Lift The Flaps* dengan arah bukaan dari atas ke bawah.



Gambar 13. Tampilan desain *pop-up* halaman 6 tentang Angsa Berhasil Menerbangkan Kura-kura

Keterangan

1. Secara keseluruhan gambar *pop-up* dilandaskan teknik *V-Folding* yang dimodifikasi.
2. Deskripsi menggunakan teknik *Lift The Flaps* dengan bukaan arah dari kanan ke kiri.



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Gambar 14. Tampilan desain *pop-up* halaman 7 tentang Orang-orang Melihat Angsa dan Kura-kura Terbang

Keterangan

1. Bentuk *pop-up* rumah menggunakan teknik *Pop-up House*.
2. Penampang dibawah rumah didasarkan atas teknik *Quadrilaterals*.
3. Gambar yang menempel pada kanan dan kiri rumah menggunakan teknik *V-Folding*.
4. Penggambaran sumur yang berada di depan rumah menggunakan teknik *V-Folding*.
5. Catatan deskripsi yang dapat dibuka dan ditutup menggunakan teknik *Lift The Flaps*.



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Gambar 15. Tampilan desain *pop-up* halaman 8 tentang Kura-kura Tersinggung dan Marah

Keterangan

1. Keseluruhan gambar *pop-up* menerapkan teknik *V-Folding*.



2. Catatan deskripsi yang dapat dibuka-tutup menggunakan teknik *Lift The Flaps* dengan arah bukaan dari arah atas ke bawah.



Gambar 16. Tampilan desain *pop-up* halaman 9 tentang Kura-kura Jatuh

Keterangan

1. Keseluruhan gambar *pop-up* menerapkan teknik *V-Folding*.
2. Bagian catatan deskripsi yang dapat dibuka dan ditutup didasarkan pada teknik *Lift The Flaps* dengan arah bukaan dari arah atas ke bawah.



Gambar 17. Tampilan desain *pop-up* halaman 10 tentang Orang-Orang Berlari Menangkap Kura-Kura.

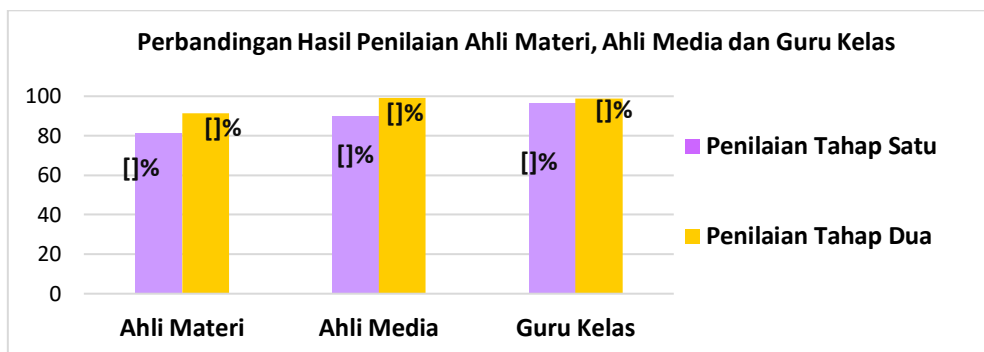
Keterangan

1. Secara keseluruhan, gambar *pop-up* menerapkan teknik *V-Folding*.
2. Bagian catatan deskripsi menggunakan teknik *Lift The Flaps* dengan arah bukaan dari arah atas ke bawah.

Validasi atau uji validitas buku *pop-up* dilakukan oleh tim penilai bertujuan untuk mendapatkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen atau untuk menguji ketepatan antara data pada objek yang sesungguhnya terjadi dan data yang peneliti kumpulkan (Astuti & Baysha, 2022). Aspek dalam penilaian ahli media yakni aspek komposisi warna, tampilan gambar atau ilustrasi, tampilan huruf, *layout*, daya tarik dan kebermanfaatan. Aspek yang dinilai oleh guru kelas antara lain adalah kesesuaian materi yang disajikan untuk pembelajaran, ketepatan konsep materi yang disajikan, kebermanfaatan media bagi peserta didik, kebahasaan, dan tampilan visual.

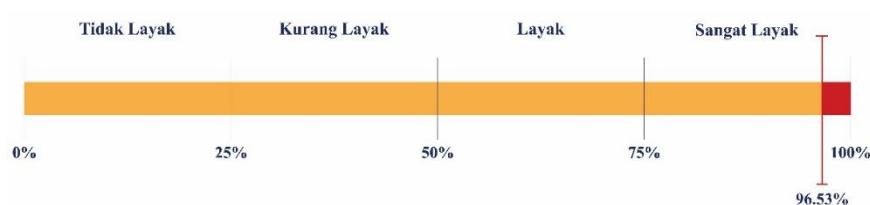
Penilaian media pada tahap 1 oleh ahli materi yaitu 81,25%, ahli media 90% dan penilaian oleh guru kelas 96,25% Sehingga memperoleh rata-rata penilaian 89,17%. Setelah melalui proses revisi, penilaian media buku *pop-up* tahap 2 memperoleh 91,25% dari ahli materi, 99% dari ahli media, dan 98,75% dari guru kelas. Rata-rata penilaian tahap kedua yakni 96,53%

dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Berikut merupakan diagram hasil penilaian media buku *pop-up*:



Gambar 18. Diagram hasil penilaian media buku *pop-up* tahap 1 dan 2

Garis kontinum dibuat untuk memberikan gambaran jelas mengenai tingkat kelayakan media *pop-up* fabel candi Sojiwan yang disajikan berikut ini:

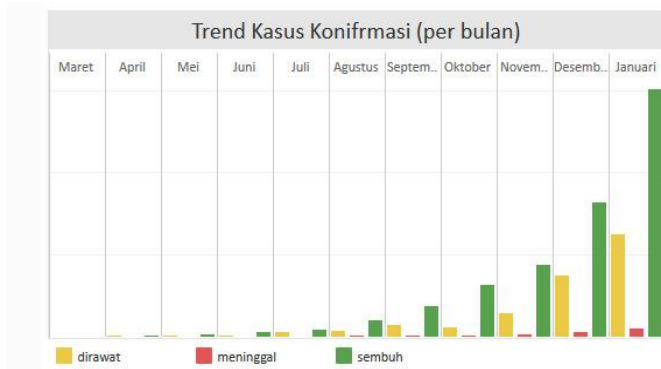


Gambar 19. Garis kontinum klasifikasi tingkat kelayakan buku *pop-up*

Implementasi Buku *Pop-up* Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini

Pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19) yang menghebohkan seluruh penjuru dunia, berawal mula di Tiongkok, Wuhan termasuk Indonesia (Yuliana, 2020). *Coronavirus Disease* adalah jenis penyakit baru menular yang belum pernah teridentifikasi pada manusia. Setiap harinya semakin bertambahnya kasus baru manusia terjangkit *coronavirus disease* sehingga *World Health Organization* (WHO) mengumumkan COVID-19 sebagai *pandemic* pada tanggal 11 Maret 2019 (Putri, 2020). Hal tersebut pada akhirnya membuat masyarakat harus melakukan protokol pencegahan dan pengendalian infeksi COVID-19 dalam kehidupan kita sehari-hari (Duan, 2020). Pembelajaran melukis di sekolah dilaksanakan dengan standar protokol kesehatan ketat dan dengan durasi yang singkat pada hari Sabtu tanggal 2 Januari 2021 untuk uji coba terbatas dan pada hari Sabtu 9 Januari 2021 untuk uji coba produk pada skala besar.

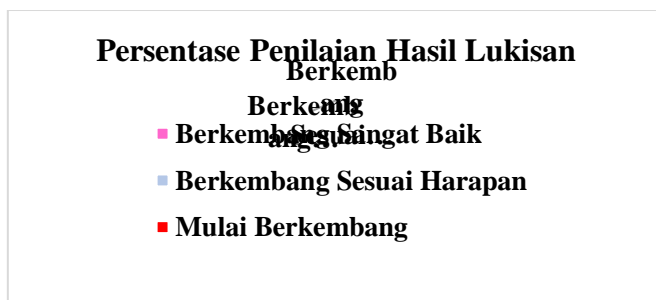
Data tren kasus konfirmasi covid-19 (per-bulan) yang memuat tentang dari *website* resmi pemerintah provinsi DIY <https://corona.jogjapro.go.id/data-statistik> berdasarkan gambar 116 menunjukkan tingkat kesembuhan pasien pada bulan Oktober, November dan Desember 2020 yang mengalami peningkatan dari jumlah pasien yang sedang dirawat dan meninggal dunia sehingga dengan pertimbangan ini, proses pembelajaran di sekolah dapat dilakukan dengan standar protokol kesehatan ketat dan dengan durasi yang singkat dengan data statistik sebagai berikut:



Gambar 20. Data statistik konfirmasi COVID-19

Langkah awal sebelum pembelajaran, dipersiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan PROMES (Program Semester). Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran melukis yakni kertas gambar ukuran A4, spidol warna hitam, krayon, kuas, pewarna makanan. Hasil lukisan yang telah selesai selanjutnya dinilai oleh tiga *expert* yang terdiri dari dua pakar ahli lukisan anak dan guru kelas. Pakar ahli lukisan anak yakni Dr. Drs. Hajar Pamadhi, M.A. Hons sebagai pakar ahli 1, Probosiwi, M.Sn sebagai pakar ahli 2 dan Wihandarti Agustina, S.Pd selaku guru kelas.

Pembelajaran melukis dapat menjadi salah satu upaya untuk membentuk dan melatih anak menjadi kreatif. Anak yang memperoleh rangsangan dengan mendengar, melihat dan mencoba sendiri akan lebih memiliki kesempatan untuk lebih kreatif dibanding dengan yang sebaliknya (Widiyanto & Jatmikowati, 2020). Berlandaskan diagram *pie* dalam gambar disimpulkan bahwa 53% dari jumlah 30 peserta didik masuk pada kategori Berkembang Sangat Baik. Peserta didik dalam kategori tersebut telah melebihi indikator penilaian dan sangat mampu melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan benar. Sementara itu, peserta didik kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 47% sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik telah tuntas mencapai indikator penilaian dan mampu melaksanakan tugas dari guru. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik dengan kategori Masih Berkembang dan Belum Berkembang.



Gambar 21. Diagram penilaian hasil lukisan

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini yakni pada terbatasnya durasi waktu dalam proses pembelajaran melukis karena dampak pandemi covid-19, yang pada sebelum pandemi diberikan alokasi waktu 3 jam, namun saat pandemi durasi waktu dipersingkat menjadi 2 jam. Selain itu, interaksi sosial dengan peserta didik turut dibatasi guna mencegah penyebaran virus covid-19 sehingga belum bisa menggali data sebanyak-banyaknya untuk dapat menghasilkan data sebanyak-banyaknya.

Simpulan

Cerita fabel candi Sojiwan dikemas dalam media pembelajaran berbentuk buku *pop-up*. Buku *pop-up* dikembangkan dengan metode penelitian *research and development* model Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2019) dengan prosedur meliputi analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi, perencanaan, desain awal produk, validasi produk, revisi desain, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba luas, revisi produk akhir dan produksi. Buku *pop-up* berisi satu cerita fabel yaitu “Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura” dan pemilihan relief dilakukan berdasarkan karakteristik anak usia dini yang mengandung nilai edukasi tentang kedisiplinan, persahabatan, kooperatif dan berinisiatif. Buku *pop-up* yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas dengan hasil penilaian 96,53% dengan keterangan “Sangat Layak” digunakan sebagai media untuk pembelajaran melukis. Pembelajaran melukis dilaksanakan secara individu.

Penilaian lukisan sebagai hasil dari implementasi media buku *pop-up* cerita fabel “Dua Ekor Angsa Menerbangkan Kura-kura” dalam pembelajaran melukis melibatkan dua pakar ahli lukisan anak dan satu guru kelas. Hasil penilaian yaitu 53% “Berkembang Sangat Baik” telah melebihi standar indikator pencapaian. Sementara itu, 47% “Berkembang Sesuai Harapan” telah mencapai standar indikator pencapaian. Berdasarkan pada uraian tersebut, disimpulkan bahwa media buku *pop-up* cerita fabel relief candi Sojiwan efektif digunakan untuk pembelajaran melukis karena mudah digunakan, praktis, memberi pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak dan dapat menjadi media yang mampu membantu mengembangkan daya cipta anak dalam melukis.

Daftar Pustaka

- Astuti, E. R. P., & Baysha, M. H. (2022). Validasi Media Pop-Up Book Materi Mengenal Anatomi Tubuh Manusia pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP. *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 294-301. <https://doi.org/10.36312/lpi.v3i3.93>.
- Cahyono, N. H., Barriyah, I. Q., & Susanto, M. R. (2023). Kajian Ikonology Relief Pancatantra Candi Sojiwan: Sebuah Dimensi Multikultur. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 11(2), 142-160. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v11i2.172>.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran buku pop-up wayang tokoh Pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2), 1-16. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2).
- Dipodjojo, A. S. (1983). *Cerita binatang dalam beberapa relief pada Candi Sojiwan dan Mendut*. Lukman Offset.
- Jin, Y., Yang, H., Ji, W., Wu, W., Chen, S., Zhang, W., & Duan, G. (2020). Virology, epidemiology, pathogenesis, and control of COVID-19. *Viruses*, 12(4), 372. <https://doi.org/10.3390/v12040372>.
- Harpawati, T., & Sugiharto, R. A. (2020). Alih Wahana Relief Cerita Binatang di Candi Sojiwan Ke Dalam Film Animasi Sebagai Pendidikan Budi Pekerti Bagi Anak. *Acintya*, 12(2), 212-225. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/acintya/article/view/3585/3161>.
- Makhmudah, S. (2020). Penanaman nilai keagamaan anak melalui metode bercerita. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9189>.



- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3928-3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta. (2021). *Data Terkait COVID-19 di D.I Yogyakarta*. Yogyakarta: [Retrieved from https://corona.jogjaprovo.go.id/data-statistik](https://corona.jogjaprovo.go.id/data-statistik).
- Putri, R. N. (2020). Indonesia dalam menghadapi pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 705-709. <http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.1010>.
- Sari, S. A. A., Kurniawan, A., & Hapsari, W. W. (2022). Perancangan Pop-Up Book Candi Peninggalan Masa Mataram Kuno di Provinsi Jawa Tengah Kepada Anak Kelas 4-6 Sekolah Dasar. *FAD*, 10-10. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1128/1067>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi & Dahlia. (2015). *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013: Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Triwijaya, S. & Widyaningrum. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book bagi Pembelajaran Cerita Wayang Kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Demak. *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3). <https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/2315>.
- Yuliana, Y. (2020). Corona virus diseases (Covid-19): Sebuah tinjauan literatur. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 187-192.
- Widiyanto, W., & Jatmikowati, T. E. (2020). Peningkatan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan melukis. *Yasmin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-7. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/yasmin/article/view/3218/2629>.