

## Pengembangan Media *Pop-Up Book* dalam Pengenalan Budaya Lembata *Duru Op* untuk Anak Usia Dini

Agnes Yosefina Bunga<sup>1✉</sup>, Christiani Endah Poerwati<sup>2</sup> & Putu Indah Lestari<sup>3</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia. Email : [agnesyosefinabunga@gmail.com](mailto:agnesyosefinabunga@gmail.com)

<sup>23</sup>Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia.

### Article Info

#### History Articles

Received:

28 Februari 2025

Accepted:

17 Maret 2025

Published:

21 April 2025

Doi: (will be filled by  
editor)

### Abstract

This study was conducted because of the lack of learning media in early childhood education institutions, especially pop-up book media to develop existing culture, namely Duru Op. The purpose of this study is to prove the validity of pop-up book products as a medium of cultural learning in accordance with the needs of Early Childhood Early Childhood. This study was conducted at TKK St Don Bosco Boto and TKK Sta. Theresia Lamalera A, using the responsibility of teachers in providing an assessment of the use of pop-up books as a learning medium introduction to Lembata culture, assessing the culture of Lembata Duru Op. This study uses 4D models because the development process is systematic and clear. The 4D Model is a research and development method that consists of four stages: definition, design, development and implementation. The instrument used for measurement is a questionnaire. While the method used to analyze research data is descriptive analysis of quantitative and quantitative data. The results of data analysis showed that the pop-up book Media introduction to Duru Op youth culture in early childhood is suitable for use in the learning process. The satisfaction validation score of the content expert is 80.5%, indicating a satisfactory qualification. The percentage of media expert validation result satisfaction gets a score of 79%, satisfactory satisfaction, and practice expert validation result satisfaction gets a score of 96.65%, very high satisfaction.

Start\_cooperation, sheet\_duru\_op\_culture, Pop-Up\_Book.

### Keywords:

Early Childhood, Lembata Duru Op Culture, Pop-Up Book

### How to cite:

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Keberhasilan pendidikan pada anak di usia dini menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya (Suryana, 2016). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bentuk pembinaan pertumbuhan dan perkembangan kepada anak dengan memberikan rangsangan yang mencakup semua aspek perkembangan yaitu aspek moral dan agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan pendidikan Pancasila. Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal (Madyawati, 2017).

Usia dini merupakan masa yang paling tepat bagi orang tua dan pendidik untuk menanamkan pendidikan karakter. Salah satu karakter yang perlu dikembangkan sejak usia dini ialah karakter cinta budaya. Dengan mengembangkan karakter cinta budaya ini, anak dapat mengetahui budaya-budaya yang ada disekitar mereka. Untuk mengenalkan budaya kepada anak diperlukan media yang dapat menarik minat anak, salah satunya adalah media pembelajaran *pop-up book*. Media pembelajaran *pop-up book* termasuk media pembelajaran yang berupa buku yang didalamnya terdapat teks cerita singkat dan gambar yang sesuai dengan alur cerita yang akan disampaikan dalam media *pop-up book* (Devi & Maisaroh, 2020). Melalui pengembangan media pembelajaran *pop-up book* dapat membantu anak untuk mengenal budaya yang ada di Indonesia khususnya di Lembata, Nusa Tenggara Timur.

Pengenalan budaya Lembata kepada anak sejak usia dini sangat penting karena dapat menumbuhkan rasa cinta anak terhadap budaya, mengenal warisan budaya, serta memperkaya pengetahuan dan wawasan anak tentang budaya. Selain itu, anak-anak juga akan menjadi generasi yang memahami dan menghargai warisan budaya yang ada disekitar. Lembata merupakan sebuah kabupaten yang terletak di provinsi Nusa Tenggara Timur. Kabupaten ini merupakan salah satu kabupaten yang terletak di bagian timur pulau Flores. Dahulu Lembata dikenal sebagai pulau "Lomblen" dan merupakan pulau terbesar di kepulauan Solor (Tuto dan Novariyanto, 2023). Masyarakat Lembata memiliki berbagai tradisi dan budaya yang unik. Budaya unik yang menjadi ciri khas masyarakat Lembata adalah penangkapan ikan paus dengan metode tradisional yang dilakukan oleh masyarakat di desa Lamalera. Selain itu, ada juga budaya dan tradisi lainnya, seperti tari tradisional (tari gawi, tari tua), kerajinan tangan (pembuatan tenun ikat dengan motif dan ciri khas tersendiri), makanan tradisional dan pasar barter. Budaya Lembata yang dikenalkan kepada anak usia dini ialah budaya pasar barter wulandoni. Pasar barter merupakan tradisi turun temurun yang sudah ada sejak zaman dahulu dan menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat setempat. Pasar barter atau biasa disebut *duru op* (jual beli) merupakan proses tukar menukar hasil laut oleh masyarakat nelayan dengan hasil panen para petani lereng Labalekan (Bala et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini.

## METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D model yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvyn I. Sammel. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Slamet, 2022).

Jenis data pada penelitian ini ada dua, yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan (Siyoto & Sodik, 2015). Pada penelitian ini data kualitatif yang dikumpulkan berupa komentar dan masukan dari tahap *review* oleh ahli media dan materi.

Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar penilaian media *pop-up book* yang diisi oleh ahli praktisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan media *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini diantaranya :

### 1. Hasil Uji Instrumen.

Uji validitas instrumen dilakukan dengan memberikan instrumen yang telah disusun kepada 2 orang dosen yang ahli dalam bidang tersebut untuk dinilai. Instrumen yang diuji validitasnya yaitu 1) instrumen validasi ahli materi, 2) instrumen ahli media, 3) instrumen kepraktisan. Hasil uji validitas isi instrumen relevan/tidak relevan oleh 2 orang dosen memperoleh koefisien validitas isi tinggi untuk instrumen materi, validitas isi sedang untuk instrumen media. Sedangkan koefisien validitas instrumen kepraktisan memperoleh validitas isi sangat tinggi. Setelah itu, hasil ini di ukur menggunakan skala lima. Dimana validitas isi instrumen ahli materi memperoleh hasil sebesar 80,5% dengan kriteria koefisien validitas isi instrumen baik, validitas isi instrumen ahli media memperoleh hasil 79% dengan kriteria koefisien validitas isi instrumen baik. Koefisien validitas isi instrumen respon praktisi diperoleh hasil sebesar 96,65% dengan kriteria koefisien validitas isi instrumen sangat tinggi.

### 2. Hasil Uji Produk

Uji validitas media pembelajaran *pop-up book* pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada 2 orang dosen sebagai ahli materi, 2 orang dosen sebagai ahli media dan 2 orang guru sebagai praktisi. Adapun rekapitulasi perhitungan uji validitas isi instrumen secara keseluruhan diantaranya :

- Hasil uji validitas ahli materi terhadap materi pembelajaran *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op*.

Perhitungan Ahli materi I

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{46}{12 \times 5} \times 100\% \\ &= 76\%\end{aligned}$$

Perhitungan Ahli materi II

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{51}{12 \times 5} \times 100\% \\ &= 85\%\end{aligned}$$

Persentase keseluruhan

$$\begin{aligned}&= (F:N) \times 100\% \\ &= 161:2 \times 100\% \\ &= 80,5\%\end{aligned}$$

- Hasil uji validitas ahli materi terhadap media pembelajaran *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op*:

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{42}{10 \times 5} \times 100\% \\ &= 84\%\end{aligned}$$

Perhitungan Ahli Media II

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{37}{10 \times 5} \times 100\% \\ &= 74\%\end{aligned}$$

Persentase keseluruhan

$$\begin{aligned} &= (F:N) \times 100\% \\ &= 158:2 \times 100\% \\ &= 79\% \end{aligned}$$

- Hasil uji validitas ahli kepraktisan terhadap media pembelajaran *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op*:

Perhitungan Ahli Praktisi I

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{59}{12 \times 5} \times 100\% \\ &= 98,3\% \end{aligned}$$

Perhitungan Ahli Praktisi II

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{57}{12 \times 5} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Persentase keseluruhan

$$\begin{aligned} &= (F:N) \times 100\% \\ &= 193,3:2 \times 100\% \\ &= 96,65\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran karena, proses pembelajaran akan lebih menarik, tidak membosankan, serta mudah di pahami oleh anak. Namun, pada saat ini masih kurang pengembangan media yang inovatif. Dalam mengenalkan budaya Lembata pada anak usia dini guru tidak menggunakan media namun dikenalkan secara langsung. Selain itu, hanya ada beberapa budaya yang dikenalkan kepada anak.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D karena, alur dari pengembangan 4D yang sistematis dan jelas. Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *pop-up book* pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini. Subjek penelitian ini perlu diuji kepada ahli untuk mengetahui kelayakan pada media. Sedangkan objek pada penelitian ini yaitu validitas media pembelajaran *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan dengan penyebaran kuesioner. Validitas media diukur menggunakan lembar penilaian validasi instrumen *rating scale* atau skala lima. Hasil pengukuran validitas media dianalisis menggunakan persentase untuk mendapatkan skor rata-rata validitas media pembelajaran *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini.

Validitas media pembelajaran *pop-up book* pada ahli materi memperoleh hasil sebesar 80,5% dengan kategori baik, sedangkan validitas media pembelajaran *pop-up book* pada ahli materi memperoleh hasil sebesar 79% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini ini dinyatakan sudah valid dan sesuai dengan indikator-indikator penilaian maka media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* dalam pengenalan budaya Lembata *duru op* untuk anak usia dini mendapat respon yang baik dari praktisi. Hal tersebut didasarkan pada persentase hasil uji kepraktisan yang memperoleh nilai 96,65% dengan kategori sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bala, A., Genua, V., Demon, Y., Sehandi, Y., Marietta, M., & Larasati, B. (2023). Leksikon Barter Antara Masyarakat Nelayan Lamalera dengan Masyarakat Petani Lereng Labalekan Kabupaten Lembata. *Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 1085, 87–101.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal Pgsd Indonesia*, 3(2), 1–16.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Kencana.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan ( R n D )*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.
- Tuto, L., & Novariyanto, R. A. (2023). Strategi Pemertahana Kearifan Lokal Masyarakat Lembata Dalam Menghadapi Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(18), 426–432. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8314255>