

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan karakter anak merupakan pendidikan yang penting untuk diberikan sejak dini. Karakter yang baik harus dibina demi membangun suatu bangsa yang maju. Orang tua perlu menyadari bahwa penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan karakter dari keluarga. Keluarga merupakan tempat awal anak mendapatkan pendidikan karakter.

Karakter diartikan sebagai budi pekerti, yaitu merupakan suatu perilaku positif yang dilakukan melalui kebiasaan. Penanaman karakter-karakter seperti ramah, saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, dan gotong royong sudah ditanamkan sejak dini di lingkungan mengarah pada pendapat Yaumi (2014:6). Artinya, seseorang diajarkan sesuatu yang baik mulai dari masa kecil sampai dewasa melalui latihan kesehariannya di keluarga. Bila sejak dini anak tumbuh dan berkembang dengan struktur karakter yang baik, maka saat dewasa akan menjadi insan yang berguna dan berkarakter baik.

Anak dengan usia 4-6 tahun, merupakan tahun awal masa kanak-kanak atau prasekolah. Masa itu merupakan masa yang paling penting dalam penanaman karakter. Perkembangan utama yang terjadi selama masa ini berkisar seputar penguasaan dan pengendalian lingkungan, sehingga dilabelkan menjadi masa menjelajah, yang menunjukkan bahwa anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya. Seperti yang dikatakan oleh Gani, (2000: 17) bahwa perkembangan anak akan menjadi 80% pada umur 1 tahun dan akan sempurna

pada usia 5 tahun. Artinya struktur perkembangan anak akan terbentuk pada periode usia prasekolah dan masa itu sangat penting jika diberikan stimulus untuk pembelajaran pendidikan karakter.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh fakta bahwa TK Ayah Bunda melakukan penanaman pendidikan karakter dengan cara memberikan stimulus kegiatan kepada anak. Seperti mengajarkan mereka untuk berperilaku mandiri dengan kegiatan menggosok gigi, mengajarkan sabar dengan cara biasakan mengantri, meningkatkan kegiatan religius dengan cara membiasakan berdoa, juga berbaris dan menyanyikan lagu kebangsaan untuk meningkatkan karakter nasionalisme. Berdasarkan penjelasan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang mengenai penanaman pendidikan karakter, anak dapat timbul keinginan sehingga berubah menjadi kebiasaan baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan kepada para guru di TK Ayah Bunda, ditemukan bahwa dari beberapa kegiatan penanaman pendidikan karakter, terdapat kesulitan untuk menanamkan karakter berani pada anak prasekolah. Guru selalu memberikan pelatihan kepada anak dan melakukan beberapa kegiatan seperti tampil bercerita dihadapan teman-temannya dan pengertian untuk dapat tampil berani. Kegiatan itu dilakukan secara berulang agar timbul karakter berani pada anak. Tetapi kegiatan tersebut tidak dapat diterima oleh semua anak. Kebiasaan takut untuk tampil, atau kebiasaan seperti menangis saat ditinggal orang tuanya itu tetap saja masih terjadi. Berani sendiri merupakan salah satu sikap yang harus dimiliki seorang anak untuk menunjukkan bahwa ia dapat melakukan sesuatu dengan keinginan dan tidak ada rasa takut yang dirasakannya karena mereka merasa aman. Seperti yang dijelaskan oleh Smith (2004: 6) bahwa setiap tindakan

kepahlawanan adalah bukti dari kebenaran anak melakukan keberanian. Anak akan terbiasa untuk berani jika sudah mengerti bahwa yang dilakukannya adalah benar. Ciri-ciri berani anak secara umum yaitu percaya diri, optimis, konsisten, dan adanya tekad.

Yayasan Ayah Bunda memiliki dua tingkatan kelas, yaitu Kelas A dengan 50 siswa dan Kelas B berjumlah 52. Setiap kelas memiliki jumlah murid maksimal 15 siswa. Berdasarkan hasil wawancara kepada para walikelas dan pengajar, menyatakan bahwa anak yang berada di kelas B lebih cenderung tidak memiliki keberanian jika dibandingkan dengan kelas A. Selain faktor umur, faktor lingkungan juga ternyata mempengaruhi mengapa anak menjadi penakut saat disekolah. Perilaku mengantar dan menunggu anak saat mereka belajar membuat anak bergantung pada orang lain. Anak kerap menangis karena takut ditinggal orang tua saat mereka belajar, sehingga terbawa hingga masuk kelas dan mengganggu suasana belajar. Rasa takut adalah gejala yang terjadi pada seseorang yang ditandai dengan perasaan khawatir akan sesuatu yang tidak diinginkan.

Beberapa cara harus dapat dikuasai oleh orang tua dan guru dalam mengatasi anak menjadi berani dan tidak penakut. Menurut Santosa (2011: 158) ada beberapa cara untuk mengajarkan anak menjadi seorang yang berani antara lain: (1) hindarkan untuk mengatakan jangan atau tidak kepada anak, (2) membiarkan anak mengeluarkan idenya, (3) berikan kepercayaan pada anak, (4) menghargai upaya anak ketika baru pertama kali melakukan sesuatu, dan (5) berikan pilihan yang dapat mengajarkan anak untuk berpendapat. Dalam penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak harus diberikan stimulus yang jelas saat proses belajar sehingga anak akan mendapatkan pesan yang ingin di sampaikan. Kegiatan

penjelasan dan penanaman karakter berani oleh guru tidak dapat terlaksana dengan baik jika para orang tua tidak dapat bekerja sama. Orang tua harus dapat mengerti dan bekerja sama dalam menjadikan anak pemberani. Secara harfiah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan disebut dengan media.

Sebuah kegiatan akan berlangsung dengan sangat baik jika di berikan stimulus berupa media yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti penjelasan yang diberikan oleh *U.S. Departement of Education of Communication and Outreach* (2005) dalam Almerico 26:2-13 yakni:

*Reading character themed books to and with children, encouraging older children to read on their own, and discussing the books with children will help them absorb and develop the values of strong character.*

Memberikan buku bergambar sebagai media pembelajaran kepada anak akan membantu memperkuat dalam pengembangan karakter baik mereka mengarah pada pendapat Gunning dalam Almerico (2012)

*“As character education concepts are taught within the context of literature, students realize traits such as respect, honesty, courage, and kindness are real and interesting aspects of the world around them,,”*

TK Ayah Bunda memiliki banyak media pembelajaran untuk melatih kognitif anak, tetapi mereka tidak memiliki banyak media untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani. Para guru melaksanakan penanaman karakter melalui kegiatan dalam mengajari anak untuk berani. Maka dari itu, diperlukannya media yang dapat ditunjukkan kepada anak prasekolah langsung supaya meningkatkan minat anak dalam penanaman pendidikan karakter berani. Karakter berani yang dimaksud anak memiliki perasaan aman karena mereka dapat mengatasi suasana apapun, mudah ditinggal oleh orang tua dan anak lebih

berani melakukan hal dengan kemampuan sendiri tanpa adanya ketergantungan kepada orang sekitar. Perilaku itu akan membantu anak untuk tumbuh dengan baik dan bertahan untuk melakukan sosialisasi di lingkungan. Maka dari itu, penanaman pendidikan karakter oleh orang tua sangat diperlukan.

Media pembelajaran sangat penting disajikan untuk anak prasekolah. Banyak media yang dapat dijadikan stimulus dalam penanaman karakter anak. Salah satu media yang banyak digunakan oleh guru ataupun orang tua adalah buku. Anak prasekolah akan lebih baik jika diberikan stimulus yang dibutuhkannya, yaitu media yang memiliki semua kebutuhan yang diperlukan seperti simbol, gambar dan bahasa yang menarik.

Hal tersebut menarik perhatian peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk buku, yaitu buku yang berbeda dan menyajikan kreativitas yang baik. Anak akan tertarik melihat buku yang memiliki banyak warna dan gambar, terlebih jika memiliki keunikan berupa buku *pop up*. Buku *pop up* diharapkan akan membantu para orang tua untuk melakukan penanaman pendidikan karakter berani anak di keluarga. Karena media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik merupakan salah satu penyebab orang tua sulit melakukan penanaman karakter berani. Menurut Piaget (2014: 76) anak pada umur prasekolah sedang berada pada tahapan praoperasional. Anak sedang mengembangkan kemampuan dari simbol, gambar, termasuk bahasa. Buku *pop up* dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dalam penyampaian materinya, sehingga bersifat interaktif pada anak. Sehingga penelitian ini dapat disebut penting demi terciptanya sebuah media dan membantu dalam pembelajaran

pendidikan karakter anak prasekolah sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, bahwa masa prasekolah adalah masa yang tepat dalam penanam karakter. Anak perlu diberikan stimulus supaya mereka tertarik dan memahami pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan karakter berbasis buku *pop up* untuk mengenalkan pendidikan karakter berani oleh orang tua pada anak prasekolah di TK Ayah Bunda, Kelurahan Sunter Agung, Jakarta Utara.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Beberapa siswa prasekolah di TK Ayah Bunda tidak memiliki karakter berani
2. Belum ada media yang dapat membantu dalam pembentukan karakter berani pada siswa prasekolah di TK Ayah Bunda.
3. Dibutuhkan media buku *pop up* yang dapat membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani di keluarga.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk mempermudah dalam pengembangan media pendidikan karakter maka penulis membatasi permasalahannya pada pengembangan media pendidikan karakter berbasis buku *pop up* dengan pembentukan karakter berani pada anak prasekolah di TK Ayah Bunda Kecamatan Sunter Agung, Jakarta oleh orang tua.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, penulis merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana media pembelajaran berbasis buku *pop up* yang dapat membantu dalam pengembangan karakter berani pada anak prasekolah?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan media pendidikan berbasis buku *pop up* ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran untuk pendidikan karakter berani anak prasekolah berbasis buku *pop up*.
2. Membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani dengan mudah dan menyenangkan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rekomendasi pada teori pendidikan karakter untuk orang tua dalam pengembangan media pendidikan karakter berani anak prasekolah.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi orang tua dan guru, sebagai pedoman praktis dan inovasi media alternatif dalam pembelajaran pendidikan karakter berani pada anak.
2. Bagi Universitas Negeri Jakarta, dapat menjadi referensi dan sumbangan mahasiswa yang akan melakukan penelitian pengembangan pendidikan karakter selanjutnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop Up*

##### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar (Arsyad, 2014: 3). Heinich dalam Kustandi (2011:8) mengemukakan istilah *medium* yang berasal dari kata jamak “media” atau yang berarti tengah sebagai perantara yang mengantar informasi dan terjadinya komunikasi antara sumber pengirim menuju penerima. Semua hal yang dapat membantu dalam mengantar pesan akan disebut dengan media. Di samping sebagai perantara atau pengantar, media yang seiring diganti dengan kata “*mediator*” menurut Fleming dalam Kustandi & Sutjipto (2013: 8) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mencapainya pesannya. Di sisi lain, Sudjana dalam Febrianto (2014: 148) menjelaskan bahwa media termasuk alat peraga yang memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar dan mengajar yang efektif. Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk yang dapat membantu dalam penyampaian pesan dari pihak satu ke pihak lainnya. Media yang ada dalam pendidikan adalah sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk mengantar atau menjadi perantara dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

Sedangkan pembelajaran sendiri berasal dari kata belajar. Dalam undang-undang No.20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendapat lain mengenai makna dari pembelajaran di sampaikan pula oleh Sadiman dalam Kustandi & Sutjipto (2011:5) pembelajaran merupakan suatu usaha sadar pengajar untuk membantu siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Berdasarkan hasil penjelasan ahli mengenai media dan pembelajaran, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu proses belajar. Sadiman dalam Kustandi & Sutjipto (2011: 5) mengemukakan pendapatnya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Artinya, media pembelajaran merupakan wadah dari pesan atau materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Indriani, 2011: 23). Di sisi lain, Gagne dalam Arsyad (2013: 4) berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, *video, camera*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan pesan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan isi pelajaran dari guru kepada siswa.

### **2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Sebagai komponen dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki manfaat untuk membantu pesan hingga sampai kepada siswa. Manfaat media pembelajaran seperti yang dikatakan Daryanto (2015: 5) diantaranya

yaitu:(1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik,(2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dari sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; (5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Manfaat media pembelajaran memberikan banyak keuntungan bagi para guru maupun siswa dalam penggunaannya. Menurut Kemp & Dayton dalam Kustandi & Sudjpto (2011: 21) menjelaskan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu: (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku,(2) pembelajaran bisa lebih menarik, (3) pembelajaran lebih interaktif, 4) lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun, (7) sikap positif siswa terhadap pembelajaran, (8) peran guru terhadap anak dapat lebih positif.

Media pembelajaran harus dipilih dengan tepat sehingga manfaat dapat dirasakan oleh kedua pihak yaitu guru dan murid. Pendapat lain mengenai manfaat media pembelajaran diutarakan kembali oleh Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2013: 28) yaitu,

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan oleh guru.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan.

Dari penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu mengembangkan kemampuan siswa dan membantu guru untuk menimbulkan keinginan siswa untuk belajar memahami dan mencapai tujuan pembelajaran tanpa perlu ketergantungan oleh guru. Sehingga tidak hanya guru yang memiliki peran aktif dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan siswa pun sebaliknya.

### **2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara guru dan siswa. Media memiliki fungsi penting dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan berjalan dengan lancar dan proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal. Levie & Lenz dalam Kustandi & Sutjipto (2011: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual.
2. Fungsi Afektif. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks pada gambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi Kognitif. Terlihat dari berbagai macam temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa visual memperlancar pencapaian tujuan belajar.

4. Fungsi Kompensatoris. Fungsi kompensatori dalam sebuah media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks.

Dengan kata lain, media pembelajaran dapat dikatakan penting karena berfungsi untuk membantu siswa yang lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Sedangkan menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013: 19) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya besar, yaitu: (1) memotivasi minat dan tindakan siswa, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi yang baik untuk para siswa.

Berbeda dengan penjelasan yang diutarakan Kemp & Dayton, fungsi media pembelajaran di jelaskan kembali oleh Sadiman (2011: 17) bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera;
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dan dengan sifat yang unik pada setiap siswa. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu memberikan perangsangan, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas dalam penyajian pesan yang disampaikan sehingga dapat mengatasi sikap pasif dapat menimbulkan semangat belajar dan menimbulkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.

#### 2.1.4 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis. Komponen ini sudah diciptakan untuk kepentingan dalam mempermudah pada kegiatan pembelajaran. Guru dan orang tua dapat menggunakan media dengan cara membeli atau menciptakan sendiri. Rohani (2014: 18) menjelaskan mengenai klasifikasi jenis media pembelajaran berdasarkan indera yang digunakan di antaranya media audio, media visual, dan media audio visual. Lebih lanjut, Sadiman (2011:28) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran, di antaranya:

1. Media Grafis. Termasuk media visual yang menyalurkan pesan lewat indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual contohnya yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, kartun, poster, peta, globe, dan papan flannel.
2. Media Audio. Penyaluran pesan lewat indera pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan) maupun nonverbal. Beberapa media audio di antaranya radio, alat perekam pita *magnetic*, dan laboratorium bahasa.
3. Media Proyeksi Diam. Memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti penyajian rancangan-rancangan visual. Pada media proyeksi, pesan yang disampaikan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran antara lain film bingkai, mikrofis, film, video, serta permainan dan simulasi.

Dalam bidang pendidikan, sudah banyak jenis media yang digunakan. Leshin dalam Kustandi & Sutjipto (2011: 84) memberikan penjelasan bahwa mengenai jenis media pembelajaran meliputi: (1) media berbasis manusia, (2) media

berbasis cetakan, (3) media berbasis visual, (4) media berbasis audio visual, (5) media berbasis komputer. Berdasarkan penjelasan menurut para ahli, pengembangan media pembelajaran berbasis buku *pop up* masuk ke dalam klasifikasi media berbasis visual karena media buku *pop up* merupakan media yang melibatkan simbol, gambar, bahasa, dan warna pada setiap lembarannya.

### **2.1.5 Model Pengembangan Media**

Model pengembangan merupakan suatu rencana yang digunakan peneliti untuk menjalankan penelitian pengembangan. Model pengembangan media yang dilakukan selalu mencakup beberapa hal dari mulai Kajian- Evaluasi- dan Pengembangan (Semiawan, 2011: 121).

Model-model pengembangan media terdapat berbagai macam, seperti siklus model Rothman, model pengembangan Sugiono, dan model pengembangan media Borg and Gall. Model pengembangan harus dapat ditentukan dengan tepat sehingga dapat menghasilkan inovasi yang baik.

Proses penelitian dan pengembangan dimulai dengan mengembangkan ide dan mengikuti beberapa langkah. Mengarah pada pendapat Sugiyono (2014:408) bahwa model pengembangan dan penelitian adalah proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berikut ini merupakan penjelasan beberapa model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian.

#### **2.1.5.1 Model Rothman**

Siklus model pengembangan Rothman 1980 dalam Semiawan (2011: 121) terdiri dari enam tahap material *stages* yang dikaitkan dengan lima langkah operasional:

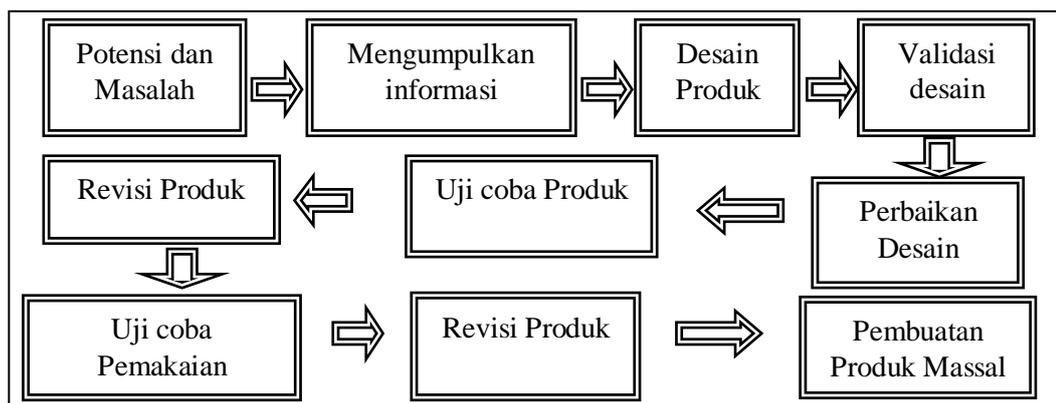
1. Tahap I, *material stage*. Adalah pengamatan tertentu terhadap masalah pendidikan atau di mana berbagai data, teori, dan literatur dikaji. Langkah operasional (1): adalah umpan balik. Data dinilai validitas dan kemungkinan aplikasinya harus dikategorisasi.
2. Tahap II, proposisi. Di dasarkan pada hukum dan prinsip dari berbagai teori dan kajian lain yang mungkin menggunakan metodologi yang disintesiskan. Langkah operasional (2): terkait dengan aplikasi kognitif yang mencakup kebutuhan yang perlu dipenuhi.
3. Tahap III, konsep aplikatif. Merupakan output dari siklus *translation-conversation-design*. Langkah operasional (3): operasionalisasi awal, kajian uji coba.
4. Tahap IV, aplikasi konsep dalam bentuk desiminasi terbatas. Langkah operasional (4): langkah ini menilai efektivitas konsep.
5. Tahap V, praktik dan *outcome* kebijakan. Disertai dengan aplikasi konsep yang telah dikaji. Langkah operasional (5): produksi missal/
6. Tahap IV, penggunaan luas. Konsep penggunaan produk harus dikomunikasikan secara efektif.

Siklus model pengembangan milik Rothman harus memenuhi enam tahapan dan mengikuti 5 langkah operasional

#### **2.1.5.2 Model Sugiyono**

Model pengembangan Sugiyono merupakan model yang sering digunakan. Sugiyono dalam Putra (2011: 125) menjelaskan langkah-langkah sebagai berikut;

1. Potensi dan masalah. R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah.
2. Mengumpulkan informasi. Setelah potensi masalah ditemukan, selanjutnya mengumpulkan informasi untuk digunakan sebagai bahan perencanaan.
3. Desain produk. Hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru, atau produk baru.
4. Validasi desain. Proses untuk menilai apakah produk baru secara rasional lebih baik dari yang lama, dengan cara meminta penilaian ahli.
5. Perbaiki desain. Diperbaiki atau direvisi desain awal yang telah diuji.
6. Uji coba produk. Melakukan eksperimen uji coba lapangan terbatas.
7. Revisi produk. Revisi produk berdasarkan uji coba lapangan.
8. Uji coba pemakaian. Dilakukan uji coba dalam kondisi yang sesungguhnya
9. Revisi produk. Apabila masih ada kekurangan dalam uji coba maka produk perlu diperbaiki.
10. Pembuatan produk massal. Setelah diperbaiki, hasil akhirnya siap diproduksi secara maksimal dan dapat digunakan.



Gambar 2.1 Bagan Model Pengembangan Sugiyono (Putra, 2011: 125)

Model Sugiyono akan membantu dalam penyempurnaan sebuah produk yang akan digunakan secara massal.

### 2.1.5.3 Model Borg and Gall

Seperti yang dimiliki oleh model Sugiyono, model pengembangan Borg and Gall memiliki 10 tahapan. Berikut adalah uraian langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Putra (2014: 120) sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi masalah yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahannya.
2. Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran), dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau *expert judgment*.
3. Mengembangkan jenis atau produk awal meliputi penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan dan perangkat evaluasi.
4. Melakukan uji coba lapangan tahap awal, Pengumpulan informasi atau data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner, lalu dilanjutkan dengan analisis data.
5. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal.
6. Melakukan uji coba lapangan utama. Tes atau penilaian tentang prestasi belajar siswa dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran.
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
8. Melakukan uji lapangan operasional (dilakukan terhadap 10-30 sekolah melibatkan 40-200 subjek), data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan wawancara.

9. Melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebar luaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah.

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis buku *pop up* untuk anak prasekolah, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall.

### **2.1.6 Faktor-faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam pemilihan media pendidikan, ada beberapa faktor yang diperhatikan sehingga media akan dapat digunakan dengan baik dan maksimal dalam proses pembelajaran. Kustandi & Sutjipto (2011: 78) mengemukakan bahwa pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor dana, fasilitas, waktu, dan sumber yang tersedia (manusia dan material)
2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis media pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa.
3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal.
4. Tingkat kesenangan dan keefektifitasannya.
5. Kemampuan mengakomodasi dan penyajian stimulus yang tepat (visual maupun audio).
6. Kemampuan mengakomodasi respons siswa yang tepat (tertulis, audio, maupun kegiatan fisik).

7. Kemampuan mengakomodasi umpan balik.
8. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan maupun tes.
9. Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang baik adalah yang berhasil menggunakan media yang beragam.

Antara perangkat dan isi, keduanya penting supaya pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Rohani (2014:30) menjelaskan bahwa media yang dipilih harus memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) kemudahannya dipindahkan atau ditempatkan, (2) kesesuaiannya dengan fasilitas yang ada di kelas, (3) keamanan penggunaannya, (4) kemudahan perbaikannya, dan (5) daya tahannya. Dalam memilih media pembelajaran untuk digunakan ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan sehingga media dapat digunakan dengan baik dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Berbeda dengan penjelasan Rohani, Arsyad (2013:101) berpendapat bahwa dalam pemilihan media, salah satu kriteria yang sebaiknya diperhatikan yaitu dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan dalam memperolehnya.

Kesimpulan dari pendapat ahli yang dijelaskan sebelumnya, bahwa ada banyak faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Prosedur pemilihan, kebutuhan dalam pembelajaran dan sasaran pembelajaran sangat penting sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dan digunakan secara maksimal oleh guru dan siswa.

## **2.1.7 Buku *Pop Up* Sebagai Media Pembelajaran**

### **2.1.7.1 Buku *Pop Up***

Buku merupakan media visual yang mudah digunakan oleh guru atau orang tua dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999: 152) menerangkan bahwa buku adalah lembar kertas yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang bisa berisi tulisan atau gambar maupun kosong. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku tersebut disebut halaman. Buku merupakan salah satu alat yang digunakan untuk dijadikan media pembelajaran.

Salah satu jenis buku yang memiliki kreasi dan dapat menarik minat belajar siswa adalah buku *pop up*. Rubin dalam Febrianto (2014: 148) menyatakan bahwa *pop up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. Desain *pop up* selalu diaplikasikan ke berbagai media tiga dimensi misalnya buku bergambar, kartu ucapan, dan dalam buku cerita anak. Buku *pop up* dapat disebut dengan *movable book* karena sifatnya yang dapat bergerak dan menimbulkan keunikan dalam setiap halamannya.

Pendapat serupa juga diutarakan oleh Febrianto (2014: 148) bahwa *pop up* adalah jenis buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut dibuka. Buku *pop up* banyak diminati karena keunikan yang disajikan pada lembarannya. Menurut Dzuanda dalam Kurniawati (2016: 2) media *pop up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi ketika halamannya dibuka. Kesimpulan yang didapat dari penjelasan ahli

mengenai buku *pop up* yaitu, sebuah media visual yang memberikan efek tiga dimensi setiap lembarannya dan dapat menarik perhatian anak karena ada efek tiga dimensi pada saat halamannya dibuka sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam buku dapat diterima oleh peserta didik.

#### **2.1.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Buku *Pop Up***

Media pembelajaran yang digunakan dalam bidang pendidikan selalu memiliki kekurangan dan kelebihan. Sama halnya dengan media pendidikan berbasis buku *pop up*, juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam setiap penggunaannya. Holmes dalam Glaister (2012: 3) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki buku *pop up* sebagai media pembelajaran untuk siswa. Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran berbasis buku *pop up* antara lain:

1. Buku *pop up* dapat membantu dalam menghubungkan antara subjek dan teori penjelasan yang harus dipelajari oleh siswa.
2. Buku *pop up* memberikan kemudahan dalam pembelajaran dengan cara memperlihatkan subjek nyata dengan penjelasan yang ada dibuku.
3. Memberikan gambaran dan penyajian yang menarik dan nyata
4. Dapat menarik perhatian untuk menggunakan media *pop up*
5. Buku *pop up* akan membuat anak kagum karena memiliki hal unik pada setiap lembarannya

Dalam penelitian tersebut, Holmes juga menyampaikan kekurangan dalam penggunaan media pendidikan berbasis buku *pop up*, antara lain:

1. Buku *pop up* tidak memberikan banyak penjelasan secara teoritis karena elemen yang terdapat dalam buku *pop up* hanya penyajian keunikannya.
2. Anak akan mengabaikan tulisan-tulisan yang ada dalam buku karena fokus dengan gambar dan efek tiga dimensi yang terdapat dalam buku.
3. Setiap buku *pop up* tidak menyajikan efek tiga dimensi. Beberapa lembar hanya akan menyajikan efek dua dimensi.
4. Buku *pop up* sangat rentan karena tekstur buku yang mudah rusak perlu penggunaan yang baik dan hati-hati.

Kelebihan dan kekurangan buku *pop up* diutarakan kembali oleh Masna dkk (2015: 9) bahwa kelebihan dari media pembelajaran buku *pop up* yaitu, 1) praktis digunakan dan mudah dibawa, 2) buku *pop up* berbeda dengan buku pada umumnya karena memiliki dimensi ketika buku itu dibuka, 3) menambah antusiasme siswa agar lebih berkesan, dan 4) dapat mengajak interaktifitas siswa dalam penggunaannya. Sedangkan kekurangan dalam buku *pop up* yaitu ditinjau dari material sendiri yang terbuat dari kertas sehingga tingkat ketahanan masih kurang. Kelemahan media ini pun di jelaskan oleh Kurniawati & Sartinah (2016:2) bahwa media *pop up* merupakan salah satu cara komunikasi lisan melalui dialog antara anak dan guru dengan bantuan sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi sehingga dapat membangkitkan minat belajar dan mengembangkan kemampuan bahasa anak.

Semua media pembelajaran yang digunakan dalam bidang pendidikan memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka dalam penggunaan media pendidikan, harus dapat memilih media yang tepat untuk anak sehingga tujuan pembelajaran dapat dipenuhi dengan baik.

### 2.1.8 Tahap Pembuatan Buku *Pop Up*

Buku *pop up* merupakan media pembelajaran berbentuk visual yang dapat diciptakan dengan mudah. Dalam pembuatan buku *pop up* sebagai media pembelajaran visual, banyak hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatannya. Pencipta media harus memiliki daya imajinasi yang tinggi untuk menghasilkan produk yang bernilai. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam penciptaan media visual menurut Arsyad (2013: 107) yaitu:

1. Bentuk; bentuk yang aneh dan asing akan membangkitkan minat dan perhatian siswa.
2. Garis; garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari urutan khusus.
3. Tekstur; tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus.
4. Warna; warna merupakan unsur visual yang penting dan harus digunakan dengan hati-hati untuk membangun keterpaduan.

Buku *pop up* merupakan media pembelajaran berbentuk visual yang memiliki efek tiga dimensi dengan perancangan yang baik dan hati-hati. Dalam pembuatan buku *pop up*, keterampilan yang harus dimiliki sama dengan keterampilan saat pembuatan media cetak lainnya. Holmes dalam Glaister (2012: 2) menjelaskan tahapan-tahapan sederhana yang harus dilakukan untuk membuat buku *pop up* antara lain:

1. Lipat kertas menjadi dua bagian.
2. Bentuk potongan yang sudah digunting menyerupai kubus.

3. Tekan bagian kotak sehingga akan terlihat menempel
4. Siapkan gambar untuk di tempel dalam lembaran.
5. Tahan dan tekan lembaran hingga mengering.
6. Lakukan pada beberapa lembar dan jadikan satu hingga menjadi kumpulan lembaran yang akan menjadi buku *pop up*.

Buku *pop up* memiliki tahapan yang bervariasi, dilihat pada jumlah lembaran yang akan diciptakan. Tahapan dalam pembuatan buku *pop up* juga dijelaskan oleh Lord (2015: 1) bahwa dalam pembuatan media pembelajaran berbasis buku *pop up* ada beberapa langkah sederhana yang dapat dilakukan yaitu: (1) lipat kertas menjadi setengah bagian dan gunting menjadi dua, (2) tekuk kertas sehingga membentuk siku-siku dan lipat secara hati-hati, (3) rekatkan kertas dengan karton yang lebih tebal untuk membuat *pop up* menjadi solid,(4) tempelkan gambar dan karakter yang akan di gunakan dalam buku *pop up*, (5) berikan tulisan untuk memberikan penjelasan pada gambar dalam halaman buku.

Pembuatan buku *pop up* memiliki beberapa tahapan.Semua tahapan harus dimulai dengan adanya ide cerita dan *white dummy* sebelum semua tahapan kasar di kerjakan. Dalam pembuatan buku *pop up* harus memiliki ketelitian yang baik dan kesabaran dalam pembuatannyam sehingga buku *pop up* akan diciptakan dengan baik dan sempurna.

### **2.1.9 Faktor yang perlu diperhatikan dalam Pembuatan Buku *Pop Up***

Buku *pop up* merupakan media pembelajaran yang berasal dari bahan cetak. Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam pembuatan buku *pop up*. Ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dalam pembuatan buku *pop up*. Arsyad

(2013: 83) menjelaskan enam faktor yang perlu diperhatikan pada saat merancang media berbasis cetak, yaitu:

1. Konsistensi. Buku harus menggunakan konsistensi format dari halaman.
2. Format. Jika paragraf panjang digunakan dalam halaman, maka penyesuaian ruang wajah halaman harus sesuai.
3. Organisasi. Susunlah teks dan bacaan sedemikian rupa, sehingga pembaca mengetahui sudah sampai mana informasi dalam yang mereka terima.
4. Daya tarik. Usahakan setiap lembar atau halaman memiliki konsep berbeda sehingga membuat anak tertarik dan memotivasi siswa.
5. Ukuran huruf. Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungannya. Biasanya, ukuran huruf 24 poin.
6. Ruang (spasi) kosong. Sesuaikan spasi antar baris untuk meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan.

Dalam pengembangan media visual berbasis cetakan contohnya buku *pop up* harus memenuhi faktor pembuatannya. Nursantara dalam Febrianto (2014: 147) menjelaskan kembali beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam terbentuknya wujud karya seni rupa contohnya buku *pop up* yaitu titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur pada karya.

## **2.2 Pendidikan Karakter Berani pada Anak**

### **2.2.1 Pendidikan Karakter**

#### **2.2.1.1 Pengertian Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter menurut definisi merupakan upaya dalam penanaman karakter baik yang dilakukan sejak kecil. Menurut Zubaedi (2011: 82) pengertian karakter sendiri merupakan akhlak mulia, budi pekerti, moral dan di hubungkan

dengan kecerdasan ganda. Penanaman karakter seperti ramah, saling menghargai, toleransi, peduli, suka menolong, dan gotong royong sudah ditanamkan dini di lingkungan (Yaumi, 2014: 6) Artinya, Pendidikan karakter sudah harus ditanamkan pada anak sehingga mereka dapat melakukan pendekatan di lingkungan sosial. Fungsi dan tujuan dalam pendidikan karakter ini supaya karakter baik akan tertanam pada setiap anak. Pendapat ini mengarah pada Krishnamurti dalam Zubaedi, (2011: 101) yaitu: *“The highest function of education is to bring about an integrated individual who is capable of dealing with life as a whole”*

Kesimpulannya, pendidikan karakter diartikan sebagai pendidikan untuk menanamkan budi pekerti, yaitu merupakan suatu perilaku baik yang dilakukan melalui kebiasaan. Orang tua dapat membantu untuk mengaplikasikan nilai pendidikan karakter dengan memberi contoh dengan memfasilitasi media dan melakukan pembiasaan sehari-hari.

#### **2.2.1.2 Pilar Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter memiliki pilar yang terbagi menjadi beberapa nilai. Menurut Zubaedi (2011: 82) situasi dan kondisi masyarakat yang berbeda memberikan nuansa tersendiri yang dibuat dalam pendidikan karakter. Definisi pendidikan karakter pun akan berbeda dengan jumlah dan jenis pilar karakter mana yang dimiliki seseorang. Definisi pendidikan karakter ini lebih menekankan pentingnya tujuh pilar karakter, yaitu: (a) *honesty* (ketulusan, kejujuran), (b) *kindness* (rasa sayang), (c) *generosity* (kedermawanan), (d) *courage* (keberanian), (e) *freedom* (kebebasan), (f) *equality* (persamaan), dan (g) *respect* (hormat).



Gambar. 2.2. Sembilan Pilar Pendidikan Karakter

Sumber: Desain Pendidikan Karakter (Zubaedi, 2011: 8)

Dalam gambar diatas dijelaskan bahwa pendidikan karakter mencakup Sembilan pilar yang saling berkaitan (Zubaedi, 2011: 78), yaitu:

1. Tanggung jawab (*responsibility*) yang artinya dapat bertanggung jawab serta memiliki perasaan untuk memenuhi tugas dengan dapat dipercaya.
2. Rasa hormat (*respect*) artinya menunjukkan rasa hormat yang tinggi atas kewibawaan orang lain, diri sendiri, dan negara.
3. Keadilan (*fairness*) maksudnya melaksanakan keadilan sosial, kewajaran dan persamaan, bekerja sama dengan orang lain.
4. Tekun (*perseverance*) memiliki kemampuan mencapai sesuatu dengan menentukan nilai-nilai objektif disertai kesabaran dan keberanian.
5. Peduli (*caring*) menunjukkan pemahaman terhadap orang lain dengan memperlakukannya secara baik dengan belas kasih dan dermawan.
6. Disiplin (*self-discipline*) kemampuan menunjukkan hal terbaik dalam segala situasi melalui keinginan, kata- kata, dan dorongan.
7. Nasionalisme (*citizenship*) mematuhi hukum dan terlibat dalam pelayanan kepada sekolah, masyarakat, dan negara.

8. Jujur (*Honest*) mengatakan hal yang sebenarnya, mengakui kesalahan, bertindak secara terhormat, dan dapat dipercaya.
9. Berani (*courage*) melakukan hal benar mengikuti hati nurani dengan keinginan sendiri tanpa paksaan saat menghadapi kesulitan.

Para ahli memiliki pendapat berbeda mengenai pilar-pilar yang terdapat pada pendidikan karakter. Seperti yang di ungkapkan Ginanjar dalam Zubaedi (2011:77) yaitu:(1) jujur, (2) tanggung jawab, (3) disiplin, (4) visioner, (5) adil, dan (6) peduli.

Dari uraian mengenai pilar-pilar pendidikan karakter yang dijelaskan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakter berani merupakan salah satu pilar dalam pendidikan karakter yang penting untuk ditanamkan kepada anak prasekolah.

## **2.2.2 Karakter Berani pada Anak Prasekolah**

### **2.2.2.1 Pengertian Karakter Berani**

Rasa tidak berani atau rasa takut adalah gejala yang timbul dalam diri seseorang. Rasa takut jika dibiarkan akan menjadi sebuah trauma atau sifat yang dimiliki seorang anak. Anak dengan umur 4-6 tahun sedang menerima informasi dengan baik dan dengan mudah meniru lingkungan sekitar. Rasa tidak berani yang dimiliki anak prasekolah dapat bersumber dari diri sendiri maupun lingkungannya. Perasaan takut yang dirasakan oleh seorang anak dapat dirasakan karena beberapa alasan, seperti yang dikatakan oleh Houtrides (2012: 1) yaitu: *“The bullying they described was physical and emotional—the latter a mean-spirited hounding of the soul”*

Bahwa rasa takut tidak hanya berasal dari kegiatan fisik, tetapi dari perasaan yang dimiliki oleh seorang anak yang dapat membuat mereka merasa tidak nyaman. Untuk menjadikan anak berani dapat dilatih jika ada bantuan dari keluarga. Penjelasan mengenai sifat berani di jelaskan kembali oleh Al Ghazali dalam Zubaedi (2011: 99) bahwa bersikap berani merupakan sikap yang dapat mengendalikan kekuatan amarahnya dan akal untuk maju. Ciri-ciri berani anak secara umum yaitu percaya diri, optimis, konsisten, dan adanya tekad. Menjadikan anak berani dapat dilakukan dengan cara mengenalkan lingkungan dan bergaul dengan baik sehingga tidak akan timbul rasa asing saat mereka bersosialisasi. Karen (2014: 2) menjelaskan, *“Courage for children might mean being kind to the new kid in class, trying something new, speaking up for something they believe in”* yang artinya perilaku berani seorang anak contohnya yaitu berbuat baik kepada teman baru, dan juga mencoba hal-hal baru.

Kegiatan orang tua yang membiasakan menunggu perlu dihindari, sehingga anak akan terbiasa berani sendiri. Karakter berani pada anak prasekolah kerap sulit untuk ditanamkan karena keterbatasan dalam lingkungan dan keadaan. Meskipun ternyata sangat penting untuk menanamkan karakter berani pada anak. Dengan metode dan media pendidikan yang sesuai diberikan kepada anak, penanaman pendidikan karakter berani akan mudah dilaksanakan. Seperti yang di jelaskan oleh Hughes (2013: 1) yaitu:

*Courage is a trait your child will need for her whole life to face challenges and obstacles that get in her way of achieving her goals, and emphasizing courage to your child when she is quite young can help her child grow up with a strong sense of courage and belief in herself.*

Kesimpulan mengenai karakter berani dari beberapa pendapat ahli, bahwa karakter berani harus ditanamkan kepada anak prasekolah sehingga mereka dapat

menghadapi lingkungan tanpa tergantung pada orang lain. Anak prasekolah yang sudah dibiasakan untuk berani akan mampu menyesuaikan diri di lingkungan dan memiliki rasa percaya pada dirinya sendiri, karena mereka bangga sudah melakukan suatu hal tanpa bantuan.

#### **2.2.2.2 Media Pendidikan Karakter Berani Siswa Prasekolah**

Media pembelajaran berbasis buku *pop up* yang akan dikembangkan merupakan media yang berfungsi untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani pada anak prasekolah. Buku *pop up* yang merupakan media visual akan menjadi pedoman dalam membantu anak memahami penanaman pendidikan karakter dengan mudah, pendapat ini mengarah pada Gunning dalam Almerico (2014: 3) yaitu:

*As character education concepts are taught within the context of literature, students realize traits such as respect, honesty, courage, and kindness are real and interesting aspects of the world around them*

Penanaman pendidikan karakter berbasis buku, akan membantu siswa belajar mengenai penanaman karakter perduli, jujur, berani dan membantu untuk berperilaku dalam lingkungan. Selama ini dalam pembelajaran orang tua maupun guru sudah memberikan berbagai macam metode dan media yang sudah ada seperti halnya buku cerita, namun anak kerap kurang tertarik karena buku cerita yang di sajikan tidak berbeda dengan buku lainnya. Dengan media pendidikan berbentuk buku *pop up* akan membantu dalam pengembangan karakter berani pada anak prasekolah. Media pendidikan berbasis buku *pop up* merupakan salah satu media berbentuk visual cetak yang memiliki keunikan yang akan mempermudah dalam penanaman karakter pada anak. Anak tidak akan merasakan bosan untuk melihat kreativitas tiga dimensi yang dimiliki oleh buku *pop up*. Buku *pop up*

merupakan buku tiga dimensi yang dapat mencuri perhatian anak terlebih jika guru maupun orang tua menggunakan metode cerita. Sebagaimana sudah diketahui bahwa selama ini orang tua maupun guru sudah menggunakan metode bercerita, hanya saja medianya itu sendiri perlu perubahan sehingga bukan saja dari anak, melainkan orang tuapun akan muncul ketertarikan dalam kegiatan penanaman pendidikan karakter.

Ada beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan sebuah media pembelajaran kepada siswa. Fadlillah & Khorida (2013: 166) menyampaikan beberapa metode pembelajaran untuk siswa prasekolah, yang diantaranya:

1. Metode keteladanan. Metode Keteladanan adalah metode yang dapat meningkatkan moral spiritual dan moral sosial anak dengan cara meniru atau menjad *role model* terbaik didepan anak.
2. Metode pembiasaan. Adalah cara bagaimana guru dan orang tua memberikan pembiasaan secara ber ulang dan menjadi kebiasaan baik.
3. Metode bercerita. Salah satu metode yang dapat menarik perhatian anak dengan cara kemampuan orang dewasa dalam hal bercerita.
4. Metode karya wisata. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk karya wisata dan menunjukan langsung objek yang ada di buku.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis buku *pop up*, metode yang baik untuk diberikan kepada anak adalah metode bercerita. Anak akan tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan ini sehingga pesan yang akan disampaikan dalam buku *pop up* akan diterima dengan baik. Fadlillah dan Khorida melanjutkan pendapat mereka mengenai beberapa manfaat metode

bercerita bagi pendidikan karakter anak yaitu: (a) membangun kontak batin anak antara orang tua atau guru, (b) pendidikan imajinasi atau fantasi untuk anak, (c) dapat melatih emosi anak, (d) dapat sebagai hiburan yang menarik untuk anak, dan (e) sebagai stimulus untuk membentuk karakter anak.

Media pendidikan berbasis buku *pop up* yang memiliki kesan menghibur dengan efek tiga dimensi yang dimilikinyasangat berguna pada pengaplikasian metode bercerita untuk anak prasekolah. Sebuah penelitian menurut Baugh dalam Arsyad (2013: 10) menjelaskan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar, sisanya 5% dengan indera lainnya. Penelitian tersebut membuktikan bahwa cara belajar dengan memberikan anak media buku *pop up* yang dapat menarik perhatiannya akan lebih membantu daripada hanya mendengarkan guru dengan media yang tidak menarik. Pendapat ini mengarah pada Hughes (2013: 1) yaitu,

*Age-appropriate books on courage can help foster an understanding of the concept. And after reading the book, may parent have to discussion with your child about courage and the ways that she shows it everyday.*

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa metode pendidikan karakter berani yang baik untuk buku *pop up* adalah metode bercerita.

### **2.3 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini menjadi acuan untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran pendidikan berbasis buku *pop up*. Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti menemukan penelitian dengan judul yang mendekati dengan yang sedang di teliti saat ini. Beberapa uraian penelitian terdahulu, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jatu Pramesti, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul: “Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1” dengan metode penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall. Penelitian dilakukan di SD Negeri Pakem 1, dengan memperoleh hasil penelitian bahwa penelitian dilakukan 2 tahap yaitu tahap studi pendahulua dan tahap pengembangan produk. Hasil dari penelitian dan pengembangan *pop up book* ini akan lebih efektif jika digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Oti Nugraheni, Universitas Negeri Semarang dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Legenda Dengan Buku Pop Up untuk Siswa SMP kelas VIII Di Kabupaten Pati” penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Pati dengan menggunakan metode penelitian penelitian dan pengembangan milik Sugiyono. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil Bahwa *prototype* media pembelajaran seperti buku pop up ini dinilai dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Nur Cahyani, UIN Sunan Kalijaga dengan judul: “Pengembangan Modul Berbasis Pop Up Book pada Materi Alat-Alat Optik untuk Siswa SMPLB-B (Tunarungu) Kelas VIII” dengan metode penelitian dan pengembangan dan dilakukan di SMPLB-B Marsudi Putra 1 Bantul dan diperoleh hasil penelitian Berdasarkan dengan uji lapangan yang dilakukan dalam penelitian, menunjukkan bahwa para siswa sangat setuju dengan adanya gambaran modul berbasis media buku pop up. Penelitian terdahulu ini menjadi panduan dalam melakukan penelitian dan pengembangan.

## 2.4 Kerangka Berpikir

Masa prasekolah adalah masa yang penting untuk melakukan penanaman karakter. Siswa sedang berada dalam masa menjelajah dan meniru apapun yang dilakukan oleh lingkungannya. Mereka akan dengan mudah mengingat beberapa hal yang dilakukan oleh sekitarnya. Menurut Piaget (2014: 76) anak pada umur prasekolah sedang berada pada tahapan praoperasional. Anak sedang mengembangkan kemampuan dari simbol, gambar, termasuk bahasa. Anak harus diberikan banyak stimulus sesuai kebutuhan sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

Di Yayasan Ayah Bunda, guru memberikan banyak media yang dapat digunakan oleh siswa prasekolah. Mereka menanamkan karakter baik siswa melalui banyak kegiatan dan dilakukan secara ulang sehingga akan menjadi kebiasaan baik untuk siswa. Namun tidak semua siswa dengan mudah mengikuti pengajaran yang diberikan. Dalam penanaman pendidikan karakter berani, guru mendapatkan kendala karena orang tua tidak dapat bekerja sama untuk melakukan penanaman karakter berani pada siswa. Seperti penjelasan yang diberikan oleh *U.S. Department of Education of Communication and Outreach* (2005) dalam Almerico 26:2-13 yakni:

*Reading character themed books to and with children, encouraging older children to read on their own, and discussing the books with children will help them absorb and develop the values of strong character.*

Untuk pengembangan media pendidikan karakter berani pada anak prasekolah berbasis buku *pop up* ini, peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

## **BAB III**

### **METODE PENDAHULUAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ayah Bunda, Sunter Agung, Jakarta Utara. Tempat ini dipilih untuk dijadikan tempat penelitian karena TK Ayah Bunda tidak memiliki media pembelajaran dalam penanaman pendidikan karakter dan tidak pernah menggunakan media pendidikan karakter berbasis buku *pop up* sebelumnya. Waktu penelitian dilaksanakan selama empat bulan dari bulan Januari hingga July 2017.

#### **3.2 Strategi Pengembangan**

##### **3.2.1 Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku *pop up* yang dapat digunakan oleh guru maupun orang tua yang memiliki anak berumur 4-6 tahun atau anak prasekolah.

##### **3.2.2 Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan sebuah produk dan dapat berguna dalam pendidikan. Pengertian model pengembangan sendiri menurut Sugiyono (2014:407) adalah proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Artinya, semua pengembangan akan berjalan dengan baik jika memenuhi langkah-langkah dalam proses model pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini merujuk pada model pengembangan dari Borg and Gall.

### 3.2.3 Sasaran Produk

Sasaran produk yang terlibat dalam penelitian pengembangan ini adalah orang tua dan siswa prasekolah yang berumur 4-6 tahun di TK Ayah Bunda, seperti yang sudah dijelaskan pada bab satu sebelumnya. Produk ini dinilai oleh ahli media dan ahli materi.

### 3.2.4 Instrumen

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran pendidikan karakter ini, instrumen yang digunakan berupa angket dalam pengambilan data bertujuan untuk mengetahui penanaman pendidikan karakter yang terdapat di yayasan ayah bunda dan media pembelajaran yang digunakan. Pengujian kualitas, efektifitas, dan kesesuaian media pembelajaran diberikan kepada ahli materi dan ahli media sedangkan kepada responden dilakukan uji coba tahap awal, ujicoba lapangan utama, dan ujicoba lapangan operasional.

## 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ada beberapa data yang dibutuhkan, diantaranya: (1) data mengenai pendidikan karakter yang ditanamkan pada anak prasekolah, (2) data mengenai tingkat kebutuhan media pembelajaran berbasis buku *pop up* untuk penanaman pendidikan karakter, (3) data penilaian dari angket dan pendapat mengenai media pembelajaran buku *pop up* untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter. Penelitian ini menggunakan penilaian skala Likert. Penafsiran yang dilakukan pada setiap ujicoba produk menggunakan skala *likert* dengan pilihan empat alternative jawaban yaitu,

1. 3,1 – 4,0 yang berarti Sangat Baik

2. 2,1 – 3,0 yang berarti Baik
3. 1,1 - 2,0 yang berarti Kurang baik
4. 0,0 – 1,0 yang berarti Tidak Baik

Pada penelitian ini, ada beberapa teknik yang akan dilakukan dalam pengumpulan data yaitu:

### **3.3.1 Wawancara**

Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh subjek penelitian dan kondisi yang sesungguhnya. Wawancara dilakukan pada saat melakukan penelitian pendahuluan, dimana kepala sekolah TK Ayah Bunda menjadi subjek penelitian dan memberikan pertanyaan seputar media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah selama ini dalam hal penanaman pendidikan karakter. Melalui teknik wawancara peneliti dapat mengetahui situasi yang terdapat pada subjek yang ingin diteliti.

### **3.3.2 Kuesioner atau Angket**

Angket atau kuesioner adalah instrumen pengumpulan data atau informasi yang berbentuk beberapa butir pertanyaan. Angket atau kuesioner ini sendiri akan membantu dalam mengetahui data pribadi seseorang, pengalaman, dan pengetahuan yang dimilikinya seputar subjek penelitian yang terkait.

Dalam penelitian pengembangan media pendidikan karakter berani, peneliti akan menggunakan kuesioner atau angket pada penelitian pendahuluan dan juga penelitian akhir yang akan diberikan kepada orang tua atau guru bersangkutan yang mengajarkan media pendidikan karakter berbasis buku *pop up* kepada anak.

Selain itu, kuesioner atau angket ini akan diberikan kepada penguji yaitu, ahli media dan ahli materi.

### **3.4 Teknik Pengolahan Data**

#### **3.4.1 Pengolahan Data**

Data akan diperoleh untuk keefektifan media dengan menggunakan kuesioner penilaian yang ditujukan kepada dosen ahli materi dan ahli media. Kemudian untuk memperoleh data kedua, data yang diolah diperoleh dengan menggunakan wawancara, dan kuesioner berupa angket yang diberikan kepada guru dan orang tua murid untuk pengolahan data yang dilakukan kepada orang tua atau guru dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran *pop up*.

Data selanjutnya diperoleh dari pengisian angket untuk mengetahui Penilaian media pembelajaran berbasis buku *pop up* untuk penanaman pendidikan karakter berani anak prasekolah oleh dosen ahli materi dan ahli media. Dalam pengolahan data, skala yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014: 93). Skala Likert sendiri memiliki penialaian seperti, (1) sangat setuju, (2) setuju, (3) ragu-ragu, (4) tidak setuju, dan (6) sangat tidak setuju. Lembar angket yang akan dibagikan kepada para penguji berdasarkan penialaian pemilihan media cetak yang baik menurut Azhar Arsyad (2013: 86).

#### **3.4.2 Pengolahan Data Kuantitatif**

Pada ujicoba produk peneliti melakukan penilaian melalui pembagian kuesioner. Dalam kuesioner atau angket yang dibagikan peneliti memasukan butir-

butir penilaian mengenai media pendidikan berbasis buku *pop up* tersebut. Perhitungan ini akan digunakan untuk respon tiap responden mengenai media buku *pop up* dari segi kualitas media, kualitas teknik, dan kualitas materi. Berikut merupakan langkah-langkah perhitungan yang dilakukan dalam penelitian, yaitu:

1. Menentukan skor minimal

Keterangan:  $s < =$  skor terkecil

$$\text{Rumus} = s < x \sum n$$

$\sum n$  = jumlah item pertanyaan

2. Menentukan skor maksimal

Keterangan:  $s > =$  skor terbesar

$$\text{Rumus} = s > x \sum n$$

$\sum n$  = jumlah item pertanyaan

3. Menentukan nilai *mean* (nilai rata-rata)

Keterangan:  $\sum x$  = jumlah skor jawaban

$$\text{Rumus} \pi = \frac{\sum x}{\sum n}$$

$\sum n$  = jumlah item pertanyaan

### 3.4.3 Pengolahan Data Uji t

Pengolahan uji t merupakan bertujuan untuk menunjukkan perbedaan antara dua kelompok berbeda. Analisis ini digunakan untuk membandingkan skor dari dua kelompok data.

Berikut langkah yang dilakukan saat uji t:

1. Menghitung jumlah skor X dan Y
2. Menghitung jumlah D (selisih dari X-Y)
3. Menghitung jumlah  $D^2$
4. Menghitung t tabel

$$\sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right\}}$$

5. Menghitung standar deviasi (sd) dengan rumus,

Keterangan: n= jumlah responden

$D^2 =$  (selisih dari X-Y)

$$t = \frac{d}{S_d / \sqrt{n}}$$

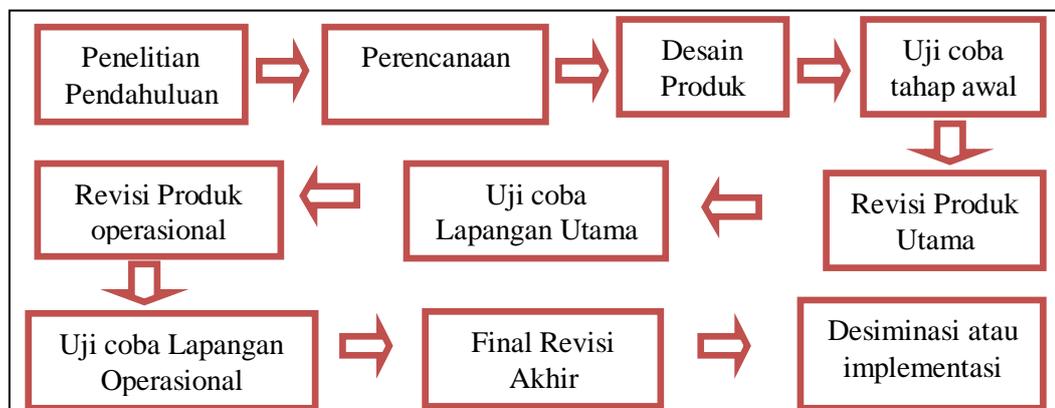
6. Menghitung t hitung dengan rumus,

Keterangan: d = rata-rata deviasi atau selisih sample X dan sample Y

$S_d =$  standar deviasi dari selisih sample X dan sample Y

### 3.5 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memerlukan beberapa tahapan yang akan membuat sebuah produk terancang dengan sempurna sehingga dapat digunakan. Goll, Gall & Borg (2003: 250) menjelaskan bahwa model pengembangan media dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji dilapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall.



Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan Borg and Gall (Putra, 2011: 120)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pengembangan Borg and Gall memiliki tahapan yang sesuai untuk menciptakan media pembelajaran berbasis buku *pop up*.

### **3.6 Tahap Penelitian dan Pengembangan**

#### **3.6.1 Pengumpulan Informasi Awal**

Tahap pertama penelitian pengembangan produk ini adalah melakukan penelitian pendahuluan di TK Ayah Bunda, dimana peneliti melakukan wawancara seputar kesulitan yang dialami dalam penanaman pendidikan karakter. Salah satu masalah yang sulit dilakukan oleh para guru merupakan penanaman pendidikan karakter berani. Setelah itu, peneliti menyebarkan angket, untuk menentukan apakah pengembangan media pembelajaran berbasis buku *pop up* untuk membantu penanaman karakter berani perlu dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa tidak ada media pembelajaran yang membantu dalam penanaman karakter berani di TK Ayah Bunda. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran baru sesuai yang dibutuhkan.

#### **3.6.2 Tahap Perencanaan**

Setelah adanya penelitian pendahuluan yang dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu merencanakan produk yang sesuai dengan keadaan berdasarkan instrument kebutuhan media. Peneliti melihat media pendidikan *pop up* yang seperti apa yang dapat membantu dalam penanaman karakter.

#### **3.6.3 Tahap Desain Produk**

Setelah analisis kebutuhan guru dan siswa dilakukan, maka tahapan selanjutnya adalah membuat rancangan awal untuk membuat media pembelajaran

buku *pop up*. Media pembelajaran yang dikembangkan akan dirancang secara menarik dan dapat memudahkan siswa belajar serta praktis digunakan oleh guru. Menentukan ide untuk menjadikan isi dalam buku *pop up* tersebut atas bantuan orang tua, ahli materi dan ahli media.

#### **3.6.4 Tahap Pra Produksi**

Setelah materi dan ide cerita sudah ditemukan untuk menjadi bahan pembuatan media pembelajaran, peneliti harus merumuskan tujuan materi, model penyajian produk, dan membuat instrumen untuk diberikan saat ujicoba produk, dan membuat *White Dummy*. *White Dummy* berfungsi untuk membantu dalam pembuatan produk berlangsung. Membuat prototype buku *pop up* sehingga berhasil dicipakan dan didiskusikan kepada ahli materi dan ahli media. Pada saat tahapan ini, *white dummy* dibuat dengan teknik manual.

#### **3.6.5 Tahap Produksi**

Tahap produksi merupakan tahap dimana produk dibuat sesuai dengan ketentuan yang sudah diuji dan disetujui oleh ahli media dan ahli materi sebelumnya. Gambar yang diciptakan sehingga gambar dapat dicetak dan memasuki proses *cutting*. Pada tahap ini, akan dilakukan tahap perakitan.

#### **3.6.6 Tahap Pasca Produksi**

Dalam tahapan pasca produksi ini diperlukan beberapa referensi mengenai alat dan bahan yang baik digunakan dalam pembuatan efek tiga dimensi pada buku sehingga menjadikannya *pop up*. pada tahapan ini, proses pembuatan akan memasuki tahap *quality control*. Tahap *quality control* ini merupakan tahap dimana peneliti memastikan kerapihan buku *pop up*.

### 3.6.7 Ujicoba Tahap Awal

Media pendidikan berbasis buku *pop up* yang sudah jadi harus di uji kepada dosen ahli media dan materi. Pada tahapan ini, produk akan dinilai dalam aspek isi materi dan juga pencetakan gambar, kualitas kertas, kerapihan dalam lipatan buku, dan jumlah halaman buku *pop up*. Pada uji coba tahap awal ini, peneliti akan memberikan media jadi kepada ahli materi, ahli media, dan 3 orang responden yaitu orang tua yang memiliki anak prasekolah. Kisi-kisi penilaian seperti berikut berdasarkan,

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ujicoba tahap awal

Tahap	Aspek	Indikator	Instrumen, Sumber data
Uji coba tahap awal  (Arsyad, 2013: 83)	Kualitas Buku <i>Pop up</i>	a. Kualitas kertas	Kuesioner Terbuka Ahli Media
		b. Tekstur	
		c. Kerapihan gambar	
		d. <i>Cutting, Binding, dan Covering</i>	
		e. Daya Tarik	
		f. Warna	
	Kualitas isi materi	a. <i>Learnability</i>	Kuesioner Terbuka Ahli Materi
		b. Bahasa	
		c. Ruang spasi	
		d. Isi pembahasan	
Kualitas Buku <i>Pop up</i>	a. Tampilan cover yang menarik	Kuesioner terbuka 3 orang responden orang tua anak prasekolah.	
	b. Kualitas gambar yang terdapat pada buku		
	c. <i>Cutting, binding, dan covering</i>		
	d. Daya Tarik		
	e. Warna		
Kualitas isi materi	a. Bahasa		
	b. Ruang spasi		
	c. Isi pembahasan		
	d. Evaluasi pembelajaran yang sesuai		

### 3.6.8 Revisi Produk Utama

Setelah mendapatkan hasil dari uji coba lapangan tahap awal yang dilakukan, peneliti akan melakukan revisi produk utama atas masukan dan saran-

saran untuk menjadi pedoman revisi pada produk selanjutnya. Pada tahap ini peneliti akan memperbaiki produk sesuai dengan penilaian, masukan, dan saran-saran yang dilakukan pada tahap sebelumnya.

### 3.6.9 Ujicoba Lapangan Utama

Melakukan penilaian utama pada produk dengan cara menunjukkan produk pada responden dan dinilai hasil media pembelajaran sejauh ini. Produk akan dilihat pada beberapa aspek yang sudah ditentukan sebelumnya.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ujicoba lapangan Utama

Tahap	Aspek	Indikator	Instrumen dan Sumber data
Uji lapangan utama (Arsyad, 2013: 83)	Kualitas teknis	a. Media mudah digunakan	Kuesioner tertutup 6 orang tua anak.
		b. Bahan	
		c. Orang tua mudah menggunakan	
		d. Petunjuk dalam penggunaan jelas	
		e. Menarik perhatian anak	
	Kualitas isi atau matri	a. Materi karakter berani dimengerti	
		b. Bahasa mudah dimengerti	
		c. Evaluasi pembelajaran	
	Kualitas media	a. <i>Cutting, binding dan covering</i>	
		b. Cetakan warna	
		c. Jenis dan ukuran huruf	
		d. Kualitas kertas yang digunakan	
e. Gambar menarik			
		f. Kesesuaian jumlah halaman	

### 3.6.10 Revisi Produk Operasional

Tahap revisi produk operasional ini bertujuan untuk mengevaluasi dan juga memperbaiki produk yang sudah dibuat dan diuji coba sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan revisi dari kesimpulan hasil uji coba lapangan utama. Jika dalam hasil analisis ujicoba lapangan utama tersebut tidak terlihat

bahwa dibutuhkan revisi produk, maka dapat melanjutkan ke langkah berikutnya tanpa melakukan revisi produk operasional.

### 3.6.11 Ujicoba Lapangan Operasional

Ujicoba lapangan operasional merupakan tahap dimana peneliti akan melakukan penilaian kepada beberapa orang tua dengan menggunakan kuesioner. Responden akan lebih banyak dari sebelumnya. Dari hasil cetakan, warna, gambar, dan kualitas kertas yang digunakan akan dinilai berdasarkan standar pembuatan media pembelajaran berbasis buku *pop up*. Pada kuesioner yang dibagikan akan terlihat dan akan diperbaiki pada revisi final.

merupakan kisi-kisi kuesioner uji lapangan operasional,

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen ujicoba tahap operasional orang tua

Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Jumlah Pertanyaan
1. Kemampuan menerima penanaman karakter berani (A1)	1.1 Anak berminat dalam penanaman karakter berani	1,2	2
	1.2 Mampu mengikuti penanaman karakter berani dengan baik	3,4,5	3
2. Kemampuan menanggapi penanaman karakter berani (A2)	2.1 Anak menyukai kegiatan penanaman karakter berani.	6,7,8,9	4
	2.2 Mampu menunjukkan karakter berani di lingkungan.	10,11, 12	3
3. Kemampuan menilai karakter berani (A4)	3.1 Anak dapat meyakini karakter berani yang mereka lakukan di lingkungan.	13,14, 15	3
<b>JUMLAH</b>			15

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen ujicoba tahap operasional dosen ahli

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
Arsyad (2013 : 83) menuntut beberapa faktor yang perlu diperhatikan pada saat merancang media berbasis cetak,	Daya tarik. Usahakan setiap lembar atau halaman memiliki konsep berbeda sehingga membuat anak tertarik dan memotivasi siswa.	Masna dkk (2015: 9) bahwa kelebihan dari media pembelajaran buku <i>pop up</i> yaitu,	1,2,3,4
		1) praktis digunakan dan mudah dibawa,	
		2) buku <i>pop up</i> berbeda dengan buku pada umumnya karena memiliki dimensi ketika buku itu dibuka,	
		3) menambah antusiasme siswa agar lebih berkesan, dan	5,6,7
		4) dapat mengajak interaktifitas siswa dalam penggunaannya	
Format. Penyesuaian ruang wajah halaman harus sesuai pada media		Rohani (2014:30) menjelaskan bahwa media yang dipilih harus memenuhi kriteria sebagai berikut,	8
		1) kemudahannya dipindahkan atau ditempatkan;	
		2) kesesuaiannya dengan fasilitas yang ada di kelas;	9,10,11
		3) keamanan penggunaannya;	
		4) kemudahan perbaikannya	,12
		5) daya tahan media	
Organisasi dalam media pembelajaran		Nursantara dalam Febrianto (2014: 147) menjelaskan kembali beberapa faktor yang perlu diperhatikan contohnya buku <i>pop up</i> yaitu (1) titik,(2) garis, (3) bidang, (4) bentuk, (5) warna dan (6) tekstur	13,14,15, 16,17,18
Ukuran huruf. Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungannya.		Arsyad (2013 : 83) berpendapat bahwa biasanya, ukuran huruf 24 poin dan hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks, karena akan membingungkan pembaca.	19,20
Ruang keterbacaan pada buku.		spasi) kosong. Sesuaikan spasi antar baris untuk meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan. Menurut Arsyad (2013: 86)konsistensi ruang keterbacaan mencakup huruf, jarak spasi, dan format halaman.	21,22, 23
Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 4)	Bahan ajar dan Kesesuaian dengan karakteristik siswa	Nana Sudjana dan Rivai (2013: 4) berpendapat bahwa Materi yang bersifat fakta diperlukan agar muah dimengerti.	24,25
Jumlah			25

### **3.6.12 Final Revisi Akhir**

Setelah melakukan ujicoba lapangan operasional, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah final revisi akhir. Pada tahapan ini, peneliti akan memperbaiki produk untuk yang terakhir kalinya sehingga menjadikan produk lebih sempurna. Peneliti akan memperbaiki produk berdasarkan hasil kuesioner, saran, dan uji coba yang dilakukan sebelumnya sehingga produk layak digunakan. Setelah perbaikan final revisi akhir, dan penilaian terhadap gambar, kerapihan, ketajaman warna, bahasa, dan kualitas kertas yang digunakan sudah baik, maka peneliti akan melakukan tahap selanjutnya *mastering* produk.

### **3.6.13 Mengimplimentasikan dan Mendesiminasikan**

Media pembelajaran yang sudah selesai melalui tahap final revisi akhir akan dikemas sehingga layak digunakan. Peneliti dapat mengimplementasikan produk untuk dijadikan media pembelajaran pendidikan karakter anak prasekolah.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Data**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis buku *pop up* untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani ini dilakukan pada murid di TK Ayah Bunda sejak bulan Pebruari 2017. Media untuk penanaman karakter berani sangat terbatas di lingkungan keluarga, maka dari itu diciptakan media agar proses penanaman karakter berani berjalan dengan baik. Tingkat kelayakan dan kualitas media akan diuji oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan kuesioner.

##### **4.1.1 Tempat dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Yayasan TK Ayah Bunda yang beralamatkan di Jalan Ancol Selatan. Subjek penelitian ini adalah orang tua dan siswa prasekolah umur 4-6 tahun.

##### **4.1.2 Nama Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran pendidikan karakter berbasis buku *pop up* untuk anak prasekolah.

#### **4.2 Karakteristik Produk Buku *Pop up***

Media buku *pop up* merupakan media cetak visual yang dapat membantu dalam penanaman karakter. Pembuatan buku *pop up* sendiri terbilang sederhana, Holmes dalam Glaister (2012: 2) menjelaskan tahapan sederhana yang harus dilakukan untuk membuat buku *pop up* antara lain; (1) lipat kertas menjadi dua

bagian dan gunting kertas sehingga berbentuk persegi, (2) bentuk potongan yang sudah digunting menyerupai kubus, (3) lipat ulang dan buka kembali sehingga kertas akan berbentuk timbul, (5) siapkan gambar untuk di tempel dalam lembaran, (6) tekan lembaran hingga kering hingga membentuk gambar timbul, dan (7) lakukan pada beberapa lembar dan gabungkan hingga menjadi buku.

Tahapan dalam pembuatan buku *pop up* juga dijelaskan oleh Lord (2015: 1), bahwa dalam pembuatan media pembelajaran berbasis buku *pop up* ada beberapa langkah sederhana yang dapat dilakukan yaitu; 1) lipat kertas menjadi setengah bagian dan gunting menjadi dua; 2) tekuk kertas sehingga membentuk siku-siku dan lipat secara hati-hati; 3) rekatkan kertas dengan karton yang lebih tebal untuk membuat *pop up* menjadi solid; 4) tempelkan gambar dan karakter yang akan di gunakan dalam buku *pop up*; 5) berikan tulisan untuk memberikan penjelasan pada gambar dalam halaman *pop up*.

Pada saat merancang media visual, ada beberapa faktor yang diperhatikan hingga produk terancang dengan baik saat digunakan. Arsyad (2013: 83) menyebutkan enam faktor yang perlu diperhatikan saat merancang, yaitu: (1) konsistensi, (2) format, (3) organisasi, (4) daya tarik, (5) ukuran huruf; dan 6) ruang (spasi) kosong. Berbeda dengan Nursantara dalam Febrianto (2014: 147) menjelaskan kembali beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam terbentuknya wujud karya seni rupa contohnya buku *pop up* yaitu titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur pada karya.

Dalam pembuatan semua jenis media, banyak hal yang perlu diperhatikan. Arsyad ( 2013: 107) kembali menjelaskan beberapa faktor yang perlu di perhatikan dalam penciptaan media visual yaitu;

5. Bentuk; bentuk yang aneh dan asing akan membangkitkan minat dan perhatian siswa. Maka dari itu, pemilihan bentuk untuk menciptakan isi dari media pembelajaran sangat penting.
6. Garis; garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari urutan-urutan khusus.
7. Tekstur; tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti warna.
8. Warna; warna merupakan unsur visual yang penting untuk memperoleh dampak yang baik dan memberikan penekanan dan membangun keterpaduan.

### **4.3 Proses Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Pada model ini, pengembangan menggunakan sepuluh tahapan model pengembangan yang dimiliki Borg and Gall yaitu: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan, (3) desain produk, (4) uji coba tahap awal, (5) revisi produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba lapangan operasional, (9) final revisi akhir, dan (10) desiminasi atau implemetasi produk. Model pengembangan ini sesuai untuk menciptakan media pembelajaran berbasis buku *pop up*.

#### **4.3.1 Penelitian Pendahuluan**

Pada tahapan pengumpulan informasi awal ini, peneliti mendatangi Yayasan Ayah Bunda untuk mengumpulkan informasi dengan cara wawancara dan pembagian angket kepada beberapa guru. Wawancara yang dilakukan pertama kali ini mendapatkan hasil permasalahan bahwa dari terdapat kendala pada penanaman karakter yang dilakukan oleh guru yaitu dalam pemahaman supaya

anak menjadi berani. Beberapa penyebab ditemukan bahwa kebiasaan orang tua murid yang menunggu dan mengantar membuat anak kehilangan rasa berani mereka. Mereka akan bergantung kepada orang sekitar. Selain itu, media pendidikan yang digunakan dalam penanaman pendidikan karakter tidak cukup untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani anak. Kemudian peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan cara membagikan kuesioner kebutuhan pengembangan media pendidikan karakter berani kepada orang tua murid yang dilakukan pada tanggal 17 Mei 2017 kepada 10 responden orang tua (kode responden 1A-10A). Berikut ini merupakan hasil analisis berdasarkan jawaban instrumen kuesioner tertutup:

1. Item pertanyaan nomer 1 mengenai apakah orang tua berminat untuk melakukan penanaman pendidikan karakter berani anak di keluarga dan jawaban yang didapat adalah orang tua sangat berminat untuk melakukan penanaman pendidikan karakter berani di keluarga dengan Skor 3,6.
2. Item pertanyaan nomer 2 mengenai ketertarikan orang tua menggunakan media untuk membantu dalam penanaman karakter berani mendapat skor 3,7 yang artinya bahwa orang tua tertarik untuk menggunakan media pendidikan karakter untuk memudahkan dalam penanaman karakter berani.
3. Item pertanyaan nomer 3 mengenai orang tua yang selalu melakukan penanaman pendidikan karakter berani pada anak dengan skor 2,8. yang artinya bahwa orang tua jarang melakukan penanaman pendidikan karakter berani kepada anaknya.
4. Item pertanyaan nomer 4 menyatakan mengenai bahwa orang tua memahami bagaimana penanaman pendidikan karakter berani seharusnya dilakukan.

Skor nya yaitu 3,3. Dimana orang tua meyakinkan bahwa mereka paham bagaimana cara memberikan penanaman pendidikan karakter berani.

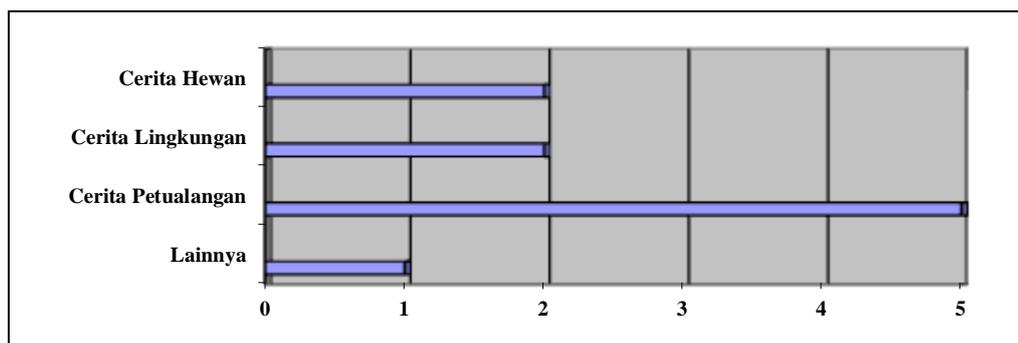
5. Item pertanyaan nomer 5 yaitu orang tua sering memberikan contoh penanaman pendidikan karakter berani pada anak dikeluarganya. Skornya yaitu 2,7. Orang tua jarang memberikan contoh bagaimana penanaman pendidikan karakter berani pada anak dikeluarga.
6. Item pertanyaan nomer 6 yaitu apakah orang tua mengalami kesulitan untuk melakukan penanaman pendidikan karakter berani pada anak. Skornya yaitu 2,9. dimana orang tua merasa kesulitan memberikan contoh kepada anak.
7. Item pertanyaan nomer 7 mengenai apakah orang tua pernah menggunakan media pembelajaran untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani pada anak dan didapatkan skor 1,9. Bahwa orang tua tidak pernah menggunakan media untuk membantu dalam penanaman karakter berani.
8. Item pertanyaan nomer 8 mengenai bahwa apakah orang tua membutuhkan media untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter. Skornya yaitu 3,6. Yang menyatakan bahwa orang tua butuh media untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani anak di rumah.
9. Item pertanyaan nomer 9 adalah apakah orang tua tertarik menggunakan media pembelajaran visual buku, dan jawabannya yaitu mereka tertarik dengan skor 3,6.
10. Item pertanyaan nomer 10 adalah apakah orang tua tertarik dengan media pendidikan karakter berbasis buku pop up, dan jawaban orang tua adalah tertarik dengan skor 3,8.

Setelah melakukan pengisian kuesioner tertutup mengenai kebutuhan pengembangan media untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani pada anak prasekolah dikeluarga, dilakukan pengisian kuesioner mengenai penawaran media yang akan dikembangkan. Beberapa pertanyaan mengenai pengenalan seputar media pembelajaran berbasis buku pop up dan pertanyaan selanjutnya memberikan jawaban kebutuhan media pop up seperti apa yang akan membantu orang tua dalam penanaman pendidikan karakter berani pada anak prasekolah dirumah.

#### 4.3.1.1. Kesimpulan Pengumpulan Informasi Awal

Kesimpulan yang akan dijelaskan adalah mengenai penawaran media yang dikembangkan dan akan disukai oleh anak, sehingga dapat membantu dalam penanaman pendidikan karakter berani dikeluarga. Pertanyaan nomer 1 hingga nomer 5 seputar pengenala media pembelajaran buku pop up yang diketahui oleh orang tua. Selanjutnya adalah kebutuhan pengembangan media.

##### 1. Klasifikasi cerita

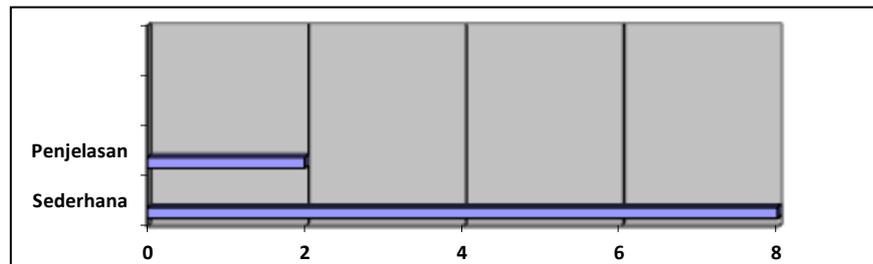


Gambar 4.1 Diagram Klasifikasi Cerita

Kesimpulan yang ada pada diagram menunjukkan bahwa orang tua berpendapat anak pada usia prasekolah menyukai cerita berbasis petualangan pada lingkungan seperti yang dikutip T. Handayu bahwa anak pada umur 5 hingga 6 tahun menyukai tema imajinasi bebas. Dimana fase ini anak telah melewati masa

pengenalan lingkungan sekitarnya yang terbatas pada rumah dan jalan-jalan, selanjutnya yaitu cerita hewan dan cerita lingkungan.

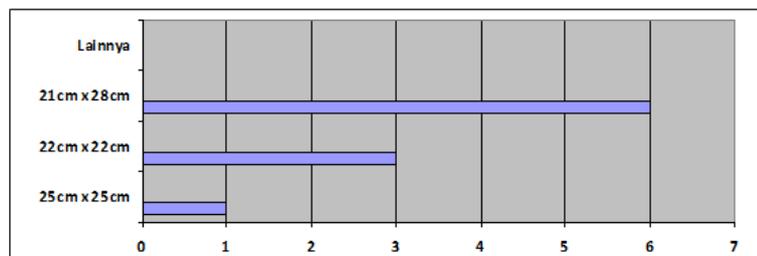
## 2. Kalimat



Gambar 4.2 Diagram Kalimat

Kesimpulan pada diagram menunjukkan bahwa kalimat yang sederhana menjadi pilihan orang tua untuk menunjukkan kepada anak buku pop up sehingga anak mudah memahami. Mengarah pada pendapat Arsyad (2013: 83) mengenai Format penulisan. Jika paragraf panjang digunakan dalam halaman, maka penyesuaian ruang wajah halaman harus sesuai.

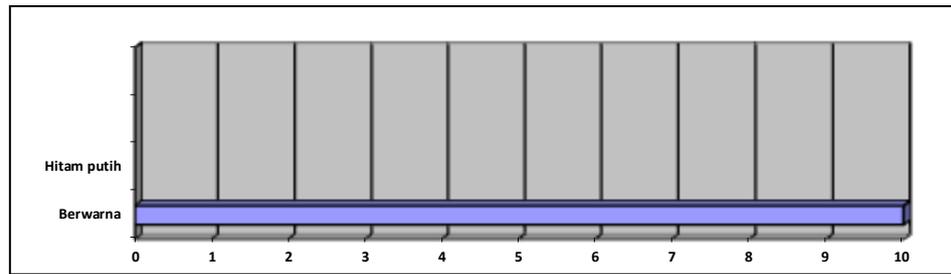
## 3. Ukuran Buku



Gambar 4.3 Diagram Ukuran Buku

Berdasarkan kesimpulan didapatkan bahwa orang tua murid menginginkan buku dengan ukuran 21 cm x 28 cm. mengarah pada pendapat Nursantara dalam Febrianto (2014: 147) bahwa buku harus memperhatikan pada bidang atau ukuran buku yang akan dibuatnya, dan diperoleh ukuran buku tersebut.

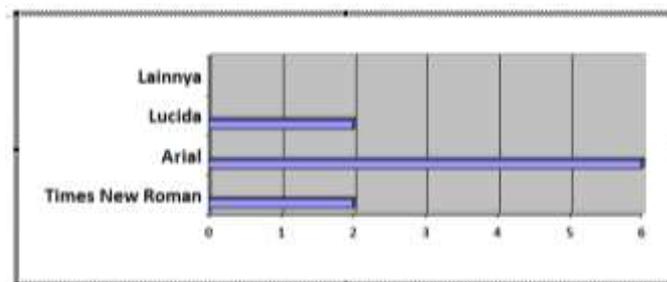
#### 4. Jenis Gambar



Gambar 4.4 Diagram Jenis Gambar

Kesimpulan terhadap diagram diatas menunjukkan bahwa orang tua lebih memilih buku pop up bergambar dan berwarna seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2013: 107) bahwa warna merupakan unsur visual yang penting.

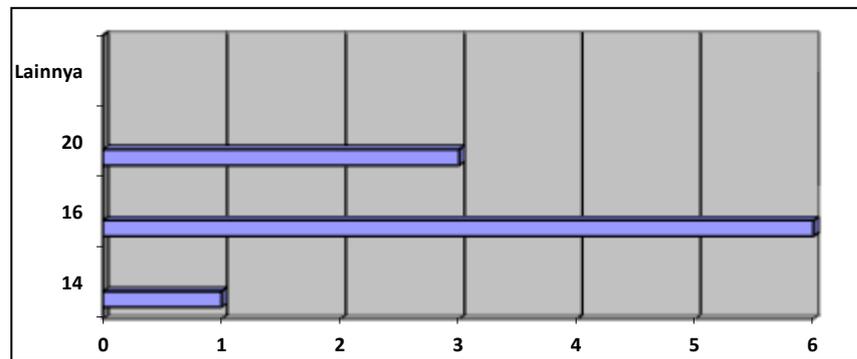
#### 5. Jenis Huruf



Gambar 4.5. Diagram Jenis Huruf

Kesimpulan terhadap diagram yang disajikan diatas bahwa orang tua memilih jenis huruf Arial. Jenis huruf sangat penting ditentukan untuk menjaga agar orang tua dan anak mudah untuk menikmati saat penggunaan media. Mengarah pada pendapat Arsyad (2013: 83) mengenai ruang (spasi) kosong harus didukung dengan jenis huruf yang mudah dibaca.

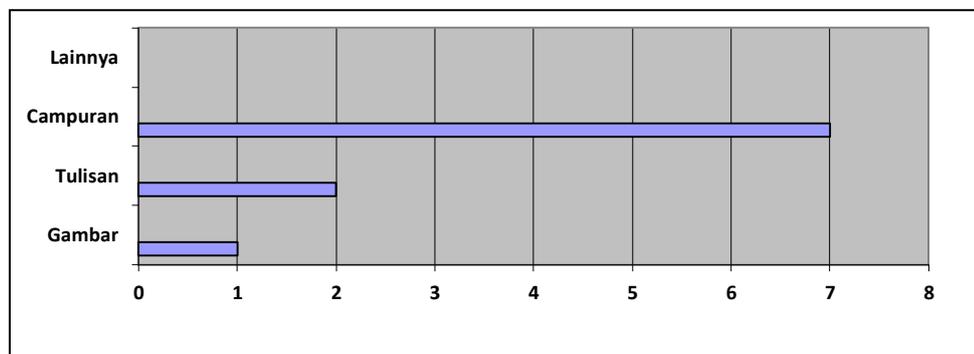
## 6. Ukuran Huruf



Gambar 4.6. Diagram Ukuran Huruf

Kesimpulan dari diagram diatas merupakan bahwa ukuran huruf yang baik digunakan dalam pembuatan media pembelajaran merupakan font ukuran 16. Arsyad (2013: 83) menjelaskan bahwa menyesuaikan ukuran buku, dalam menentukan ukuran huruf juga harus dengan hati-hati. Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungannya.

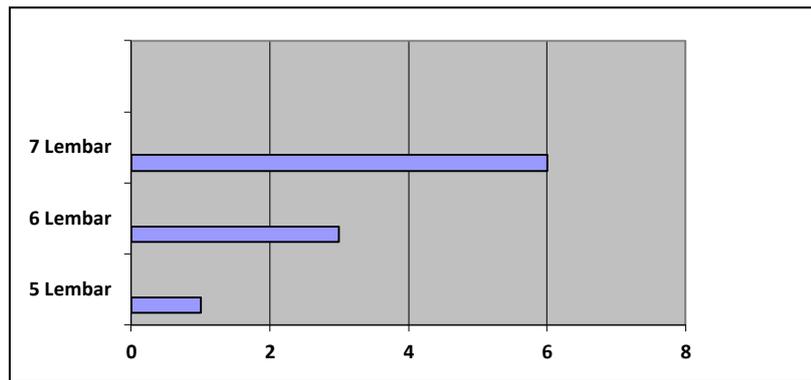
## 7. Cover Buku



Gambar 4.7 Diagram Cover Buku

Kesimpulannya yaitu orang tua menginginkan buku pop up menampilkan gambar dan tulisan pada halaman mukanya atau *cover*. Arsyad (2013: 83) mengatakan bahwa dalam media harus memperhatikan daya tarik, terutama *cover*.

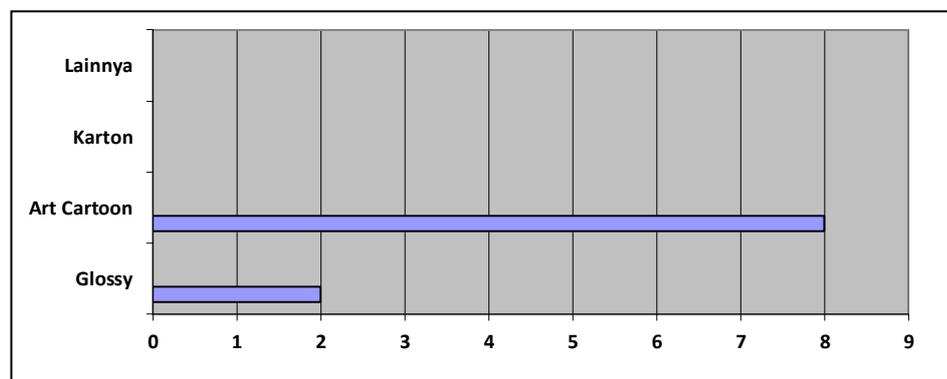
## 8. Jumlah Halaman.



Gambar 4.8. Diagram Jumlah Halaman

Kesimpulan yang didapatkan merupakan bahwa orang tua menginginkan buku pop up dengan jumlah 7 lembar. Mengarah kepada pendapat bahwa konsistensi buku harus menggunakan konsistensi format dari halaman (Arsyad, 2013: 83).

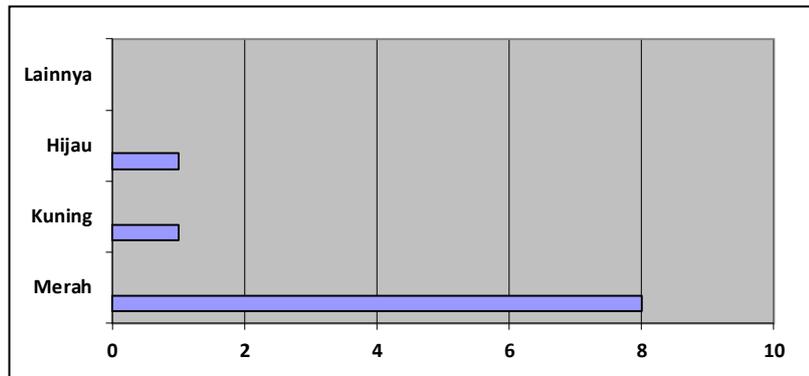
## 9. Jenis Kertas



Gambar 4.9. Diagram Jenis Kertas

Kesimpulannya, bahwa orang tua menginginkan buku pop up yang terbuat dari Art Paper dimana sesuai dengan penjelasan yang diberikan, kertas tersebut memiliki struktur dan desain yang kuat sehingga dalam pembuatan buku pop up tidak akan mudah rusak.

## 10. Warna Dominan



Gambar 4.10. Diagram Warna Dominan

Kesimpulan pada diagram adalah bahwa orang tua memilih warna merah untuk menjadi warna dominan pada media pembelajaran penanaman pendidikan karakter berani anak. Nursantara dalam Febrianto (2014: 147) menjelaskan bahwa warna merupakan salah satu yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran pendidikan karakter berani anak.

### 4.3.2 Perencanaan

Pada tahapan ini, peneliti mendiskusikan dengan orang tua mengenai media pop up seperti apa yang diinginkan oleh anak. Melalui penelitian pendahuluan yang dilakukan kepada para orang tua yang memiliki anak prasekolah berumur 4-6 tahun, didapatkan kesimpulan karakteristik media yang diinginkan oleh anak prasekolah sebagai berikut:

1. Anak prasekolah menyukai cerita berbasis petualangan pada lingkungan, seperti yang seperti yang dikutip T. Handayu yang menyatakan bahwa anak pada umur 5 hingga 6 tahun menyukai tema imajinasi bebas. Dimana fase ini anak telah melewati masa pengenalan lingkungan sekitarnya yang terbatas

pada rumah dan jalan-jalan, selanjutnya yaitu cerita hewan dan cerita lingkungan.

2. Cerita mengenai petualangan Dika saat berangkat sekolah dirasa mampu untuk membantu orang tua menanamkan pendidikan karakter berani, karena kegiatan yang Dika lakukan berhubungan dengan kegiatan yang terjadi di lingkungan.
3. Kalimat penjelasan yang sederhana menjadi pilihan orang tua untuk menunjukkan kepada anak buku pop up sehingga anak mudah memahami.

Pada pembuatan pertama, peneliti menggunakan kertas karton untuk membuat *white dummy* media berbasis buku pop up. Setelah masuk ketahap untuk uji perencanaan buku pop up, peneliti menggunakan kertas Art Paper dimana sesuai dengan penjelasan yang diberikan, kertas tersebut memiliki struktur dan desain yang kuat sehingga dalam pembuatan buku pop up tidak akan mudah rusak.

### **4.3.3 Desain Produk**

#### **4.3.3.1 Tahap Pra Produksi**

Setelah materi dan ide cerita sudah ditemukan untuk menjadi bahan pembuatan media pembelajaran pendidikan karakter berani berbasis buku *pop up*, peneliti harus merumuskan materi produk, model penyajian produk, dan membuat instrumen untuk diberikan saat ujicoba produk. Peneliti harus membuat gambaran singkat atau sinopsis dari isi buku *pop up* yang akan diciptakan. Tahap praproduksi ini berfungsi untuk membantu pembuatan produk. Pada tahap praproduksi, yang harus dilakukan adalah pembuatan *prototype* buku *pop up* yang biasa dinamakan *white dummy*. *White dummy* dibuat dengan teknik manual menggunakan pensil sehingga tercipta gambar yang diinginkan. Tahap kedua

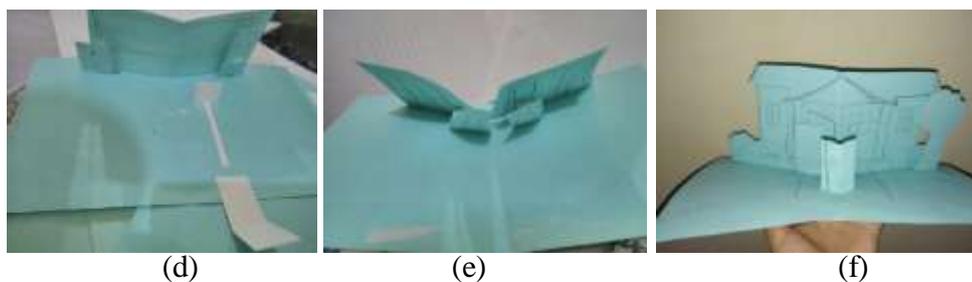
adalah proses komputerisasi. Setelah membuat prototype atau *white dummy* sederhana secara manual, maka proses selanjutnya adalah proses edit pada program komputer. Pada proses komputerisasi, peneliti menggunakan aplikasi *Paint* dan Adobe Photoshop sebagai media editor.

Membuat prototype buku *pop up* sehingga berhasil diciptakan dan didiskusikan kepada ahli materi dan ahli media. Cerita akan langsung dibuat dan diproduksi sesuai dengan ilustrasi yang sudah disetujui dan disepakati oleh penguji.



Gambar 4.11 White Dummy a, b, dan c

White Dummy yang diciptakan akan dijadikan gambar berwarna asli menggunakan aplikasi profesional sehingga gambar akan lebih berwarna. White dummy (a): cerita mengenai seorang anak yang ingin berangkat sekolah dan berpamitan dengan ibunya. White dummy (b): anak sedang melewati rumah seorang temannya dan melihat hewan yang membutuhkan bantuan, dan ia dengan berani menolongnya. White dummy (c): saat sedang ada di jalan, anak memberanikan diri untuk menyebrang dengan hati-hati.



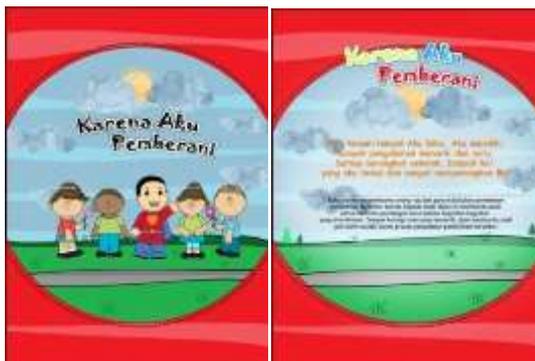
Gambar 4.12 White Dummy 2

White dummy diciptakan sesuai perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Isi dari white dummy (d): anak sedang berada di sekolah dan ia berani untuk maju di depan kelas membimbing teman-temannya bernyanyi. White dummy (e): terdapat teman baru dan ia memberanikan diri untuk mengajaknya bermain bersama. Dan white dummy (f): Anak sudah pulang sekolah dan ibu sangat bangga melihat ia memiliki sifat berani.

#### **4.3.3.2 Tahap Produksi**

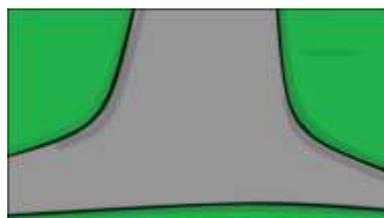
Tahap produksi merupakan tahap dimana produk dibuat sesuai dengan ketentuan yang penelitian pendahuluan sebelumnya. Pada tahap ini diperlukan beberapa referensi mengenai alat dan bahan yang baik digunakan dalam pembuatan efek tiga dimensi pada buku sehingga menjadikannya buku *pop up*. Buku *pop up* merupakan produk visual yang berbasis dari cetakan sehingga dalam proses produksi ini, salah satu yang harus disiapkan merupakan ilustrasi yang nantinya akan dicetak lalu di potong dan tempel sehingga menjadi buku *pop up*. Gambar yang diciptakan dicetak dan dapat melalui proses *cutting*. Pada tahap ini, akan dilakukan tahap perakitan atau kegiatan menempel dan menggunting saat pembuatan buku *pop up* sehingga akan tercipta kesan tiga dimensi.

Hasil dari komputerisasi tersebut dicetak dengan menggunakan kertas *art cartoon* dengan berat 210 gr dan 360gr dengan tujuan supaya kertas tidak akan rusak saat pelipatan. Kertas yang sudah dicetak kemudian dipilih sesuai dengan masing-masing letak penempelan. Kemudian dilakukan proses *cutting* (pemotongan), pelipatan, *biding* (penjilidan) dan *covering* (pengeleman).



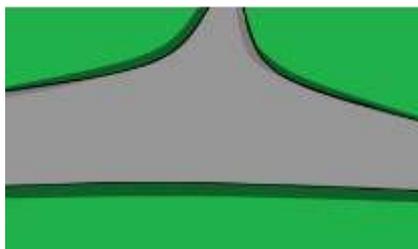
Gambar 4.13 Cover.

Cover buku pop up memperlihatkan Dika dan teman-temannya. Penampilan cover memperlihatkan bahwa buku ini ditujukan untuk anak prasekolah. Warna dominan yang dimiliki bertujuan untuk menjelaskan bahwa media ini untuk mengajarkan karakter berani kepada pembaca



Gambar 4.14 Template 1

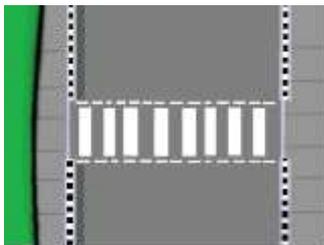
Latar pada halaman pertama akan menceritakan seorang anak yang berangkat sekolah dan sedang berpamitan dengan ibu. Pada latar ini warna yang dominan adalah hijau karena menunjukkan template rumput yang berada di bawah rumah dan datar yang di lewati anak dan ibu.



Gambar 4.15 Template 2

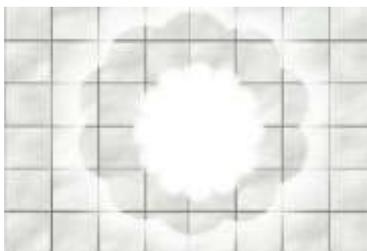
Latar pada halaman kedua menunjukkan jalanan yang dilewati oleh Dika saat melihat seekor kucing yang sedang ketakutan di atas pohon. Pada halaman ini,

memperlihatkan arah jalan yang dilewati dan pada warna hijau menunjukkan letak pohon berada.



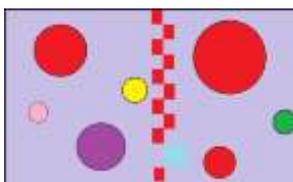
Gambar 4.16 Template 3

Pada halaman ini, template yang di perlihatkan adalah penyebrangan yang dilalui oleh Dika dan teman-temannya. Pada latar ini dapat membantu anak-anak untuk menyebrang jalan.



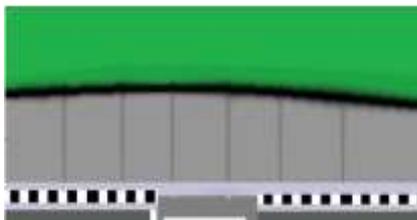
Gambar 4.17 Template 4

Latar keramik ini menunjukkan template yang dimiliki di kelas Dika. Pada halaman ke empat ini, Dika terlihat sedang bernyanyi dihadapan guru dan teman-temannya.



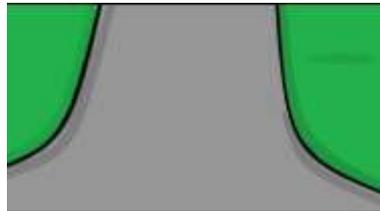
Gambar 4.18 Template 5

Template pada halaman kelima ini memiliki warna yang beraneka macam karena menunjukkan taman bermain yang sedang diceritakan pada buku.



Gambar 4.19 Template 6

Pada halaman keenam, Dika sedang berada di jalan dan melihat seorang temannya membuang sampah sembarangan. Terdapat property tempat sampah dan sampah yang berserakan yang disebabkan oleh temannya.



Gambar 4.20 Template 7

Pada halaman terakhir, template kurang lebih menyerupai halaman pertama karena diceritakan Dika melihat ibu sedang menunggunya didepan rumah dan sangat bangga dengannya, karena ia anak yang pemberani.

Template atau latar tanah yang diciptakan oleh peneliti ini sesuai dengan jalan cerita yang sudah direncanakan sebelumnya. Template yang diciptakan harus sesuai dengan properti yang akan ditempel..

Peneliti menciptakan template yang sesuai dengan kegiatan yang ada di cerita. Gambar mengikuti seperti asli sehingga buku pop up akan terasa lebih menimbulkan efek timbul.



Gambar 4.21 Karakter

Gambar karakter yang diciptakan untuk buku pop up ini merupakan ide peneliti. Gambar akan dibuat sesuai dengan cerita yang ada pada setiap halaman. Karakter yang diciptakan juga sesuai dengan lingkungan sekitarnya seperti ibu, teman-teman, dan guru disekolah. Desain yang diciptakan akan dicetak dan dirakit

untuk menjadi buku pop up. Sebelum menjadi buku, pop up akan dirakit sesuai halaman dan akhirnya akan digabungkan sehingga menciptakan buku pop up.

#### 4.3.3.3 Tahap Pasca Produksi

Dalam tahapan pasca produksi pada tahapan ini, proses pembuatan akan selesai dan memasuki tahap *quality control*. Tahap *quality control* ini merupakan tahap dimana peneliti memastikan bahwa setiap lembar terbentuk rapih. Sebelum digunakan, media harus di nilai oleh ahli media dan materi.



Gambar 4.22 *Quality Control 1*

Buku pop up yang sudah dirakit pada setiap halaman akan dilakukan *quality control* untuk memastikan bahwa pop up sudah terbentuk dengan sempurna.



Gambar 4.23 *Quality Control 2*

Halaman yang sudah melalui tahap Quality Control akan digabungkan sehingga menjadi buku. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan tahap ini, antara lain segi kerapihan dalam potongan, kekuatan lem, dan kesesuaian teknik.

#### 4.3.4 Ujicoba Tahap Awal

Uji coba tahap awal ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan tiga orang responden orang tua untuk menimbangkan bahwa produk yang dihasilkan terdapat

kekurangan. Uji coba media dilakukan beberapa tahap dan penilaian sebagai berikut;

**4.3.4.1** Uji coba ahli materi, hal yang dibahas dan diperhatikan. adalah seputar isi materi dalam buku *pop up* dan penulisan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dosen yang menjadi ahli materi adalah pengajar di fakultas ekonomi UNJ bernama Agus Wibowo, S.Pd.I, M.Pd pada tanggal 20 Juni 2017. Penilaian dilakukan sesuai dengan kisi-kisi pertanyaan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya dan kesimpulan hasil kuesioner yaitu keseluruhan sudah cukup hanya perlu beberapa dipertegas mengenai kesesuaian media dan karakteristik pada anak usia anak didik.

**4.3.4.2** Uji coba oleh ahli media. Pada uji coba ahli media, peneliti memperhatikan faktor dalam pembuatan media cetak. Berikut merupakan hasil penilaian dari dosen ahli media yaitu pengajar dalam bidang Teknologi Penelitian UNJ bernama Cecep Kustandi, M.Pd pada tanggal 6 Juni 2017. Kesimpulan menyatakan bahwa keseluruhan sudah cukup sesuai hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki pada binding, covering.

**4.3.4.3** Uji coba kepada tiga orang responden orang tua menghasilkan beberapa pendapat mengenai hasil produk utama. Kesimpulan hasil kuesioner pada 3 orang tua (kode responden 1B-3B) menyatakan sudah bagus hanya perlu di perbaiki pada kualitas gambar dan kertas yang digunakan.

#### **4.3.5 Revisi Produk Utama**

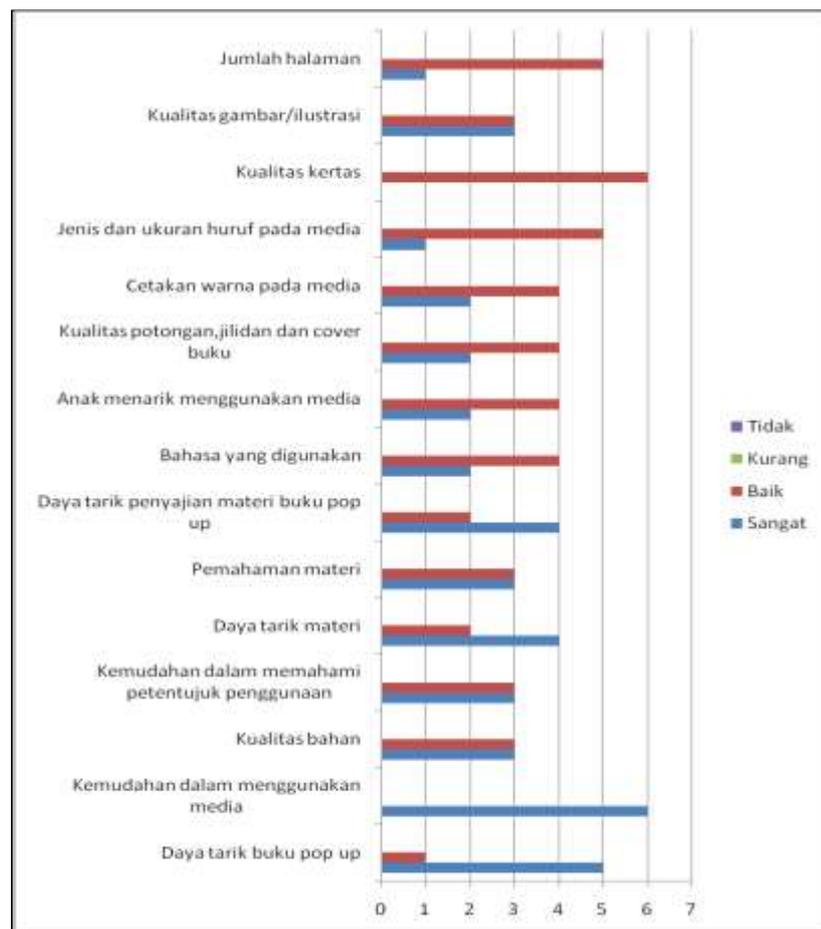
Revisi produk utama ini merupakan kegiatan dimana peneliti memperbaiki produk sesuai dengan hasil dari uji coba sebelumnya. Ada beberapa hal yang

perlu diperbaiki untuk membuat produk menjadi layak untuk digunakan. Berikut merupakan hasil revisi produk setelah dilakukan uji coba tahap awal adalah,

1. Media harus memberikan penegasan karakter yang dituju dan lebih variatif.
2. Harus disesuaikan dengan karakter anak usia didik.
3. Kualitas gambar dan kertas harus lebih diperbaiki.

#### 4.3.6 Ujicoba Lapangan Utama

Pada tahapan ini, produk yang sudah berhasil direvisi dan diperbaiki kembali di uji. Peneliti menguji produk pada tanggal 5 Juli 2017 kepada enam orang tua (kode responden 1C-6C) dan diminta untuk mengisi angket yang sudah disediakan berdasarkan dengan kisi-kisi pada bab sebelumnya. Berikut adalah hasil instrument dari kuesioner uji lapangan utama:



Gambar 4.19 Diagram Hasil Ujicoba Lapangan Utama

Berdasarkan hasil instrument yang diberikan kepada responden pada ujicoba lapangan utama, diperoleh hasil perhitungan beserta tafsirannya, sebagai berikut;

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Ujicoba Lapangan Utama

No. Soal	Indikator	Skor	Mean	Tafsiran
1	Daya tarik buku pop up	23	3.8	Sangat menarik
2	Kemudahan dalam menggunakan media	24	4	Sangat mudah
3	Kualitas bahan	21	3.5	Sangat baik
4	Kemudahan petunjuk penggunaan	21	3.5	Sangat mudah
5	Daya tarik materi	22	3.6	Sangat menarik
6	Pemahaman materi	21	3.5	Sangat mudah
7	Daya tarik penyajian materi buku pop up	22	3.6	Sangat menarik
8	Bahasa yang digunakan	20	3.33	Sangat mudah
9	Anak menarik menggunakan media	20	3.33	Sangat tertarik
10	Kualitas potongan, <i>jilidan dan cover buku</i>	20	3.33	Sangat baik
11	Cetakan warna pada media	20	3.33	Sangat menarik
12	Jenis dan ukuran huruf pada media	19	3.16	Sangat sesuai
13	Kualitas kertas	18	3	Baik
14	Kualitas gambar/ilustrasi	21	3.5	Sangat menarik
15	Jumlah halaman	19	3.167	Sangat sesuai

Kesimpulan dari hasil kuesioner uji lapangan utama kepada enam orang responden sebagai berikut:

1. Item pertanyaan pertama mengenai daya tarik buku pop up. Hasil menunjukkan bahwa media menarik para orang tua dengan jumlah skor 3.8.
2. Item kedua mengenai kemudahan dalam menggunakan media buku pop up. Orang tua terlihat tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media, terlihat dari hasil skor 4.
3. Item pertanyaan ketiga mengenai kualitas bahan untuk membuat media. Bahan pembuatan media sangat sesuai, skor yang diraih yaitu 3.5.
4. Item pertanyaan keempat mengenai kemudahan dalam memahami petunjuk dalam media. Petunjuk mudah dipahami, terlihat dari skor hasil yaitu 3.5.
5. Item pertanyaan kelima mengenai daya tarik materi bagi anak. Buku sangat menarik perhatian anak saat pertama kali dibuka. Skor menunjukkan 3,67

6. Item pertanyaan keenam mengenai pemahaman anak terhadap materi yang ada dibuku pop up. Anak paham dengan cerita yang ada dibuku karena cerita berasal dari kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan, dan menunjukkan skor 3,5.
7. Item pertanyaan ketujuh mengenai daya tarik penyajian materi di buku pop up. Daya tarik penyajian materi sangat menarik perhatian dengan gambar dan tekniknya dengan skor 3,67.
8. Item pertanyaan kedelapan mengenai pemahaman terhadap bahasa di buku pop up. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa sehari-hari dengan bantuan improvisasi oleh ibu, dan mendapatkan skor 3.33.
9. Item pertanyaan kesembilan mengenai daya tarik anak mengikuti penanaman pendidikan karakter berani menggunakan buku pop up. Anak mengerti bahwa buku berisi mengenai seorang anak yang pemburani dan anak tertarik dengan skor 3,33.
10. Item pertanyaan kesembilan mengenai kualitas *Cutiing, Binding dan Covering* buku pop up. Kualitas potong, jilid, dan cover baik dengan hasil skor 3,33.
11. Item pertanyaan kesebelas mengenai daya tarik cetakan warna pada buku pop up. Hasil dari cetakan menghasilkan warna yang tidak membosankan sehingga terlihat baik dan menapatkan skor 3,33.
12. Item pertanyaan kedua belas mengenai kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan penyampaian materi pada anak prasekolah. Ukuran huruf dan jenis huruf dapat dibaca dan dapat dipahami maknanya terlihat dari skor yang di dapat yaitu 3,16.
13. Item pertanyaan ke tiga belas mengenai kualitas kertas yang digunakan pada buku pop up. Kertas yang digunakan baik dan tebal sehingga buku pop up dapat digunakan dengan baik, dan menapatkan skor 3.
14. Item pertanyaan keempat belas mengenai kualitas gambar/ilustrasi yang ada di buku pop up. Gambar yang digunakan merupakan buatan menggunakan teknik dari aplikasi *Paint* dan menapatkan skor 3,5 yang berarti baik.
15. Item pertanyaan kelima belas mengenai kesesuaian jumlah halaman buku pop up. Dan buku pop up dengan jumlah halaman 7 lembar dinyatakan cukup baik dengan skor 3,16.

#### **4.3.7 Revisi Lapangan Operasional**

Revisi lapangan operasional ini adalah kegiatan memperbaiki produk setelah melalui uji coba oleh lapangan utama. Media yang sudah di revisi ini akan di uji selanjutnya. Beberapa hal yang di perbaiki merupakan Cover, teknik dalam buku pop up, dan penambahan petunjuk dalam penggunaan buku pop up untuk orang tua.

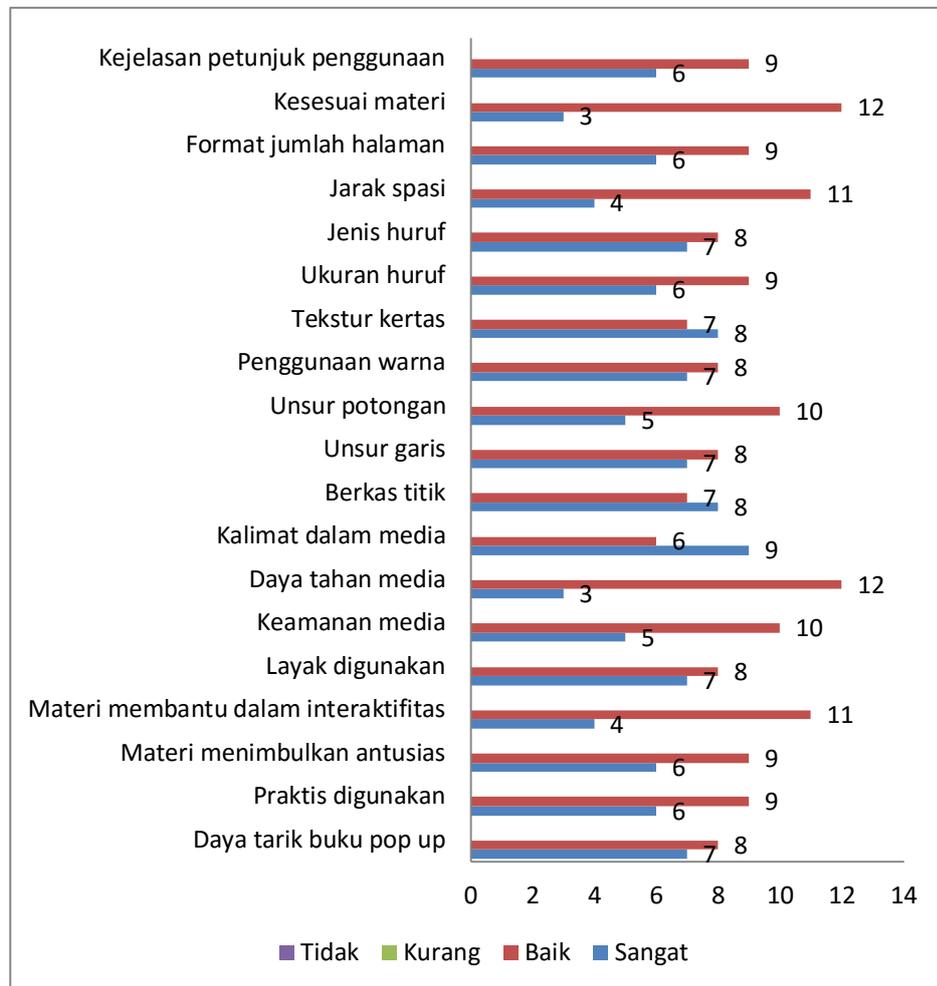
Pendapat yang diberikan dari para responden merupakan acuan untuk melakukan perbaikan media pembelajaran buku pop up untuk di ujicoba lapangan Operasional. Media akan langsung diuji coba lapangan operasional oleh 20 orang responen orang tua dan anak, Ahli materi dan ahli media.

#### **4.3.8 Ujicoba Lapangan Operasional**

Ujicoba lapangan Operasional dilakukan tiga kali, oleh ahli materi, ahli media pada, dan pada 15 orang responden (kode 1D-15D) yang merupakan orang tua dan anak yang dilakukan pada tanggal 26 Juli 2017. Sebelum dilakukan ujicoba lapangan Operasional, peneliti melakukan kegiatan menjelaskan mengenai pendidikan karakter berani yang penting untuk ditanamkan oleh orang tua di rumah. Setelah dilakukan penjelasan mengenai pendidikan karakter, peneliti memberikan soal Pre-test kepada anak melalui orang tua. Setelah dilakukan pengisian soal tersebut, peneliti memberikann intrumen ujicoba operasional untuk mengetahui penilaian yang ada pada media yang sudah dikembangkan. Dan yang terakhir, peneliti memberikan post-test dengan soal seputar media buku pop up tersebut, untuk mengukur apakah dengan media tersebut, orang tua dapat lebih memahami pentingnya memberikan penanaman pendidikan karakter berani pada anak.

#### 4.3.8.1 Hasil Ujicoba Orang tua

Berikut merupakan kesimpulan dari penilaian uji operasional yang dilakukan oleh orang tua mengenai media buku pop up



Gambar 4.20. Diagram hasil ujicoba lapangan Operasional

Berdasarkan hasil instrument ujicoba lapangan Operasional didapatkan hasil skor dan tafsirannya, sebagai berikut;

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan dan Tafsiran Ujicoba Lapangan Operasional

No. Soal	Indikator	Skor	Mean	Tafsiran
1	Daya tarik buku pop up	52	3.47	Sangat menarik
2	Praktis digunakan	51	3.40	Sangat praktis
3	Materi menimbulkan antusias	51	3.40	Sangat membantu
4	Materi membantu dalam interaktifitas	49	3.27	Sangat membantu
5	Layak digunakan	52	3.47	Sangat layak
6	Keamanan media	50	3.33	Sangat aman
7	Daya tahan media	48	3.20	Sangat bisa
8	Kalimat dalam media	54	3.60	Sangat sesuai
9	Berkas titik	53	3.53	Sangat rapih
10	Unsur garis	52	3.47	Sangat rapih
11	Unsur potongan	50	3.33	Sangat rapih
12	Penggunaan warna	52	3.47	Sangat sesuai
13	Tekstur kertas	53	3.53	Sangat baik
14	Ukuran huruf	51	3.40	Sangat sesuai
15	Jenis huruf	52	3.47	Sangat sesuai
16	Jarak spasi	49	3.27	Sangat sesuai
17	Format jumlah halaman	51	3.40	Sangat sesuai
18	Kesesuai materi	48	3.20	Sangat sesuai
19	Kejelasan petunjuk penggunaan	51	3.40	Sangat jelas

Kesimpulan yang didapat berdasarkan hasil dan tafsiran instrument ujicoba lapangan operasional adalah, sebagai berikut;

1. Item pertanyaan pertama mengenai daya tarik buku pop up dan mendapatkan skor 3,5 yang artinya bawah media buku pop up menarik perhatian anak.
2. Item pertanyaan kedua mengenai kepraktisan dalam penggunaan media mendapatkan skor 3,4 menyatakan bahwa media sangat praktis digunakan.
3. Item pertanyaan ketiga mengenai apakah materi pada media membantu dalam menimbulkan antusias siswa mendapatkan skor 3.4 yang menyatakan bahwa anak antusias belajar saat melihat meia buku pop up.
4. Item pertanyaan keempat mengenai apakah materi membantu dalam interaktifitas dengan orang tua mendapatkan skor 3,3 yang menyatakan bahwa materi menimbulkan interaksi anak dan orang tua.
5. Item pertanyaan kelima mengenai media layak digunakan di kelas mendapatkan skor.3,5 yang berarti digunakan di kelas.

6. Item pertanyaan keenam mengenai media aman digunakan untuk anak prasekolah menapatkan skor 3,3 yang menyatakan bahwa media sangat aman untuk digunakan oleh anak.
7. Item pertanyaan ketujuh mengenai apakah media pembelajaran dapat digunakan dalam jangka lama menapatkan skor 3,2 yang berarti bahwa media dapat digunakan dalam jangka lama.
8. Item pertanyaan kedelapan mengenai kalimat dalam buku sesuai dengan kebutuhan pembaca mendapatkan skor 3,6 yang menyatakan bahwa kalimat yang ada pada media tidak sulit untuk dimengerti oleh anak prasekolah.
9. Item pertanyaan kesembilan mengenai berkas titik terlihat rapih pada gambar mendapatkan skor 3,5 yang menyatakan bahwa gambar rapih.
10. Item pertanyaan kesepuluh mengenai unsur garis yang terdapat pada buku pop up rapih mendapatkan skor 3,5 yang menyatakan bahwa garis baik dan rapih.
11. Item pertanyaan kesebelas mengenai potongan yang ada pada objek buku baik mendapatkan skor 3,3 menyatakan bahwa potongan dan guntingan baik.
12. Item pertanyaan kedua puluh mengenai kejelasan pada petunjuk penggunaan pop up mendapatkan skor 3,4 yang menyatakan bahwa petunjuk jelas
13. Item pertanyaan ketiga belas penggunaan warna pada cetakan buku sesuai menapatkan skor 3,5 menyatakan bahwa penggunaan warna sesuai dengan materi yang diberikan.
14. Item pertanyaan keempat belas Apakah tekstur kertas yang digunakan baik mendapatkan skor 3,5 yang menyatakan bahwa kertas *art cartoon 310 gr* baik digunakan dalam buku pop up.
15. Item pertanyaan kelima belas mengenai ukuran huruf sesuai mendapatkan skor 3,4 yang menyatakan bahwa ukuran huruf sesuai dan dapat dibaca oleh pengguna media.
16. Item pertanyaan keenam belas mengenai jenis huruf sesuai mendapatkan skor 3,5 yang menyatakan bahwa jenis huruf *Comic SansMS* sesuai untuk digunakan dalam media pembelajaran buku pop up.
17. Item pertanyaan ke tujuh belas mengenai jarak spasi pada teks sesuai mendapatkan skor 3,3 yang menyatakan jarak spasi sesuai

18. Item pertanyaan ke delapan belas mengenai format jumlah halaman sesuai mendapatkan skor 3,4 yang menyatakan bahwa 7 lembar halaman pop up sesuai dengan standar pembuatan buku pop up untuk anak.
19. Item pertanyaan kesembilan belas mengenai apakah materi pada buku sesuai untuk anak prasekolah mendapatkan skor 3,2. Menyatakan bahwa bahwa materi yang disajikan dalam buku sesuai

#### 4.3.8.2 Hasil Ujicoba Dosen Ahli

Berikut merupakan hasil dari penilaian berdasarkan dosen ahli (*ekspert*) mengenai media pembelajaran pendidikan karakter berbasis buku pop up untuk anak prasekolah, yaitu:

Tabel 4.3 Hasil jawaban Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek	Nama Responden	Skor	Mean
Media	Cecep Kustandi, M. Pd	65	3,42
Materi	Agus Wibowo, S.Pd.I, M.Pd	59	3,10

Berdasarkan hasil dari pengisian kuesioner yang dilakukan oleh dosen ahli media dalam menilai kelayakan media untuk digunakan, memperoleh nilai rata-rata 3,42 yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini baik untuk digunakan, sedangkan oleh ahli materi, dalam menilai isi kandungan media mendapatkan rata-rata 3,10 yang dapat diartikan bahwa dari segi materi, media buku pop up ini baik dan juga diperbanyak atau diterbitkan.

#### 4.3.9 Revisi Final

Berdasarkan hasil dari pendapat ahli media dan ahli materi, dan dilakukan penilaian oleh 15 orang tua yang dilakukan saat ujicoba operasional, diperoleh

bahwa media harus ditambahkan dengan panduan agar mempermudah pembaca dalam penggunaan media buku pop up. Final revisi dapat dilakukan sehingga peneliti dapat memasuki tahap selanjutnya yaitu medesiminasi.

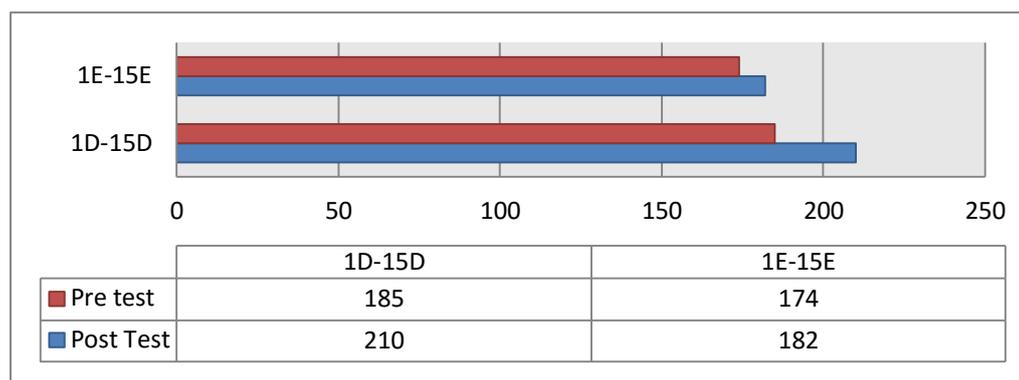
#### 4.3.10 Mendesiminasikan

Setelah media pembelajaran berbasis buku pop up ini diuji coba dan direvisi beberapa kali mengikuti tahapan Borg and Gall, media dapat dikatakan selsesai sehingga mendapatkan sebuah produk media pendidikan yang layak digunakan oleh anak dan orang tua atau guru. Buku dilengkapi dengan panduan untuk mempermudah dalam penggunaan media pembelajaran pendidikan karakter ini.

### 4.4 Pembahasan

#### 4.4.1 Hasil Pembelajaran *Pre test* dan *Post test*

Berikut ini merupakan perbandingan perhitungan *Pre test* dan *Post test* dilakukan pada responden 1D-15D yang diperlihatkan media buku *pop up* dan responden 1E-15E yang tidak diberikan buku *pop up*, yaitu;



Gambar 4.21 Diagram Perbandingan Perhitungan *Pre test* dan *Post test*

Berikut ini merupakan hasil perhitungan berdasarkan jawaban instrument *pre test* dan *post test* responden.

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan *Pre test* dan *Post Test*

<b>Responden</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>	<b>Responden</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>
<b>1D</b>	14	14	<b>1E</b>	10	10
<b>2D</b>	12	14	<b>2E</b>	13	13
<b>3D</b>	11	14	<b>3E</b>	13	13
<b>4D</b>	12	15	<b>4E</b>	9	15
<b>5D</b>	13	14	<b>5E</b>	12	12
<b>6D</b>	12	13	<b>6E</b>	13	13
<b>7D</b>	11	13	<b>7E</b>	11	10
<b>8D</b>	12	13	<b>8E</b>	12	12
<b>9D</b>	13	13	<b>9E</b>	11	10
<b>10D</b>	13	15	<b>10E</b>	12	13
<b>11D</b>	10	15	<b>11E</b>	12	13
<b>12D</b>	13	14	<b>12E</b>	12	12
<b>13D</b>	13	15	<b>13E</b>	13	12
<b>14D</b>	12	14	<b>14E</b>	10	14
<b>15D</b>	14	14	<b>15E</b>	11	10
<b>Jumlah</b>	185	210	<b>Jumlah</b>	174	182

Berdasarkan hasil perhitungan jawaban instrument *pre test* dan *post test*, menunjukkan bahwa responden 1D-15D mendapatkan skor yaitu 185, kemudian setelah diberikan materi dengan media *pop up* memperoleh peningkatan 25 point yaitu skor *post test* 210 sebesar 11%. Sedangkan responden 1E-15E memperoleh skor *pre test* yaitu 174, kemudian setelah diberikan materi menggunakan metode ceramah, memperoleh kenaikan 8 point yaitu skor *post test* yaitu 182 sebesar 3,5%. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis buku *pop up* untuk anak prasekolah, dapat membantu meningkatkan pengetahuan penanaman pendidikan karakter berani.

#### 4.4.2 Hasil Uji t

Dalam uji T (t test) ini dilakukan kepada 15 orang (1D-15D) yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran buku *pop up* dan mengenalkan media buku *pop up* untuk membantu penanaman pendidikan karakter berani anak

prasekolah dan kepada 15 orang (1E-15E) yang dilakukan tanpa menggunakan media, melainkan menggunakan metode ceramah. Pengujian ini dilakukan demi mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis buku pop up untuk mengajarkan pendidikan karakter berani kepada anak prasekolah. Berikut merupakan hasil perhitungan uji T berdasarkan pada soal *post test*;

Tabel 4.5 Hasil jawaban Ahli Media dan Ahli Materi

<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>D</b>	<b>D<sup>2</sup></b>	<b>t<sub>tabel</sub></b>	<b>t<sub>hitung</sub></b>
210	182	28	784	1.75305	5.33247

Berdasarkan perhitungan uji T, didapatkan skor jawaban pada responden X (1D-15D) yang menggunakan media *pop up* berjumlah 210 dan responden Y (1E-15E) yang tidak menggunakan media, hanya metode ceramah berjumlah 182. Kemudian didapatkan jumlah D (selisih) yaitu 28 dan D<sup>2</sup> yaitu 784 sehingga didapatkan skor t<sub>hitung</sub> 5.33247 dan t<sub>tabel</sub> 1.75305, maka nilai tersebut signifikan karena t<sub>hitung</sub> lebih besar dari t<sub>tabel</sub>. Kesimpulannya, terdapat perbedaan antara hasil soal afektif penanaman pendidikan karakter berani anak prasekolah menggunakan media buku pop up dengan tanpa menggunakan media.

#### 4.4.3 Pengenalan Media

Media ini dikembangkan untuk keperluan dalam penanaman pendidikan karakter berani. Desain buku pembelajaran *pop up* ini dengan berisi materi mengenai perjalanan Dika dari berangkat sekolah hingga pulang sekolah dan menemukan beberapa hal menarik yang mengajarkan ia menjadi pemberani. Pesan dalam cerita yang ada dalam buku berkaitan dengan penanaman karakter berani yang dapat di pahami dan ditiru oleh siswa.

Buku dilengkapi dengan deskripsi media untuk memudahkan orang tua dalam penggunaan media berbasis buku *pop up*. Pada halaman pertama buku berisi narasi cerita mengenai Dika, seorang anak yang ingin berangkat sekolah dan pamit dengan ibu. Dika selalu berkata kepada ibunya bahwa ia adalah anak pemberani. Pada halaman selanjutnya, terlihat Dika bertemu dengan seekor kucing yang ketakutan di atas pohon, dan ia memberanikan menolong kucing tersebut, lalu Dika terlihat ingin melintasi jalan raya, ia menyebrang dengan bantuan petugas lalu lintas. Pada lembar selanjutnya, terlihat Dika sudah berada di sekolah dan ia memberanikan diri untuk maju ke depan kelas dan bernyanyi. Selanjutnya, Dika sedang bermain dan melihat ada teman baru di sekolahannya. Ia memberanikan diri untuk berkenalan, dan lembar berikutnya memperlihatkan Dika yang berani menegur temannya yang melakukan hal tidak baik, yaitu membuang sampah sembarangan. Sedangkan pada lembar terakhir, terlihat Dika pulang kerumah dan melihat ibunya. Ibunya memuji Dika bahwa ia adalah anak pemberani karena melakukan kegiatan sehari-hari tanpa bergantung pada siapapun.

Keterbatasan yang terdapat pada penelitian dan pengembangan media berbasis buku *pop up* ini merupakan bagian dalam menentukan ide cerita dan produksi. Dalam penentuan bahan yang akan digunakan mendapatkan keterbatasan karena material yang digunakan harus baik sehingga kertas dapat dilipat tanpa menghasilkan bekas yang terlihat.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dijelaskan pada bab sebelumnya, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Siswa di TK Ayah Bunda memerlukan dukungan penanaman pendidikan karakter yang dilakukan oleh orang tua di keluarga. Dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu dalam penanaman pendidikan karakter lebih praktis, efisien, dan menarik sehingga anak akan lebih mudah tertarik.
2. Penggunaan buku pop up akan lebih efektif jika anak didampingi oleh orang tua untuk menimbulkan interaktif anak dalam melakukan penanaman pendidikan karakter berani di keluarga.
3. Berdasarkan Uji t yang dilakukan pada penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan media buku *pop up* dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan pendidikan karakter berani dan melakukan penanaman karakter berani pada anak prasekolah.

#### 5.2 Saran

Berdasar hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan di atas maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut;

## 1. Bagi Para Orangtua

- a. Membantu dalam pemahaman bagaimana pentingnya penanaman pendidikan karakter berani yang harus ditanamkan kepada anak sejak dini. Menjadi panduan dalam melakukan penanaman karakter berani kepada anak di keluarga juga lingkungan sekitar.
- b. Agar orang tua paham pentingnya untuk membiasakan anak menjadi pemberani dengan melakukan beberapa kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari, sehingga perilaku yang diajarkan akan menjadi kebiasaan anak selanjutnya.

## 2. Bagi Anak

- a. Agar dapat membantu untuk melakukan penanaman pendidikan karakter dengan asik dan menyenangkan sehingga anak akan mudah memahami bagaiman contoh-contoh perilaku berani yang harus dimiliki oleh seorang anak sehingga akan menjadi kebiasaan baik anak.
- b. Diharapkan anak akan memahami bagaimana pentingnya untuk dibiasakan menjadi pemberani tanpa memiliki rasa takut. Anak harus mengerti bahwa karakter berani penting untuk dimiliki sehingga ia akan menjadi generasi ber karakter pemberani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almerico, M. (2014). "Building character through literacy with children's literature". *Jurnal Research in Higher Education* Vol. 26, No. 3.Hlm.1-13. Florida: The University Of Tampa.
- Arief, S. dkk. (2011). *Media Pendidikan: pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Azhar A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Cecep, K. dan Bambang S. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto, (2015). *Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Gavamedia.
- Fadlillah, M. & Lilif, M.(2012). *Pendidikan Karakter anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Febrianto, M. (2014). "Penerapan Media dalam Bentuk *Pop-Up Book* Pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik" *Jurnal Online Universitas Negeri Surabaya*.Vol. 2, No. 3.Hlm.146-153. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Glaister, B. (2012). *Curriculum Laboratory Teaching Ideas Showcase: "Toy and Movable" or "Pop-Up" Books Cross Curricular Crafts*.
- Houtrides, R. (2012). *The Moral Courage of Our Children*. (<http://www.juilliard.edu/journal/moral-courage-our-children>). Diakses tanggal 8 February 2017 pukul 12.43 WIB.
- Hughes, Z. (2013). *Courage Activities for Kids*. (<http://www.livestrong.com/article/561059-how-do-teens-stay-away-from-negative-peer-pressure/>) Diakses tanggal 25 Pebruari 2017 pukul 8.42
- Karen. (2017). *Building Courage in Kids – How to Teach Kids to Be Brave*, (<http://www.heysigmund.com/building-courage-in-kids/>) Diakses tanggal 25 Pebruari 2017 pukul 8.27
- Kurniawati, N. dan Endang, P. (2016). "Pengaruh Metode Bercakap-cakap Berbasis Media *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A" *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 68-72. Surabaya :Universitas Negeri Surabaya