

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan sebuah perangsang terhadap anak saat proses belajar mengajar terjadi (Dewanti, 2018). Perangsangan terhadap anak yang dimaksud merupakan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan sebuah isi dari materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan serta sikap yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

Salah satu pendekatan dari pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam memahami suatu hubungan antar bagian yaitu membuat media pembelajaran untuk siswa PAUD dalam pelajaran Tematik. Melalui pembelajaran tema, siswa diharapkan dapat memperoleh suatu pengalaman yang bermakna secara langsung. Bermakna yaitu yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya menghafal konsep atau fakta saja, namun juga melakukan suatu kegiatan yang dapat menghubungkan konsep-konsep guna menghasilkan pemahaman yang sesuai atau utuh, sehingga konsep yang dipelajari mampu dipahami secara baik serta tidak mudah dilupakan.

Media mempunyai kegunaan yang cukup besar dalam suatu proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Kegunaan dari media dalam pembelajaran yaitu diantaranya dapat mengatasi keterbatasan dari ruang, waktu dan daya indera. Penggunaan media yang sesuai dengan situasi dan kondisi di kelas mampu meminimalisir waktu yang dibutuhkan seorang guru saat menyampaikan materi pembelajaran, serta media juga memenuhi tiga fungsi utama yaitu memotivasi, menyajikan suatu informasi dan memberikan instruksi (Dewanti, 2018)

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari suatu konsep materi dalam pembelajaran tema maka dibutuhkan media. Dalam proses pembelajaran media

memiliki peran penting sebagai bagian dari sistem pendidikan, seperti keseragaman dalam melakukan pengamatan dan persepsi untuk pengalaman belajar siswa, membangkitkan sebuah motivasi dalam belajar siswa, serta menyajikan sebuah informasi belajar yang dapat diulang sesuai dengan kebutuhan, dan lain-lain. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai maka tujuan dari suatu pembelajaran akan mudah tercapai. Penggunaan dari media dapat membantu seorang guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Selama ini guru hanya menggunakan media berupa buku teks yang telah disediakan oleh sekolah. Padahal buku pelajaran tentang tema yang biasa digunakan oleh guru tentunya masih terdapat banyak kekurangan. Buku teks yang seharusnya dapat membantu seorang guru dalam melakukan penyampaian pembelajaran materi tema justru merepotkan guru dalam mencari penguatan materi lain. Penyajian sebuah materi dalam buku teks juga kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang mampu mendukung siswa dalam belajar tentang pendekatan tema. Media tersebut diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media baru yaitu berupa buku interaktif dikarenakan selama ini seorang guru lebih bergantung pada buku teks. Hal tersebut di atas yang mendorong peneliti untuk melakukan perancangan buku yang berbasis *pop-up* yang saat ini merupakan media yang sudah cukup diminati karena didukung dengan visualisasi tiga dimensi, sehingga akan membuat proses pembelajaran semakin menarik. Serta materi yang disampaikan oleh guru diharapkan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh para siswa. Selain itu media *Pop-Up Book* praktis untuk digunakan, mudah dibawa, tampilan berbentuk dua dan tiga dimensi mampu menambah semangat belajar para siswa dan dapat digunakan sebagai media yang dilakukan secara mandiri maupun kelompok.

Tema yang akan digunakan pada perancangan buku *pop-up* sesuai dengan materi di lapangan yaitu tentang Pekerjaan. Materi tersebut akan menjelaskan tentang macam-macam pekerjaan, materi tersebut adalah materi yang akan digunakan oleh guru PAUD Darul Ulum pada bulan Oktober. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk merancang buku *pop-up* yang diharapkan dapat

mempermudah guru dan siswa agar saat pembelajaran berlangsung lebih menarik serta mudah dipahami.

## 1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, supaya tidak meluas perlu untuk dibatasi permasalahannya pada :

- 1) Media pembelajaran

Dalam pembuatan perancangan media pembelajaran di PAUD Darul Ulum Kauman, perancang membuat Buku Pop Up sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Tematik

- 2) Tema

Berdasarkan tema yang digunakan dalam pelajaran Tematik pada bulan April adalah bertema tentang “Profesi” maka dari itu perancang menggunakan tema tersebut dalam pembuatan media pembelajaran buku Pop Up

- 3) Teknik

Dalam perancangan pembuatan buku *pop-up* ini teknik teknik yang digunakan adalah *lift the flap*, yaitu teknik yang dikemas dengan cara menyusun atau menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian kertas yang lain agar tetap dapat dibuka dan ditutup kembali.

## 1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dari perancangan ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana perancangan buku pop up yang menarik sebagai media pembelajaran untuk siswa PAUD Darul Ulum ?
- 2) Bagaimana cara membuat ilustrasi dalam pembuatan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran siswa PAUD ?

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini, diantaranya :

- 1) Menciptakan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran yang menarik untuk siswa PAUD Darul Ulum
- 2) Menciptakan jenis buku ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan *pop-up* sebagai media pembelajaran untuk siswa PAUD dengan desain vector

## 1.5 Manfaat

### 1.5.1 Manfaat Teoretis

Mengenai manfaat media *Pop-up Book* dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran mata pelajaran Tematik, dan juga dengan menambah pengembangan media dapat memberikan referensi khususnya dalam pembelajaran pelajaran Tematik.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### a) Bagi Siswa

1. Mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran Tema
2. Memberikan semangat belajar siswa dengan memberikan gambaran visual dalam media pembelajaran
3. Menambah sumber belajar bagi siswa

#### b) Bagi Guru

1. Membantu dan mempermudah guru dalam mengajarkan materi pembelajaran pelajaran Tema
2. Memotivasi guru untuk menambah referensi dalam menyampaikan materi pelajaran Tema dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan memberikan visual sehingga menjadi lebih menarik

#### c) Bagi sekolah

Memberikan hasil yang dapat memotivasi kepada guru-guru dalam meningkatkan kreatifitas dan inovatif dalam melaksanakan

tugas sebagai seorang tenaga kependidikan yang bertanggung jawab dengan siswa

## 1.6 Telaah Pustaka

Benardi, 2018. Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Tanah Longsor Untuk Siswa Anak Usia Dini Dengan Metode Dongeng Berbasis Media *Pop Up Book* Di Paud Dewi Sartika Kecamatan Bergas. Universitas Negeri Malang. Volume 23. No 2 pada penelitiannya mengungkapkan bahwa rata-rata aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan berbantuan media *Pop-Up book* adalah tinggi dan adanya peningkatan pada semua indikator respon siswa terhadap pembelajaran semakin memperkuat bahwa media *Pop up book* efektif digunakan dalam pembelajaran siswa PAUD.

Afifah, 2017. pada jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop Up untuk Pembelajaran Karya Sastra Bahasa Jerman di Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo”. Universitas Negeri Malang. Volume 1, No 2. mengungkapkan bahwa Buku *Pop-Up* dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menarik, kreatif dan inovatif bagi siswa SMA. Dengan demikian, siswa dapat memahami dan mempelajari materi dengan mudah dan tidak membosankan.

Nazaruddin, 2018. “*The Book of Pop Up Augmented Reality to Increase Focus and Object Recognition Capabilities for Children with Autism*”. Universitas Negeri Malang. Volume 2, No 1. Jurnal lain yang berkaitan dengan *Pop-Up Book* membuktikan bahwa *Pop-Up Book* layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran pada anak.

Ramadhan, 2018, Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Naufal Zaim Ramadhan tahun 2018 seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Dinamika. Volume 7, No 2. dengan judul “Perancangan Buku *Pop-Up* Alfabet Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Grahita Ringan Guna Meningkatkan Kemampuan Visual Anak”. Perancangan mengenai buku *Pop up* tersebut sebagai media pembelajaran yang memuat tentang alfabet. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan studi



literatur untuk mendapatkan data untuk mendesain media. Media adalah buku *pop-up* yang berguna sebagai media pembelajaran dan media untuk memperkenalkan alfabet kepada anak - anak Konsep dari pembuatan buku ini adalah “*Confident*” dari data dan analisis kata kunci. Konsepnya adalah membangun kepercayaan diri pada anak tuna grahita ringan dalam hal berkomunikasi maupun bersosial. Pembuatan buku ini diperoleh teknik konsep perancangannya, yaitu teknik ilustrasi vector dan teknik *pop-up lift the flap*. Di dalam konsep perancangan tersebut meruakan bagian terbesar tema pembuatan buku ini.

Penelitian yang sedang diteliti pada saat ini merupakan perancangan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran tentang materi Tema untuk siswa kelas 1 (satu) sekolah dasar. Dengan menggunakan media tersebut, materi yang disampaikan oleh guru diharapkan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh para siswa, serta mampu menambah semangat belajar para siswa dan dapat digunakan sebagai media yang dilakukan secara mandiri maupun kelompok.

Anisa, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Pop Up Book Tema Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar. Universita PGRI Semarang. Prosiding seminar nasional pendidikan. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu untuk mengetahui efektifitas dari suatu pembelajaran Tema dengan metode *Pop-up Book*. Materi yang digunakan adalah tema 6 “Cita-citaku” kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Reserch and Development (RnD). Subjek penelitian adalah 2 guru dan 53 siswa kelas IV, yaitu di SD N 1 Tosari 23 siswa dan SD N 2 Turunrejo 30 siswa. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi wawancara dan angket. Teknik pengumpulan data dari skala likert dan Guttman. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/ merancang), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/ penerapan), *Evaluation* (evaluasi). Jenis Penelitian ini adalah hasil uji validasi dari ahli materi dan media. Peneliti mencoba untuk merancang media pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang berasal dari hasil wawancara serta angket kebutuhan siswa serta masukan dari dosen pembimbing. Kemudian peneliti membuat draf desain dengan kertas A4 dan

pensil, setelah itu desain menggunakan aplikasi corel draw dan photoshoop kemudian di cetak menggunakan kertas ivory 260 gram dengan ukuran kertas A3, lalu di rangkai dan di buat menjadi berbentuk buku ketika di buka akan muncul gambar (3 dimensi) yang diberi nama media *pop up book*. Keunggulan dari produk *pop up book* terletak pada gambar desain yang dibuat dengan cetakan berwarna-warni, serta gambar yang baik serta *pop up book* sendiri, ada gambar *pop up* (3 dimensi) dilengkapi dengan musik box kabel USB, serta piano untuk menentukan tinggi rendah nada, sehingga dapat memberikan persepsi pemahaman kepada siswa tentang cara menentukan struktur puisi, membedakan daur hidup hewan, serta mengetahui tinggi rendah nada dengan media. Gambar tersebut didesain dengan warna yang cerah yang dapat menarik siswa untuk senang mengikuti dan menggunakan media *pop up book* dalam mendukung pelaksanaan kegiatan disekolah dan kreatifitas siswa. Bentuk kemasan media berupa buku, dan menjadikan media *pop up book* yang dilengkapi tempat berbentuk koper, mudah disimpan, mudah dibawa kemanapun dan bahkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Data kelayakan dari media *pop up book* dari hasil validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran Tema, hasil angket keberterimaan media oleh guru, dan hasil angket respon siswa. Adapun kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 94,0 % dan hasil uji ahli media mencapai tingkat kevalidan 94,3% dengan kategori “sangat baik” dan layak diuji cobakan. Sedangkan untuk penilaian praktis dengan uji coba di SD terhadap kualitas media didasarkan angket respon guru dan siswa. Secara keseluruhan hasil presentase respon guru tingkat kepraktisan 95 % dan hasil persentase respon siswa tingkat kepraktisan 99,3 %. Berdasarkan uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualifikasi “sangat baik”, sehingga media valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Khoiriyah, 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii SD N 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung” Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Volume 2, No 2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan, keterterapan, serta keefektifitasan media *Pop-Up Book* dalam pembelajaran. Jenis

penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono. Prosedur pengembangan yang digunakan ialah 8 dari 10 langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Instrumen yang digunakan ialah validasi media untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Pop-Up Book*, instrumen observasi dan angket untuk kelompok kecil dan uji pemakaian media untuk mengetahui keterterapan media, serta tes tulis untuk mengetahui keefektifitasan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan namun perlu direvisi. Dari hasil data keterterapan media menunjukkan hasil media pembelajaran *Pop-Up Book* valid dan layak diterapkan pada pembelajaran IPA. Tingkat keefektifitasan media juga menunjukkan bahwa siswa secara keseluruhan tuntas dalam pembelajaran dengan melihat rata-rata nilai siswa berada di atas KKM yakni sebesar 95,3.

Firzad, 2015. "Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-up* Sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-nama Binatang Pada Anak Usia Dini". Universitas Negeri Semarang. Volume 4, No 1. Menghasilkan karya berupa ilustrasi buku *pop-up* sebagai media pengenalan huruf untuk anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun. Ilustrasi buku ini terbagi menjadi dua jenis berdasarkan tahapan pengenalan. Tahap pertama berisikan ilustrasi buku *pop-up* kombinasi dengan pengenalan huruf dan binatang didalamnya. Tahap kedua merupakan ilustrasi buku *pop-up volvelle or whell* (buku putar) yang berisikan pengenalan huruf dan nama-nama binatang dengan materi baik huruf maupun binatang yang dikenalkan lebih banyak. Pemilihan ilustrasi dengan objek binatang yang dikartunkan karena anakanak cenderung menyukai objek ilustrasi yang bertemakan binatang. Dalam prosesnya unsur gambar dan teks buku ilustrasi *pop-up* ini dibuat menggunakan teknik manual yang kemudian dilanjutkan dengan media digital painting pada proses pewarnaan dan finishing dengan program Coreldraw X6. Penggunaan teknik digital painting bertujuan agar warna dan gambar yang dihasilkan lebih baik dan menarik serta memudahkan dalam proses editing. Pembuatan ilustrasi buku



*pop-up* kombinasi dan putar (*volvelle or wheel*) bertujuan sebagai pilihan alternatif dalam membantu anak-anak usia dini khususnya usia 4-7 tahun untuk belajar mengenal huruf dan nama-nama binatang. 133 Sehingga diharapkan ilustrasi buku ini dapat menambah media pengenalan huruf dan nama-nama binatang yang sudah ada. Selain itu, pembuatan ilustrasi buku ini bertujuan melatih anak-anak untuk lebih mengenal buku dan melatih anakanak tentang budaya membaca.

Pramesti, 2015. "Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas Iii Sd Negeri Pakem 1" Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media Pop-Up Book dan mengetahui tingkat validitas media Pop-Up Book yang dikembangkan. Penelitian dilakukan di SD Negeri Pakem dengan subjek penelitian siswa kelas III sejumlah 29 siswa dengan rincian 3 siswa pada uji coba perorangan, 6 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji pelaksanaan secara luas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan penulis mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Model ini terdiri dari 3 tahap. Tahap tersebut yakni (1) studi pendahuluan yakni melakukan observasi; (2) studi pengembangan media meliputi perencanaan media, pembuatan prototipe, validasi oleh dosen ahli dan uji pelaksanaan kepada siswa; dan (3) studi evaluasi yakni diseminasi. Dikarenakan adanya keterbatasan peneliti, pengembangan produk hanya sampai pada tahap validasi dosen ahli dan uji pelaksanaan kepada siswa. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk validasi media oleh dosen ahli dan lembar angket untuk respon siswa. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa kualitas media Pop-Up Book yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,62 dari ahli materi dan rata-rata 4,67 dari ahli media. Respon siswa terhadap media Pop-Up Book pada uji pelaksanaan lapangan mendapat rata-rata 4,31 dengan kategori sangat baik (SB).

Chabibbah, 2014. "Perancangan Buku Pop Up Alfabet Untuk Siswa Taman Kanak- Kanak" Universitas Negeri Surabaya. Volume 2, No 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dokumentasi serta menggunakan teknik

Pop-Up alfabet. Teknik analisis data yang digunakan kesimpulan. Subjek penelitian dalam penelitian Persatuan Kepatihan untuk uji coba penerapan buku Pada proses perancangan buku membuat desain buku Pop-Up alfabet dengan mempersiapkan alat bahan setiap halaman huruf A sampai Z. Setelah tema ditentukan membuat untuk final desain membuat outline desain dan perakitan pada setiap halamannya berjudul “Ayo belajar membaca dan menghafal”. B setiap halamannya, yaitu dari huruf A sampai Z. Desain buku banyak ilustrasi dan minim tulisan. peneliti kepada siswa Taman Kanak dengan mengalami peningkatan aktivitas sebanyak 8,6% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian buku Pop-Up alfabet mampu meningkatkan aktivitas siswa TK Dharma Wanita Persatuan Kepatihan karena lebih mudah memahami dan dapa menyenangkan.

Najahah, 2016. Metode yang digunakan dalam penelitian “Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah Dan Pakaian Adat Nusantara Di Jawa” Universitas Negeri Surabaya. Volume 4, No 3 adalah metode pengembangan. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi, penyajian data dan validitas data. Pada proses perancangan buku pop-up rumah dan pakaian adat nusantara di Jawa, yaitu terlebih dahulu menentukan konsep desain dan membuat desain buku pop-up dengan mempersiapkan alat dan bahan, membuat thumbnail. Selanjutnya untuk final desain membuat outline desain dan final desain pop-up menggunakan Coreldraw dan Photoshop. Kemudian desain yang sudah dicetak kemudian dirangkai menjadi satu dengan menempel hingga setiap halamannya terlihat timbul atau berbentuk pop-up yang terdapat sampul depan dengan judul “pop-up rumah dan pakaian adat” dan buku pun diterapkan pada siswa taman kanak-kanak sebagai media pembelajaran. Hasil dari perancangan berupa buku A4 yang berisi 6 halaman dengan menggunakan teknik dasar pop-up yakni V-Fold dan Floting Layer.

Dari beberapa penelitian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam Perancangan Pop Up Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa PAUD Darul Ulum adalah solusi untuk menambah aktifitas siswa PAUD Darul Ulum, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar dengan melihat kebaruan dari sisi Visual

Artinya dengan menggunakan karya simple ilustrasi vector yang di gunakan dalam pembuatan buku Pop Up, pemberian berbagai mabentuk karya Pop Up akan menjadi Point Of Interest karya tersebut maka dari situlah akan ditemukan masalah melalui Desain komunikasi Visual Dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan nanti memiliki pembeda yaitu pada penyampaian informasi kepada target yang dituju. Beberapa teknik Pop Up yang digunakan nanti bertujuan agar siswa lebih mudah untuk mengetahui dan memahami materi Tema, dan informasi yang akan disampaikan nanti akan dipahami dengan mudah.

### **1.7 Kerangka Pikir**

Dalam perancangan pembuatan media pembelajaran Pop-Up diperlukan kerangka pikir guna untuk menemukan pembuatan konsep karya, pembuatan kerangka berpikir bertujuan untuk mendapatkan informasi dalam pengenalan pembuatan media pembelajaran Pop Up untuk PAUD Darul Ulum. Demikian bentuk kerangka pikir yang digunakan dalam perancangan ini:



Tabel 1 *Flow Chart* Kerangka Pikir

(Sumber: Kama Septasina, 2019)

Keterangan :

▼ = anak panah ke bawah. ( proses atau tahapan selanjutnya)

↔ = anak panah ke arah kanan dan kiri. (masih saling berkesinambungan)

Kerangka berpikir di atas adalah rencana yang akan di lakukan untuk perancangan pembuatan *pop-up*. Dalam bagan yang pertama atau yang paling atas di kerangka pikir di atas yaitu “media pembelajaran di PAUD lain”, yang dimaksud adalah latar belakang permasalahan untuk pembuatan media pembelajaran, lalu dari hal itu kemudian dijadikan pijakan sebagai timbulnya permasalahan dalam media pembelajaran. Kerangka pikir.

Bagan yang kedua “PAUD Darul Ulum Kauman” adalah lokasi yang cocok dengan latar belakang permasalahan sebelumnya yaitu Perancangan Pop-Up Sebagai

Media Pembelajaran di PAUD Darul Ulum Kauman karena lokasi di daerah pesisir sehingga bisa di katakan PAUD yang agak tertinggal jika dibandingkan dengan PAUD lain yang berada di area jepara kota, bagan yang “Cara Pegajaran” dan “Media Pembelajaran” masih berkesinambungan dengan bagan “PAUD Darul Ulum Kauman”, yang di maksud adalah melalui bagan “Analisis data”, untuk meninjau agar melanjutkan ke bagan selanjutnya dengan di bantu dengan dua bagan yg berkesinambungan dengan bagan di atasnya, yaitu untuk mendapat data yang ada di PAUD tersebut seperti apa proses belajar mengajar di PAUD tersebut dan apa saja yang di gunakan untuk media pembelajaran sehingga terciptalah permasalahan baru.

Bagan selanjutnya “perancangan” yang dimaksud mulai merancang penyusunan pembuatan karya ilustrasi vector buku Pop-Up, yang masih berkesinambungan dengan bagan “Desain” dan “konsep”, dengan menggunakan desain dan konsep ilustrasi vector sehingga menambah visual art nya.

Bagan “Visualisasi” yang dimaksud adalah proses pengeditan berbekal desain dan konsep di bagan sebelumnya, sebelum proses finishing ke bagan selanjutnya yaitu “Buku Pop-Up” sebagai media pembelajaran baru di PAUD Darul Ulum Kauman.

## **1.8 Metodologi Perancangan**

Pada perancangan ini, metode yang digunakan adalah dengan metode pengumpulan data dan metode desain, sebagai berikut :

### **1.8.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **a) Data Primer**

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diambil dari subyek penelitian secara langsung untuk mengetahui bagaimana kondisi perkembangan pembelajaran tema di kelas, sebagai berikut :



### **1. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data yang mengamati langsung atau survey ke lapangan, peneliti berkunjung langsung ke tempat lokasi PAUD Darul Ulum yang berada di alamat Jl. Cik Lanang, Kauman, Jepara. Pada tahap-tahap awal survey dilakukan pengamatan secara umum dahulu, kemudian setelah mendapatkan data yang valid di ambil informasi yang di perlukan untuk di simpulkan

### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan metode pengumpulan data secara langsung dengan sumbernya dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan oleh pewawancara (*interviewer*) kepada orang yang akan diwawancara, dengan metode wawancara informasi yang didapatkan benar dan terpercaya sehingga akan menambah keyakinan kepada peneliti. Wawancara langsung dengan Kepala sekolah PAUD Darul Ulum, Kauman, dengan Ibu Farikhah, A.Ma. dan didampingi oleh guru pengajar Ibu Yeti Ariani, A.Ma. wawancara yang ditanyakan mengenai kebutuhan penulisan perancangan pop-up sebagai media pembelajaran untuk siswa PAUD Darul Ulum.

### **3. Dokumentasi**

Metode pengumpulan data dengan sistem merekam, memfoto, mencatat. Metode ini sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar berada di lapangan ketika survei.

### b) Data sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada merupakan pendukung untuk data primer, data sekunder dapat di peroleh dengan cara melihat, mendengar atau membaca.

### 1.8.2 Jadwal Pengumpulan Data




Dalam perancangan ini membutuhkan waktu 4 bulan, yaitu bulan 1, bulan 2, bulan 3, dan bulan 4, dengan asumsi 4 minggu perbulannya lebih jelasnya disajikan dalam bentuk table sederhana sebagai, berikut:

**Tabel. 2 Flow Chart pengumpulan data**

N O	KEGIATAN	BULAN											
		1				2				3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi												
	- Survey awal												
	- Pembuatan usulan penelitian												
2	Pengumpulan data												
	- Pengumpulan data verbal dan visual												
3	Pembuatan laporan												
	- Analisis data												

(Sumber: Penulis, 2021)

Keterangan :

-  : Penanda untuk telah melakukan kegiatan untuk pengumpulan data
-  : Asumsi pengambilan data setiap bulannya
-  : Bulan waktu pengambilan data

## 1.9 Metode Analisis Data

### 1.9.1 Analisis SWOT

Dalam pembuatan *pop-up*, analisis data yang digunakan adalah analisis SWOT. Analisis SWOT adalah singkatan dari *Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats*. Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi. (Nisak, 2013)

Dalam menganalisa kedua faktor tersebut, yakni faktor internal, dan faktor eksternal terdapat aspek yang akan menjadi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

- 1) Kekuatan (*Strengths*): faktor yang paling berperan atau paling mendasari seperti kemampuan manufaktur dan pemasaran yang dimiliki oleh perusahaan di bandingkan dengan kompetitor yang lain
- 2) Kelemahaan (*Weaknesses*): kekurangan kondisi perusahaan dalam menghadapi kompetitor dalam kemampuan menguasai pasar
- 3) Peluang (*Opportunities*): keadaan yang menguntungkan bagi perusahaan dalam bersaing dan menguasai pasar dengan kompetitor lain

- 4) Ancaman (*Threats*): suatu tantang yang akan di hadapi perusahaan dan dapat menyebabkan turunnya kedudukan sebuah perusahaan

Dalam proses perancangan *pop-up* diperlukan adanya analisis objek dan buku pembelajaran yang digunakan PAUD Darul Ulum untuk mengetahui dalam membandingkan faktor eksternal (peluang dan ancaman) dan faktor internal (kekuatan dan kelemahan) yang ada di PAUD Darul Ulum Kauman sehingga dapat dijadikan sebagai acuan pada konsep perancangan *pop-up* dengan menggunakan analisis SWOT.

### 1.9.2 Metode Desain

Metode berpikir dalam desain diistilahkan dengan beberapa proses pemikiran sistematis, dengan penelaahan masalah rasional sebagai dasar untuk keputusan menetapkan desain. Metode berpikir terdapat tiga cara pemikiran, diantaranya, Metode kotak hitam (*Black Boxes Method*), Metode kotak kaca (*Glass Box Method*), dan Metode pengorganisasian diri (*Self Organizing System Method*)

Dalam perancangan ini metode desain yang di gunakan yaitu metode desain kotak kaca (*glass box method*), metode kotak kaca (*glass box method*) adalah metode rasional secara objektif dan sistematis menelaah suatu hal secara logis dan terbatas dari pikiran dan pertimbangan yang irasional atau tidak irasional,

Ciri-ciri utama metode desain kotak kaca (*glass box method*) yang digunakan dalam perancangan diantaranya:

- 1) Telaah (analisis) desain dilaksanakan secara tuntas sebelum solusi atau keputusan yang di inginkan di tetapkan
- 2) Sasaran serta strategi desain sudah di tetapkan secara pasti dan jelas sebelum telaah (analisis) dilaksanakan
- 3) Beberapa baian evaluasi bersifat deskriptif dan dapat dijelaskan secara logis

- 4) Strategi perancangan ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses analisis biasanya dalam susunan skuensia , meskipun ada yang dalam bentuk proses paralel, meliputi komponen atau bagian persoalan yang dapat di pilah (Lubis, Sarwono, 2007: 10)

Untuk melakukan perancangan desain dengan menggunakan metode *Glass Boxes* seorang perancang harus mempunyai pola pikir yang terstruktur (procedural). Metode *Glass Boxes* terdiri dari empat buah tahapan yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

- 1) Tahap persiapan

Tahap ini adalah tahap untuk menyiapkan segala perangkat, dan semua keperluan untuk proses perancangan Latar belakang dan permasalahan akan menjadi sebuah acuan dalam menentukan goal perancangan tersebut dan penentuan tema sebuah desain akan menjadikan sudut pandang dalam penyelesaian masalah.

- 2) Tahap inkubasi

Tahap inkubasi adalah sebuah tahap dimana kita mempersiapkan diri untuk menjadi sangat segar, tenang dan peka untuk mengelola segala macam pengetahuan dalam alam bawah sadar sehingga dapat melahirkan ide-ide baru. Tahapan ini di lakukan agar tubuh kembali *fresh*.

- 3) Tahap iluminasi

Tahap iluminasi adalah tahap dimana ide sangat diharapkan lahir sebagai efek dari pelaksanaan tahap persiapan dan tahap inkubasi yang telah dilakukan. Tahap iluminasi merupakan proses pencerahan, dalam tahap ini justru menjadi tahap aktif bagi perancang.



#### 4) Tahap verifikasi

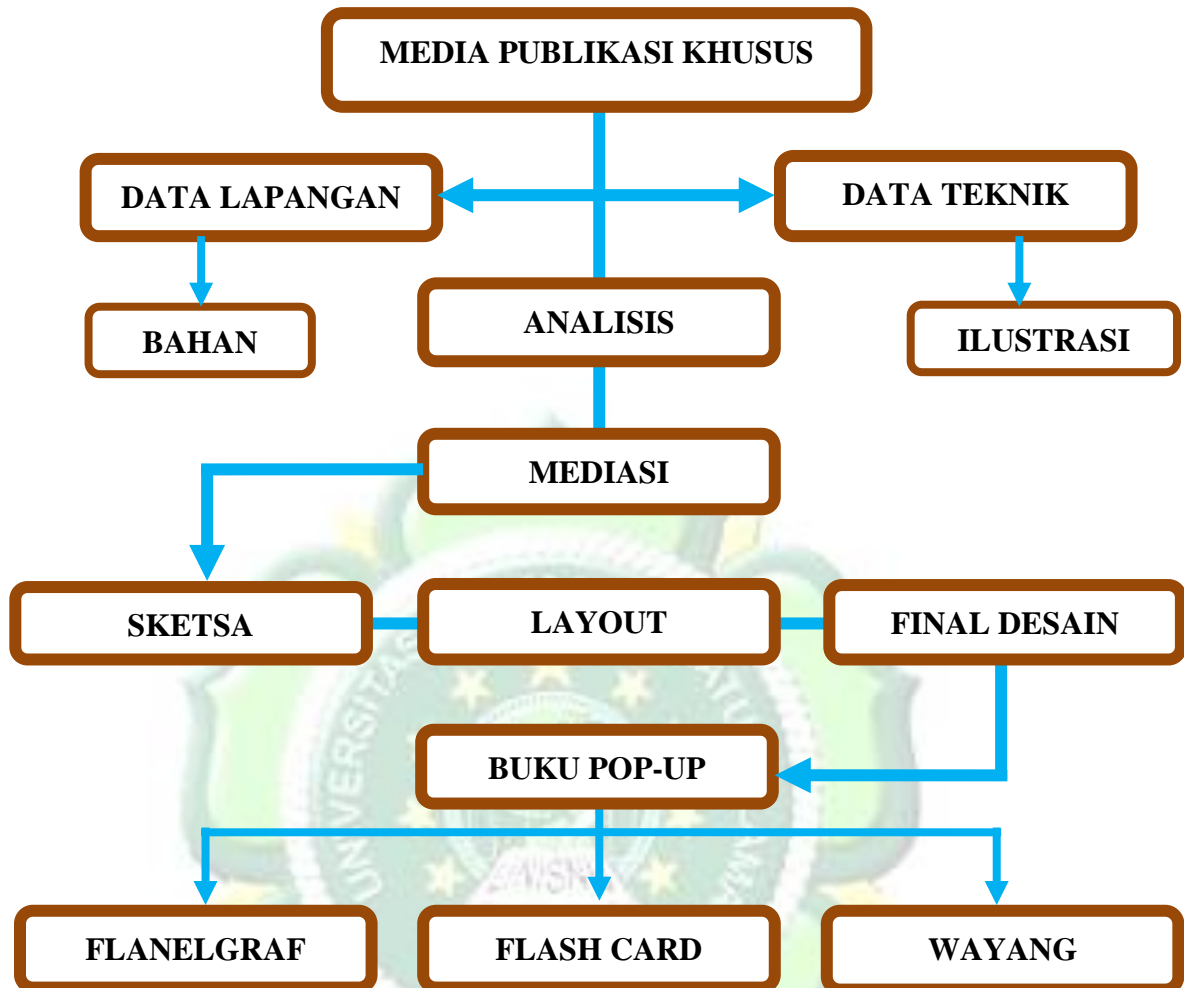
Tahap verifikasi adalah tahap dimana semua proses desain mengalami proses pengembangan ide serta semua proses ditinjau kembali dengan melakukan evaluasi.

Tahap verifikasi berisi tentang evaluasi dengan menggunakan empat jenis tataran desain, yaitu Tataran Lingkungan/Tataran Komunitas, Tataran Produk, Tataran Sistem, Tataran Elemen/Tataran Detail. Tahap verifikasi berikutnya adalah untuk meninjau kembali kepada latar belakang dan tujuan yang telah diterapkan sebelumnya.

### 1.9.3 Kerangka desain

Kerangka desain dalam pembuatan *pop-up* sebagai media pembelajaran PAUD Darul Ulum dibuat guna untuk mengetahui proses pembuatan karya, dan disajikan dalam table sederhana sebagai berikut :



Tabel 3 *Flow Chart* kerangka desain

(Sumber: Penulis, 2021)

Dari *Flowchart* di atas adalah kerangka desain dalam pembuatan karya pop-up sebagai media pembelajaran PAUD Darul Ulum. Desain ilustrasi digunakan sebagai pedoman visualisasi dalam pembuatan karya buku Pop-Up sebagai media pembelajaran, dengan mengumpulkan data teknik, dan data lapangan yang berasal dari lokasi penelitian PAUD Darul Ulum.

Fungsi dari perancangan ilustrasi perancangan buku Pop-Up sebagai media pembelajaran merupakan sebagai menghubungkan karya visual 3D dengan ilustrasi visual dengan dibantu tulisan keterangan yang disusun

dengan semenarik mungkin sehingga dapat dicerna dan dibaca dengan mudah. Konsep ini tentunya diperlukan referensi dari berbagai sumber supaya menghasilkan terbentuknya gagasan ide, pemikiran, dan berbagai hal lainnya sehingga dapat terbentuk konsep yang kreatif

Tahapan selanjutnya adalah membuat sketsa merupakan gambaran kasar dan ringan untuk membuat dasaran atau mengawali atau membuat kerangka dalam penggarapan sebuah karya ilustrasi. Tahap berikutnya adalah layout, layout adalah sebuah bidang yang membentuk dari susunan beberapa elemen yang berhubungan sehingga membentuk susunan visualisasi yang apik, Tahapan yang terakhir adalah final desain, proses akhir dalam melakukan tahapan pembuatan visualisasi yang tersusun, final desain yang dibuat dalam perancangan ini adalah buku Pop-Up serta di tambah media pendukung yaitu flash card, wayang karakter, dan papar craft.

### **1.10 Sistematika Penulisan**

Sistematika atau susunan dalam penulisan laporan untuk kajian ini diantaranya adalah:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, telaah pustaka, kerangka pemikiran, metodologi desain, dan sistematik penulisan. Dalam bab ini adalah dasar dari sebuah permasalahan dan dibuatlah perancangan lalu terdapat tujuan dan manfaatnya. Juga terdapat telaah pustaka dan kerangka pemikiran, dan metode perancangan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan memuat tentang tinjauan pustaka, kerangka pemikiran. Dan teori yang digunakan adalah berisi tentang materi yang mendukung perancangan karya, laporan Tugas akhir yang di peroleh oleh literature yang sesuai dengan judul dalal perancangan, dalam bab ini menjelaskan teori-teori buku, ilustrasi yang akan di gunakan, dan font sebagai acuan dalam perancangan ini.

#### **BAB III KONSEP DESAIN DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai tentang keseluruhan data yang di dapatkan dari hasil penelitian dan kajian yang diperlukan dalam sistem perancangan.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN KAJIAN

Akan menyajikan tentang tahapan langkah kerja yang akan dilakukan dan hasil analisa pembahan yang sifatnya terpadu. Hasil kajian disajikan dalam bentuk desai, foto, gambar, table, grafik, dan lain sebagainya.

#### BAB V PENUTUP

Memberikan kesimpulan akhir yang ditarik dari seluruh proses perancangan serta penulis akan memberikan kesimpulan dan saran untuk kemajuan dari perancangan ini.

