

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP PARIWISATA ACEH UNTUK  
MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA 4-5  
DI PAUD SABILILJANNAH**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

**SULFA LISMAWATI**

**NIM. 140210062**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2021M/ 1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP PARIWISATA ACEH UNTUK  
MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA 4-5  
DI PAUD SABILILJANNAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah**

**Satu**

**Badan Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Oleh:**

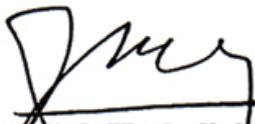
**Sulfa Lismawati  
NIM. 140210062**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**جامعة الرانيري**

**Disetujui Oleh: A R R A N I R Y**

**Pembimbing I**



**Dra. Janfaliah Hasballah, M. A  
NIP. 196010061992032001**

**Pembimbing II**



**Rafidhah Hanum, M. Pd  
NIDN.2003078903**



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulfa Lismawati  
NIM : 140210062  
Prodi : Pendidikan Islam AnakUsiaDini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Pengembangan Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek  
Kognitif Anak Usia 4-5 Di PAUD Sabililljannah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 6 Januari 2021

Yang Menyatakan,



Sulfa Lismawati

## ABSTRAK

Nama : Sulfa Lismawati  
NIM : 140210062  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Pengembangan Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah  
Tanggal sidang :  
Tebal Skripsi :  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, M. A  
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M. Pd  
Kata Kunci : Pengembangan, Media Pop-Up Pariwisata Aceh.

Pada saat melakukan observasi awal di PAUD Sabililjannah yang beralamat di desa Doy Kecamatan Ulee Kareng peneliti menemukan sebuah masalah dimana disekolah tersebut memang dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pop-up akan tetapi media pop-up yang di gunakan media itu-itu saja sehingga tidak semua aspek kognitif anak berkembang. Rumusan masalahnya, bagaimanakah pengembangan media pop-up pariwisata aceh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 4-5 di PAUD Sabililjannah? Bagaimanakah kelayakan media pop-up pariwisata aceh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 4-5 di PAUD Sabililjannah? Penelitian ini merupakan penelitian *R&D* yang mengadopsi pengembangan dari *Borg and Gall*, yang terdiri dari 10 yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba produk, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Hasil penelitian ini mendapatkan nilai pada tahap validasi ahli materi dengan nilai 39 dengan persentase 78% dengan kategori layak, dan dari ahli media mendapatkan nilai 55 dengan persentase 78% dengan kategori layak, dan hasil uji coba produk mendapatkan nilai 66 dengan persentase 264% hasil dari uji coba secara luas.

A R - R A N I R Y

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji serta syukur sebanyak-banyaknya penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT, yang mana telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa pula kita sanjung sajikan ke pangkuan alam nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah menyelesaikan penyusunan skripsi yang sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna mencapai gelar sarjana pada prodi pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul **“Pengembangan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah”**

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu padakesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu jamaliah Hasballah, M.A, sebagai pembimbing pertama dan Ibu Rafidhah Hanum, M.Pd, sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dekan, ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, seluruh dosen Pendidikan Anak Usia Dini serta semua staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S. Ag, MA, selaku penasehat akademik yang telah banyak memberi nasehat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Sesungguhnya, penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan dan dorongan semangat yang telah bapak, ibu , serta teman-teman berikan. Semoga ALLAH SWT membalas segala kebaikan kalian semua.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun kesempurnaan hanyalah milik ALLAH SWT bukan milik manusia maka jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan memperbaiki pada masa mendatang.

Banda Aceh, 6 Januari 2021  
Penulis,

Sulfa Lismawati

## DAFTAR ISI

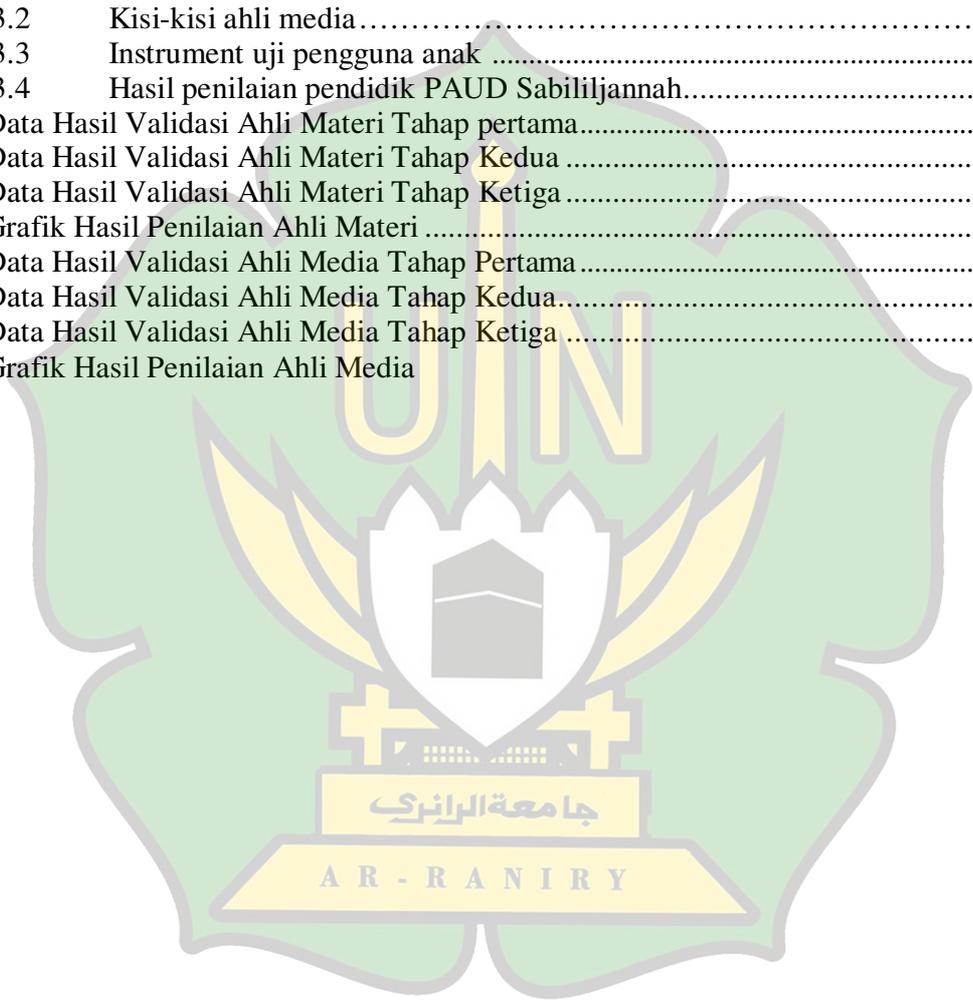
<b>HALAMAN SAMBUT JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Defenisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori Tentang Media .....	10
a. Pengertian Media .....	10
b. Fungsi dan Manfaat Media.....	12
c. Karakteristik Pembelajaran Medi .....	17
d. Indikator Kognitif .....	19
B. Kajian Teori Tentang Pop-Up .....	20
a. Pengertian Pop-Up .....	20
b. enis Pop-Up.....	22
c. Kelebihan Pop-Up.....	23
C. Pariwisata Aceh .....	24
a. Pengertian Wisata Aceh .....	24
b. Tempat Wisata Aceh .....	25
D. Penelitian Relevan .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
A. Model Pengembangan .....	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	34
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	39
E. Teknik Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	51
1. Potensi dan Masalah .....	51
2. Pengumpulan Data .....	52
3. Desain Produk Awal .....	52
4. Validasi Desain .....	55
5. Revisi Desain .....	66
6. Uji Coba Produk .....	69
7. Revisi Produk Awal .....	74

B. Pembahasan .....	83
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan.....	85
B. Keterbatasan Penelitian .....	86
C. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun dari Perkembangan kognitif.....	20
Tabel 3.1	Kisi-kisi instrument ahli materi.....	40
Tabel 3.2	Kisi-kisi ahli media.....	41
Tabel 3.3	Instrument uji pengguna anak .....	42
Tabel 3.4	Hasil penilaian pendidik PAUD Sabililjannah.....	65
Tabel Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap pertama.....		55
Tabel Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua .....		56
Tabel Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga .....		57
Tabel Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi .....		59
Tabel Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama .....		60
Tabel Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua.....		61
Tabel Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Ketiga .....		62
Tabel Grafik Hasil Penilaian Ahli Media		



## Daftar Gambar

Gambar Desain produk awal media pop-up pariwisata aceh .....	53
Gambar Media pop-up pariwisata aceh sebelum dan sesudah revisi.....	74
Gambar Media pop-up di PAUD Sabililjannah .....	82



## Daftar Lampiran

1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
2. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi
3. Lembar Hasil Validasi Ahli Media
4. Lembar Hasil Uji Pengguna Anak
5. Surat Validasi Ahli Materi dan Ahli Media
6. Hasil Penilaian Pendidik di PAUD Sabililjannah



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Pada masa ini anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi yang dimiliki anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. Perkembangan setiap anak tidak semuanya sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang sering diberikan oleh orang tua sangat dibutuhkan oleh anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Apabila anak diberikan stimulasi yang bagus secara tepat dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.<sup>1</sup>

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering kali mengubah aturan mainnya untuk kepentingannya sendiri. Maka dari itu dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalnya semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun

---

<sup>1</sup> Siti Zaenab. *Profesional Guru PAUD Menuju NTB Bersaing*. ( Yogyakarta : Deepublish, 2015) hal.17.

perkembangan psikisnya. potensi anak yang penting untuk dikembangkan yaitu potensi kognitif, Nilai Agama dan Moral, Fisik dan Motorik, Sosial Emosional, Bahasa, dan seni.

Al-Quran memerintahkan kepada orang tua agar mendidik anaknya dengan pendidikan yang didasari oleh keimanan dan menanamkan nilai taqwa kedalam hati anak-anaknya. Para orang tua diperintahkan untuk menanamkan keyakinan kedalam hati anaknya bahwa keimanan dan taqwa kepada Allah adalah dasar utama dalam menjalani kehidupan. Dengan demikian sang anak kelak akan menjadi manusia yang istiqomah di jalan ALLAH SWT dan menjauhkan diri dari sifat dan perbuatan yang dibenci Allah SWT.<sup>2</sup>

Anak usia dini sangat senang berimajinasi dan berfantasi hal ini sangat penting bagi pengembangan bahasa dan kreativitasnya. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan sesuatu hal yang kebiasaan kondisi yang nyata, salah satu khayalan anak misalnya sapu dapat terbang, anak usia 5 tahun susah untuk dapat duduk tenang, mereka lebih suka bergerak kesana dan kemari kecuali ada sesuatu yang mereka sukai. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja, anak seringkali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang mana menurut mereka lebih menarik dan menyenangkan. Anak sering belajar dengan teman-teman sebayanya, melalui bermain, anak belajar bersosialisasi dengan orang lain.

---

<sup>2</sup>Sa'ad Karim, *Agar Anak tidak Durhaka.Cet.1*, (Jakarta : Pustaka Al-Kautsar, 2006), hal.5

Menurut Mansur dalam Imas anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa keemasan karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.<sup>3</sup>

Seorang guru dalam menyampaikan pembelajarannya kepada anak sangat diperlukan cara-cara belajar yang sesuai dengan keinginan anak, sehingga dapat memunculkan keinginan anak yang tinggi dalam proses pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran media sangat berpengaruh bagi anak, karena dengan adanya media dapat membantu anak dalam proses pembelajaran dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi. Hasil pengamatan penulis pada PAUD sudah ada upaya untuk pengembangan media dalam proses pembelajaran. Akan tetapi para guru belum merasa maksimal dalam melaksanakannya seperti dalam memilih strategi pembelajaran, memilih media, maka dari itu diperlukan *Pop-Up* Pariwisata Aceh, karena selama ini *Pop-Up* yang sering digunakan yaitu *Pop-Up* dari luar.

---

<sup>3</sup>Imas Kurniasi. *Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Jakarta : Erlangga, 2013). hal.12.

Maka dari itu peneliti memilih membatasi diri dari semua masalah dan mencari solusinya dengan strategi “ Mengenalkan Pariwisata Aceh melalui Media *Pop-Up* untuk meningkatkan aspek kognitif anak “ strategi ini digunakan untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan Pengembangan Media *Pop-Up* untuk anak usia dini. Teknik Mengenalkan Pariwisata Aceh Melalui media *Pop-Up* untuk meningkatkan aspek kognitif anak dapat membuat anak mengetahui apa-apa saja tempat wisata yang berada di daerah Aceh, dengan adanya *Pop-Up* dapat mempermudah dalam penyampain infomasi kepada anak-anak, karena anak-anak akan dengan mudah mengerti dan memahaminya dengan melihat gambar yang ada di media *Pop-Up*.

Media buku *Pop-Up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi, *Pop-Up* lebih cenderung pada pembuatan yang menggunakan kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun serapi mungkin sehingga dalam penggunaan sangat menarik jika dipadukan dengan tema-tema pembelajaran di TK.<sup>4</sup>

Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal juga menguraikan bahwa pendekatan pembelajaran pada anak TK/RA hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini salah satunya yaitu bermain sambil belajar atau belajar

---

<sup>4</sup> Jurnal Ilmu ImformasiPerpustakaan dan Kearsipan. Vol. 5, No. 1, September 2016, Seri A.hal. 12. Diakses pada tanggal 22/09/2018.

seraya bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak-anak usia TK, sehingga dalam memberikan pendidikan pada anak usia TK harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran lebih bermakna.<sup>5</sup> Sehingga penggunaan media *Pop-Up* yang penuh dengan visual dan tampilan yang berwarna akan lebih menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di PAUD Sabililjannah yang beralamat di desa Doy kecamatan ulee kareng, pembelajaran yang berlangsung sudah menggunakan media dalam proses belajar. Tapi kurang variatif, media yang digunakan berupa puzzle, lego, gambar-gambar, poster seadanya dan juga media *Pop-Up*, akan tetapi media *Pop-Up* yang digunakan masih banyak kekurangan seperti kurang menarik perhatian anak, warna *Pop-Up* nya kurang menarik, *Pop-Up* yang digunakan selalu berasal dari daerah lain dan medianya tidak bervariasi sehingga tidak semua media dapat mengembangkan aspek-aspek kemampuan kognitif anak.

Media di PAUD Sabililjannah kurang menarik perhatian dan minat anak, karena mereka setiap hari memainkan permainan yang sama sehingga dapat membuat anak-anak bosan, belum banyak pengembangan media pembelajaran yang dapat

---

<sup>5</sup>Ingga Pramukti. *Pengembangan Buku Pop Up Cita-citaku Untuk Siswa Kelompok B TK MARDI PUTERA WONOSOBO*, Ingga Pramukti\_08105241002.pdf. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2017.

memudahkan guru dalam menghubungkan tema yang sedang diajarkan. Hal ini juga disebabkan kurangnya pemahaman guru terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Berbicara mengenai media sebaiknya seorang guru hendaknya memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan anak sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar. Oleh karena itu di perlukan media alternatif yang dapat menarik perhatian anak dan dapat membuat anak aktif untuk mengenal dan mengembangkan kemampuan-kemampuan mereka.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti paparkan diatas perlunya media alternatif yang dapat merangsang keaktifan dan menarik perhatian anak perlu diperhatikan dan segera ditindak lanjuti, supaya pembelajaran di dalam kelas bisa lebih menyenangkan dengan cara menyediakan media yang menarik perhatian anak maka dari itu peneliti berinisiatif mengembangkan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan aspek kognitif anak, media ini berupa buku cerita bergambar, gambar yang terdapat di media *Pop-Up* ini disesuaikan dengan tema-tema yang sedang di bahas.

Berdasarkan analisis kebutuhan dari uraian di atas maka, peneliti tertarik melakukan penelitian judul “Pengembangan Media Pop Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak di PAUD Sabililjannah”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh dapat meningkatkan aspek kognitif Anak usia 4-5 di PAUD Sabililjannah?
2. Bagaimanakah kelayakan media *Pop-Up* pariwisata Aceh yang di gunakan dapat meningkatkan aspek kognitif anak usia 4-5 di PAUD Sabililjannah ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi, berkaitan dengan pengembangan media *Pop-Up* dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Sabililjannah. Dari penelitian ini tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up* Pariwisata Aceh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 4-5 di PAUD Sabililjannah.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Pop-Up* Pariwisata Aceh yang digunakan dapat meningkatkan aspek kognitif anak usia 4-5 di PAUD Sabililjannah.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, secara praktis kepada berbagai pihak

### 1. Manfaat Praktis

- a. Menambah pengetahuan tentang apa-apa saja objek wisata atau tempat wisata yang ada di Aceh.
- b. Media ini dapat digunakan sebagai sarana belajar anak baik secara kelompok maupun individu.

### 2. Guru PAUD

- a. Media ini diharapkan dapat membantu guru mempermudah mengkaitkan tema yang diajarkan dengan menggunakan media Pop-Up Pariwisata Aceh untuk Anak Usia Dini.
- b. Media ini menampilkan gambar dan cerita pendek, sehingga mempermudah guru dalam memancing interaksi anak.

### 3. Bagi Sekolah

Melalui media ini diharapkan dapat menambah sarana pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

### 4. Manfaat teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan acuan dalam pengembangan media pembelajaran.

### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, peneliti membahas definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

- a. Pengembangan adalah strategi atau upaya dipertanggung jawabkan agar dapat mempermudah sekaligus membantu seseorang dalam pekerjaannya.<sup>6</sup>
- b. Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh untuk Anak Usia Dini Berisi kumpulan gambar-gambar dan cerita pendek tempat wisata yang berada di daerah aceh.
- c. Pariwisata Aceh merupakan tempat-tempat wisata yang terdapat di daerah aceh yang menjadi tempat bersejarah yang banyak dikunjungi para wisatawan.
- d. Anak Usia Dini adalah anak yang berumur 0 sampai 6 tahun.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini yang penting maksud disini adalah anak yang berusia 4-5 tahun.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Yanti Herlanti, Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains, (Jakarta: Universitas Syarif Hidayatullah, 2014), hal. 16.

<sup>7</sup>Anggi Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000).hal. 11.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Teori Tentang Media

##### a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti (tengah) perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>8</sup>

Media pembelajaran Anak Usia Dini merupakan suatu alat yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan sebuah informasi kepada siswa melalui media atau APE yang berhubungan dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Peran media dalam pembelajaran anak usia dini sangat

---

<sup>8</sup> Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta, PT Raja Grafindo persada, 2004). hal. 3

penting, karena mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berpikir konkrit. Media dalam proses pembelajaran dapat membuat anak lebih semangat dalam belajar karena ada sesuatu hal yang membuat anak senang dan semangat.

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang anak-anak untuk belajar. Media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan informasi pembelajaran dari sumber guru kepada penerima pesan peserta didik. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan adanya sebuah media sebagai alat perantara.<sup>9</sup>

Media merupakan saluran penyampaian pesan dalam komunikasi antar manusia, melalui media kita dapat memperoleh informasi tentang suatu hal baik itu benda, orang, atau tempat yang tidak kita alami secara langsung.<sup>10</sup>

Ada beberapa batasan yang dikemukakan oleh para ahli tentang pengertian media yang dikutip, Rita Kurnia mengatakan bahwa :

---

<sup>9</sup> Ulian Barus. *Pemanfaatan Candi Bahal Sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka Dalam proses Belajar Mengajar.*(Medan: Perdana Mitra Handalan, 2015).hal. 17.

<sup>10</sup> Firsan Nova,*Crisis Public Relation*, ( Jakarta: PT Komunikasi Kinerja, 2009).hal. 204.

1. Gagne ( 1970 )

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

2. Schram ( 1977 )

Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.

3. Briggs ( 1970 )

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

4. Gerlach dan Ely ( 1971)

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>11</sup>

**b. Fungsi dan Mamfaat Media.**

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

---

<sup>11</sup>*Konsep Media Pembelajaran PAUD. Jurnal Al-Afkar. Vol. V No. 1. hal. 108. April 2016*

Adapun mamfaat media yang telah dibahas oleh para ahli, maka dapat disimpulkan beberapa mamfaat dari media yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan.<sup>12</sup>

Fungsi lain dari media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu :

1. Fungsi atensi, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi kepada materi pelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan.

---

<sup>12</sup>Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*, ( Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012).hal 16.

2. Fungsi afektif yaitu untuk menggugah atau menstimulus emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif yaitu memperlancar dan mempermudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.<sup>13</sup>

Ada dua unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan pemilihan salah satu metode dan media dapat mempengaruhi proses belajar mengajar, maka dari itu dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi cuaca atau keadaan, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan di ciptakan oleh guru. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu anak dalam proses belajar mengajar.<sup>14</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mamfaat dan fungsi media, salah satu mamfaat media dapat mempermudah seorang guru dalam proses belajar mengajar, dengan adanya media ini mempermudah guru dalam pembelajaran

---

<sup>13</sup>Usep Ibrahim dkk, *Media Pebelajaran*, (IKIP Malang : Depdikbud,1998),hal 2.

<sup>14</sup> Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2013 ), hal. 19

contohnya dalam mengenalkan binatang laut kepada anak-anak. Dengan adanya media juga dapat mempersingkat dan menghemat waktu dalam proses belajar mengajar.

Manfaat media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih mudah, menarik, menyenangkan, dan menantang sehingga dapat memudahkan dan mengefesienkan pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun bagi guru, manfaatnya dalam proses kegiatan belajar mengajar, manfaatnya dalam kegiatan pembelajaran yaitu bisa menjadi media bagi guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran, memudahkan pengelolaan kelas, membantu meningkatkan motivasi dan minat anak-anak dalam proses belajar mengajar.<sup>15</sup>

Secara umum media mempunyai beberapa manfaat yaitu :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik.

Ada beberapa Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

---

<sup>15</sup> Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, ( Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri. 2015). hal 301

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian dari integral dan keseluruhan proses pembelajaran. Hal tersebut mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen yang lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin di capai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan , dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan bahan ajar dengan cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untk berfikir.<sup>16</sup>

### c. Karakteristik Pembelajaran Media

Keberhasilan sebuah pembelajaran di suatu sekolah atau madrasah salah satunya di pengaruhi oleh kemampuan guru menggunakan media pembelajaran dengan benar dan tepat sesuai dengan kebutuhan anak. Bagaimana kita sebagai seorang guru dapat menggunakan sebuah media dan memilihnya dengan benar apabila kita tidak mengetahui karakteristik setiap media tersebut, maka dari itu kita sebagai seorang guru harus mengetahui karakteristik media.

Karakteristik media pada kelompok besar ada dua yaitu media cetak (printed material ) dan media elektronik. Media cetak merupakan media pembelajaran yang sangat umum digunakan oleh guru, namun masih sedikit sekali para guru yang memiliki kemampuan untuk mengembangkannya. Media cetak dapat diartikan sebagai perangkat bahan yang memuat atau isi sebuah pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknologi cetak. Media elektronik yaitu media yang dapat berfungsi dengan bantuan tenaga listrik.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Rudi Susilana, Cipi Riyana. *Media Pembelajaran.*(Bandung: CV Wacana Prima. 2009),hal.10.

<sup>17</sup> Cipi Riyana, *Media Pebelajaran Modul 4*, ( Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Agama Republik Indonesia, 2012 ). hal.101.

Media dalam kegiatan pengajaran dapat berhasil baik jika yang bersangkutan memiliki kemampuan memahami kelebihan dan keuntungannya serta keterbatasannya, di samping itu perlu memahami beberapa ciri yang telah disebutkan. Secara umum media memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Kelebihan media
  - a. Dapat mengatasi keterbatasan ukuran, waktu, dan tempat.
  - b. Dapat membuat konkrit suatu pengertian.
2. Kelemahan media
  - a. Tidak dapat menjangkau sasaran yang besar, sasaran didik terbatas pada kelompok dan klasikal.
  - b. Penyimpanan serta perawatan rumit membutuhkan ruang yang luas.<sup>18</sup>

Karakteristik media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkatan belajar. Untuk tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Karakteristik media pembelajaran tersebut yaitu :

---

<sup>18</sup> Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, ( Malang : Penerbit Gunung Samudera,2016). hal:17.

- a. Ciri Fiksatif yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi satu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk menransformasi suatu obyek, kejadian ataupun proses dalam mengatasi ruang dan waktu.
- c. Ciri Distributif yang menggambarkan kemampuan media menransfortasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disaksikan kepada sejumlah besar siswa di berbagai tempat dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.<sup>19</sup>

**d. Indikator Kognitif.**

Salah satu indikator kognitif yaitu berpikir logis, berpikir logis adalah mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Dalam konteks berpikir logis anak akan mengenal tentang mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. Dalam berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan agar tidak menghambat proses perkembangan proses berpikirlogis anak diantaranya adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain

---

<sup>19</sup>A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2002 ). hal 12

khayalan atau berpura-pura memerankan seorang dokter atau guru dengan adanya main peran anak mendapatkan kosa kata baru dan mulai berpikir.<sup>20</sup>

Menurut *permendikbut* bahwa indikator kognitif adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun dari Perkembangan Kognitif**

Perkembangan Kognitif	Anak usia 4-5 Tahun
Berpikir logis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.</li> <li>2. Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya.</li> <li>3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.</li> <li>4. Mengenal pola ( misal, AB-AB dan ABC-ABC ) dan mengulaginya.</li> <li>5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.</li> </ol>

**Sumber:** Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan ( *permendikbut* ) Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,hal. 25<sup>21</sup>

## B. Kajian Teori Tentang *Pop-Up*.

### a. Pengertian *Pop-Up*.

Pengertian *Pop-Up* book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan,

<sup>20</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2014 ). hal 62

<sup>21</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran II, hal. 26.

gulungan, bentuk, roda atau putarannya. *Pop Up* juga merupakan sebuah buku yang mempunyai tampilan gambar yang bisa di tegakkkan atau di gerakkan. Pembuatan *Pop-Up* melalui proses lipat, potong, dan temple untuk mendapat sebuah bentuk yang diinginkan, ketika buku *Pop-Up* dibuka tedapat keunikan efek 3dimensi yang dapat menarik minat pembacanya sehingga pesan yang disampaikan dapat tercapai.<sup>22</sup>

Media *Pop-Up* adalah Buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur tiga dimensi, buku *Pop-Up* digunakan untuk membuat sesuatu lebih menarik dan tampak tibul atau berdiri ketika dibuka. Buku *Pop-Up* dapat memberikan sebuah kejutan kepada anak-anak ketika anak-anak membuka nya sehingga buku *Pop-Up* sangat cocok digubakan di Taman Kanak-kanak

*Pop Up* adalah sebuah media yang berbentuk buku yang mempunyai unsur 3 dimensi dan gerak, materi pada *Pop-Up* book disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik karena terdapat bagian yang apabila dibuka dapat bergerak atau berubah bentuk. Penguunaan *Pop-Up* sangat cocok untuk memberikan variasi dalam pembelajaran<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Dzuanda, *Design Pop-Up Child Book Puppet Figures Series? Gatot Kaca?..Jurnal Libari ITS Undergraduate*, (<http://library.its.undergraduate.ac.id>.diakses pada 5 Desember 2017 pukul 12.51.

<sup>23</sup> Nila Rahmawati, *Pengaru Media Pup-Up Book Terhadap Penguasaan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya*, di akses di [www.unesa.ac.id](http://www.unesa.ac.id) pada tanggal 5 Desember 2017.

*Pop-Up* Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi sebuah cerita yang menarik mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. *Pop-Up* Book berupa konsep tentang kejadian alam keadaan lingkungan sekitar bila guru mampu mengetahui dan menggali konsep-konsep yang dimiliki oleh muridnya. Materi yang disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik sehingga dalam proses belajar mengajar dapat membuat anak senang dan tidak bosan.

#### **b. Jenis *Pop-Up***

*Pop-Up* book dibedakan menjadi 2 jenis, jenis tersebut berdasarkan bentuknya yang beredar di pasaran saat ini, yaitu jenis *Pop-Up* book berdasarkan cara pandang mata dan yang kedua jenis *Pop-Up* book berdasarkan komponen tambahan yang ada pada struktur *Pop-Up*. Jenis *Pop-Up* book berdasarkan cara pandang mata dibagi menjadi 3 cara kita dalam memandang *Pop-Up* tersebut yaitu :

1. Terbuka 90%

Jenis ini merupakan model lama dari design *Pop-Up*. *Pop-Up* ini akan terlihat bentuk 3 dimensi apabila benar-benar dibuka selebar 90%.

2. Terbuka 180%

*Pop-Up* jenis ini merupakan model *Pop-Up* yang biasanya ada pada pasaran saat ini. Model ini akan terlihat 3 dimensi apabila di buka selebar 180% dan dapat dilihat selebar 360%.

### 3. Terbuka 360%

Jenis *Pop-Up* ini sangat cocok untuk membuat *Pop-Up* bangunan.

Jenis *Pop-Up* berdasarkan komponen yaitu:

1. Semi-auto movement component, bergerak pada satu langkah.
2. Manual-movement component, komponen yang bergerak dengan dua langkah. Semi-auto and manual combination, kombinasi dari kedua model diatas.<sup>24</sup>

#### c. Kelebihan *Pop-Up*

Kelebihan dalam media *Pop-Up* adalah memberikan pengalaman khusus pada pembaca karena melibatkan pembaca dalam cerita tersebut seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *Pop-Up*. Hal tersebut akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk kedalam ingatan ketika menggunakan media *Pop-Up*.<sup>25</sup>

Kelebihan media *Pop-Up* banyak di sukai anak-anak karena bagi anak-anak sangat menarik dan unik. Dengan adanya media *Pop-Up* anak-anak tidak bosan

---

<sup>24</sup>C0712018\_bab2.pdf.di akses pad atanggal 5 Desember 2017.

<sup>25</sup>Desti Setyawan, *Penerapan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*.ipi163529.pdf.di akses pada tanggal 5 Desember 2017.

dalam proses belajar, warna yang terdapat di media atau gambar yang ada di *Pop-Up* membuat anak-anak semangat dalam belajar.

Kelebihan Media Pop Up yaitu :

1. Gambar yang terdapat di Pop Up tersebut sudah menarik karena memiliki dimensi, dapat digeser, dan menyerupai gambar asli,
2. Tampilannya menarik.
3. Kombinasi warnanya sudah sesuai.

Kekurangannya yaitu:

1. Dalam menggunakan harus hati-hati.
2. Ukurannya terlalu tebal.
3. Untuk penyimpanan harus diperhatikan.

### C. Pariwisata Aceh

#### a. Pengertian Wisata Aceh

Wisata Aceh “ siapa yang tidak kenal dan tahu Mesjid Raya Baiturrahman Banda Aceh. Mesjid yang menorehkan sejarah panjang sebagai mesjid perjuangan. Tidak ada seorang muslimah pun merasa puas apabila dating di Banda Aceh sebelum shalat di mesjid ini”.

Wisata Aceh merupakan tempat wisata atau tempat rekreasi yang berada di aceh dan sudah menjadi tempat kunjungan para wisatawan daerah lainnya yang datang untuk melihat keindahan dan keunikan tempat wisata yang berada di Aceh.

### **b. Tempat Wisata Aceh**

Ada beberapa tempat Wisata Aceh diantaranya yaitu :

#### **1. Masjid Raya Baitur Rahhman**

Mesjid Raya Baiturrahman di Banda Aceh, Provinsi Nangroe Aceh Darussalam, memiliki sejarah yang sangat panjang. Kisah tentang Baiturrahman tertuang dalam sebuah buku tipis yang di terbitkan langsung oleh pengelola mesjid. Mesjid Raya Baiturrahman merupakan mesjid Negara yang berada di jantung daerah istimewa Aceh. Dalam buku tersebut disebutkan bahwa mesjid itu didirikan oleh Sultan Iskandar Muda pada tahun 1612 ( 1012 Hijriah ). Dengan kata lain, umur mesjid ini sekarang telah mencapai 404 tahun. Pembangunan mesjid raya itu dilaksanakan oleh Mayor Vander selaku Gubernur Militer Aceh pada waktu itu, peletakan batu pertama pembangunannya dilakukan pada 9 Oktober 1897 ( 13 Syawal 1296 Hijriah ) oleh Teungku Qadhi Malikul Adil.<sup>26</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa mesjid raya merupakan sebuah mesjid yang penuh sejarah dan merupakan sebuah mesjid perjuangan pada masa

---

<sup>26</sup>[www.pikiran-rakyat.com](http://www.pikiran-rakyat.com)> 2016/03/22.diaksespadatanggal 7 Desember 2017.

penjajahan belanda terdahulu. Masjid Raya merupakan masjid yang terbesar dan termegah di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, masjid ini mempunyai arsitektur yang indah dan terletak di pusat kota.

Masjid Raya Biturrahman merupakan masjid kebanggaan masyarakat Aceh, masjid yang terletak tepat di tengah pusat Kota Banda Aceh dengan ciri khas mirip dengan masjid Taj Mahal di India dan memiliki nilai histori yang panjang. Keindahan Arsitektur Masjid Raya Baiturrahman menjadikan masjid ini salah satu tujuan bagi wisatawan baik dari lokal maupun dari luar Aceh. Ukiran ayat – ayat Al quran yang terdapat pada Masjid Raya Baiturrahman menambah keindahan masjid tersebut, serta memiliki halaman yang luas dan kolam pancuran air dengan kesejukannya sendiri. Masjid Raya Baiturrahman adalah sebuah masjid Kesultanan Aceh yang dibangun oleh Sultan Iskandar Muda Mahkota Alam pada tahun 1022 H/1612 M. Sewaktu Kerajaan Belanda menyerang Kesultanan Aceh pada agresi tentara Belanda kedua pada Bulan Shafar 1290 Hijriah / 10 April 1873 Masehi, Masjid Raya Biturrahman dibakar, kemudian pada tahun 1877 Belanda membangun kembali Masjid Raya Baiturrahman untuk menarik perhatian serta meredam kemarahan Bangsa Aceh. Pada saat itu Kesultanan Aceh masih berada di bawah pemerintah Sultan Mhammad Daud Syah Johan Berdaulat yang merupakan Sultan Aceh yang terakhir. Masjid Raya Baiturrahman menjadi salah satu pusat pendidikan umat Islam baik dari lokal dan juga dari luar Aceh. Masjid Raya Baiturrahman merupakan sebagai simbol perjuangan masyarakat Aceh, di zaman perang masjid ini pernah di serang dan dibakar oleh

penjajah Belanda. Setelah mengalami beberapa kali kerusakan akibat pembakaran oleh penjajah Belanda dan bencana alam tsunami setinggi 21 meter menghantam pesisir Banda Aceh pada 26 Desember 2004, masjid oini termasuk bangunan yang selamat meskipun terjadi kerusakan di beberapa bagian masjid. Masjid Raya Baiturrahman terus mengalami perbaikan dan renovasi hingga saat ini.<sup>27</sup>

## 2. PLTD Apung

PLTD Apung adalah kapal generator listrik milik PLN di Banda Aceh, yang hingga kini menjadi tempat wisata yang dikenal dengan kapal Apung. Kapal ini memiliki luas sekitar 1.900 Meter Persegi, dengan panjang mencapai 63 Meter. Hadirnya kapal PLTD di Aceh ialah untuk mengatasi krisis listrik yang terjadi tahun 2003. Kapal yang berbobot 2.600 ton ini mampu menyalurkan listrik sebesar 10 mega watt. Kapal Pembangkit Listrik Tenaga Diesel atau biasa disebut PLTD Apung ini awalnya bersandar di pelabuhan Ulee Lheue, Kota Banda Aceh. Pada tahun 2004 kapal ini terseret sejauh 5 kilometer dari laut akibat bencana tsunami dan terdampar di tengah permukiman warga di Desa Punge Blang Cut, Kecamatan Jaya Baru, Kota Banda Aceh. Setelah tsunami, kapal tersebut direnovasi dan dijadikan sebagai salah satu objek wisata peninggalan tsunami dimana para pengunjung bias naik keatas

---

<sup>27</sup> Muhammad Nizar. Rubrik. MRB\_.2017\_.PDF diakses pada tanggal 25 Desember 2017

kapal dan saat ini area sekitarnya sudah dilengkapi menara ,sebuah monument, jalan setapak dan air mancur.<sup>28</sup>

Berdasarkan teori diatas PLTD Apung merupakan icon pariwisata baru di Aceh pasca gempa dan tsunami ini menjadi kunjungan wajib bagi mereka yang ingin menyaksikan kedahsyatan peristiwa yang terjadi pada tanggal 26 Desember 2014.

Bencana tsunami 26 Desember 2004 menyimpan banyak kisah yang tak pernah dilupakan rakyat Aceh, dan dunia sekalipun. Bencana yang merenggut ratusan ribu korban rakyat Aceh ini dianggap salah satu bencana terbesar dalam abad ini. Diantara banyak kisah tentang tsunami di Aceh tergambar dari terhempasnya sebuah kapal raksasa, PLTD Apung dari lat Ulee Lheue, kecamatan Meuraxa, Banda Aceh ke tengah permukiman penduduk Desa Punge Blang Ct, Kecamatan Jaya Baru, Banda Aceh. Kapal Pembangkit Listrik Diesel Apung ( PLTD ) Apung memiliki panjang 63 meter mampu menghasilkan daya sebesar 10,5 Megawatt. Kapal ini memiliki 1.900 meter persegi dan bobot 2.600 ton dengan bobot yang besar tersebut kita bayangkan kapal ini dapat terhempas hingga ke tengah permukiman penduduk. Namun faktanya gelombang tsunami mampu menggerakkannya. Dan sekarang kapal tersebut sudah di jadikan tempat wisata dan di sulap menjadi Museum.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Muhammad Farhan, Analisis Manfaat Ekonomi Objek Wisata PLTD Apung Kota Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa ( JIM ).Vol 2 No.4 November 2017: 671-678.diakses pada tanggal 7 Desember 2017.

Kedahsyatan gelombang tsunami yang menerpa pesisir utara Banda Aceh pada Bulan Desember 2004 yang lalu ternyata masih meninggalkan jejak berupa monumen yang menjadi peringatan bagi siapapun terhadap dahsyatnya kekuatan alam. Salah satunya adalah Monmen PLTD Apung di Desa Punge, Blancut, Banda Aceh. Sesuai namanya kapal ini merupakan sumber tenaga listrik bagi wilayah Ulee Lheue tempat kapal ini di tambatkan sebelum terjadinya tsunami. Ketika tsunami terjadi pada tanggal 26 Desember 2004, kapal ini terseret gelombang pasang setinggi 9 meter sehingga bergeser ke jantung Kota Banda Aceh sejauh 5 kilometer, kapal ini terhempas hingga ke tengah-tengah permukiman warga, tidak jauh dari Museum tsunami yang mana pada saat ini sudah menjadi salah satu tempat wisata.<sup>30</sup>

### 3. Taman Sari Gunongan

Gunongan di bangun pada masa pemerintah Sultan Iskandar Muda yang memerintah tahun 1607-1636. Pada masa itu, pada tahun 1613 dan tahun 1615 melalui penyerangan dengan kekuatan ekspedisi Aceh 20.000 tentara laut dan darat, Sultan Iskandar Muda berhasil menaklukkan Kerajaan Johor dan Kerajaan Pahang dan Semenanjung Utara Melayu. Sebagaimana tradisi zaman dahulu, kerajaan yang kalah perang harus menyerahkan glondong pengareng-areng ( pampasan perang ), upeti dan

---

<sup>29</sup> Serambi Indonesia Sabtu, 2 September 2017, 17:05

<sup>30</sup> Monumen PLTD Apung Saksi Bisu Kedahsyatan Tsunami Aceh. <http://www.indonesiakaya.com>. diakses pada tanggal 13 Desember 2017.

pajak tahunan. Disamping itu juga harus menyerahkan putrid kerajaan untuk diboyong srbagai tanda takluk.Putri boyongan itu biasanya diperistri oleh Raja dengan tujuan untuk mempererat tali persaudaraan dari kerajaan yang di taklukkannya, sehingga kerajaan pemenangjadi semakinbesar dan semakin kuat kedudukannya. Demi cintanya yang sangat besar, Sultan Iskandar Muda bersedia memenuhi permintaan permaisurinya untuk membangun sebuah taman sari yang sangat indah, lengkap dengan Gunongan sebagai tempat untuk menghibur diri agar kerinduan sang permaisuri pada suasana pegunungan di tempat asalnya terpenuhi.<sup>31</sup>

Salah satu benda peninggalan budaya yang bernilai sejarah dan masih kita saksikan dalam keadaan utuh adalah gunongan lengkap dengan taman sarinya. Gunongan ini terletak di pusat kota Banda Aceh tepatnya berada di kelurahan Sukaramai, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh.<sup>32</sup>

Taman sari gunongan merupakan sebuah taman yang ada gunongan yang terletak di pusat Kota Banda Aceh, dimana sebuah taman yang banyak dikunjungi oleh para wisatawan , Taman Sari juga merupakan sebuah tempat yang penuh sejarah yang mengisahkan cerita antara seoran Sultan Iskandar Muda dan seorang putri. Sampai

---

<sup>31</sup>Laporan Dinas CB Kota Banda Aceh.pdf.diaksespadatanggal 7 Desember 2017.

<sup>32</sup>Agus Budi Wibowo Dunia Pariwisata Aceh.www.academia.edu>Dunia\_Pariwisata\_Aceh.diaksespadatanggal 5 Desember 2017.

pada saat ini taman sari menjadi suatu tempat yang bersejarah dan penuh dengan keindahan yang dapat membuat semua orang merasakannya.

Taman Sari Gunongan merupakan salah satu bangunan peninggalan budaya yang bernilai sejarah dan masih dapat kita saksikan dalam keadaan utuh adalah Gunongan lengkap dengan taman sarinya. Gunongan ini terletak di pusat kota Banda Aceh, tepatnya berada di kelurahan Sukaramai, Kecamatan Biturrahman, Kota Banda Aceh. Taman Sari Gunongan ini terbuka untuk umum, yang dibuka dari jam 7.00-18.00 WIB. Di pintu khop yang berada tidak jauh dari Gunongan, terdapat taman bermain anak-anak sehingga tempat ini ramai dikunjungi terutama pada sore hari. Gunongan dibangun pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda yang memerintah tahun 1607-1636, pada masa itu pada tahun 1613 dan tahun 1615 melalui penyerangan dengan kekuatan ekspedisi Aceh 20.000 tentara laut dan darat, Sultan Iskandar Muda berhasil menaklukkan kerajaan Johor dan Kerajaan Pahang di Semenanjung Utara Melayu. Sebagaimana tradisi zaman dahulu kerajaan yang kalah perang harus menyerahkan glondong pengareng-areng (pampasan perang), peti dan pajak tahunan. Disamping itu juga harus menyerahkan putri kerajaan untuk diboyong sebagai tanda takluk. Putri tersebut kemudian dijadikan isiri oleh Sultan Iskandar Muda, dan Sultan Iskandar Muda bersedia memenuhi permintaan putri tersebut yaitu membangun sebuah taman yang indah lengkap dengan Gunongan sebagai tempat menghibur diri sang putri.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Serambi Indonesia February 02,2010

#### D. PENELITIAN RELEVAN

1. Penelitian yang dilakukan oleh Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlio, Yerry Soepriyanto Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang , peneliti memilih pengembangan media pop-up book untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggal untuk anak kelas IV SDN pakunden kabupaten ponorogo ,bahwasanya dengan menggunakan media pop-up book dapat membuat anak lebih bersemangat dalam belajar dan pengetahuan anak lebih luas dengan adanya media yang po-up book.
2. Peneliti juga telah mengkaji jurnal terkait media po-up book, pada jurnalnya yang berjudul “Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Tanah Longsor Untuk Siswa Anak Usia Dini Dengan Metode Dongeng Berbasis Media Pop-Up Book Di Paud Dewi Sartika Kecamatan Bergas”, Andi Irwan Benardi (2017) mengungkapkan bahwa rata-rata aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan bantuan media pop-up book adalah tinggi dan adanya peningkatan pada semua indicator respon siswa terhadap pembelajaran, semakin memperkuat bahwa media pop-up book efektif digunakan dalam pembelajaran siswa di PAUD.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media PopUp Pariwisata Aceh untuk meningkatkan aspek kognitif anak 4-5 di PAUD Sabililjannah mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut sugiyono bahwa penelitian pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>34</sup>

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan yang di kembangkan oleh *Borg & Gall*. *Borg & Gall* berpendapat bahwa, pendekatan *Research and Development (R & D)* dalam penelitian meliputi sepuluh langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba produk, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang di kembangkan.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 407.

<sup>35</sup> Sugiyono, Metode Penelitian..... hal.408.

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di rumah dengan cara mengumpulkan anak-anak, dikarenakan sekolah masih tutup karena covid 19. Penelitian uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2020, yaitu dikembangkan media pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah.

## **C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian.<sup>36</sup>

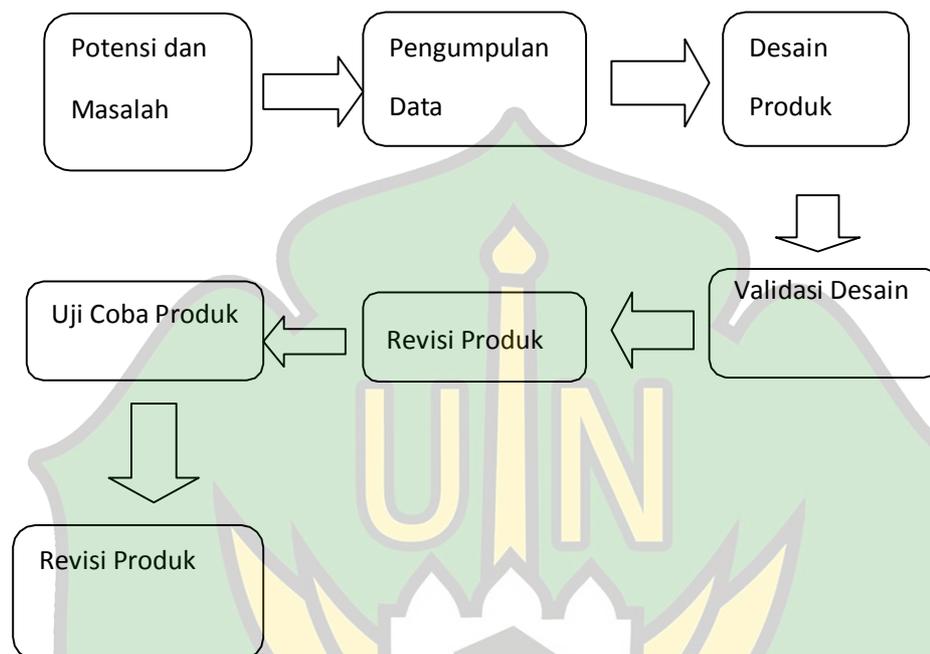
Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan prosedur pengembangan R&D, menurut Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan penelitian.<sup>37</sup> Namun karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya peneliti hanya mengambil 7 tahapan saja.

---

<sup>36</sup> Darmono, Ani M. Hasan, *Penyelesaian Skripsi Dalam Satu Semester*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hal. 77.

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hal. 311.

Adapun tujuhtahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Langkah-langkah penggunaan Metode Research dan Development (R&D) menurut Borg dan Gall pada penelitian ini adalah.<sup>38</sup>

### 1. Potensi dan Masalah

Pada saat observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Sabililjannah yang beralamat di desa doy kecamatan Ulee Kareng peneliti menemukan sebuah

<sup>38</sup> Sugiyono, Metode Penelitian..... hal.409.

masalah di mana di sekolah tersebut memang dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media *pop-up* akan tetapi media yang digunakan itu-itu saja tidak bervariasi sehingga tidak semua aspek kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Menurut Sugiyono, potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.<sup>39</sup> Dan dapat disimpulkan masalah bisa menjadi potensi apabila dapat mendayagunakan.

Langkah awal penelitian ini adalah Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di sekolah atau Tk yang akan di teliti untuk menganalisis masalah pada pembelajaran yang menggunakan media Pop Up. Dari hasil observasi terdapat permasalahan yakni guru kurang kreatif dalam menggunakan media *Pop-Up*.

## **2. Pengumpulan Data**

Setelah potensi masalah ditemukan maka selanjutnya peneliti mengumpulkan berbagai informasi atau data. Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai Media Pop-Up dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan aspek kognitif anak.

---

<sup>39</sup> Sugiyono, Metode Pengembangan...hal. 409-410

### 3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sangat bervariasi. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.<sup>40</sup> Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari bahan kertas karton, kain flanel, gambar, lem tembak, gunting, pensil warna dan carter.

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi fungsi media Pop-Up dan menyimpulkan hasil evaluasi media Pop-Up yang telah ada. Peneliti mendapatkan ide untuk mendesain dan mengembangkan Media Pop-Up Book Pariwisata Aceh untuk meningkatkan aspek kognitif anak.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah produk lebih bagus dari bahan ajar yang sekarang ini sudah beredar atau tidak. Validasi desain adalah kegiatan penilaian yang telah di rancang dan telah di validasi produk oleh ahli yang berkompeten pada bidangnya sesuai studi kasus yang diangkat.<sup>41</sup> Validasi dalam penelitian ini menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah

---

<sup>40</sup> Sugiyono, Metode Pengembangan...hal. 412

<sup>41</sup> Roni Andrasyah, Tutorial E-auction Terintegrasi Google Application Programming Interface (API), (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2019), hal. 49

berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar ahli media, ahli materi, dan penilaian dari pendidik atau guru diminta untuk menilai desain media Pop-Up Pariwisata aceh ini, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Kelemahan yang sudah diketahui tersebut kemudian di revisi agar menghasilkan produk yang layak dan sesuai kebutuhan.<sup>42</sup>

### **5. Revisi Desain**

Selain desain produk di validasi melalui penilaian ahli media dan ahli materi pada media yang dikembangkan. Peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang sudah dibuat berdasar dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi dan penilaian dari pendidik/ guru.

### **6. Uji Coba Produk**

Setelah melakukan perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah berikutnya peneliti melakukan ujicoba produk. Menurut Emzir ujicoba dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan. Ujicoba dapat dilakukan pada kelompok yang terbatas.<sup>43</sup>

Tahap uji coba dilakukan sebanyak tiga kali meliputi:

---

<sup>42</sup> Roni Andrasyah, Rojasqi Fadilla, Tutorial E-Auction Terintegrasi Google Application Programming Interface(API), (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2019). Hal. 49.

<sup>43</sup> Emzir, Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 273

- a. Tahap uji coba perorangan dilakukan terhadap tiga orang anak PAUD usia 4-5.
- b. Tahap uji coba terbatas dilakukan terhadap 10 orang anak PAUD usia 4-5.
- c. Tahap Uji coba luas dilakukan terhadap 20 orang anak PAUD usia 4-5.

## **7. Revisi Produk**

Menurut Emzir mengatakan bahwa revisi produk perlu dilakukan karena ada beberapa alasan, yaitu: (1) ujicoba dilakukan bersifat terbatas, sehingga sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (2) dalam uji coba terdapat kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, (3) data untuk merevisi produk dapat dilihat melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran pengguna produk.<sup>44</sup>

### **D. Instrument Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau hal-hal lain yang diketahui responden.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Emzir, Metodologi Penelitian...hal. 273

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik. ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010).hal.194.

Angket dibuat menjadi tiga kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan yaitu (1) instrument uji kelayakan untuk ahli materi, (2) instrument uji kelayakan untuk ahli media, Hasil Penilaian Pendidik/guru di PAUD Sabililjannah (4) instrumen uji pengguna untuk anak-anak. Lembar angket pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan kriteria pemilihan media.<sup>46</sup>

Tabel 3.1 kisi-kisi instrument ahli materi

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Isi materi sesuai dengan SK dan KD		
2.	Isi materi mudah dipahami		
3.	Isi materi sesuai dengan konsep kognitif		
4.	Petunjuk penggunaan media jelas		
5.	Penggunaan bahasa jelas		
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
7.	Penyampaian materi menarik		
8.	Pembelajaran menarik untuk anak-anak		
9.	Kualitas penyampaian media		
10.	Media dapat digunakan individu, ataupun kelompok		
Jumlah			
Rata-rata			

<sup>46</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo: 2010), hal. 4

Tabel 3.2 kisi-kisi ahli media

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover		
2.	Warna judul dengan backgroun sesuai		
3.	Ukuran kertas teapat		
4.	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan tepat		
5.	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca		
6.	Pemilihan warna menarik		
7.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami		
8.	Alur cerita menarik		
9.	Gambar yang digunakan bagus		
10.	Gambar rapi		
11.	Gambar dapat membantu anak memahami materi		
12.	Media menarik		
13.	Kualitas bahan yang digunakan dalam membuat media Pop-Up Book		
14.	Warna huruf dengan backgroun sesuai		
	Jumlah		
	Rata-rata		

Sumber: Dari buku Booklet Brousur dan Poster sebagai karya Inovatif di kelas, Atiko, S.S., M.m. Pd. Hal.54-55

Tabel 3.3 instrument uji pengguna untuk anak

No	Kriteria	Aspek	Indikator Penilaian	skor
1.	Kognitif (berpikir logis)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran.	1
		Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengenali gejala sebab akibat.	0
		Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.	Anak mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama.	1
		Mengenali pola (misalnya, Ab-ab dan mengulanginya)	Anak mampu mengenali pola	0
		Mengurutkan benda berdasarkan ukuran atau warna	Anak mampu mengurutkan benda	1

**Tabel 3.4**  
**Hasil Penilaian Pendidik di PAUD Sabililjannah**

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata-rata Skor	Persentase
Materi	1. Media Pop-Up Book ini memberikan pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif anak			
	2. Isi gambar media pop-up book disajikan dengan sederhana dan jelas			
	3. Gambar pada buku ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			
	4. Kesesuaian dengan aspek kognitif anak			
Penyajian	5. Gambar yang digunakan jelas			

	6. Huruf yang digunakan jelas			
	7. Cover sesuai dengan isi materi			
	8. Warna yang digunakan menarik			
Total				
Rata-rata				
Keterangan				

### 1. Angket

Angket adalah alat pengumpulan data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada beberapa subjek (responden) untuk mendapatkan tanggapan secara tertulis.<sup>47</sup>

Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan media Pop-Up Pariwisata Aceh.

#### a. Angket validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang media pembelajaran PAUD Universitas Islam Negeri Banda Aceh. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan

---

<sup>47</sup> Bagja Waluya, Sosiologi Menyelami fenomena Sosial di Masyarakat untuk kelas XII Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Ilmu Pengetahuan Sosial, (Bandung: PT Setia Puma Inves, 2007), hal. 95

untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori baik atau bahkan sangat baik digunakan dalam pembelajaran anak di PAUD.

b. Angket validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli bidang media pembelajaran PAUD Universitas Islam Negeri Banda Aceh. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori baik atau bahkan sangat baik digunakan dalam pembelajaran anak di PAUD.

c. Instrumen uji pengguna untuk anak

Instrumen uji pengguna untuk anak diisi pada saat melakukan ujicoba perorangan yang akan menilai kelayakan pada aspek pengguna pada pengembangan media pembelajaran Pop-Up Pariwisata Aceh.

instrumen uji pengguna untuk anak

No	Kriteria	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kognitif (berpikir logis)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran.	1

	Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengenal gejala sebab akibat.	0
	Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.	Anak mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama.	1
	Mengenal pola( misalnya, Ab-ab dan mengulanginya)	Aanak mampu mengenal pola	0
	Mengurutkan benda berdasarkan ukurat atau warna	Anak mampu mengurutkan benda	1

#### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek

Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis menggunakan rumus skala likert.<sup>48</sup>

Dalam teknik penilaian anak menggunakan skala guttman dengan tujuan memperjelas kemampuan anak dalam aspek kognitif berpikir logis. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.

Angket tanggapan bersifat kuantitatif dan dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan skala likert

$$X = \sum M / Mm \times 100\%$$

sebagai skala pengukuran. Skala ini di susun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan 5 respon, dapat dicari dengan rumus:

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010<sup>49</sup>

Keterangan:

$\sum M$  = Jumlah skor tiap aspek penilaian

$M_{max}$  = Skor maksimal tiap aspek penilaian

$X$  = Persentase skor tiap aspek penilaian yang diharapkan ( dicari )

Skala Pengukuran penelitian pengembangan yang telah di modifikasi dari Riduwan.<sup>50</sup> Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut:

<sup>48</sup> Sulistiyono, Sri Kurnia Ningsih, Kuntarti, MATEMATIKA SMA DAN MA untuk kelas I Semester 1, KTSP Standar Isi 2006. Hal. 5

<sup>49</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 282.

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Kurang Layak	1
2	Kurang Layak	2
3	Cukup Layak	3
4	Layak	4
5	Sangat Layak	5

Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 39.

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, sangat kurang layak yang menggambarkan posisi yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif.

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemamfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

---

<sup>50</sup> Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 39.

**Tabel**  
**Kriteria Kelayakan<sup>51</sup>**

Skor Persentase (%)	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat Layak
$61\% < p \leq 80\%$	Layak
$41\% < p \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang Layak
$p \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media, dan kualitas pada Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah di kategori sangat layak atau layak.

Rumus untuk menghitung persentase penilaian Aspek kognitif anak dengan menggunakan skala guttman berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Sumber: Zulmiyetri dan dkk, tahun 2019<sup>52</sup>

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). Hal. 44.

**Tabel Skoring Skala Guttman**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Sumber : RizkyDjati Munggaran, Tahun 2012 : 63

Jawaban dari respon dapat di ukur dengan dibuat skor tertinggi ” satu “ dan skor terendah “ nol “. Untuk alternatif jawaban dalam kuesioner, peneliti menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif yaitu, Ya=1 dan Tidak=0, sedangkan untuk kategori dengan setiap pernyataan negatif yaitu Ya=0 dan Tidak=1. Peneliti mdalam penelitian ini menggunakan skala guttman dalam bentuk checklist.<sup>53</sup>

**Tabel Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Pengenalan Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5di PAUD Sabililjannah**

Skor	Kriteria
$P > 75\%$	Layak
$P \leq 75\%$	Tidak Layak

Sumber: Hamid Darmaji, Tahun 2011:109<sup>54</sup>

<sup>52</sup> Zulmiyetri dkk, Penulisan Karya Ilmiah, ( Jakarta: Kencana, 2019). Hal. 81.

<sup>53</sup> Rizky Djati Munggaran, Pemanfaatan Open Soure Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta: ( Bandung: Universitas Pendidikan Terbuka, 2012). Hal. 63-64.

<sup>54</sup> Hamid Darmaji, Metode Penelitian Pendidikan, ( Bandung: Alfabeta , 2011), hal. 109.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek kognitif Anak Usia 4-5 di Paud Sabililjannah sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan tempat-tempat pariwisata Aceh yang ada di Aceh, yang diuji cobakan pada anak usia 4-5 tahun sesudah produk tersebut di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk menghasilkan sebuah produk yang bagus diperlukan pemikiran, diskusi serta riset yang kuat, hasil pengembangan media pembelajaran yang berupa Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah ini menggunakan model *Borg and Gall* dalam proses pengembangannya. Adapun langkah-langkah yang telah disesuaikan dari langkah-langkah *Borg and Gall* dalam proses pengembangan ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Potensi dan Masalah

Pada tahapan ini dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Potensi dalam penelitian ini adalah melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa guru kesulitan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran menjadi tidak kondusif karena

siswa tidak fokus dan asik main sendiri karena media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Media yang digunakan masih menggunakan media itu-itu saja tidak bervariasi, oleh karena itu perlu adanya media *pop-up* pariwisata aceh yang menyajikan materi dan tampilan yang menarik.

## 2. Pengumpulan Data

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa langkah. Langkah pertama yaitu melakukan observasi di PAUD SABILILJANNAH yang dilakukan pada bulan November 2019 untuk menganalisis masalah pada proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media *Pop-Up Book*.

Adapun langkah lain yang dilakukan pada tahapan penelitian ini, yaitu studi pustaka yang dilakukan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang memiliki kaitan dengan materi atau media yang akan dikembangkan oleh peneliti seperti teori yang berkaitan dengan media *pop-up*, dengan mencari buku, jurnal serta sumber-sumber yang lain yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan studi lapangan yang dilakukan dengan observasi awal untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah.

## 3. Desain Produk Awal

Berdasarkan potensi masalah serta pengumpulan data yang telah dilakukan maka peneliti mendesain produk media pembelajaran Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Pada isi buku ingin mengenalkan

tempat wisata yang ada di aceh. Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh ini terbuat dari kertas karton, kain flanel, dan gambar-gambar, yang didalamnya terdapat gambar-gambar tempat wisata yang ada di aceh, ada gambar awan ,dan ada potongan huruf nama tempat wisata aceh dan sedikit cerita tentang tempat wisata tersebut dengan warna yang menarik bagi anak. Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan aspek kognitif anak. Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh ini dirancang dan di buat langsung oleh peneliti.

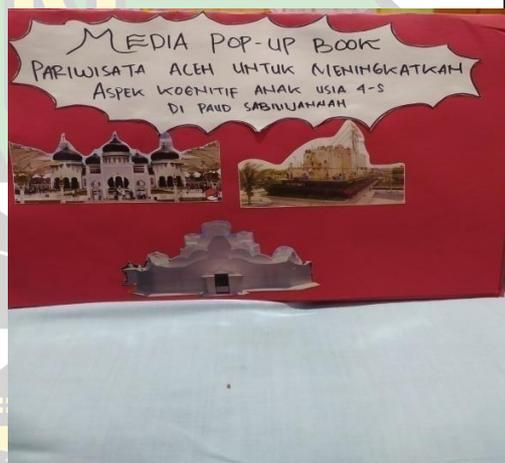
#### Desain Produk Awal Media Pop-Up Pariwisata Aceh

Desain	Gambar
Tempat Wisata yang ada di Aceh  Pertama Gambar kapal Apung	
Gmbar gunungan	

Gambar Mesjid Raya



Gambar cover bagian depan



#### 4. Validasi Desain

Setelah pembuatan desain produk awal dari media *Pop-Up* Pariwisata Aceh sebagai sebuah media pembelajaran dalam meningkatkan aspek kognitif anak, kemudian produk ini akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu revisi desain dan validasi produk awal (setelah melakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang sudah di revisi). Validasi produk yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

##### 1. Validasi Oleh Ahli Materi

Dosen ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Dosen yang menjadi ahli materi yaitu Ibu Dewi Fitriani, M. Ed. Selaku dosen jurusan PIAUD. Validasi dilakukan dalam 3 tahap.

Tahap pertama dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2020 di ruang prodi PIAUD . Hasil validasi tahap pertama dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Isi materi sesuai dengan SK dan KD	4	Layak
2.	Isi materi mudah dipahami	3	Cukup Layak
3.	Isi materi sesuai dengan konsep kognitif	3	Cukup Layak
4.	Petunjuk penggunaan media jelas	1	Sangat Kurang Layak
5.	Penggunaan bahasa jelas	3	Cukup Layak

6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	Cukup Layak
7.	Penyampaian materi menarik	3	Cukup Layak
8.	Pembelajaran menarik untuk anak-anak	3	Cukup Layak
9.	Kualitas penyampaian media	3	Cukup Layak
10.	Media dapat digunakan individu, ataupun kelompok	4	Layak
Jumlah		30	
Rata-rata		3	Cukup Layak
Persentase		60%	Cukup Layak

Hasil penelitian ahli materi tahap pertama memperoleh jumlah skor 30 dengan rata-rata 3 dan dengan nilai persentase 60% maka pengembangan media *Pop-Up Book* termasuk dalam kategori cukup layak.

Tahap kedua dilakukan pada tanggal 18 November 2020 di kantin tarbiyah. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Isi materi sesuai dengan SK dan KD	2	Kurang Layak
2.	Isi materi mudah di pahami	3	Cukup Layak
3.	Isi materi sesuai dengan konsep kognitif	2	Kurang Layak
4.	Petunjuk penggunaan media jelas	1	Sangat kurang Layak

5.	Penggunaan bahasa jelas	3	Cukup Layak
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	Cukup Layak
7.	Penyampaian materi menarik	3	Cukup Layak
8.	Pembelajaran menarik untuk anak-anak	2	Kurang Layak
9.	Kualitas penyampaian media	2	Kurang Layak
10.	Media dapat digunakan individu, ataupun kelompok	4	Layak
Jumlah		26	
Rata-rata		2,6	
Persentase		52%	Kurang Layak

Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh skor 26 dengan rata-rata 2,6 dengan persentase 52% maka pengembangan media Pop-Up Book termasuk dalam kategori kurang layak.

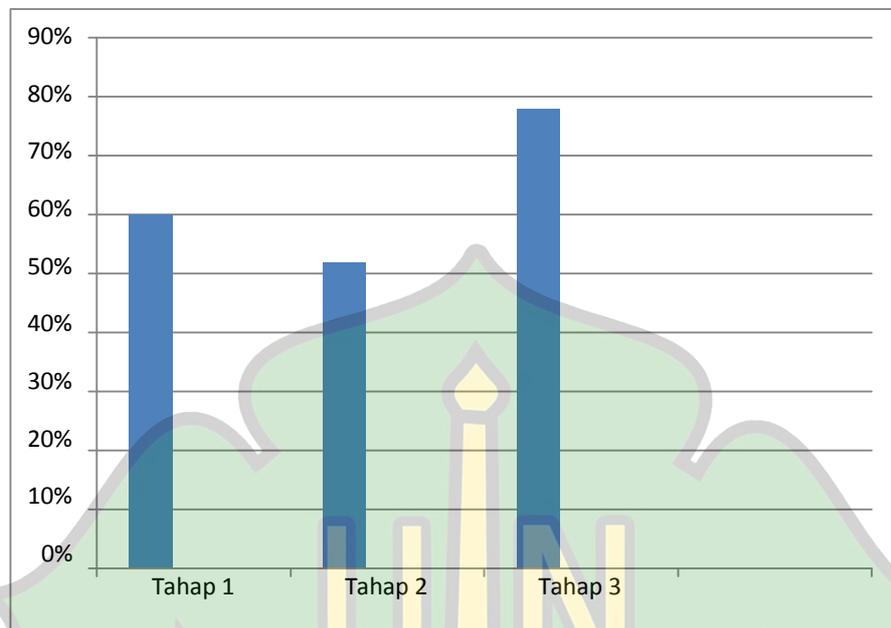
Tahap ketiga dilakukan pada tanggal 16 Desember 2020 melalui via online. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Isi materi sesuai dengan SK dan KD	4	Layak

2.	Isi materi mudah di pahami	4	Layak
3.	Isi materi sesuai dengan konsep kognitif	4	Layak
4.	Petunjuk penggunaan media jelas	3	Layak
5.	Penggunaan bahasa jelas	4	Layak
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Layak
7.	Penyampaian materi menarik	4	Layak
8.	Pembelajaran menarik untuk anak-anak	4	Layak
9.	Kualitas penyampaian media	4	Layak
10.	Media dapat digunakan individu, ataupun kelompok	4	Layak
Jumlah		39	
Rata-rata		3,9	
Persentase		78%	Layak

Hasil penelitian ahli materi tahap ketiga sekaligus menjadi tahap terakhir, jumlah skor yang diperoleh mencapai 39 dengan rata-rata 3,9 dengan persentase 78% maka media *Pop-Up Book* termasuk dalam kategori layak. Data analisis penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli materi dari tahap validasi pertama sampai dengan ketiga mendapatkan persentase 78% pada tahap terakhir dengan kategori layak.

## 2. Validasi Oleh Ahli Media جامعة الرانيري

Validasi Oleh Dosen ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Dosen yang menjadi ahli media yaitu Ibu Dewi Fitriani, M. Ed. Selaku dosen jurusan PIAUD. Validasi dilakukan dalam 3 tahap.

Tahap pertama dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2020 di ruang prodi PIAUD.

Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel data hasil validasi ahli media tahap pertama

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover	2	Kurang Layak
2.	Warna judul dengan backgroun sesuai	2	Kurang Layak
3.	Ukuran kertas tepat	3	Cukup Layak
4.	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan tepat	2	Kurang Layak
5.	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	2	Kurang Layak
6.	Pemilihan warna menarik	3	Cukup Layak
7.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami	2	Kurang Layak
8.	Alur cerita menarik	2	Kurang Layak
9.	Gambar yang digunakan bagus	2	Kurang Layak
10.	Gambar rapi	3	Cukup Layak
11.	Gambar dapat membantu anak memahami materi	3	Cukup Layak
12.	Media menarik	2	Kurang Layak
13.	Kualitas bahan yang digunakan dalam membuat media Pop-Up Book	2	Kurang Layak
14.	Warna huruf dengan backgroun sesuai		
	Jumlah	30	

	Rata-rata	2,30	
	Persentase	60%	Cukup Layak

Hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh jumlah skor 30 dengan rata-rata 2,30 dengan persentase 60% maka pengembangan media *Pop-Up Book* termasuk dalam kategori cukup layak.

Tahap kedua dilakukan pada tanggal 18 November 2020 di kantin tarbiyah.

Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel data hasil validasi ahli media tahap kedua

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover	3	Cukup Layak
2.	Warna judul dengan backgroun sesuai	3	Cukup Layak
3.	Ukuran kertas teapat	4	Layak
4.	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan tepat	3	Cukup Layak
5.	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	4	Layak
6.	Pemilihan warna menarik	3	Cukup Layak
7.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami	4	Layak
8.	Alur cerita menarik	2	Kurang Layak
9.	Gambar yang digunakan bagus	3	Cukup Layak
10.	Gambar rapi	3	Cukup Layak

11.	Gambar dapat membantu anak memahami materi	4	Layak
12.	Media menarik	3	Cukup Layak
13.	Kualitas bahan yang digunakan dalam membuat media Pop-Up Book	2	Kurang Layak
14.	Warna huruf dengan backgroun sesuai	3	Cukup Layak
	Jumlah	44	
	Rata-rata	3,14	
	Persentase	62%	Layak

Hasil penelitian ahli media tahap kedua memperoleh jumlah skor 44 dengan rata-rata 3,14 dengan persentase 62% yang berarti media tersebut termasuk dalam kategori layak.

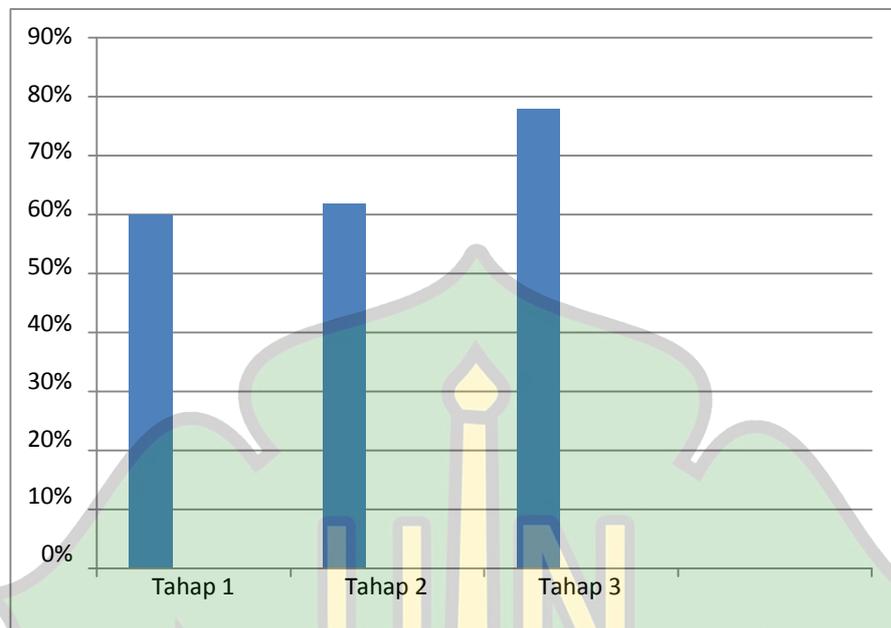
Tahap ketiga dilakukan pada tanggal 16 Desember 2020 melalui via online. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel data validasi ahli media tahap ketiga

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover	4	Layak
2.	Warna judul dengan backgroun sesuai	4	Layak
3.	Ukuran kertas tepat	4	Layak
4.	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan tepat	4	Layak
5.	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	4	Layak

6.	Pemilihan warna menarik	4	Layak
7.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami	4	Layak
8.	Alur cerita menarik	3	Cukup Layak
9.	Gambar yang digunakan bagus	4	Layak
10.	Gambar rapi	4	Layak
11.	Gambar dapat membantu anak memahami materi	4	Layak
12.	Media menarik	4	Layak
13.	Kualitas bahan yang digunakan dalam membuat media Pop-Up Book	4	Layak
14.	Warna huruf dengan backgroun sesuai	4	Layak
	Jumlah	55	
	Rata-rata	3,92	
	Persentase	78%	Layak

Hasil penilaian ahli media tahap ketiga sekaligus menjadi tahap terakhir, jumlah skor yang diperoleh mencapai 55 dengan rata-rata 3,92 dengan persentase 78%. maka media *Pop-Up Book* termasuk dalam kategori layak. Data dari analisis penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar Grafik Hasil Penilaian Ahli Media

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli media dari tahap validasi pertama sampai dengan ketiga mendapatkan persentase 78% pada tahap terakhir dengan kategori layak.

## 3. Validasi Oleh Guru PAUD Sabililjannah.

**Tabel 3.4**  
**Hasil Penilaian Pendidik di PAUD Sabililjannah**

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata-rata Skor	Persentase
Materi	1. Media Pop-Up Book ini memberikan pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif anak	4		
	2. Isi gambar media pop-up book disajikan dengan sederhana dan jelas	4		
	3. Gambar pada buku ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4		
	4. Kesesuaian dengan aspek kognitif anak	3		

Penyajian	5. Gambar yang digunakan jelas	4		
	6. Huruf yang digunakan jelas	3		
	7. Cover sesuai dengan isi materi	4		
	8. Warna yang digunakan menarik	4		
Total		30		
Rata-rata		3,75		60%
Keterangan		<b>Cukup Layak</b>		

### 5. Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media maka peneliti mendapatkan saran dan kemudian saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk tahap selanjutnya. Revisi produk awal untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah agar produk yang dikembangkan layak untuk di uji. Peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil revisi dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Ahli Materi

Komentar dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjanna.

Nama Validator	Komentar dan Saran
Dewi Fitriani, M. Ed	<p>Pada tahap pertama: Bahasa harus di perbaharui, Buat kosa kata atau materi kognitif yang ingin di ukur, Petunjuk penggunaan belum ada.</p> <p>Pada tahap kedua: PPerlu tambhan materi sesuai dengan ranah kognitif, Perlu aktifitas yang menunjukkan materi kognitif pada anak, perlu tambhan bagian KD, KI dan petunjuk penggunaan sebelum halaman isi.</p>

## 2. Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media terhadap media pembelajaran yaitu:

### **Komentar dan Saran Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah.**

Nama Validator	Komentar dan Saran
Dewi Fitriani, M. Ed	<p>Pada tahap pertama yaitu: Media harus disesuaikan dengan kriteria usia anakbeserta kemampuannya.</p> <p>Tahap kedua yaitu: Tampilan harus lebih rapi dan menarik.</p> <p>Penambahan <i>Pop-up</i> untuk masing-masing tema.</p> <p>Penambahan bingkai untuk merapikan pinggiran buku.</p> <p>Penambahan pernak-pernik untuk membuat buku lebih hidup.</p> <p>Kata pengantar.</p> <p>Petunjuk penggunaan buku.</p>

## 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada anak usia 4-5 tahun dengan memperkenalkan buku Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh kepada anak. Hasil yang diperoleh antara lain:

### a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan yang dilakukan terhadap 5 orang anak PAUD yang berusia 4-5.

### Hasil Penilaian Lembar Observasi Pengenalan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 diPAUD Sabililjannah.

No	Kriteria	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan	
				Tidak	Ya
1.	Kognitif (berpikir logis)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran.	1	4
		Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengenal gejala sebab akibat.	2	3
		Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.	Anak mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama.	2	3

		Mengenal pola( misalnya, Ab-ab dan mengulanginya)	Aanak mampu mengenal pola	0	5
		Mengurutkan benda berdasarkan ukurat atau warna	Anak mampu mengurutkan benda	2	3
	Total			7	18
	Rata-rata			1,4	3,6
	Persentase				72%

Sumber: hasil pengolahan data peserta didik

Untuk mengetahui posisi persentase jawaban “ya” yang diperoleh dari angket maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala persentase sebagai berikut:

Nilai jawaban “ya” : 1

Nilai jawaban “tidak” : 0

Jawaban “ya”:  $1 \times 100\%$  : 100%

Jawaban “tidak” :  $0 \times 100\%$  : 0% (sehingga tidak perlu dihitung)

Perhitungan jawaban “ya” dari angket :

Jawaban “ya” rata-rata =  $18/5 \times 100\% = 72\%$

Berdasarkan hasil persentase keseluruhan anak-anak memperoleh nilai 72% dengan kategori “Layak”, sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data yang

sudah di peroleh sebelumnya, maka produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di PAUD Sabililjannah Layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan Aspek kognitif anak.

b. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dengan jumlah 10 orang anak, 5 anak laki-laki 5 anak perempuan yang bernama : Rara, Ica, Nafisa, Syifa, Nurul, Adam, Adnan, Malik, Riko, Rafa.

**Hasil Penilaian Lembar Observasi Pengenalan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 diPAUD Sabililjannah.**

No	Kriteria	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan	
				Tidak	Ya
1.	Kognitif (berpikir logis)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk , warna, atau ukuran.	4	6
		Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengenal gejala sebab akibat.	5	5
		Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.	Anak mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama.	3	7

		Mengenal pola( misalnya, Ab-ab dan mengulanginya)	Aanak mampu mengenal pola	4	6
		Mengurutkan benda berdasarkan ukurat atau warna	Anak mampu mengurutkan benda	5	5
	Total			21	29
	Rata-rata			4,2	5,8
	Persentase				116%

Jawaban “ya” dari angket

“ya” rata-rata =  $5,8/5 \times 100\% = 116\%$

c. Uji Coba Luas R - R A N I R Y

Ujicoba secara luas dilakukan terhadap 20 orang anak yang bernama : Rara, Ica, Nafisa, Syifa, Nurul, Adam, Adnan, Malik, Rico, Rafa, Ryya, Raisa, Abad, Habil, Darif, Miftah, Alifa, Kia, Arsyah, Angga.

**Hasil Penilaian Lembar Observasi Pengenalan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 diPAUD Sabililjannah.**

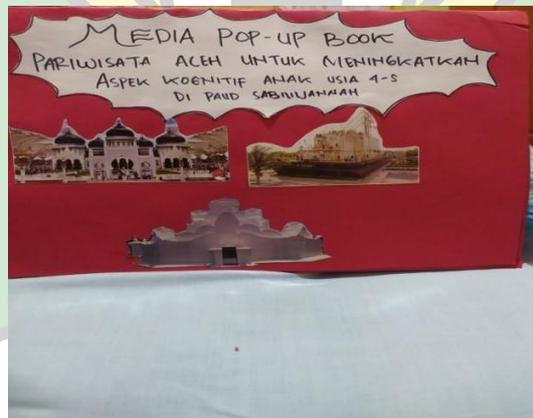
No	Kriteria	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan	
				Tidak	Ya
1.	Kognitif (berpikir logis)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran.	7	13
		Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengenal gejala sebab akibat.	9	11
		Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.	Anak mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama.	6	14
		Mengenal pola (misalnya, Ab-ab dan mengulanginya)	Anak mampu mengenal pola	7	13
		Mengurutkan benda berdasarkan ukur atau warna	Anak mampu mengurutkan benda	5	15
	Total			34	66
	Rata-rata			6,8	13,2
	Persentase				264%

## 7. Revisi Produk Awal

Setelah mendapatkan saran dari penilaian produk diatas maka saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi produk awal agar menjadi sangat baik. Adapun hasil revisi yang didapat berupa perbaikan dan saran mengenai Media *Pop-Up* yang dikembangkan. Saran tersebut dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.

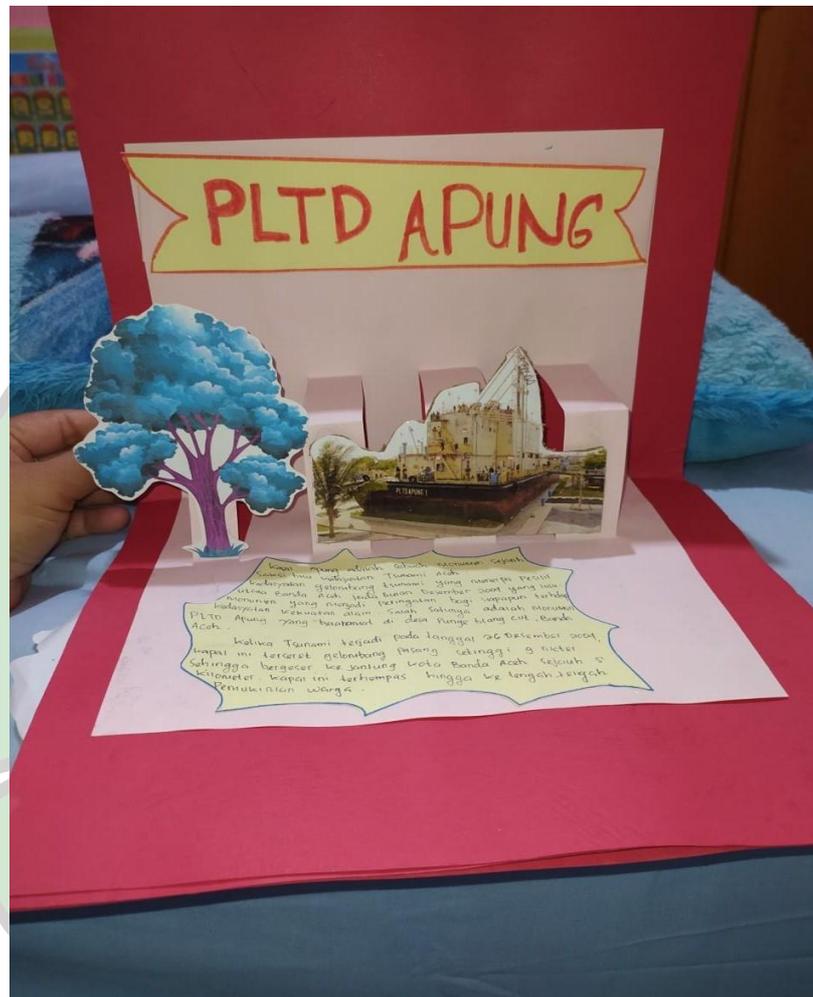
Dibawah ini gambar Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh sebelum dan sesudah revisi.

Gambar cover depan sebelum direvisi



Gambar bagian depan setelah di revisi





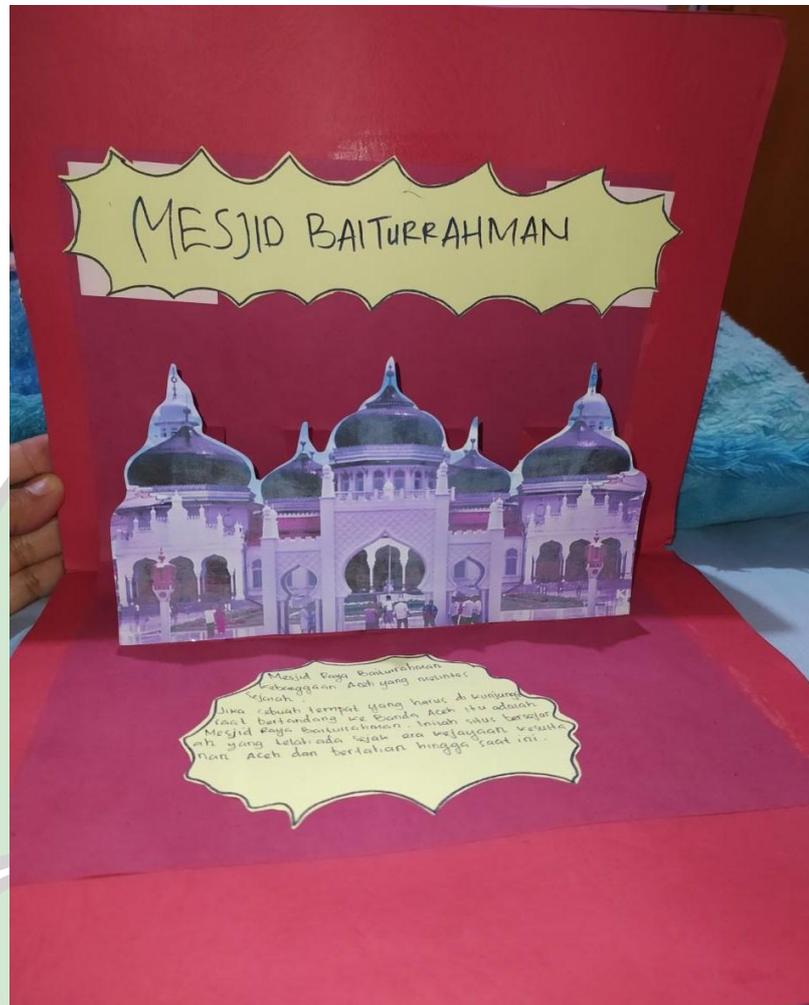
Gambar tempat wisata kapal apung sebelum di revisi



Gambar tempat wisata kapal apung setelah di revisi

جامعة الرانري

AR-RANTRY

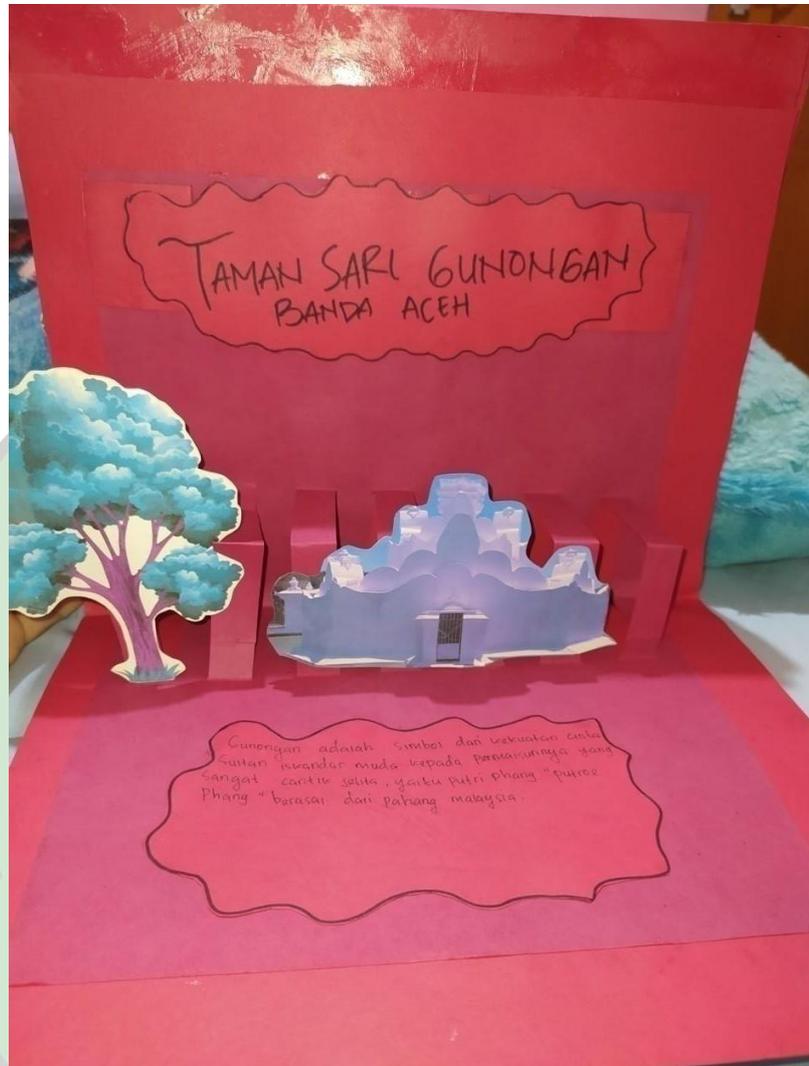


Gambar tempat wisata mesjid raya sebelum direvisi



A R - R A N I R Y

Gambar tempat wisata mesjid raya setelah di revisi



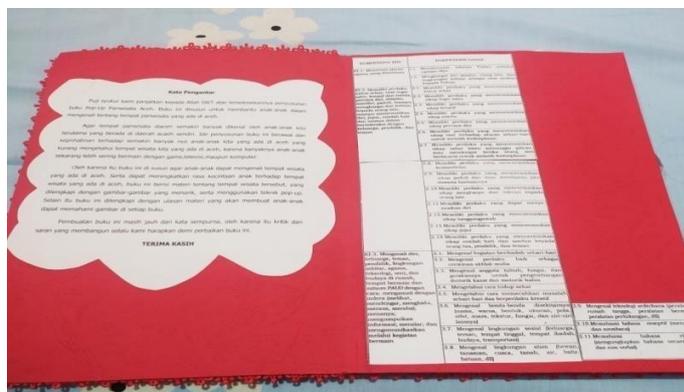
A R - R A N I R Y

Gambar tempat wisata gunung sebelum di revisi

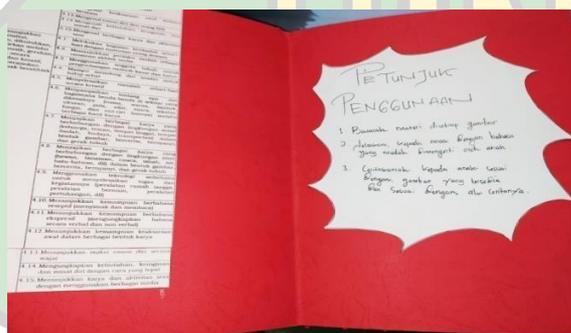


A R - R A N I R Y

Gambar tempat wisata gunung setelah di revisi



Gambar setelah direvisi sudah ada kata pengantar dan Ki1 dan KD



Gambar media pop-up di sekolah PAUD Sabiljannah



## B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan di manfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif anak.

### 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil penelitian ahli materi pada tahap ketiga sekaligus menjadi tahap terakhir, jumlah skor yang diperoleh mencapai 39 dengan rata-rata 3,9 dengan persentase 78% dengan kategori Layak digunakan.

### 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil penilaian ahli media pada tahap ketiga sekaligus menjadi tahap terakhir, jumlah skor yang diperoleh mencapai 55 dengan rata-rata 3,92 dengan persentase 78%. Dengan kategori layak digunakan.

### 3. Hasil Penilaian Guru di PAUD Sabililjannah

Hasil penilaian guru terhadap media pop-up Pariwisata Aceh yaitu mendapatkan total nilai 30 dengan persentase 60% dengan kategori Cukup Layak.

### 4. Hasil Penilaian Terhadap anak

Uji coba produk yang dilakukan yaitu Hasil uji coba perorangan, hasil uji coba terbatas, hasil uji coba secara luas. Jumlah skor yang di peroleh pada uji coba

perorangan dengan total 18 dengan persentase 72% dengan kategori tidak layak digunakan.

Hasil ujicoba terbatas mendapatkan total nilai 29 dengan rata-rata 5,8 dengan persentase 116% dengan kategori layak digunakan. Dan hasil uji coab secara luas mendapatkan total nilai 66 dengan rata-rata 13,2 dengan persentase 264% dengan kategori layak digunakan.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan media pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak 4-5 di PAUD Sabililjannah pada model pembelajaran dari Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 langkah yaitu (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk.

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak 4-5 Tahun di PAUD Sabililjannah.

2. Kelayakan media Pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak 4-5 Tahun di PAUD Sabililjannah berdasarkan penilaian dari (a) Ahli Media, mendapatkan rata-rata skor keseluruhan 3,92 dengan persentase 78% dengan kategori **Layak**. (b) Ahli Materi, mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3,9 dengan persentase 78% dengan kategori **Layak**. (c) Uji coba perorangan mendapatkan skor dengan keseluruhan 18 dengan persentase 72% dengan kategori **Tidak Layak**, Uji coba terbatas mendapatkan nilai 29 dengan persentase 116% dengan kategori **Layak**, Uji cpba

secara luas mendapatkan nilai 66 dengan persentase 264% dengan kategori **Layak** digunakan.

Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak 4-5 Tahun di PAUD Sabililjannah **Layak** untuk digunakan dalam pembelajaran.

### **B. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan uji coba media kepada anak-anak hanya sebatas untuk mengetahui tanggapan anak-anak terhadap media, tidak menguji pengaruhnya terhadap minat atau prestasi.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru
  - a. Guru hendaknya mendampingi anak-anak saat menggunakan media.
  - b. Media *Pop-Up Book* akan lebih efektif jika digunakan pada kelompok kecil. Jika digunakan pada kelompok besar anak-anak kurang fokus dengan materi yang di ajarkan.

## 2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru yang kesulitan mengajar dengan menggunakan media yang sesuai. Dengan penggunaan media yang tepat dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi.



## DAFTAR PUSTAKA

Anggi Sudono, 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Grasindo.

Arsyad Azhar, 2004. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad Azhar, 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Andi Prastowow, 2015. Menusun Rencana Pelaksanaan (rpp) Tematik Terpadu. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Azhar Arsyad, 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Atiko, 2019. Booklet Brosur dan Poster Sebagai Karya Inovatif di Kelas. Gresik: Caramedia Communication.

Agus Budi Wibowo *Dunia Pariwisata Aceh*.  
[www.academia.edu](http://www.academia.edu)>Dunia\_Pariwisata\_Aceh.diakses pada tanggal 5 Desember 2017.

Bagja Waluya, 2007. Sosiologi Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat Untuk Kelas XII Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Ilmu Pengetahuan Sosial. Bandung: PT Setia Purna Inves.

C0712018\_bab2.pdf.di akses pada tanggal 5 Desember 2017.

Cepi Riyana, 2012. Media Pembelajaran Modul 4. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Indonesia.

Destia Setyawan, *Penerapan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*.  
[ip163529.pdf](http://ip163529.pdf).di akses pada tanggal 5 Desember 2017.

Dzuanda, *Design Pop-Up::Child::Book Puppet Figures Series?* Gatot Kaca?.  
Jurnal Libari ITS Undergraduate, (<http://library.its.undergraduate.ac.id>.diakses pada 5 Desember 2017 pukul 12.51).

Emzir, 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. Jakarta: Raja Wali Pers.

Firsan Nova, 2009. Crisis Public Relation. Jakarta: PT Komunikasi Kinerja.

Imas Kurniasi, 2013. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:

Erlangga.

Ingga Pramukti, Pengembangan Buku Pop-Up Cita-citaku Untuk Siswa Kelompok B TK Mardi Putera Wonosobo, Ingga Pramukti\_08105241002.pdf. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2017.

Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. Vol.5.N.1.September 2016, Seri A. hal. 12. Diakses pada tanggal 22 September 2018.

Konsep Media Pembelajaran PAUD, Jurnal Al-afkar. Vol.v.N0.1.hal. 108.

Laporan Dinas CB Kota Banda Aceh.pdf.diaksespadatanggal 7 Desember 2017.

Muhammad Nizar. Rubrik. MRB\_.2017\_.PDFdiaksespada tanggal25 Desember 2017

Muhammad Farhan, Analisis Mamfaat Ekonomi Objek Wisata PLTD Apung Kota Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa ( JIM ).Vol 2 No.4 November 2017: 671-678.diaksespadatanggal 7 Desember 2017.

Monumen PLTD Apung, Saksi Bisu Kedahsyatan Tsnami Aceh.http://www.indonesiakaya.com.diaksespadatanggal 13 Desember 2017.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nila Rahmawati, *Pengaru Media Pup-Up Book Terhadap Penguasaan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya*, di akses di [www.unesa.ac.id](http://www.unesa.ac.id) pada tanggal 5 Desember 2017.

Rudi Susilana, 2009. Media Pembelajaran. Bndung: CV Wacana Prima.

Rita Kurnia, 2019. Bahasa Anak Usia Dini. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama.

Roni Andrasyah, 2019. Tutorial E-auction Terintegrasi Google Application Programing Interface (API), Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Siti Zaenab, 2015. Profesional Guru PAUD Menuju NTB Bersaing. Yogyakarta: Depublish.

Sa'ad Karim, 2006. Agar Anak Tidak Durhaka. Jakarta: Pustaka Al-Kausar.

Sukiman, 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT PustakaInsan Madani.

Serambi Indonesia Sabtu,2 September 2017, 17:05

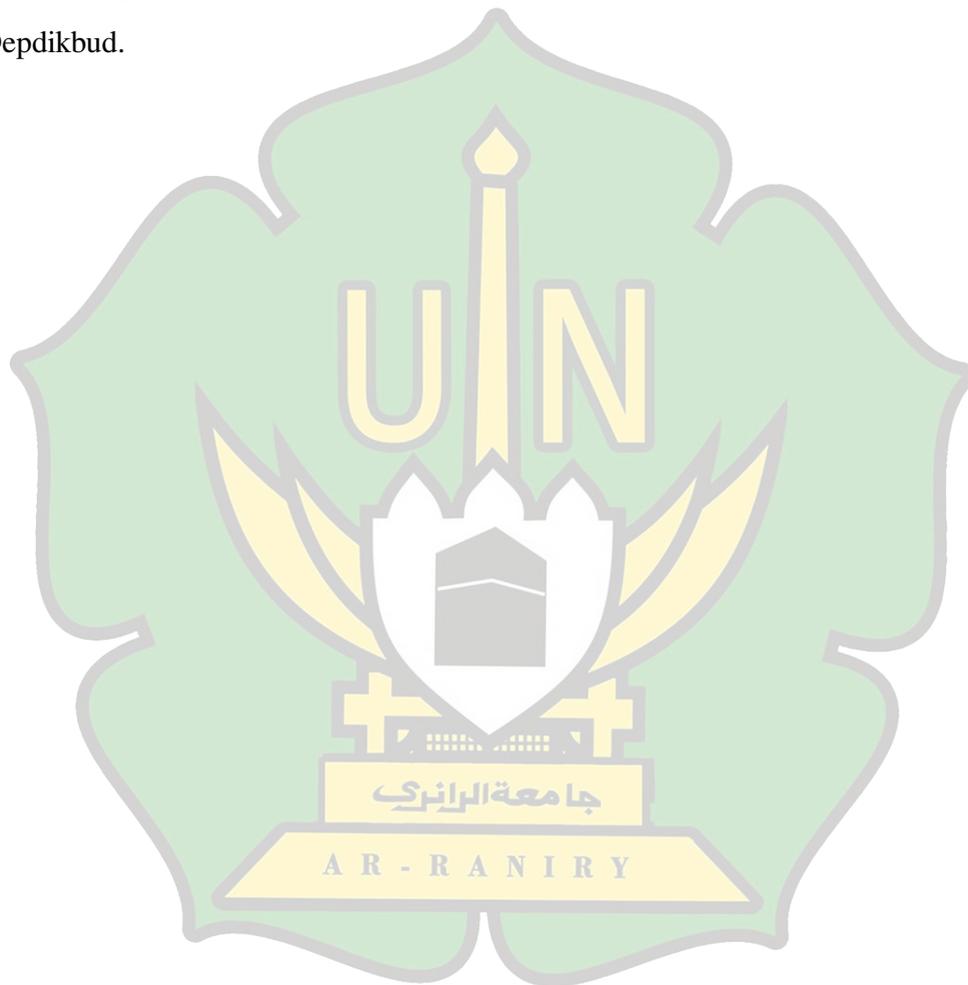
Serambi Indonesia February 02,2010

Sugiyono,2013. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Uliam Barus, 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal Sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka Dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan.

Usep Ibrahim, 1998. *Media Pembelajaran*. IKIP Malang :  
Depdikbud.





## LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

### Pengembangan Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sabililjannah

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu/ bapak sebagai ahli media
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian ibu/ bapak terhadap media pembelajaran Pop-Up Book
3. Gunakan indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian

1 = Sangat Kurang *Layak*

2 = Kurang *Layak*

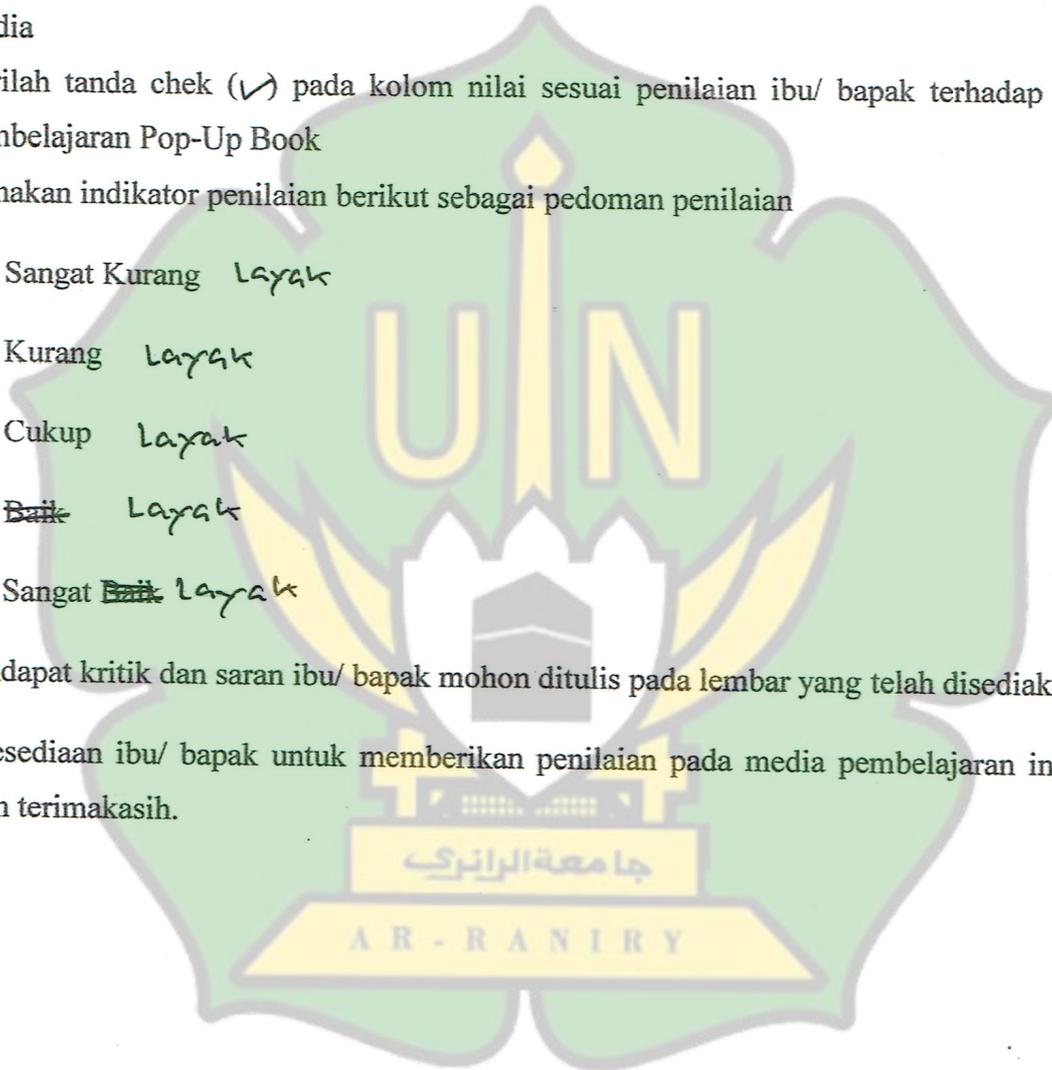
3 = Cukup *Layak*

4 = ~~Baik~~ *Layak*

5 = Sangat ~~Baik~~ *Layak*

4. Pendapat kritik dan saran ibu/ bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

Atas kesediaan ibu/ bapak untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran ini saya ucapkan terimakasih.



## LEMBAR PENILAIAN

NO	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuai dengan Sk dan KD				✓	
2	Isi materi mudah dipahami			✓		
3	Isi materi sesuai dengan konsep			✓		
4	Petunjuk penggunaan media jelas	✓				
5	Penggunaan bahasa jelas			✓		
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
7	Penyampaian materi menarik			✓		
8	Pembelajaran menarik untuk anak-anak			✓		
9	Kualitas penyampaian media			✓		
10	Media dapat digunakan individu, ataupun kelompok				✓	

total semuanya : 30

rata-rata : 3

Persentase : 60%

Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ini adalah :

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	✓
Dapat digunakan tanpa revisi	

Kritik dan saran untuk perbaikan Media Pembelajaran Pop-Up Book :

- Bahasa harus di perbaharui
- Buat kosakata / materi kognitif yg ingin diukur
- Petunjuk penggunaan buku belum ada.

Banda Aceh 27 Agustus 2020

Penilai

( Dewi Fitriani, M. Ed )

Tahap 2.

## LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

### Pengembangan Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sabililjannah

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu/ bapak sebagai ahli media
2. Berilah tanda cek ( ) pada kolom nilai sesuai penilaian ibu/ bapak terhadap media pembelajaran Pop-Up Book
3. Gunakan indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian

1 = Sangat Kurang ~~Layak~~

2 = Kurang ~~layak~~

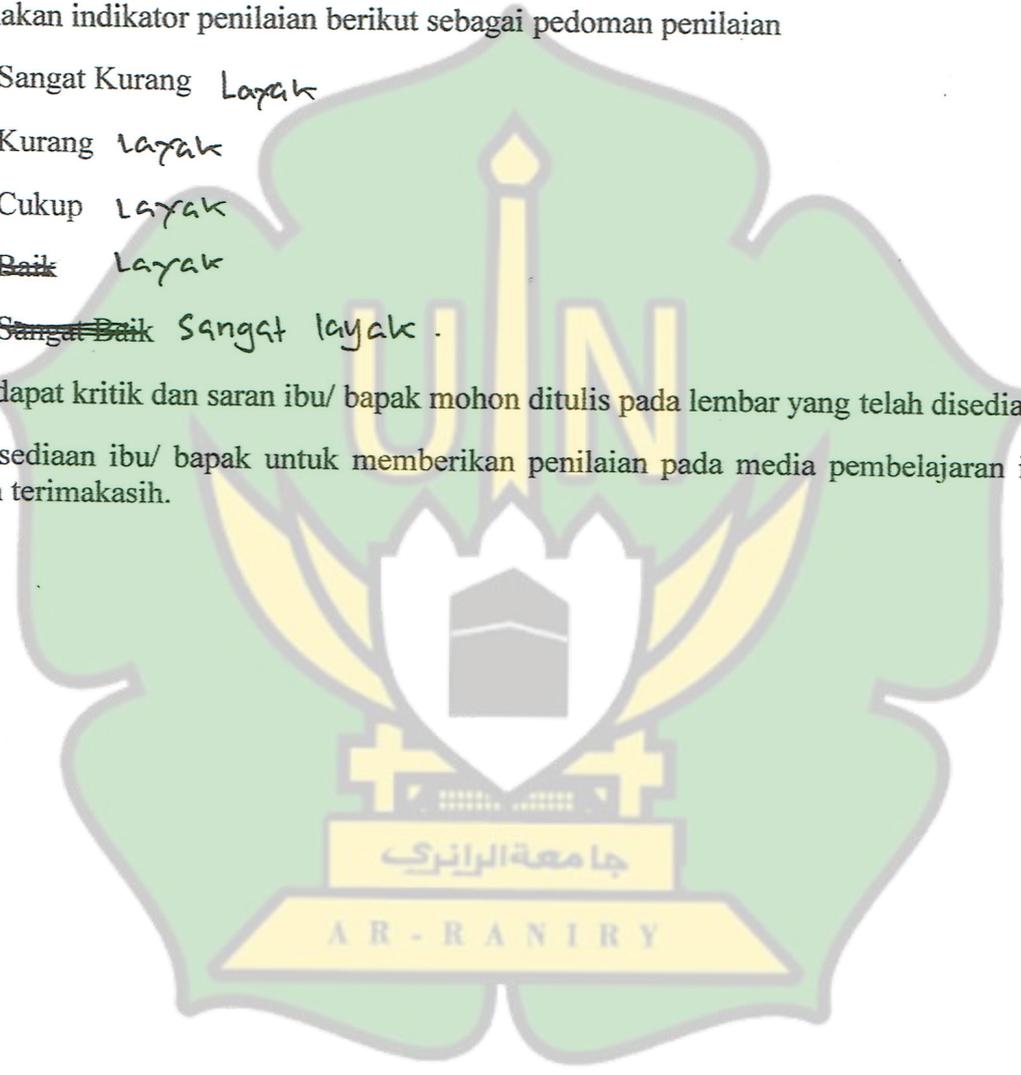
3 = Cukup ~~layak~~

4 = ~~Baik~~ Layak

5 = ~~Sangat Baik~~ Sangat layak .

4. Pendapat kritik dan saran ibu/ bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

Atas kesediaan ibu/ bapak untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran ini saya ucapkan terimakasih.



LEMBAR PENILAIAN

NO	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuaidengan Sk dan KD		✓			
2	Isi materi mudah dipahami			✓		
3	Isi materi sesuai dengan konsep <i>kognitif?</i>		✓			
4	Petunjuk penggunaan media jelas	✓				
5	Penggunaan bahasa jelas			✓		
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
7	Penyampaian materi menarik			✓		
8	Pembelajaran menarik untuk anak-anak		✓			
9	Kualitas penyampaian media		✓			
10	Media dapat digunakan individu, ataupun kelompok				✓	

Jumlah semuanya : 26 .

Rata - rata : 2,6 .

Persentase : 50 % .

Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ini adalah :

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	Perusi Mayor
Dapat digunakan tanpa revisi	

Kritik dan saran untuk perbaikan Media Pembelajaran Pop-Up Book :

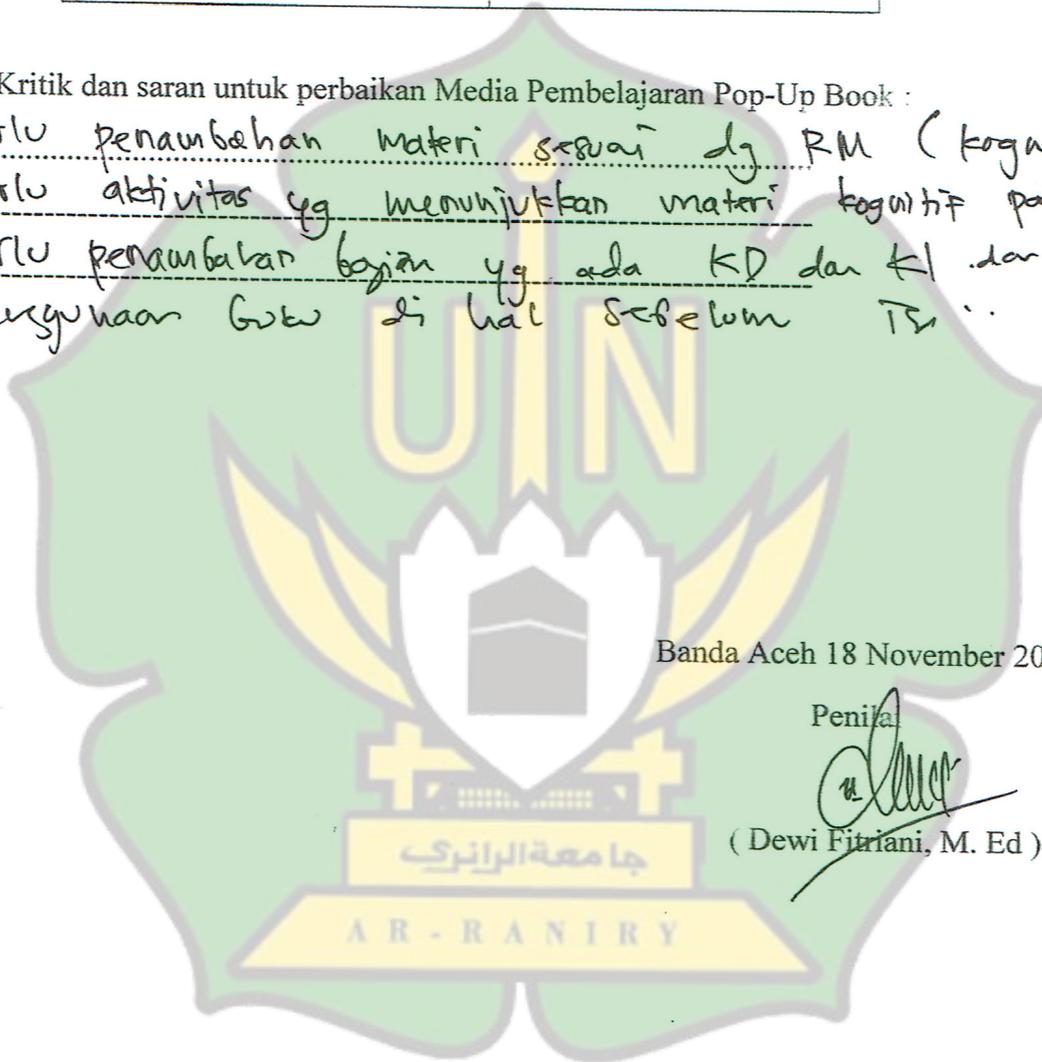
- + perlu penambahan materi sesuai dg RM (kognitif)
- + perlu aktivitas yg menghubungkan materi kognitif pada anak.
- + perlu penambahan bagian yg ada KD dan KI dan petunjuk penggunaan Guru di hal sebelum IS

Banda Aceh 18 November 2020

Penilai



( Dewi Fitriani, M. Ed )



## LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

### Pengembangan Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sabililjannah

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu/ bapak sebagai ahli media
2. Berilah tanda cek ( ) pada kolom nilai sesuai penilaian ibu/ bapak terhadap media pembelajaran Pop-Up Book
3. Gunakan indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

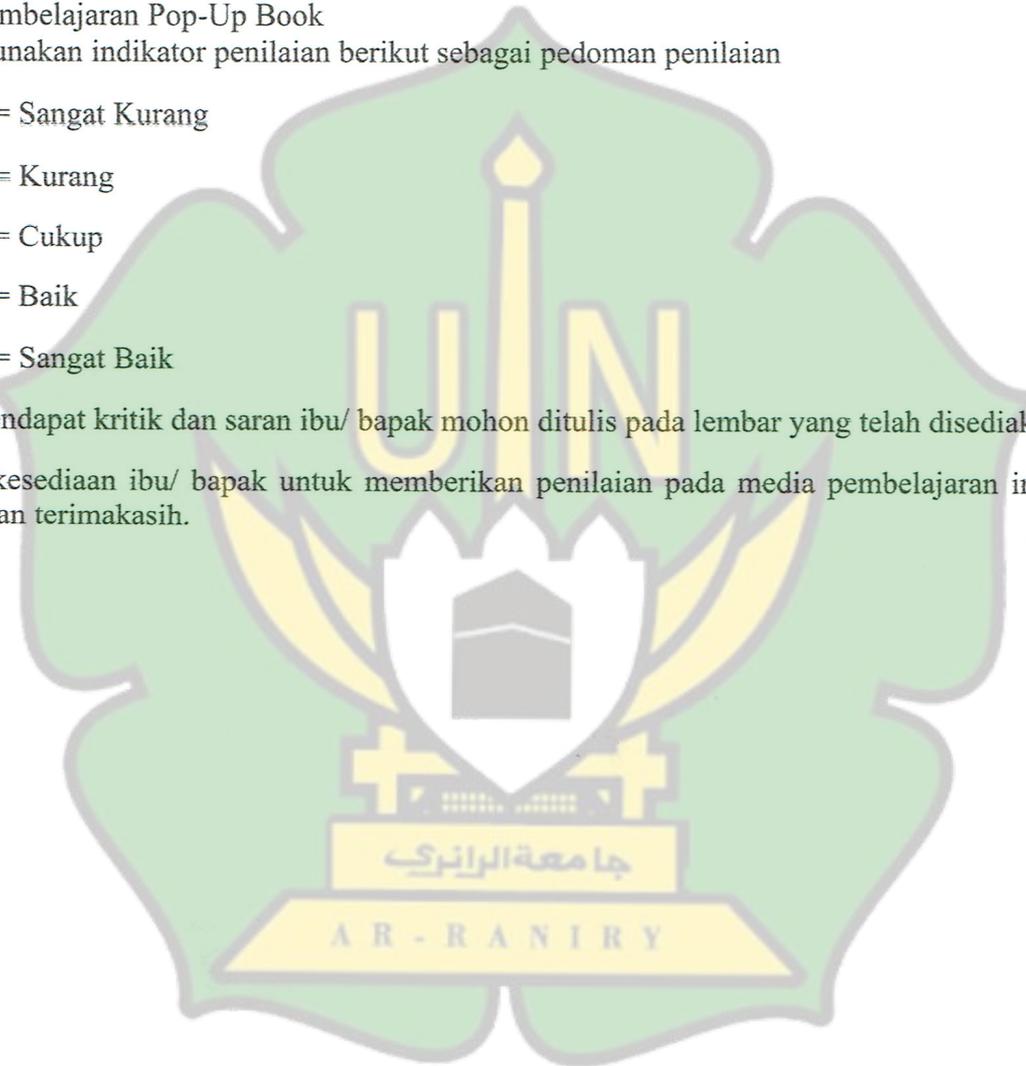
3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

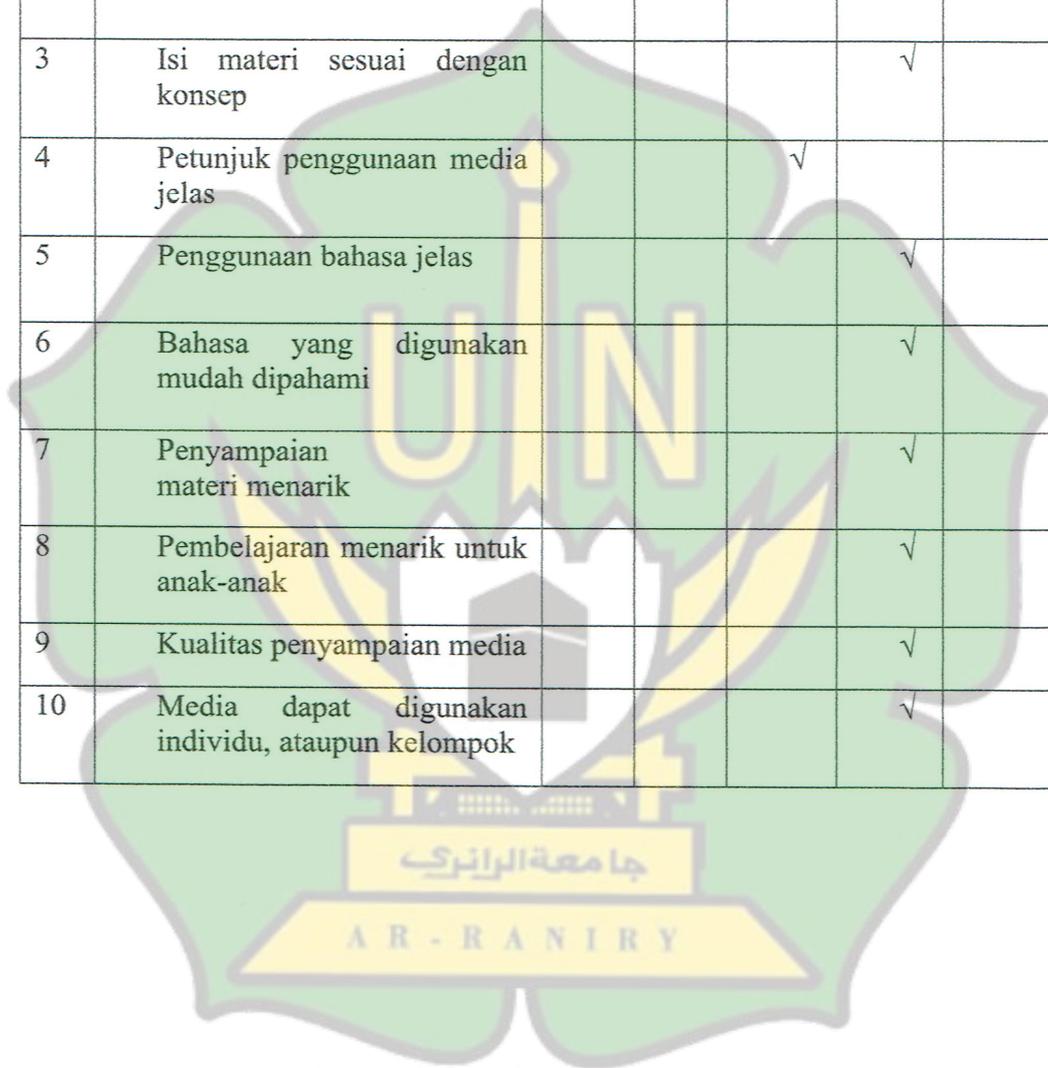
4. Pendapat kritik dan saran ibu/ bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

Atas kesediaan ibu/ bapak untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran ini saya ucapkan terimakasih.



## LEMBAR PENILAIAN

NO	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuai dengan Sk dan KD				√	
2	Isi materi mudah dipahami				√	
3	Isi materi sesuai dengan konsep				√	
4	Petunjuk penggunaan media jelas			√		
5	Penggunaan bahasa jelas				√	
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
7	Penyampaian materi menarik				√	
8	Pembelajaran menarik untuk anak-anak				√	
9	Kualitas penyampaian media				√	
10	Media dapat digunakan individu, ataupun kelompok				√	



Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ini adalah :

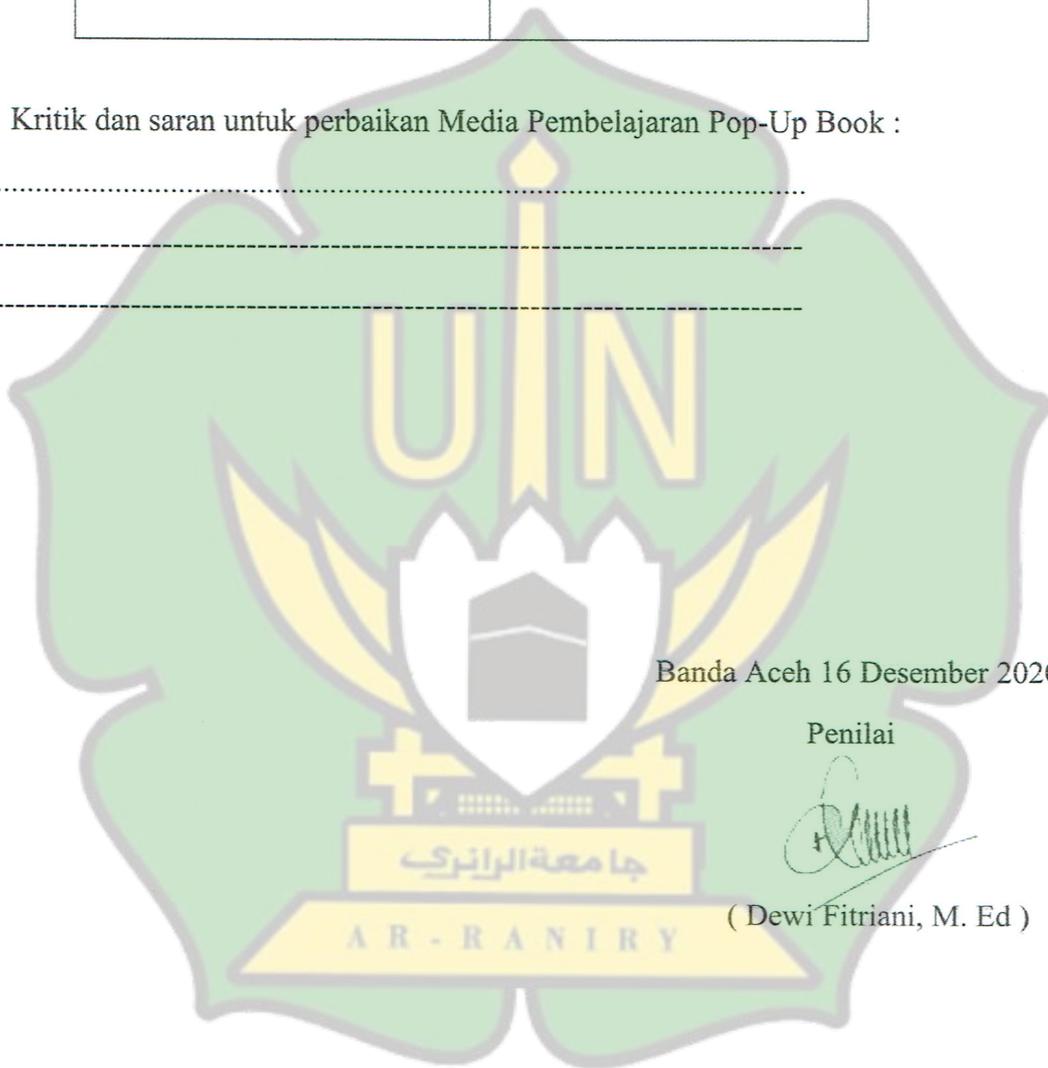
Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	√

Kritik dan saran untuk perbaikan Media Pembelajaran Pop-Up Book :

.....

-----

-----



Banda Aceh 16 Desember 2020

Penilai

( Dewi Fitriani, M. Ed )

## LEMBAR PENILAIAN

NO	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover		✓			
2	Warna judul dengan backgroun sesuai		✓			
3	Ukuran kertas tepat			✓		
4	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan tepat		✓			
5	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca		✓			
6	Warna huruf dengan backgroun sesuai					
7	Pemilihan warna menarik			✓		
8	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami		✓			
9	Alurcerita menarik		✓			
10	Gambar yang digunakan bagus		✓			
11	Gambar rapi			✓		
12	Gambar dapat membantu <u>siswa</u> memahami materi			✓		

total semuanya = 30

rata-rata = 2,5

13	Media menarik		✓			
14	Kualitas bahan yang digunakan dalam membuat media Pop-Up Book		✓			

Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ini adalah :

Belum dapat digunakan	✓
Dapat digunakan dengan revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	

Kritik dan saran untuk perbaikan Media Pembelajaran Pop-Up Book :

Media harus disesuaikan kriteria usia anak beserta kemampuannya.

Banda Aceh 27 Agustus 2020

Penilai

(Dewi Fitriani, M. Ed)

Tahap 2.

## LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

### Pengembangan Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sabililjannah

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu/ bapak sebagai ahli media
2. Berilah tanda cek ( ) pada kolom nilai sesuai penilaian ibu/ bapak terhadap media pembelajaran Pop-Up Book
3. Gunakan indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian

1 = Sangat Kurang layak

2 = Kurang layak

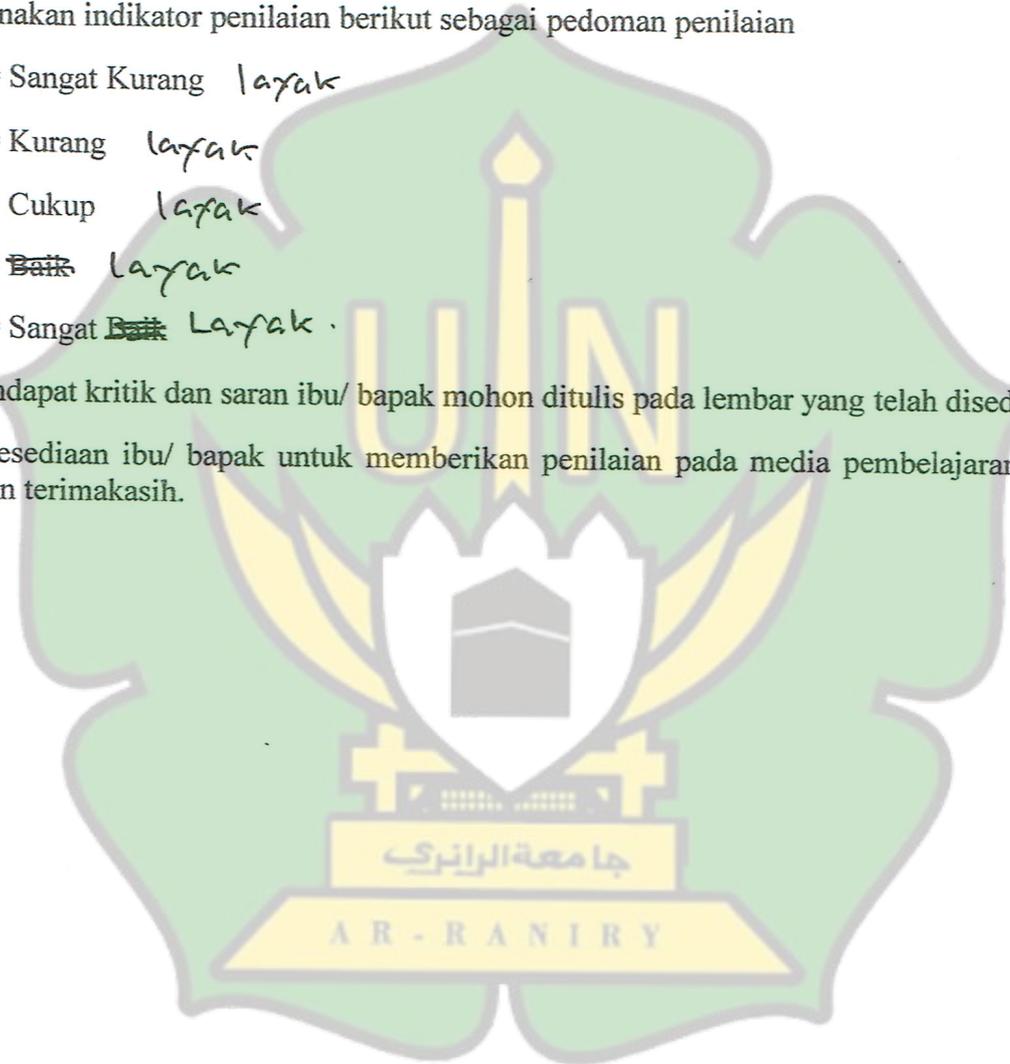
3 = Cukup layak

4 = ~~Baik~~ Layak

5 = Sangat ~~Baik~~ Layak.

4. Pendapat kritik dan saran ibu/ bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

Atas kesediaan ibu/ bapak untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran ini saya ucapkan terimakasih.



LEMBAR PENILAIAN

NO	Kriteria	Nilai				
		1.	2	3	4	5
1	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover			✓		
2	Warna judul dengan background sesuai			✓		
3	Ukuran kertas tepat				✓	
4	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan tepat			✓		
5	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca				✓	
6	Warna huruf dengan background sesuai			✓		
7	Pemilihan warna menarik			✓		
8	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami				✓	
9	Alur cerita menarik		✓			
10	Gambar yang digunakan bagus			✓		
11	Gambar rapi			✓		
12	Gambar dapat membantu siswa memahami materi				✓	
13	Media menarik			✓		
14	Kualitas bahan yang digunakan dalam membuat media Pop-Up Book		✓			

total semuanya: 99

Rata-Rata : 3,19

3120

Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ini adalah :

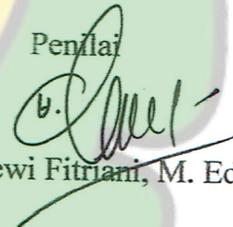
Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	Revisi mayor
Dapat digunakan tanpa revisi	

Kritik dan saran untuk perbaikan Media Pembelajaran Pop-Up Book :

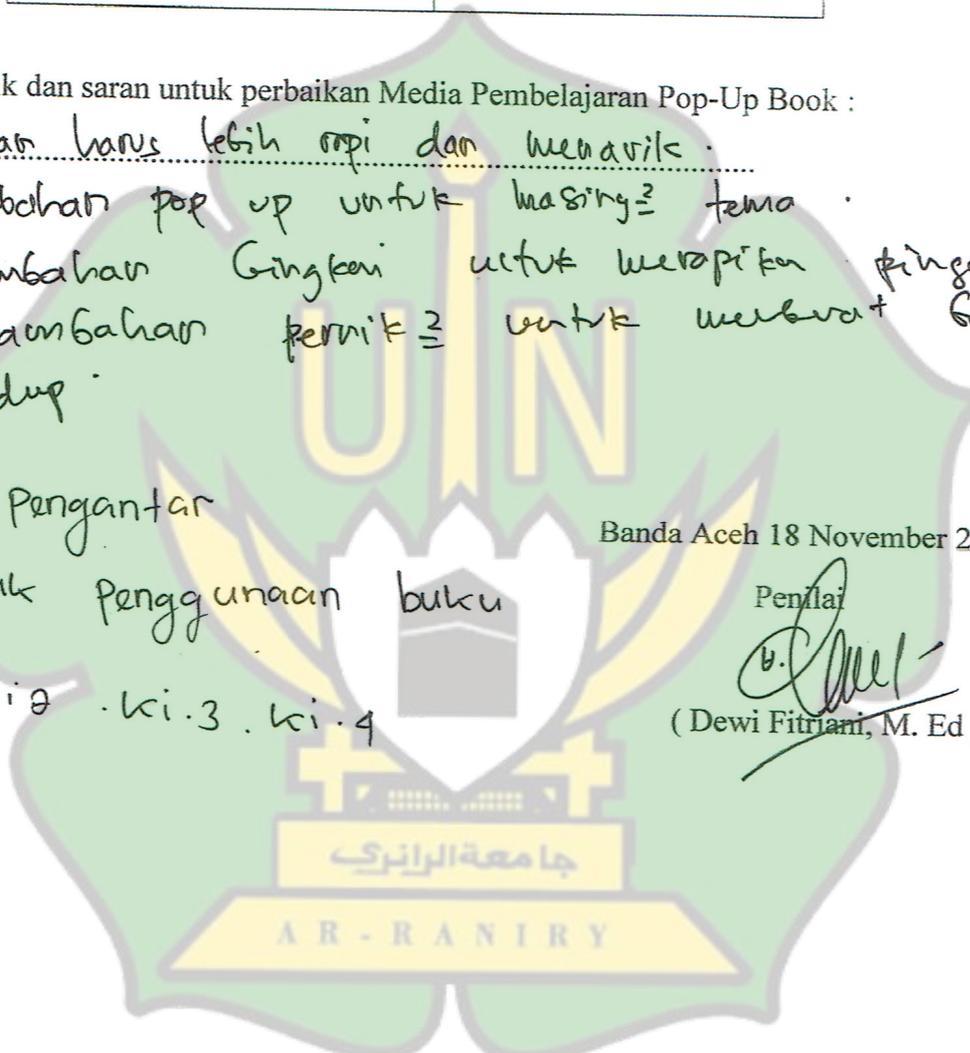
- tampilan harus lebih rapi dan menarik.
- penambahan pop up untuk masing-masing tema.
- penambahan gambar untuk memperjelas pengertian buku.
- penambahan gambar untuk membuat buku lebih hidup.
- kata pengantar
- petunjuk penggunaan buku
- ki.1.ki.2 . ki.3 . ki.4
- kd .

Banda Aceh 18 November 2020

Penilai



( Dewi Fitriani, M. Ed )



## LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

### Pengembangan Media Pop-Up Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sabililjannah

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu/ bapak sebagai ahli media
2. Berilah tanda cek ( ) pada kolom nilai sesuai penilaian ibu/ bapak terhadap media pembelajaran Pop-Up Book
3. Gunakan indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

4. Pendapat kritik dan saran ibu/ bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

Atas kesediaan ibu/ bapak untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran ini saya ucapkan terimakasih.



LEMBAR PENILAIAN

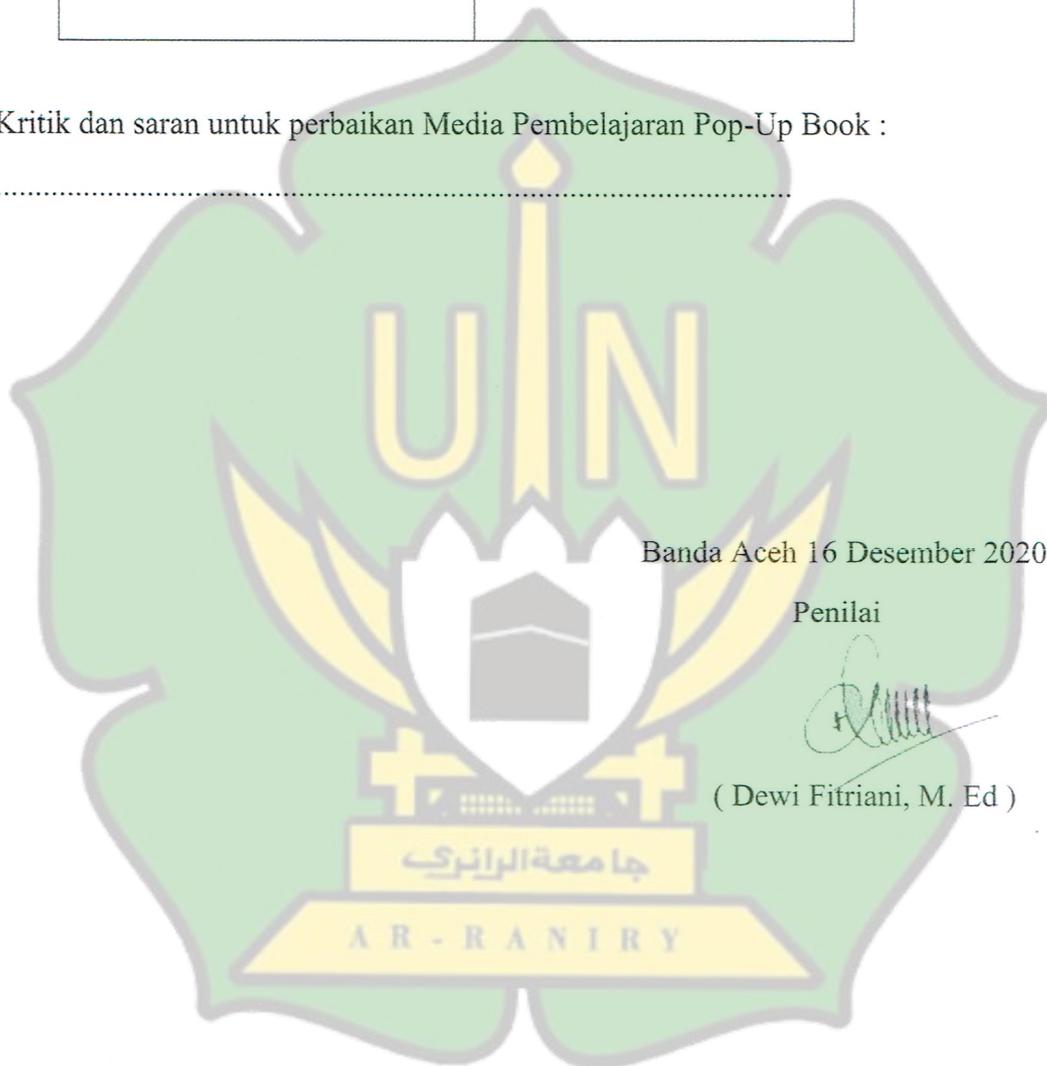
NO	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover				√	
2	Warna judul dengan backgroun sesuai				√	
3	Ukuran kertas tepat				√	
4	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan tepat				√	
5	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca				√	
6	Warna huruf dengan backgroun sesuai				√	
7	Pemilihan warna menarik				√	
8	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami				√	
9	Alur cerita menarik			√		
10	Gambar yang digunakan bagus				√	
11	Gambar rapi				√	
12	Gambar dapat membantu siswa memahami materi				√	
13	Media menarik				√	
14	Kualitas bahan yang digunakan dalam membuat media Pop-Up Book				√	

Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ini adalah :

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	√

Kritik dan saran untuk perbaikan Media Pembelajaran Pop-Up Book :

.....





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tariyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-857/Un.08/Kp.PIAUD/08/2020  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Validasi Materi dan Media*

Kepada Yth,  
Bapak/Ibu Dosen

Dewi Fitriani, M. Ed

di-

Banda Aceh

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi media dan materi pembelajaran, Mahasiswa berikut:

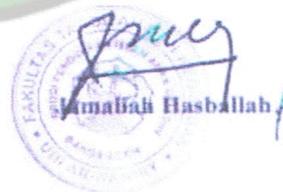
Nama : Sulfa Lismawati

NIM : 140210062

Judul : Pengembang Media Pop Up Pariwisata Aceh untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 di Paud Sabililjannah

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 24 Agustus 2020  
Ketua Prodi PIAUD



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : SULFA LISMAWATI  
Tempat/Tgl Lahir : Ujong Padang, 02,02,1994  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Status Perkawinan : Kawin  
Agama : Islam  
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh  
Alamat : Desa Doy Kecamatan Ulee Kareng  
Nama Orang Tua :  
Ayah : Samsuardi  
Pekerjaan : Tani  
Alamat : Ujong Padang, Kec. Bakongan  
Ibu : Jamaliah  
Pekerjaan : IRT  
Alamat : Bakongan Ds. Skep Kab. Aceh Selatan  
Riwayat Pendidikan :  
Sekolah Dasar : Sd Negeri 3 Bakongan  
SLTP : Smp Negeri 1 Bakongan  
SMA : Sma Negeri 1 Bakongan



**Hasil Penilaian Lembar Observasi Pengenalan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 diPAUD Sabililjannah.**

No	Kriteria	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan	
				Tidak	Ya
1.	Kognitif (berpikir logis)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran.	1	4
		Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengenal gejala sebab akibat.	2	3
		Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.	Anak mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama.	2	3
		Mengenal pola (misalnya, Ab-ab dan mengulanginya)	Anak mampu mengenal pola	0	5
		Mengurutkan benda berdasarkan ukur atau warna	Anak mampu mengurutkan benda	2	3
	Total			7	18
	Rata-rata			1,4	3,6
	Persentase				72%

uji coba Perorangan

**Hasil Penilaian Lembar Observasi Pengenalan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 diPAUD Sabililjannah.**

No	Kriteria	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan	
				Tidak	Ya
1.	Kognitif (berpikir logis)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran.	4	6
		Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengenal gejala sebab akibat.	5	5
		Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.	Anak mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama.	3	7
		Mengenal pola (misalnya, Ab-ab dan mengulanginya)	Anak mampu mengenal pola	4	5
		Mengurutkan benda berdasarkan ukur atau warna	Anak mampu mengurutkan benda	5	5
	Total			21	29
	Rata-rata			4,2	5,8
	Persentase				116%

uji coba terbatas

**Hasil Penilaian Lembar Observasi Pengenalan Media *Pop-Up* Pariwisata Aceh Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 diPAUD Sabililjannah.**

No	Kriteria	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan	
				Tidak	Ya
1.	Kognitif (berpikir logis)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran.	7	13
		Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengenal gejala sebab akibat.	9	11
		Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.	Anak mampu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama.	6	14
		Mengenal pola (misalnya, Ab-ab dan mengulanginya)	Anak mampu mengenal pola	7	13
		Mengurutkan benda berdasarkan ukur atau warna	Anak mampu mengurutkan benda	5	15
	Total			34	13.2
	Rata-rata				264%
	Persentase				

uji coba luas.

Tabel 3.4

## Hasil Penilaian Pendidik di PAUD Sabililjannah

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata-rata Skor	Persentase
Materi	1. Media Pop-Up Book ini memberikan pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif anak	4		
	2. Isi gambar media pop-up book disajikan dengan sederhana dan jelas	4		
	3. Gambar pada buku ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4		
	4. Kesesuaian dengan aspek kognitif anak	3		
Penyajian	5. Gambar yang digunakan jelas	4		
	6. Huruf yang digunakan jelas	3		

	7. Cover sesuai dengan isi materi	4		
	8. Warna yang digunakan menarik	4		
Total		30		
Rata-rata		3,75		60 %
Keterangan		Cukup Layak		



Banda Aceh 3 Februari 2021  
Guru PAUD Sabililjannah

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### PAUD SABILILJANNAH

PAUD : PAUD Sabililjannah  
Kelompok : A 4-5 Tahun  
Semester/Bulan : 1/Januari  
Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Pariwisata Aceh/Tempat Wisata (Mesjid Raya, Gunpongan, Kapal Apung, Museum Tsunami, Rumoh Aceh)  
Hari/Tanggal : Selasa/10 Januari 2021

**KOMPETENSI DASAR (KD)** : 1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 4.1, 4.2, 4.3,

#### **TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- Mengenal ciptaan Allah
- Memiliki rasa syukur kepada Allah
- Memiliki mperilaku yang mencerminkan sikap santun
- Mengenal lingkungan sosial
- Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- Mengenal atau mengetahui manfaat dari (mesjid, kapal apung, gunung, museum tsunami, rumah adat aceh)

#### **MEDIA/SUMBER BELAJAR**

- Pop-up Book

### 1. Pembukaan

- Berdoa, salam
- Membaca surat al- fatihah
- Membaca surat an-nas
- Membaca doa belajar

### 2. INTI

- Anak mengamati bahan yang akan digunakan untuk bermain
- Guru menyampaikan kegiatan tentang permainan pop-up book
- Anak bermain dengan media pop-up book

### 3. ISTIRAHAT

- Berbaris, cuci tangan
- Berdoasebelum dan sesudah makan

### 4. PENUTUP

- Merapikan mainan
- Guru menanyakan tentang kegiatan hari ini
- Menanyakan perasaan anak selama melakukan permainan
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Berdoa, bernyayi salam

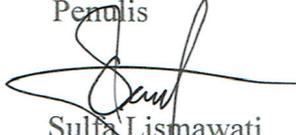
Mengetahui

Guru kelas

  
Rafida Uifah

Banda Aceh 1 Januari 2021

Penulis

  
Sulfa Lismawati  
140210062