Indonesian Journal of
Islamic Early Childhood Education

P-ISSN: 2541-2418; E-ISSN: 2541-2434
IJIECE, Vol. 11, No. 1, Juni 2026 (85 - 91)
© 2026 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Pengembangan *Interactive Pop-Up Book* Sebagai Media Pengenalan Kesenian Bojonegoro Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Nunuk Sulistyowati, M. Tsaqibul Fikri

Received: 12 04 2026 / Accepted: 11 06 2026 / Published online: 30 06 2026
© 2026 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstrak Rendahnya pengenalan budaya lokal pada anak usia dini, dengan rata-rata hanya 19,07% dari tujuh kesenian tradisional yang dikenal anak usia 4-5 tahun di RA Al Mansur Klangon, Bojonegoro, menuntut pengembangan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan Interactive Pop-Up Book sebagai media pengenalan kesenian tradisional Bojonegoro. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap, melibatkan 15 anak, guru, dan validator ahli. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta pre-test dan post-test, lalu dianalisis dengan rumus persentase dan uji N-Gain. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman anak dengan N-Gain 0,61 (kategori sedang) dan keterlibatan 90%. Validasi ahli materi mencapai 97,5%, ahli media 96,43%, serta kelayakan keseluruhan 92,35% (sangat layak). Dengan demikian, Interactive Pop-Up Book terbukti efektif dan layak digunakan untuk mengenalkan kesenian Bojonegoro pada anak usia 4-5 tahun, sekaligus mendukung pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal di Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Kata kunci: kesenian Bojonegoro; media pembelajaran; pop-up book; pendidikan karakter

Abstract *The low level of local cultural introduction in early childhood, with an average of only 19.07% of seven traditional arts recognized by children aged 4–5 years at RA Al Mansur Klangon, Bojonegoro, demands the development of innovative learning media. This study aims to develop and test the feasibility of an Interactive Pop-Up Book as a medium for introducing traditional arts of Bojonegoro. The research method used Research and Development (R&D) with the Borg and Gall model simplified into seven stages, involving 15 children, teachers, and expert validators. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, as well as pre-tests and post-tests, and then analyzed using percentage formulas and the N-Gain test. The results showed an increase in children's understanding with an N-Gain of 0.61 (moderate category) and 90% engagement. Material expert validation reached 97.5%, media expert validation reached 96.43%, and overall feasibility reached 92.35% (very feasible). Thus, the Interactive Pop-Up Book is proven to be effective and feasible for introducing Bojonegoro traditional arts to children aged 4–5 years, while simultaneously supporting the development of local wisdom-based learning in Early Childhood Islamic Education.*

Keywords*: Bojonegoro arts; learning media; pop-up book; character education*

Nunuk Sulistyowati, M. Tsaqibul Fikri
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
nunux.sulist@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat dan masuknya budaya asing tanpa filter secara bertahap telah menggeser keakraban anak-anak dengan tradisi lokal mereka, khususnya di daerah dengan warisan budaya yang kaya seperti Bojonegoro, Jawa Timur. Anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4 hingga 5 tahun, merupakan masa golden age yang kritis di mana perkembangan otak berlangsung dengan kecepatan luar biasa, menjadikannya periode paling reseptif untuk pembentukan karakter dan identitas dasar (Uce, 2017). Pada tahap ini, anak memerlukan stimulasi yang konkret, visual, dan interaktif untuk memahami konsep abstrak secara efektif, karena perkembangan kognitif mereka berada pada tahap pra-operasional Piaget (Piaget, 1970). Namun demikian, observasi awal di RA Al Mansur Klangon Bojonegoro mengungkapkan kesenjangan pedagogis yang signifikan: pengenalan anak terhadap kesenian daerah mereka sendiri, termasuk Wayang Thengul, Tari Thengul, dan Batik Jonegoro, masih sangat rendah, dengan rata-rata tingkat pengenalan hanya 19,07%.

Literatur terkini menegaskan urgensi pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal ke dalam pendidikan anak usia dini untuk menumbuhkan rasa identitas nasional dan kebinekaan global, sebagaimana ditekankan dalam kurikulum Merdeka Belajar di Indonesia (Keputusan Menteri Pendidikan, 2022). Penelitian sebelumnya telah mengonfirmasi bahwa pengenalan budaya lokal melalui media interaktif dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial-emosional (Aulia et al., 2024; Susanti, 2025). Namun, celah kritis tetap ada: penelitian yang ada sebagian besar berfokus pada anak usia 5–6 tahun atau memanfaatkan platform berbasis digital, meninggalkan kekosongan dalam pengembangan media interaktif tiga dimensi non-elektronik yang secara khusus disesuaikan dengan karakteristik fisiologis dan kognitif anak usia 4–5 tahun. Landasan teoretis penelitian ini berakar pada konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan manipulasi fisik objek sangat penting untuk pembelajaran awal, serta pada prinsip-prinsip psikologi perkembangan yang menyoroti bahwa anak pada usia ini belajar paling baik melalui bermain dan pengalaman indrawi langsung (Sukatin et al., 2019).

Penelitian ini bertujuan mengisi celah yang teridentifikasi dengan mengembangkan dan memvalidasi Interactive Pop-Up Book yang secara khusus dirancang untuk memperkenalkan tujuh kesenian tradisional Bojonegoro kepada anak usia 4–5 tahun. Kebaruan penelitian ini terletak pada empat dimensi yang berbeda: (1) konten budaya spesifik berupa 7 kesenian Bojonegoro yang jarang dieksplorasi dalam media anak usia dini; (2) kelompok usia sasaran 4–5 tahun yang lebih muda dibandingkan sebagian besar studi pop-up sebelumnya; (3) integrasi tiga mekanisme paper engineering fisik (V-fold, pull-tab, dan rotating wheel) dalam satu buku cetak tanpa ketergantungan elektronik; dan (4) penerapan model pengembangan Borg and Gall 7 langkah yang dimodifikasi secara khusus untuk skripsi. Penelitian ini bertujuan menjawab dua pertanyaan utama: bagaimana Interactive Pop-Up Book dikembangkan, dan bagaimana kelayakan serta keefektifannya sebagai media pengenalan kesenian Bojonegoro.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) mengikuti model Borg and Gall yang secara sistematis dimodifikasi menjadi tujuh tahap operasional (Borg & Gall, 1983). Keputusan menggunakan model ini didasarkan pada strukturnya yang sistematis dan iteratif, memungkinkan pengujian dan penyempurnaan produk secara ketat sebelum diseminasi akhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed methods), mengintegrasikan data kuantitatif dari skor validasi dan hasil pre-test/post-test, serta data kualitatif dari kritik ahli dan observasi guru untuk memberikan evaluasi komprehensif terhadap kelayakan produk.

Penelitian dilaksanakan di RA Al Mansur Klangon, Bojonegoro, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Partisipan utama adalah 15 anak usia 4–5 tahun (Kelompok A), bersama dengan 2 guru kelas yang bertindak sebagai pengguna dan fasilitator. Selain itu, produk divalidasi oleh dua ahli: satu ahli materi (dosen Pendidikan Anak Usia Dini) dan satu ahli media (spesialis Media Pendidikan)

Prosedur pengembangan terdiri dari tujuh tahap berurutan:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi: Observasi awal dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan data dasar.
2. Perencanaan: Merumuskan desain produk, storyboard, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
3. Pengembangan Produk Awal: Membuat prototipe awal (Prototipe I) Interactive Pop-Up Book.
4. Uji Coba Lapangan Awal: Validasi ahli oleh ahli materi dan ahli media.
5. Revisi Produk Utama: Menyempurnakan produk (Prototipe II) berdasarkan masukan ahli.
6. Uji Coba Lapangan Utama: Menguji produk pada subjek sasaran (15 anak) dan melaksanakan pre-test dan post-test
7. Revisi Produk Operasional: Menerapkan penyempurnaan akhir (Prototipe III) berdasarkan hasil uji coba.

Instrumen pengumpulan data dirancang secara ketat untuk mengukur berbagai aspek kelayakan dan keefektifan. Instrumen tersebut meliputi: (1) Lembar observasi untuk menilai engagement anak (perhatian, partisipasi, dan eksplorasi); (2) Angket validasi (skala Likert 1-4) untuk ahli; (3) Angket respons guru untuk mengevaluasi kepraktisan; (4) Angket respons orang tua; dan (5) Soal pre-test dan post-test (skor maksimum 22) untuk mengukur peningkatan kognitif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase deskriptif untuk menentukan kategori kelayakan, dan rumus N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas intervensi, dikategorikan sebagai tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), atau rendah ($g < 0,3$).

Gambar 1. Alur Penelitian dan Pengembangan yang Diadaptasi dari Borg and Gall (7 Langkah)



Hasil Penelitian dan Analisis

Penelitian ini berhasil menghasilkan Prototipe III berupa Interactive Pop-Up Book fisik yang memuat tujuh kesenian tradisional Bojonegoro: Wayang Thengul, Wayang Krucil, Tari Thengul, Tayub, Gendruwon Ayon-ayon, Oklik, dan Batik Jonegoro. Produk berukuran A4 landscape (21 cm × 29,7 cm), terbuat dari art paper 260 gsm dan ivory 300 gsm, serta mengintegrasikan tiga mekanisme interaktif.

1. Hasil Validasi Ahli

Untuk menentukan kelayakan produk, pertama-tama divalidasi oleh ahli. Penilaian ahli materi menghasilkan skor 97,5% (Sangat Layak), sementara penilaian ahli media pertama memperoleh skor 71,43% (Layak dengan revisi kecil). Setelah dilakukan revisi sesuai saran, validasi media kedua dilaksanakan dan menghasilkan peningkatan signifikan menjadi 96,43% (Sangat Layak)

2. Uji Efektivitas

Efektivitas media diukur melalui evaluasi pre-test dan post-test yang dilaksanakan pada 15 anak. Rata-rata skor pre-test adalah 8,6, yang meningkat secara signifikan menjadi 16,8 pada post-test. N-Gain yang dihitung adalah 0,61, termasuk dalam kategori efektivitas "Sedang". Untuk memperkuat temuan ini, uji coba perluasan yang melibatkan 30 anak (15 eksperimen, 15 kontrol) menunjukkan bahwa N-Gain kelompok eksperimen (0,65) jauh melampaui kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional (0,21), mengonfirmasi dampak positif yang substansial dari media.

3. Respons Guru

Kepraktisan dan kelayakan media dalam pengaturan dunia nyata selanjutnya divalidasi melalui respons pengguna. Angket respons guru menghasilkan skor rata-rata 96,25% (Sangat Praktis), dan respons orang tua tercatat sebesar 98% (Sangat Layak).

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Coba Lapangan

Aspek	Persentase	Kategori
Validasi Ahli Materi	97,5%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media (I)	71,43%	Layak (Revisi)
Validasi Ahli Media (II)	96,43%	Sangat Layak
Respons Guru	96,25%	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan	92,35%	Sangat Layak

Pembahasan

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa Interactive Pop-Up Book yang dikembangkan memenuhi kriteria ketat untuk media pendidikan: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Skor validasi yang tinggi dari ahli materi dan ahli media (rata-rata 96,43%) menunjukkan bahwa produk sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 4–5 tahun. Hal ini sejalan dengan teori Piaget (1970) tentang tahap pra-operasional, di mana anak memerlukan benda konkret untuk memahami konsep abstrak. Mekanisme pop-up tiga dimensi, V-fold, pull-tab, dan rotating wheel, menyediakan manipulasi langsung dan pengalaman taktil, berhasil menerjemahkan konsep budaya yang tidak berwujud menjadi pengalaman nyata yang secara signifikan meningkatkan retensi kognitif.

Membandingkan hasil ini dengan penelitian sebelumnya, studi ini menunjukkan kemajuan yang nyata. Sementara Susanti (2025) berhasil mengembangkan buku pop-up untuk pengenalan makanan tradisional bagi anak usia 5–6 tahun, dan Aulia et al. (2024) memanfaatkan interaktivitas digital untuk pengenalan budaya, fokus penelitian ini pada

anak usia 4–5 tahun dengan buku 3D fisik yang tahan lama merupakan adaptasi kritis untuk anak yang lebih muda dengan keterampilan motorik halus dan rentang perhatian yang lebih terbatas. Tingkat engagement yang tinggi yang diamati (90%), khususnya ekspresi emosi positif 100%, memperkuat temuan Imamiyah et al. (2025), yang mencatat bahwa elemen pop-up interaktif menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kebaruan penelitian ini semakin ditegaskan oleh komposisi strukturalnya yang unik, menggabungkan beberapa teknik paper engineering, yang memberikan pengalaman indrawi yang lebih kaya dibandingkan buku pop-up standar yang biasanya mengandalkan mekanisme tunggal.

Lebih lanjut, efektivitas media, yang ditunjukkan oleh skor N-Gain yang signifikan sebesar 0,61 (kategori sedang) dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya 0,21, memberikan bukti empiris keunggulannya dibandingkan metode ceramah dan gambar dua dimensi konvensional. Hasil ini konsisten dengan prinsip pedagogis yang diadvokasi dalam kurikulum Merdeka Belajar, khususnya penekanan pada pembelajaran kontekstual, berbasis proyek, dan responsif budaya (Keputusan Menteri Pendidikan, 2022). Peningkatan signifikan pada indikator "kosakata dan pendapat" menunjukkan bahwa integrasi metode lagu tradisional yang repetitif dan berirama dalam buku secara efektif memperkaya ekspresi verbal dan memori anak. Aspek praktis, yang tercermin dalam respons guru 96,25%, menunjukkan bahwa media dapat diintegrasikan dengan mulus ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit, sehingga dapat diakses untuk adopsi secara luas.

Meskipun berhasil, penelitian ini mengakui keterbatasan yang melekat. Ketahanan fisik buku yang terbuat dari kertas tetap menjadi perhatian, meskipun hal ini sebagian diatasi dengan menyediakan kode QR untuk alternatif digital dan panduan perawatan. Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi pengembangan media ini untuk anak berkebutuhan khusus dan memperluas cakupan pengujian ke kelompok demografis yang lebih besar dan lebih beragam. Meskipun demikian, penelitian ini berhasil menetapkan model strategis untuk revitalisasi dan pelestarian budaya lokal melalui pendidikan anak usia dini, membuktikan bahwa pedagogi budaya dan media pendidikan modern tidak saling eksklusif melainkan sekutu yang ampuh dalam membentuk warga negara muda yang kompeten secara global namun berakar pada budaya.

Gambar 1. Tampilan Produk Interactive Pop-Up Book


Sampul depan dan belakang


Halaman sampul dan identitas


Halaman Kata Pengantar dan daftar isi


Wayang Thengul


Wayang Krucil


Tari Thengul



Tayub Jonegoro


Gendruwon Ayon-ayon


Oklik


Batik Jonegoro

Simpulan dan Saran

Interactive Pop-Up Book untuk pengenalan kesenian tradisional Bojonegoro berhasil dikembangkan melalui adaptasi model Borg and Gall 7 langkah yang ketat, menghasilkan media pengajaran tiga dimensi yang praktis, menarik secara visual, dan tahan lama. Penelitian ini membuktikan bahwa produk sangat layak, sebagaimana divalidasi oleh ahli, guru, dan orang tua, dengan skor kelayakan keseluruhan 92,35%. Lebih lanjut, media terbukti efektif dalam meningkatkan pengenalan dan pemahaman anak terhadap budaya lokal secara signifikan, dibuktikan dengan N-Gain sedang 0,61 dan tingkat engagement yang sangat baik sebesar 90%.

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa media 3D interaktif non-digital tidak hanya layak tetapi juga sangat strategis untuk menumbuhkan literasi budaya anak usia dini. Oleh karena itu, produk ini sangat direkomendasikan untuk diseminasi skala luas ke lembaga pendidikan anak usia dini sebagai solusi inovatif untuk melawan erosi budaya dan melestarikan identitas budaya Indonesia melalui pemberdayaan pendidikan.

Daftar Rujukan (References)

Amelia, N., & Yaswinda, Y. (2023). Dampak pemisahan kelas laki-laki dan perempuan terhadap perkembangan jati diri anak di TK Al Husna Kab. Solok Sumatera Barat. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 9(2), 275–284.

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Edisi Revisi). Rajawali Pers.

Aulia, F. N., Samawi, A., & Anisa, N. (2024). Media interaktif Patriasite untuk pengenalan budaya lokal Kabupaten Bojonegoro pada anak usia 5–6 tahun. KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(3), 121–136.

Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. (2012). Pop-up books: A guide for teachers and librarians. Libraries Unlimited.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational research: An introduction (4th ed.). Longman.

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.

Carter, D. A. (2019). Elements of pop-up: A pop-up book for aspiring paper engineers. Little Simon.

Hafidza, S. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran "Pop Up Book" sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini [Skripsi]. IAIN Pontianak.

Hidayati, I. M., Yasbiati, Y., & Nurzaman, I. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara anak melalui media pembelajaran Pop-Up Book pada kelompok A TK Sejahtera 4. Jurnal Paud Agapedia, 3(2), 152–163.

Imamiyah, N., Arifin, I., & Pramono, P. (2025). Pengembangan buku pop up interaktif 'Pesona Wisata Madura' dalam menstimulasi literasi dan kognitif anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(5), 1738–1756.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka).

Kusna, S. L. (2019). Buku pendamping untuk pendidik PAUD dalam mengenalkan kearifan lokal Bojonegoro. Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam, 4(1). ISSN 2540-8127.

Ni'mah, R., Puspitasari, E., & Kusna, S. L. (2025). I Love Indonesia: A junior encyclopedia for early childhood education to promote local culture using ethnopedagogy. JEIS: Journal of Islamic Education Students, 4(2). ISSN 2797-0108.

Piaget, J. (1970). The science of education and the psychology of the child. Orion Press.

Puspitasari, E., Ni'mah, R., & Fikri, M. T. (2025). Efektivitas ensiklopedia junior dalam meningkatkan pemahaman dan kepedulian terhadap budaya lokal pada anak usia dini. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 13(2).

Rofiqah, U., Zainuddin, M., & Mudiono, A. (2025). Efektivitas media pop-up book dalam meningkatkan literasi anak usia dini: Kajian sistematis dari studi literatur. Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah.

Sit, M. (2017). Psikologi perkembangan anak usia dini (1st ed.). Kencana.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Alfabeta.

Sukatin, S., Qomariyyah, Q., Horin, Y., Afrilianti, A., Alivia, A., & Bella, R. (2019). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 6(2), 156–171.

Susanti, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran Pop Up Book dalam mengenalkan makanan tradisional khas Bojonegoro pada anak usia 5–6 tahun di RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro [Skripsi]. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.

Susanto, A. (2021). Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya. Kencana.

Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 1(2), 77–92.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press..