

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP DAMAR KURUNG (DAKUR) BERBASIS DIGITAL
UNTUK MENGENALKAN BUDAYA LOKAL KOTA GRESIK PADA ANAK USIA DINI**

Nur Afifaturohman

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Surabaya

Email : nurafifaturohman.20004@mhs.unesa.ac.id

Rachma Hasibuan

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Surabaya

Email : rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dirancang untuk memberikan pengetahuan baru kepada anak usia dini mengenai budaya daerah Gresik yakni *damar kurung*. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan media pop-up, kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pop-up *damar kurung* berbasis digital. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini yakni 75 anak dari 3 sekolah yang berusia 5-6 Tahun. Kelayakan media diperoleh dari ahli materi dengan persentase 83,3% dan dari ahli media 80% dengan kategori layak, pengguna guru sebanyak 10 orang memperoleh total rata-rata 75,5% dengan kategori layak. Uji kepraktisan dilakukan di 3 sekolah dengan melibatkan 4 guru dengan memperoleh total rata-rata 77,67% dengan kategori praktis. Hasil efektivitas menggunakan uji *shapiro-wilk*, dengan nilai sig skor *pretest* 0,001 dan *posttest* 0,000 yang artinya $< 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sehingga menggunakan uji wilcoxon dengan hasil *asympt.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Hasil sig lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam artian media pop-up *damar kurung* berbasis digital ini efektif digunakan untuk pembelajaran budaya lokal di lembaga sekolah Gresik pada kelompok B.

Kata kunci : Pop-Up *Damar Kurung* Digital, Budaya Lokal, Anak Usia Dini

Abstract

*This research was designed to provide new knowledge to young children about the culture of the Gresik area, namely damar brackets. This development research aims to determine the pop-up media development design, feasibility, practicality and effectiveness of digital-based pop-up media. This research uses R&D research with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The subjects in this research were 75 children from 3 schools aged 5-6 years. Media feasibility was obtained from material experts with a percentage of 83.3% and from media experts 80% with the appropriate category, 10 teacher users obtained a total average of 75.5% with the appropriate category. The practicality test was carried out in 3 schools involving 4 teachers and obtained a total average of 77.67% in the practical category. The effectiveness results used the Shapiro-Wilk test, with a sig score of 0.001 pretest and posttest 0.000, which means < 0.05 , so it can be concluded that the data is not normally distributed. So using the Wilcoxon test with an *asympt.Sig (2-tailed)* result of 0.000. If the sig result is smaller than 0.05, H_0 is rejected and H_a is accepted. In the sense that this digital-based pop-up resin bracket media is effectively used for learning local culture in Gresik school institutions in group B.*

Keywords: Digital Damar Kurung Pop-Up, Local Culture, Early Childhood

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya dan bahasa di setiap wilayahnya. Menurut (Lestari et al., 2023), keberagaman atau “*cultural diversity*” membawa arti tersendiri bagi kehidupan suatu Negara yang patut untuk dilestarikan serta diwariskan kepada generasi selanjutnya. Eksistensi kebudayaan di Indonesia tidak dapat diragukan lagi keberadaannya dan secara historis warga Indonesia didirikan atas dasar keberagaman. selanjutnya, dalam kebhinekaan global bisa efektif jika setiap anak bisa menghargai dan hidup berdampingan dengan budaya yang berbeda. (Hidayati & Hasibuan, 2023)

Keberagaman di Indonesia khususnya di Jawa Timur salah satunya adalah kota Gresik yang memiliki banyak budaya dan kesenian lokal yang perlu dilestarikan. Selain itu, ada beberapa makanan yang khas yang menjadi julukan kota Gresik yakni kota Puduk. Kemudian ada juga seni dan budaya tradisional yang menjadi identitas Gresik, antara lain *Damar Kurung*. Kota Gresik lebih terkenal sebagai pusat industri, namun Gresik sendiri mempunyai seni lukis yang berbeda dengan kesenian daerah disekitarnya karena media yang digunakan dalam lukisannya adalah lampion kertas dengan bingkai bambu di kedua sisinya, yang sering disebut dengan *damar kurung*. (Prayogo & Ismail, 2022) *damar kurung* mempunyai keunikan tersendiri dibandingkan dengan lampion pada umumnya yakni kerangka yang menyerupai seperti sangkar burung, dilapisi dengan lukisan bercerita yang mempunyai 4-12 babak cerita. Didalam lukisan *damar kurung* tersebut menceritakan tentang aktivitas sehari-hari masyarakat kota Gresik

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 23 Maret 2024 kepada Bapak Novan Effendy selaku direktur *damar kurung institute* memberikan informasi mengenai *damar kurung* yakni *damar kurung* sendiri dipopulerkan oleh Sriwati Masmundari. Beliau mulai dikenal pada tahun 1986 dan merupakan salah satu pengrajin *damar kurung* yang tersisa pada waktu itu. Pada tanggal 10 November 1986 beliau pertama kali memamerkan atau mengalih wahanakan *damar kurung* dari lampion ke lukisan canvas karena adanya pameran nasional di bentara budhaya Jakarta dan dari situ *damar kurung* populer secara

nasional dan dikenal sebagai kesenian khas Gresik. Sebelum populer mbah Masmundari dikenal sebagai pengrajin dan penjual *damar kurung* disekitar makam tlogo pojok, Gresik setiap menjelang bulan ramadhan. Kemudian *damar kurung* tersebut identik dengan mainan anak-anak pada bulan ramadhan.

Pada era 1986-2005 keberadaan *damar kurung* setelah meninggalnya mbah Masmundari kurang populer meskipun sudah dilanjutkan oleh keluarganya. Menurut Meitasari, 2017 (dalam Aziz, F & Wahyuningsih, N, 2018) bahwa pada zaman sekarang eksistensi dan keberadaan *damar kurung* di Gresik sudah mulai pudar, karena *damar kurung* dianggap kurang praktis dan ekonomis sehingga dengan perhatian yang semakin kecil sulit bagi pengrajin untuk mempertahankan dan mengembangkan keberadaannya. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan sejak dini mengenai budaya lokal Gresik agar anak-anak mengenal budaya daerahnya. Hal itu juga didukung dari wawancara di 3 lembaga sekolah mengenai penerapan pembelajaran budaya damar kurung dan ternyata dalam mengenalkan budaya damar kurung belum meluas kepada anak-anak, selain itu penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat jarang.

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran mengenal budaya lokal *damar kurung* yang menekankan pada aspek kognitif yakni menggunakan media pop-up berbasis digital. Dalam pembelajaran *damar kurung* ini tentunya anak akan belajar mengenai nilai religius, nilai kesenian, dll. Karena pada zaman sekarang, pendidikan anak usia dini juga mengalami perkembangan yang signifikan. (Sukmawati et al., 2023) tentunya dalam menyiapkan media pembelajaran tidak hanya memudahkan anak dalam mendalami isi materi, tetapi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara mudah. (Manjorang et al., 2023) sehingga dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. (Actavera et al., 2023)

Media berperan penting dalam memberikan stimulasi positif yang membuat anak-anak merasa nyaman dan menyenangkan salah satunya adalah media pop-up karena media tersebut mempunyai visualiasasi yang menarik sehingga mampu untuk menarik

perhatian anak dalam belajar. Kemudian media pop-up *book* ini juga memiliki arti menurut Riwahyudin, 2015 (dalam Winda et al., 2022), bahwa pop-up *book* adalah buku yang dapat menstimulasi daya cipta dan daya pikir anak dengan unsur 3 dimensi yang bergerak saat terbuka lembarannya serta memiliki gambar yang menarik dan bagus. bentuk pelaksanaan proses pembelajaran anak usia dini yang tepat harus diiringi dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dan kreatif, sehingga pendidik dapat menyampaikan maksud pembelajaran ke anak secara jelas. (Restuningtyas & Hasibuan, 2023)

Menurut Sujiono, 2009 (dalam Susanti & Hasibuan, 2014), bahwa anak-anak mempunyai ciri yang unik sekaligus berbeda dibandingkan dengan orang dewasa karena masa usia 4 sampai 6 tahun diartikan sebagai masa usia dini karena pada masa ini anak dinilai sudah mempunyai kemampuan yang cukup untuk melakukan tugas yang diberikan baik secara fisik maupun mental. (Hasibuan & Ningrum, 2017)

Di era sekarang, digitalisasi sangat penting untuk digunakan di pembelajaran, semakin banyak pengguna yang dapat membuat konten pembelajaran interaktif menggunakan materi yang menarik. (Meidhavani & Hasibuan, 2023) karena akan menjadikan variasi saat kegiatan belajar yang tidak hanya terpacu pada lembar kerja anak. Sehingga dalam penelitian ini media pop-up book dikembangkan menjadi media pop-up digital yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun oleh anak sehingga anak-anak bisa belajar tentang *damar kurung* di sekolah maupun rumah.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :1). Bagaimana desain media pop-up *damar kurung* (Dakur) berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal Kota Gresik pada anak usia dini ? 2). Bagaimana kelayakan media pop-up *damar kurung* (Dakur) berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal Kota Gresik pada anak usia dini ? 3). Bagaimana kepraktisan media pop-up *damar kurung* (Dakur) berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal Kota Gresik pada anak usia dini ? 4). Bagaimana efektivitas media pop-up *damar kurung* (Dakur) berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal Kota Gresik pada anak usia dini ?

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau RnD (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development and Implementation, Evaluation*). Berikut ini terdapat beberapa prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut :

1. *Analyze*

Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah, kemudian mencari solusi atas permasalahan tersebut. Selain itu juga menganalisis media yang dibutuhkan sekolah khususnya dalam mengenalkan budaya lokal *damar kurung* pada anak usia 5-6 tahun.

2. *Design*

Tahapan ini dilakukan untuk merancang sebuah media pembelajaran yang dijadikan sumber belajar bagi anak yang didalamnya memuat sebuah perancangan desain media yang akan dikembangkan.

3. *Development*

Tahapan ini merupakan hasil dari rancangan media yang telah dirancang sebelumnya sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran yang nyata untuk anak. Media ini bertujuan agar menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan dilapangan.

4. *Implementation*

Pada tahapan ini dilakukan untuk menerapkan media nyata ke anak usia 5-6 tahun. Hasil pengembangan diterapkan untuk mengetahui keefektifan dari produk tersebut terhadap pembelajaran.

5. *Evaluation*

Tahapan terakhir ini yakni melakukan evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang baik dengan tujuan agar pembelajaran yang telah disampaikan ke anak menggunakan media berhasil atau tidak.

Subjek uji coba produk pada penelitian pengembangan media pop-up *damar kurung* (Dakur) berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal Gresik pada anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari :

1. Ahli materi dan ahli media pembelajaran oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini yang

- mempunyai kemampuan dan keahlian dalam pengembangan media pembelajaran.
- Guru kelompok B di RAM NU 44 Nurul Huda, RAM NU 239 Mambaul Maarif dan TKM NU 43 Kanjeng Sepuh sebagai sasaran uji coba produk dengan kriteria orang yang memahami dan paham akan media tersebut
 - Uji coba kecil terdiri dari 12 anak dilembaga RAM NU 44 Nurul Huda
 - Uji coba lapangan terdiri dari 4 guru di 3 lembaga sekolah
 - Uji coba lapangan operasional terdiri dari 36 anak dilembaga TKM NU 43 Kanjeng Sepuh

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen observasi, instrumen ahli materi dan media, instrumen pengguna guru dan instrumen kepraktisan media pop-up *damar kurung* (dakur). Teknik analisa yang digunakan untuk menghitung kelayakan media yakni sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Gambar 1. Rumus kelayakan

Keterangan :

NP : Nilai persentase kelayakan yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

Tabel 1. Interval Skor

Interval Skor	Kriteria
$81,75\% \leq \text{skor} < 100\%$	Sangat Layak
$62,50\% \leq \text{skor} < 81,75\%$	Layak
$43,75\% \leq \text{skor} < 62,50\%$	Cukup Layak
$25\% \leq \text{skor} < 43,75\%$	Kurang Layak

Selanjutnya, data yang diperoleh dari validasi materi, media dan pengguna guru akan diolah. Kemudian teknik analisa data yang digunakan saat uji kepraktisan guru setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pop-up digital akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Praktikalitas} = \frac{\text{Nilai Total} \times 100\%}{\text{Nilai Maksimum}}$$

Setelah mendapat skor dari rumus tersebut maka akan dilihat melalui tabel interval skor apakah media tersebut masuk dalam kriteria yang mana sesuai dengan tabel dibawah ini :

Tabel 2. kriteria Praktikalitas Pengembangan Produk

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi
$85 < P \leq 100\%$	Sangat praktis
$75 < P \leq 85\%$	Praktis
$59 < P \leq 75\%$	Cukup Praktis
$54 < P \leq 59\%$	Kurang Praktis
≤ 54	Tidak Praktis

Selanjutnya untuk mengetahui uji keefektifan yang menggunakan *one group pretest posttest design* dimana anak akan diberikan lembar kerja yang akan di isi sebelum dan sesudah *treatment* media tersebut. Analisis tersebut digunakan untuk mencari efektivitas dari media yang telah dikembangkan. Setelah data dikumpulkan dan dianalisis maka akan diolah untuk mencari uji normalitas menggunakan shapiro wilk karena sampel kurang dari 50, terdapat beberapa persyaratan uji normalitas, jika data berdistribusi normal maka akan menggunakan statistik parametrik dengan uji t-test dan jika data tidak berdistribusi normal maka akan menggunakan statistik non parametrik dengan uji wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pop-up *damar kurung* (dakur) berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal kota Gresik pada anak usia dini, yang dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut ini merupakan penjabaran dari tahapan pengembangan media berdasarkan model pengembangan ADDIE.

1. Analyze

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis suatu permasalahan melalui pengamatan dan wawancara guru bahwa anak-anak belum mengenal budayanya sendiri terutama budaya lokal khas Gresik yakni *damar kurung*. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap kepala sekolah dan guru di 3 lembaga sekolah bahwa belum mengenalkan secara meluas mengenai *damar kurung* ke anak usia 5-6 tahun, kemudian dalam kegiatan belajar mengajar masih jarang menggunakan teknologi. Berdasarkan analisis permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan media pop-up *book* menjadi pop-up digital yang bisa diakses melalui PC atau HP.

2. *Design*

Pada tahapan ini, peneliti mengembangkan media yang disesuaikan dengan kurikulum-13. Media Pop-Up berbasis digital ini mempunyai tujuan dalam pembelajaran yakni 1) Anak mampu mengetahui apa itu *damar kurung* dan lukisannya, 2). Anak mampu menunjukkan ciri-ciri *damar kurung*, 3) Anak mampu untuk mengetahui perbedaan *damar kurung* kuno dan sekarang, 4) Anak mampu untuk mengetahui jenis-jenis lukisan *damar kurung*, 5) Anak mampu untuk mengetahui manfaat dan fungsi dari *damar kurung*. 6) Anak mampu melestarikan dan membuat *damar kurung* sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditayangkan. Berikut ini terdapat rancangan media yang telah didesain sebelumnya :



Gambar 2. Cover



Gambar 3. Halaman menu



Gambar 4. Petunjuk



Gambar 5. Salah satu isi media

3. *Development*

Pada tahapan ini desain yang sudah dirancang sebelumnya akan diedit 3D menggunakan software after effect. Produk akan divalidasi oleh ahli materi dan media, serta penilaian guru agar peneliti dapat mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Terdapat beberapa tahapannya yakni :

- Menghasilkan produk
- Melakukan revisi pada tes formatif meliputi : validasi ahli materi dengan

memperoleh skor 83,3 dengan kategori sangat layak dan validasi ahli media dengan memperoleh skor 80 dengan kategori layak.

- Total rata-rata keseluruhan dari 10 pengguna guru yakni 75,5 dengan kategori layak.
- Selain itu, terdapat uji kepraktisan yang dilakukan oleh 4 guru memperoleh skor rata-rata 77,67 dengan kategori sangat praktis.

4. *Implementation*

Pada tahapan ini adalah tahap penerapan media ke anak sehingga terdapat beberapa tahapan yakni :

- Menyiapkan pendidik : dengan cara melakukan pembekalan atau diskusi bersama tentang media digital yang akan digunakan, pengoperasian media pop-up digital, penguasaan materi yang akan disampaikan ke anak melalui rancangan pembelajaran yang sudah disediakan oleh peneliti.
- Menyiapkan peserta didik : setelah media ini sudah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, media, dan guru maka media ini akan diuji cobakan ke anak usia 5-6 tahun, berikut ini tahapan uji coba yang akan dilakukan :

- Uji coba kecil, pada uji coba ini digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas yang terdiri dari 12 anak.

Tabel 3. Hasil uji validitas Instrumen

Item	R hitung	R tabel 5% (12 Orang)	Sig	Kriteria
1	0,849	0,576	0,000	Valid
2	0,918	0,576	0,000	Valid
3	0,640	0,576	0,025	Valid
4	0,689	0,576	0,013	Valid

5	0,849	0,576	0,000	Valid
---	-------	-------	-------	-------

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai skor R hitung > R tabel. Hal itu menunjukkan bahwa instrumen tersebut dinyatakan valid sesuai dengan hasil uji validitas instrumen.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.820	5

Hasil uji realibitas menunjukkan bahwa seluruh item dalam instrumen mempunyai skor *Cronbach's Alpha* 0,820. Hal tersebut instrumen dapat digunakan sebagai lembar observasi dianggap reliabel dikarenakan lebih dari 0,6.

2) Uji coba lapangan
Setelah uji kecil dilakukan maka tahapan selanjutnya yakni uji coba lapangan. Pada saat uji coba lapangan ini terdiri dari 4 guru di 3 lembaga sekolah.

3) Uji coba lapangan operasional
Pada tahapan uji coba lapangan operasional ini dilakukan pada 35 anak dengan menggunakan model *one group pretest dan posttest*.

a. Tahap pertama

Pada tahapan ini dilakukannya sebuah *pretest* terlebih dahulu sebelum anak-anak diberikan *treatment* mengenai pembelajaran budaya lokal Gresik yakni *damar kurung*. Pada saat *pretest* anak-anak diberikan lembar soal dengan petunjuk pengisiannya dengan mencecklis. Di soal pretest ini terdiri dari 5 butir soal yang mencakup materi pembelajaran budaya lokal damar kurung.

b. Tahap kedua

Pada tahapan ini anak-anak diberikan *treatment* dengan

distimulasi menggunakan media pembelajaran pop-up *damar kurung* berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal kota Gresik.

c. Tahap ketiga

Pada tahapan ini setelah anak distimulasi menggunakan media pop-up tersebut, anak-anak akan diberikan posttest dengan soal yang sama seperti saat pretest yang digunakan untuk mengukur keefektifan dari kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh setelah *pretest* dan *posttest* maka data akan diolah menggunakan SPSS 25 dengan uji normalitas *shapiro-wilk*.

Tabel 5. Uji Normalitas

Test Of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	,874	35	,001
Posttest	,637	35	,000

Hasil dari uji normalitas pada gambar diatas menggunakan uji Shapiro wilk karena jumlah sampel pada uji keefektifan ini hanya 35 anak. Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,001 dan 0,000 yang artinya < 0,05, jadi dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Syarat jika dihitung menggunakan *statistic parametric* apabila data berdistribusi normal dan semua persyaratan terpenuhi, namun pada uji keefektifan ini data tidak berdistribusi normal, maka dari itu menggunakan statistik non parametrik dengan uji wilcoxon.

Tabel 6. Uji Wilcoxon

Rank				
		N	Me an Rank	Sum of Ranks
Prete	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00

st	Positive Ranks	35 ^b	18,00	630,00
Po	Ties	0 ^c		
stt	Total	35		
est				

	Posttest-Pretest
Z	-5,262 ^b
Asymp.sig.(2-tailed)	,000

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji wilcoxon menggunakan IBM SPSS 25 dengan menghasilkan hasil bahwa adanya kenaikan hasil dari *pretest* dan *posttest* dan tidak ada penurunan ketika diberikan *pretest* dan *posttest*.

5. Evaluation

a. Menentukan kriteria evaluasi

Dalam penayangan materi mengenai *damar kurung* melalui pop-up digital ini mendapatkan respon yang cukup baik oleh anak-anak. Anak-anak tertarik dan merasa senang karena diajak belajar sambil melihat ilustrasi gambar di laptop atau proyektor. Mengenai materi yang disampaikan melalui media tersebut anak-anak yang semula tidak tau dan menjadi tau dan sering kali diucapkan berulang kali.

b. Memilih instrumen evaluasi

Tahapan evaluasi pada pengembangan ADDIE ini memiliki beberapa evaluasi, diantaranya :

1) Analyze

Pada tahapan ini memebrikan kesimpulan bahwa dalam mengenalkan budaya lokal Gresik terutama *damar kurung* masih sebagian belum dikenalkan kepada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, pembuatan media pop-up digital ini bisa digunakan untuk belajar anak-anak secara mandiri atau disekolah yang dapat diunduh melalui link google drive yang telah disediakan oleh peneliti.

2) Design

Tahapan ini memberikan kesimpulan bahwa media pop-

up digital ini disusun berdasarkan kurikulum 13 yang sebelumnya sudah dilakukan wawancara kepada 3 sekolah. Selain itu, pada media ini dilengkapi dengan audio visual sehingga mampu untuk menarik perhatian anak.

3) Development

Tahapan ini merupakan tahapan dimana adanya hasil penilaian ahli materi, media mmeberikan presentase dengan kategori valid dengan sedikit revisi. Revisi pada media pop-up digital ini terletak di bagian audionya yang harus diperbaiki, saran yang diberikan audionya harus ceria agar anak tidak monoton dan bosan dalam mendengarkan.

4) Implementation

Dari 5 soal yang diberikan anak mengalami kesulitan pada saat melakukan *pretest* akan tetapi mengalami peningkatan saat *posttest*. Pada saat *treatment* anak-anak tertarik dan senang dalam mendengarkan media pop-up digital tersebut.

Pembahasan

Di dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini yang saat ini hidup berdampingan dengan teknologi, sehingga proses pembelajarannya harus disesuaikan dengan kondisi yang ada. Dalam pendidikan anak usia dini terdapat 6 aspek yang harus dikuasai oleh anak yaitu aspek kognitif. Perkembangan kognitif menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan dengan kesiapan anak untuk belajar. Selain itu, Bruner menemukan tiga jenis sistem berpikir yang dapat menyusun kemampuan manusia dalam memahami dunianya, salah satunya yaitu *enactive representation*, yaitu pengembangan kemampuan berfikir melalui pengalaman empiris atau pengalaman nyata. Salah satu faktor yang terpenting dalam pendidikan adalah mengenalkan budaya lokal kepada anak sejak dini. (Fitriana, 2022)

Pembelajaran budaya lokal *damar kurung* mempunyai nilai-nilai

karakter budaya yang bisa ditanamkan ke anak, seperti : nilai religius, nilai sosial kemasyarakatan, nilai kesenian, nilai komunikatif, dan nilai kemajuan teknologi yang diadaptasi oleh pelukis.

Peneliti mengembangkan media pop-up *book* menjadi pop-up digital dengan materi budaya lokal daerah salah satunya adalah kota Gresik. Terdapat materi-materi dan gambar mengenai *damar kurung*. Selain itu, media pop-up ini juga mempunyai fitur audio sehingga anak-anak bisa mendengarkan dan sekaligus membacanya. Adapun pembahasan mengenai hasil dari penelitian dibawah ini :

1. Metode pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.
 - a. Pada tahapan analisis ini, tahapan dimana peneliti melakukan observasi ke lembaga sekolah dengan tujuan untuk mengetahui tentang pembelajaran budaya lokal dan kendala saat proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Tahap perancangan, dimana peneliti mengembangkan media berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, terdapat penyusunan materi, penyusunan storyboard.
 - c. Tahap pengembangan media pop-up berbasis digital yang berisi pengenalan budaya lokal *damar kurung* kota Gresik yang disusun dan dilengkapi dengan adanya gambar, tulisan, dan audio sehingga mudah dipahami oleh anak. Setelah media selesai, maka tahap selanjutnya yakni uji validasi ke ahli materi dan ahli media serta guru.
2. Validitas media pop-up *damar kurung* berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal Gresik pada anak usia dini. Dalam penyusunan instrumen penilaian untuk mengukur kevalidan media pop-up dikembangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nisa et al., 2023)

dengan beberapa aspek penilaian yaitu :

- a. Materi, meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan KD dan indikator, kejelasan alur materi, dll.
- b. Penyajian, meliputi pemilihan font, ilustrasi gambar, bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami anak, dll
- c. Pemrograman, meliputi ketepatan suara dengan media, konsistensi alur cerita, dll.

Pengambilan data yang instrumennya dikembangkan oleh (Nisa et al., 2023) menggunakan skala likert, dimana didalam angket tersebut berisi pertanyaan, sehingga nantinya media dikatakan valid atau tidak jika digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi materi dan media yang dilakukan oleh dosen PG-PAUD telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Validasi instrumen ahli media dilakukan sekali dan mendapatkan skor 80 % dengan kategori layak untuk digunakan. Sedangkan validasi instrumen ahli materi dilakukan 2 kali karena yang pertama digunakan untuk revisi instrumen serta media, sehingga ketika sudah selesai di revisi maka validasi instrumen ahli materi akan dilakukan lagi dan mendapatkan skor 83,3 dengan kategori sangat layak. Selain itu terdapat juga lembar kelayakan yang diperoleh dari guru dari 3 sekolah yakni mendapatkan total skor 80, 85,5, 88, 67, 74, 70, 74, 74, 75, dan 70. Total keseluruhan rata-rata nilai yaitu 75,5 dengan kategori layak.

3. Kepraktisan media pop-up *damar kurung* berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal kota Gresik pada anak usia dini

Penelitian ini dengan tahapan uji kepraktisan digunakan untuk mendapatkan media yang berkualitas dengan cara guru menilai instrumen lembar kepraktisan yang sudah disediakan oleh peneliti. Didalam lembar kepraktisan tersebut dinilai menggunakan skala likert 4, 3, 2, dan 1. Lembar kepraktisan di isi setelah pendidik menyampaikan media pop-up tersebut ke anak saat *treatment* tersebut sehingga pendidik

paham apakah media tersebut praktis atau tidak jika digunakan. Berdasarkan hasil praktikalitas yang dilakukan oleh 4 guru di 3 lembaga sekolah menunjukkan hasil persentase media cukup praktis, praktis, dan sangat praktis jika digunakan dalam pembelajaran. Dalam uji kepraktisan mendapat total rata-rata 77,67 dengan kategori praktis.

4. Keefektifan media pop-up *damar kurung* berbasis digital untuk mengenalkan budaya lokal kota Gresik pada anak usia dini

Penelitian ini dilakukan berdasarkan tinjauan proses pembelajaran di lapangan yang belum pernah memberikan materi budaya lokal khususnya damar kurung di lembaga PAUD Gresik. Media pop-up digital ini berisikan materi mengenai letak lokasi damar kurung, pengertian, pelukis, fungsi damar kurung zaman dahulu, perbedaan *damar kurung* kuno dan sekarang, jenis damar kurung, manfaat, serta langkah-langkah pembuatan damar kurung. Didalam media tersebut juga dilengkapi dengan petunjuk, kompetensi dasar serta daftar pustaka yang dijadikan bahan referensi untuk menyusun materi yang ada dalam pop-up tersebut.

Media pop-up *damar kurung* berbasis digital ini di rancang dengan memperhatikan unsur-unsur, diantaranya : penggunaan warna yang disesuaikan dengan anak, ilustrasi gambar, dll sehingga dapat menarik minat anak dan memudahkan anak dalam memahami pembelajaran mengenai budaya lokal Gresik berupa *damar kurung*.

Penggunaan media ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihannya yaitu media dapat diakses dengan mudah dan bisa digunakan *indoor* maupun *outdoor* sehingga anak-anak belajar tidak hanya disekolah melainkan juga bisa belajar dirumah. Selain itu, pembelajaran budaya lokal damar kurung ini digunakan sebagai sarana untuk tetap menjaga pelestarian agar tidak punah, melalui media ini adalah cara untuk menanamkan pengetahuan sejak dini kepada anak-anak tentang

budaya lokalnya sendiri. Adapun kekurangan media pop-up digital ini adalah gambar terlalu kecil apabila dalam proses pembelajaran menggunakan laptop tidak memakai proyektor. Untuk mengetahui apakah media ini efektif atau tidak dalam mengenalkan budaya lokal kota Gresik pada anak usia dini, maka dilakukannya uji coba lapangan operasional untuk mengukur keefektifan suatu media. Uji coba lapangan operasional ini dilakukan dengan menggunakan design one group pretest and posttest di lembaga TKM NU 43 Kanjeng Sepuh. Sebelum dilakukan *treatment*, peneliti merancang kegiatan lembar kerja anak untuk *pretest* dan *posttest* dengan soal yang sama karena digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan setelah dilakukannya *treatment* atau mengalami penurunan. Lembar kerja anak tersebut anak akan menceklist di kotak soal setelah soal dibacakan oleh guru atau dibaca anak sendiri dan di isi sesuai dengan perintah yang telah disediakan.

Hasil uji efektivitas media yang telah dianalisis menggunakan perhitungan uji *wilcoxon* dengan IBM SPSS 25 menunjukkan bahwa $asympt.Sig (2-tailed)$ sebesar 0,000 sehingga $p < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$, karena hasil signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam artian media pop-up damar kurung berbasis digital ini efektif digunakan untuk pembelajaran budaya lokal di lembaga sekolah.

KESIMPULAN

Media pop-up *damar kurung* berbasis digital ini telah dikembangkan dan sudah melakukan uji validasi dengan uji validasi instrumen ahli media mendapatkan skor 80% dengan kategori layak untuk digunakan. Sedangkan validasi instrumen ahli materi dilakukan 2 kali karena yang pertama digunakan untuk revisi instrumen serta media, sehingga ketika sudah selesai di revisi maka validasi instrumen ahli materi akan dilakukan lagi dan mendapatkan skor 83,3% dengan kategori sangat layak. Selain itu terdapat juga lembar kelayakan yang diperoleh dari guru dari 3 sekolah yakni mendapatkan total skor rata-rata 75,5 dengan kategori layak. Dari uji kepraktisan 4 guru di 3

lembaga memperoleh total skor rata-rata 77,67 dengan kategori praktis. Dari uji efektivitas media telah dianalisis menggunakan rumus uji wilcoxon (statistik non parametrik) karena sebelumnya uji normalitas data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu sesuai dengan persyaratan sebelumnya jika data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji wilcoxon.

Uji tersebut menggunakan IBM SPSS 25 yang menunjukkan bahwa asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,000 sehingga $p < 0,05$ atau $0,000 < 0,05$, karena hasil signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam artian media pop-up damar kurung berbasis digital ini efektif digunakan untuk pembelajaran budaya lokal di lembaga sekolah.

SARAN

1. Media pop-up ini dikembangkan dengan harapan dapat disebarluaskan kepada lembaga TK di Gresik yang masih belum menerapkan pembelajaran budaya lokal khususnya damar kurung karena banyak anak yang masih belum tau mengenai damar kurung.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk membuat media yang lebih menarik khususnya dalam pembelajaran budaya lokal

DAFTAR PUSTAKA

- Actavera, A., Matheos, Y., Malaikosa, L., & Zahrotin, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Big Book untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. 1(3), 385–397.
- Azis, F., & Wahyuningsih, N. (2019). Damar Kurung Hasil Akulturasi Kebudayaan Masyarakat Gresik. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 16(2), 150. <https://doi.org/10.33153/glr.v16i2.2486>
- Fitriana, D. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>
- Hasibuan, R., & Ningrum, M. A. (2017). Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p73-81>
- Hidayati, N. A., & Hasibuan, R. (2023). Pengembangan Wordless Picture Book Untuk Mengenalkan Nilai Kebhinekaan Global Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 12(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- Manjorang, A. F. B., Malaikosa, Y. M. L., & Sasomo, B. (2023). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Simbol dan Makna Sila Pancasila Di SDN Babadan 1. *Global Education Journal*, 1(4), 27–39.
- Meidhavani, S., & Hasibuan, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur “Besut” Untuk Mengenalkan Seni Tradisional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 12(1), 1–8. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52444>
- Nisa, R., Kurnia, R., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan Media E-Pop untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Education*, 6(1), 3072–3081. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3256>
- Prayogo, M., & Ismail, H. (2022). Damar Kurung Sebagai Repestransi Nilai dan Citra Masyarakat Gresik. *Jurnal Representamen*, 8(2), 112–123.
- Restuningtyas, N., & Hasibuan, R. (2023). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Tadika Puri Surabaya. *Lentera : Journal of Gender and Children Studies*, 3(1), 52–65.
- Sukmawati, N. I., Ika, N., & Rakhmawati, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Steam (Science , Technology , Engineering , Art , And Mathematic) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Critical Thinking And Problem Solving)

- Pada Anak Usia Dini. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(1), 127–141.
- Susanti, N. D., & Hasibuan, R. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Geometri Pada Anak Kelompok a*. 1–6.
- Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Holistika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.1-7>



UNESA
Universitas Negeri Surabaya