

**PERANCANGAN ILUSTRASI *ALPHABET POP UP BOOK* DI TK
AISYIYAH KALIMBUA KECAMATAN BARAKA KABUPATEN
ENREKANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:
Julianti Safitri
NIM 10541 11026 19

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
AGUSTUS 2024**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **JULIANTI SAFITRI**, NIM **105411102619** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 234 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 05 Agustus 2024 M. Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari, Senin 05 Agustus 2024.

Makassar, 28 Muharram 1446 H
03 Juli 2024 M

PANITIA UJIAN

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rahim Wanda, M.T., I.Pd.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Meisar Ashari, S.Pd., M.Sn (.....)
 2. Soekarno B. Pasyah, S.Pd. M.Sn (.....)
 3. Ihsan Kadir, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Roslyn, S.Sn, M.Sn. (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PESETUJUAN PEMBIMBING

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : PERANCANGAN ILUSTRASI ALPHABET POP UP BOOK
DI TK AISYIYAH KALIMBUA KECAMATAN BARAKA
KABUPATEN ENREKANG


Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan dihadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar.

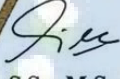
Makassar, 15 Agustus 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Muh. Faisal, M.Pd.
NBM. 1190443

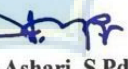

Roslyn, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0919017202

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa


Erwin Akbar, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 973


Meisar Ashari, S.Pd., M.Sn.
NBM. 1190440





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Julianti Safitri**
Nim : 105411102619
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Dengan Judul : **Perancangan Ilustrasi *Alphabeti Pop Up Book* di TK Aisyiyah Kalimbua Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri, bukan hasil cipta orang lain dan tidak dibuat oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 05 September 2024

Yang Membuat Perjanjian,

Julianti Safitri
NIM. 105411102619





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julianti Safitri
Nim : 105411102619
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplatan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, 05 September 2024

Yang Membuat Perjanjian,

Julianti Safitri

NIM. 105411102619

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Ilmu adalah harga termahal dalam hidup”

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat.”

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan kepada Allah SWT yang senantiasa menjadi Pelindung dan Penolong. Serta kepada kedua orang tua, Bapak dan Mama dan Terkasih. Mereka merupakan sosok di balik perjuangan saya hingga bisa sampai di tahap ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan do'a baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada saya.



Abstrak

Dalam dunia pendidikan saat ini ada banyak anak-anak yang masih malas belajar ataupun menghafalkan huruf sehingga pendidikan pada masa kanak-kanak sangat dibutuhkan. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang terjadi pada anak-anak sehingga saat ini dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menambah minat anak-anak untuk belajar dan menghilangkan ketergantungan anak pada media elektronik. Salah satu metode itu diantaranya adalah menggunakan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas *Alphabet Pop Up Book* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Subjek penelitiannya dalam hal ini adalah siswa TK Aba Kalimbua Kecamatan Baraka Kab Enrekang. Dalam proses perancangan ilustrasi *Alphabet Pop up Book* tidak jauh berbeda dengan buku lainnya tetapi untuk *Pop Up Book* itu sendiri desainnya harus memiliki keterampilan khusus dengan diawali dengan penentuan konsep dan jalan cerita, lalu menentukan teknik-teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *Pop Up* tersebut. Pada penelitian ini hasil dari metode observasi yang dilakukan pada anak-anak di TK Aisyah Kalimbua Kecamatan Baraka mampu meningkatkan minat belajar anak-anak serta membantu peserta didik dalam mengenal *Alphabet*.

Kata Kunci : Perancangan, Ilustrasi *Alphabet, Pop Up Book*

Abstract

In the world of education today there are many children who are still lazy to learn or memorize letters so that education in childhood is so needed. Based on the background of the problems that are happening in children so that the current need for learning alternatives that can increase children's interest in learning and eliminate the dependence of children on electronic media. One of these methods is to use illustrations of the Alphabet Pop Up Book. The research method used is experimental research to test the effectiveness of the alphabet pop up book in improving the ability to recognize letters in children of pre-school age. The data collection process on this study is carried out with methods observations, interviews and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation and drawing conclusions. The subject of his research in this case is a student of Aba Kalimbua Prefecture Baraka Kab Enrekang. In the design process of illustration Alphabet Pop up Book is not much different from other books but for Pop Up Book itself the design must have special skills beginning with the definition of concepts and the path of the story, then determine the technique used in making the form of Pop Up. In this study the results of the observation methods carried out on children at the Aisyah Kalimbua Prefecture of Baraka were able to increase children's interest in learning as well as help students in knowing Alphabet.

Keywords : Design, Alphabet Illustration, Pop Up Book

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wataala yang Maha Pengasih dan Penyayang, berkat limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penulis masih diberikan nikmat dalam hidup berupa nikmat kesehatan, kekuatan, kesempatan, dan nikmat iman sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Sallallahu Alaihiwassallam beserta sahabat dan keluarga beliau yang selalu setia menemani hingga takdir-takdir berkehendak atas diri mereka.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini,kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan. Khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya bapak Jufri dan ibu Hasni, S.Pd. AUD yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, dan mebesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penyelesaian penulisan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang setulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dorongan, arahan dan bimbingan, sejak awal pembuatan sampai selesainya skripsi ini.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Dr. Erwin Akib, M.Pd. Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Meisar Ashari, S.Pd. M.Sn, Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Ayahanda Dr. Muh. Faisal, S.Pd. M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang dengan tulus dan ikhlas meluangkan waktunya memberikan arahan serta motivasi selama proses bimbingan proposal berlangsung.
5. Ibunda Roslyn, S.Sn. M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II dengan tulus dan ikhlas meluangkan waktunya memberikan arahan serta motivasi selama proses bimbingan proposal berlangsung.
6. Serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa Proposal ini sangat jauh dari kesempurnaan karena kesempurnaan itu hanya milik Allah Subhana Wa Ta'ala.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga Allah Subhana Wa Ta'ala selalu mencurahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada hamba-Nya dan semua amal bakti kita dapat bernilai ibadah disisi-Nya. Aamiin Ya Rabbal Alamin. Billahi Fisabilil Haq Fastabiqul khaerat

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, Agustus 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN	
SURAT PERJANJIAN	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Pengertian Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa.....	9
2. Ilustrasi.....	14
3. Media Grafis <i>Pop Up</i>	19
4. Media <i>Pop Up Book</i> Sebagai Media Pembelajaran.	20
5. Pengertian <i>Alphabet</i>	32

B. Kerangka Pikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	35
1. Jenis Penelitian.....	35
2. Lokasi Penelitian.....	36
3. Jadwal Rencana Penelitian.....	37
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
1. Subjek Penelitian.....	38
2. Objek Penelitian.....	38
C. Variabel dan Desain Penelitian.....	38
1. Variabel Penelitian.....	38
2. Desain Penelitian.....	38
D. Definisi Operasional Variabel.....	39
E. Teknik Pengumpulan data.....	41
1. Observasi.....	41
2. Wawancara.....	42
3. Dokumentasi.....	43
F. Proses Pra Produksi.....	44
1. Menentukan Ciri Khas.....	44
2. Proses Vektorisasi.....	46
3. Proses Pencetakan (Printing).....	46
4. Proses Produksi.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	48
1. Reduksi Data.....	48

2. Penyajian Data.	49
3. Menarik Kesimpulan.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian.	51
B. Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan.	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Alphabet Pop Up Book</i>	21
2.2 <i>Animals Pop Up Book</i>	21
2.3 Teknik v-folding.....	25
2.4 Teknik Internal Stand	26
2.5 Teknik Rotary.....	27
2.6 Teknik Mouth.....	27
2.7 Teknik Parallel <i>Slide</i>	28
3.1 Lokasi Penelitian.....	36
3.2 Jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian.....	37
3.3 Skema Desain Penelitian.....	39
4.1 Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf A.....	58
4.2 Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf B	58
4.3 Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf C.....	59
4.4 Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf D.....	60
4.5 Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf E.....	60
4.6 Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf F	61
4.7 Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf G.....	62
4.8 Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf H.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan mampu membawa perubahan baik itu dari segi pengetahuan, tingkah laku ataupun keterampilan seseorang.

Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah, sudah pasti orang yang merasakan proses belajar mengajar di kelas. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini usia 5- 6 tahun diperlukan untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan sesuatu yang sesuai dengan kreativitas diri, dan untuk mengembangkan daya imajinasi melalui kreativitas. Dalam hal ini pendidikan anak usia dini dalam proses pembelajarannya tidak hanya terfokus pada materi pembelajaran saja, namun juga memerlukan perhatian dan bimbingan dari orang tua dan guru, didukung dengan media yang dapat menunjang pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Usia Dini terutama pada pembelajaran di TK sangat menentukan masa depan generasi bangsa. Pada masa usia dini tersebut anak masuk pada usia keemasan (*golden age*), menurut Paud Jateng (2020) dalam situsnya *golden age* adalah “masa dimana otak anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, fase ini terjadi pada umur 0-6 tahun. Pada fase ini anak usia dini perlu distimulasi agar kemampuan kognitif anak meningkat”. Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mendorong perkembangan anak usia dini secara optimal dan mempersiapkan anak untuk pendidikan masa depan

mereka. Perlakuan pembelajaran pada anak usia dini berbeda dengan terapi pembelajaran pada sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Selain mempertimbangkan keterampilan kognitif, guru juga harus mempertimbangkan aspek keterampilan motorik (perilaku). Oleh karena itu, pembelajaran yang baik pada anak usia dini selalu melibatkan gerak dan bermain. Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, guru harus mampu merencanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan siswa. Salah satu hal yang perlu dipersiapkan guru adalah media pembelajaran.

Menurut Zaman dan Eliyawati (2010:1) mengungkapkan bahwa “media dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil yang dicapai, oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan atau memaksimalkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran ini memegang peranan sangat penting, karena melalui media tersebut peserta didik bisa mengetahui hal yang tidak terjangkau, bersifat abstrak, ukurannya sangat besar, maupun sesuatu yang tidak tampak atau berukuran sangat kecil, seperti kuman, virus, dan sebagainya. Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan minat belajar anak didik, oleh karenanya dalam memilih media pembelajaran yang baik perlu memperhatikan aspek-aspek tertentu seperti memiliki tampilan yang menarik, dapat memberi pengalaman kepada anak didik, memiliki keunikan, sesuai dengan kemampuan berfikir anak didik dan mudah dalam penggunaannya. Hal ini terkait dengan tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Musfiroh, (2003:2) menarik kesimpulan sebagai berikut

Penggunaan media visual dalam pengenalan huruf merupakan salah satu media yang dapat diterapkan karena huruf merupakan simbol tekstual bahasa. Huruf merupakan simbol yang harus anak tahu dan pahami karena ada “tuntutan” dari orangtua yaitu anak-anak diharapkan bisa membaca atau setidaknya bisa mengenal huruf sedini mungkin. Dengan mengenal atau memahami huruf anak-anak akan lebih mudah berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain .

Pada masa kanak-kanak kegiatan pembelajaran yang sering di lakukan oleh guru dan murid adalah belajar membaca, menghafal huruf, mengenali aneka bentuk, angka, warna dan benda-benda yang ada disekitarnya. Kegiatan tersebut merupakan pembelajaran dasar yang sangat cocok pada masa kanak-kanak untuk menghantarkan pada taraf belajar yang lebih baik yang akan di perolehnya pada saat menginjak sekolah dasar. Jika pembelajar dasar tersebut tidak di sampaikan dengan baik maka akan mengakibatkan dampak yang buruk untuk masa depan anak anak seperti buta huruf atau tidak bisa membaca sama sekali.

Pembelajaran yang di ajarkan di sekolah menjadi terbengkalai sebagaimana pada hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiah Kalimbua Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang masih terdapat banyak anak anak yang minat belajarnya masih rendah sehingga diperlukan alternative lain sebagai media untuk menarik perhatian anak agar anak anak di TK tidak malas dan gemar belajar (membaca dan menghafal huruf) dengan model media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebab dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, anak akan lebih berminat dan tidak mengalami kejenuhan pada saat proses pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar dan menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran di TK Aisyiyah Kaimbua Kecamatan Baraka

Kabupaten Baraka Kabupaten Enrekang yaitu dengan *Alphabet Pop Up Book*. Sedangkan *Alphabet Pop Up* adalah istilah yang sering diterapkan pada setiap buku tiga dimensi ataupun bergerak, desain dan pembuatan *Alphabet Pop Up Book* merupakan rekayasa dan kemahiran seseorang yang di sebut *paper engineering* dalam melipat kertas. Hal ini sangat mirip dengan seni melipat kertas asal Jepang, origami. Origami tidak memerlukan penempelan dan pemotongan kertas yang membuat sebuah bentuk, melainkan hanya dengan dilipat. Sedangkan *Alphabet Pop Up* harus melalui proses lipat, potong dan temple untuk mendapatkan sebuah bentuk yang diinginkan. Keunikan efek tiga dimensi yang tercipta ketika *Alphabet Pop Up book* dibuka, dapat lebih menarik minat pembaca sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai (Carter, dkk, 1999: 3).

Dalam konsep perancangannya, di dalam buku *pop-up* alfabet berisikan huruf-huruf dari huruf Asampai huruf Z dan diberi contoh kata-kata dari huruf Asampai Z. Setiap halaman diberi ilustrasi hewan, benda di sekitar rumah, buah-buahan, sayuran serta makanan. Serta disetiap hurufnya didesain dengan background yang bertema sehingga isi buku terkesan resmi dan tidak membuat jenuh. Di dalam buku *pop-up* alfabet setiap halamannya menggunakan jenis *pop-up* tampak atas (timbul) yaitu *pop-up* dibuka kertasnya secara keseluruhan akan nampak muncul dan memiliki keunikan tersendiri yang berbeda dari buku biasanya dan tampilannya dapat dilihat dari sisi atas buku. Dan menggunakan jenis *pop-up* gerak yaitu di dalamnya terdapat objek yang bisa digerakkan dan dimainkan. Untuk tinjauan gambar ilustrasi berdasarkan bidang kajian menggunakan ilustrasi editorial karena selain isi buku yang dibuat yaitu sampul buku alfabet. Untuk tinjauan

gambar ilustrasi berdasarkan teknik menggunakan teknik komputer. Berdasarkan jenis ilustrasi, pada halaman *pop-up* alfabet menggunakan gambar kartun.

Alphabet Pop Up dapat membuat anak-anak di TK Aisyiah Kalimbua Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang tertarik dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya. *Alphabet Pop Up Book* mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi yang membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik setiap halaman. Cara visualisasi ini, kesan nyata yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Dari berbagai penjelasan mengenai pengertian *Alphabet Pop Up Book* dapat penulis simpulkan bahwa, *Alphabet Pop Up Book* adalah buku dengan gaya yang memberikan hiburan melalui gambar ilustrasinya, yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul pada halaman kertasnya. Tampilan *Alphabet Pop Up Book* sangat menarik karena mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Kumpulan potongan-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti gerakan dari elemen gambar dengan cara membuka atau menarik halaman, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik.

Berdasarkan observasi di TK Aisyiah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang, kegiatan pembelajaran yang berlangsung sudah menggunakan media-media belajar yang baik namun masih kurang bervariasi dan kreatif. Media yang digunakan yaitu media buku pembelajaran pada umumnya termasuk media puzzle,

kereta huruf, kartu abjad, balok dan poster-poster yang seadanya sehingga minat belajar pada anak-anak di TK tersebut masih sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan mengenai minat belajar yang masih rendah TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang, sehingga penulis dengan ini mengembangkan media baru dengan inovasi baru yang dapat menarik perhatian dan minat belajar anak, yaitu dengan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang merupakan karya seni yang berupa gambar 2 dan 3 dimensi dan merupakan media alat bantu peraga penjelas materi pembelajaran yang ada dalam tema pembelajaran serta terdapat beberapa gambar yang bisa di pindah posisi yang dituangkan dalam bentuk buku, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan minat belajar anak didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengambil penelitian dengan judul **Perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam perancangan tugas akhir ini dapat di batasi masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana konsep dan proses perancangan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* ?
- b. Bagaimana efektivitas *Alphabet Pop Up Book* dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak usia TK di TK Aisyiyah Kalimbua kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui konsep dan proses perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang akan di perkenalkan untuk anak dalam usia Tk di Tk Aisyiyah Kalimbua kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.
2. Mengetahui efektivitas *Alphabet Pop Up Book* dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak usia dini di TK Aisyiyah Kalimbua kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan bahan ajar untuk TK. Sehingga dapat membantu guru di dalam proses pembelajaran, yang dapat memberikan pemahaman nyata serta memberikan gambaran tentang teknik Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca mereka. Bahan ajar yang di kembangkan ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi pendidik. Dalam mengembangkan buku edukasi *Alphabet Pop Up* di bidang ilustrasi terutama bertujuan untuk menghasilkan *Alphabet Pop Up book*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

Bagian ini memuat teori-teori berupa definisi beberapa hal yang berkaitan dengan penggunaan media meningkatkan kemampuan melaksanakan penelitian pengenalan huruf *Alphabet*.

1. Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa

1.1 Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan *sketsa* atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003).

Karl T. Ullrich dan Steven D. Eppinger, (2001) mengemukakan mengenai perancangan yaitu:

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Perancangan suatu alat termasuk dalam metode teknik, dengan demikian langkah-langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode teknik. *Merris Asimow* menerangkan bahwa perancangan teknik adalah suatu aktivitas dengan maksud tertentu menuju kearah tujuan dari pemenuhan kebutuhan manusia, terutama yang dapat diterima oleh faktor teknologi peradaban kita.

1.2 Media Pembelajaran

Menurut Bovee dalam Ridha (2014) “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”

Menurut Heinich dalam Ridha (2014) “Media berasal dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”.

Sedangkan Omar Hamalik (2002:56) dalam bukunya mengatakan bahwa

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar/media), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Daryanto dalam Ridha (2014) menyatakan bahwa

Media pembelajaran mempunyai kegunaan dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, dapat meningkatkan gairah belajar, dan memungkinkan siswa belajar mandiri. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber yaitu guru menuju penerima yaitu siswa.

Berdasarkan hasil uraian di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah penyalur bahan pembelajaran yang dapat merangsang minat, sehingga pemilihan media yang tepat dapat menimbulkan minat belajar terhadap siswa dan memberikan keberhasilan terhadap proses belajar mengajar. Suatu media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajar. Media yang baik akan memiliki kemampuan untuk mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong pembelajar untuk melakukan praktik – praktik dengan benar.

1.2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam media pembelajaran Cecep Kustandi dan Bambang, ada tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, atau kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Sedangkan Wahyudi (2003) menyatakan bahwa Analisis terhadap fungsi media pembelajaran menurut Wahyudi lebih difokuskan pada dua hal, yaitu analisis fungsi yang di dasarkan pada medianya dan di dasarkan pada penggunaannya.

1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Arsyad (2002: 26) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut. 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat

memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. 13 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

1.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2002: 4) mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.

Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002: 79-101) adalah sebagai berikut:

- a) Media berbasis komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.
- b) Media berbasis manusia Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi
- c) Media berbasis cetakan Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
- d) Media visual yaitu media yang terdapat beberapa unsur seperti bentuk, garis, warna, tekstur pada dalam penyajiannya. Media visual dapat menyampaikan keterkaitan isi materi dengan

kenyataan. Media ini dapat ditampilkan pada 2 bentuk, yakni visual yang menampilkan gambar diam serta visual yang menampilkan gambar atau simbol dengan cara bergerak. terdapat beberapa media visual yang digunakan pada pembelajaran, diantaranya berupa buku, jurnal, peta, gambar, serta lain sebagainya.

- e) Media berbasis audiovisual Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.
- f) *Microsoft Power Point* yang merupan suatu aplikasi yang dibuat untuk merancang persentsi grafis dengan mudah dan cepat. Banyak yang menggunakan aplikasi ini mulai dari kalangan profesioanal, akademisi, praktisi, maupun pemula. Presentasi menggunakan power point merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu yang dirangkum dan dikemas dalam beberapa bentuk slide yang menarik.
- g) Multimedia, Yaitu perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang disebut adalah grafik, teks, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia ialah gabungan dari berbagai bentuk media baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Menurut Rismawati (2016) tentang proses pembelajaran ialah

Dalam proses pembelajaran multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Belajar dengan menggunakan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar peserta didik.

1.3 Karakteristik perancangan Media Pembelajaran

Dalam membuat suatu perancangan perlu mengetahui karakteristik perancangan dan perancangannya. Beberapa karakteristik perancangan adalah sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada tujuan
- b. Varifom Suatu anggapan bahwa terdapat sekumpulan solusi yang mungkinditerbatas,tetapi harus dapat memilih salah satu ide yang diambil.

c. Pembatas,

Pembatas ini membatasi jumlah solusi pemecahan di antaranya adalah:

- 1) Hukum alam seperti ilmu fisika, ilmu kimia dan seterusnya.
- 2) Ekonomis: pembiayaan atau ongkos dalam meralisir rancangan yang telah dibuat.
- 3) Perimbangan manusia: Sifat, keterbatasan dan kemampuan manusia dalam merancang dan memakainya.
- 4) Faktor-faktor legalisasi: mulai dari model, bentuk sampai hak cipta.
- 5) Fasilitas produksi: Sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menciptakan rancangan yang telah dibuat.
- 6) Evolutif, berkembang terus/mampu mengikuti perkembangan zaman.
- 7) Perbandingan nilai: membandingkan dengan tatanan nilai yang telah ada.

Sedangkan karakteristik perancangan merupakan karakteristik yang harus di punyai oleh seorang perancangan antara lain:

- a. Mempunyai kemampuan untuk mengidentifikasi masalah.
- b. Memiliki imajinasi untuk meramalkan masalah yang mungkin akan timbul.
- c. Berdaya cipta
- d. Mempunyai kemampuan untuk menyederhanakan persoalan
- e. Mempunyai keahlian dalam bidang Matematika, Fisika atau Kimia tergantung dari jenis rancangan yang dibuat.

- f. Dapat mengambil keputusan terbaik berdasarkan analisa dan prosedur yang benar.
- g. Mempunyai sifat yang terbuka (*Open minded*) terhadap kritik dan saran dari orang lain (Karl T Ullrich dan Steven D. Eppinger, 2001).

2. Ilustrasi

2.1. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *ilustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian.

Menurut para ahli Soedarso, (1990) dalam Rohidi, (1984) menyatakan bahwa

Ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen. Menurut para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa karya ilustrasi merupakan karya dalam bentuk visual yang dibuat dengan teknik seni rupa menggunakan unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip berkarya seni rupa.

Ada beberapa unsur yang menjadi dasar terbentuknya wujud karya seni rupa yaitu : titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur (Nursantara, 2007:11).

- a) Titik, bila kita menyentuhkan alat gambar, alat tulis pada bidang tafiril atau bidang gambar, akan menghasilkan bekas, bekas tersebut dinamakan titik (Sanyoto, 2010:83). Titik adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar.

- b) Garis, garis merupakan barisan titik yang memiliki dimensi memanjang dan arah tertentu dengan kedua ujung terpisah. Menurut Rustarmadi (2005 : 19) “Garis adalah semua torehan benda ke bidang taferil yang menghasilkan suatu goresan kasat mata”.
- c) Bidang, Syafei dalam Rustarmadi (2005 : 25) menjelaskan bahwa : “Bidang sering pula disebut ‘raut’. Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut sering dipahami atau dikenali sebagai bidang atau bentuk”.
- d) Bentuk, bentuk dalam seni rupa tiga dimensi terbagi menjadi 3 yaitu bentuk abstrak (Bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam), bentuk abstraktif (Bentuk figuratif yang digayakan atau diubah bentuknya), dan bentuk figuratif (Bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam, seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan benda).
- e) Warna, warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya pada mata. Secara garis besar warna dibedakan menjadi 3 macam yakni warna primer, sekunder, dan tersier.
- f) Tekstur, Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni mesti memiliki permukaan atau raut. Setiap permukaan atau raut tentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya. Itulah tekstur atau ada yang menyebutnya barik. Dengan demikian, tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut (Sanyoto, 2010:120).

Tujuan pembuatan karya ilustrasi adalah untuk menggambarkan suatu kejadian atau ide baik berupa fakta maupun bersifat imajinatif agar mudah dicerna. Fungsi ilustrasi secara rinci dijelaskan oleh Kusmiati (Muharrar, 2003) bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan:

- a. Untuk menggambarkan suatu produk
- b. Untuk menggambarkan suatu ilusi yang belum pernah ada.
- c. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang mustahil.
- d. Mencoba menggambarkan ide abstrak.
- e. Memperjelas teks. a/dipahami oleh pengamat.

2.2. Jenis- jenis Ilustrasi

Muharrar (2003) menerangkan bahwa:

Ilustrasi menurut perkembangannya dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin. Seiring berkembangnya zaman, maka semakin beragam pula karua ilustrasi yang muncul.

Beberapa pembagian ilustrasi meliputi:

- a. “Ilustrasi buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain: Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku kesusastaan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.
- b. Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat di surat kabar atau majalah, jenisnya antara lain: Ilustrasi kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun.

- c. Ilustrasi Busana, merujuk pada yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana.
- d. Ilustrasi Televisi, Yaitu ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna-warni.
- e. Ilustrasi Animasi, ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabungan antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi.
- f. Seni Klip (Clip Art) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni siap saji di mana dapat di tempatkan pada lay out tanpa harus meminta izin atau membayar royalty pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.
- g. Ilustrasi cover, kalender, kartu ucapan, perangko, poster, dan lain sebagainya. Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda di mana ia ditampilkan.” Dengan melihat jenis-jenis ilustrasi di atas maka jenis ilustrasi yang akan penulis buat dalam proyek studi ini termasuk dalam salah satu kategori di atas yaitu ilustrasi buku. Karya ilustrasi yang akan penulis buat, lebih kepada ilustrasi berbentuk buku, khususnya buku anak-anak. Penulis akan membuat karya ilustrasi dalam bentuk buku ilustrasi *Pop Up*.

2.2.1. Ilustrasi Buku

Ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan.

Dengan demikian, gambar ilustrasi merupakan gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut. Sedangkan menurut Muharrar (2003:2) mendefinisikan “ilustrasi visual sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas”. Masih menurut Muharrar 10 (2003:44) “gambar ilustrasi selain sebagai perwajahan juga berfungsi sebagai daya tarik, hiasan, memperdalam makna, dan memperjelas isi”.

Jenis ilustrasi yang dibutuhkan dalam sebuah bahan ajar tergantung pada materi yang sedang dipelajari, apabila mengenai materi proses, maka ilustrasi yang tepat digunakan adalah menggunakan bagan atau skema, selain itu apabila pembelajaran merujuk pada pembelajaran statistik maka ilustrasi yang tepat digunakan adalah ilustrasi tabel.

Sebagai pendidik dan perancang bahan ajar keterampilan dalam memilih ilustrasi yang cocok atau tepat untuk bahan ajar sangat diperlukan. Ilustrasi pada buku pelajaran sangat menolong dalam memahami suatu penjelasan. Misalnya dalam pelajaran membaca, untuk memahami abjad akan lebih mudah jika menggunakan gambar ilustrasi. Ilustrasi juga dapat diterapkan pada buku yang lainnya, seperti *Pop Up Book*.

3. Media Grafis *Pop Up*

Rudi dkk, (2014). menjelaskan bahwa:

Media grafis merupakan media visual yang menyalurkan pesan lewat indra penglihatan. Media grafis dapat menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan gambar. Media grafis digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan fakta-fakta dapat mudah diingat dan menarik dalam proses pembelajaran serta dapat menghubungkan isi materi dengan pelajaran dengan dunia nyata.

Beberapa kelebihan dari media grafis yaitu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan, serta dilengkapi dengan berbagai macam warna untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu adapun kekurangan dari media grafis ini yaitu dibutuhkan keahlian untuk membuatnya terutama untuk membuat grafis yang lebih kompleks, serta penyajian hanya berupa visual. Adapun beberapa yang termasuk kedalam media tersebut ialah gambar, poster, komik, papan flanel, kartun, grafis, diagram dan lain sebagainya (Putri,2020).

4. Media *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran

4.1. Pengertian Media *Pop Up Book* (Buku *Pop Up*)

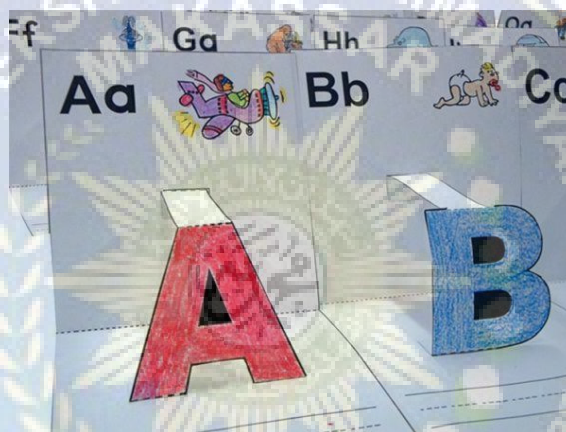
Pembelajaran akan berjalan kondusif apabila siswa antusias dan fokus mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat terwujud jika di dukung oleh beberapa komponen, baik bagi segi guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung tujuan pembelajaran. Salah satu media yang menarik yaitu dalam bentuk *pop up*.

Siti dkk, (2013). Mengemukakan bahwa:

Pop Up Book merupakan sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Media ini mulai banyak dikembangkan di Indonesia, karena sifatnya yang unik dan fungsional.

Pop Up adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Sementara itu menurut Yulia hariani *Pop Up Book* adalah sebuah buku dengan bentuknya yang menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Berdasarkan pengertian di atas media *Pop Up Book* adalah tampilan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi yang memberikan visualisasi yang unik, menarik dan bermakna serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada *Pop Up Book* yang dapat mengeluarkan bunyi. Contoh *Pop Up Book* dapat dilihat pada Gambar 2.1 dan Gambar 2.2 sebagai berikut



Gambar 2.1 *Alphabet Pop Up Book*
(sumber: <https://pin.it/g7ZZNrK>)



Gambar 2.2 *Animals Pop Up Book*
(sumber: <https://images.app.goo.gl/6dA3idLT5ZbBQtWY9>)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Alawiyah tahun 2021 mengenai Media *Pop Up Book* dengan judul Pengembangan Media *Pop Up Book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini diperoleh hasil dengan kategori sangat baik dimana hasil validasi pada media pembelajaran *Pop Up Book* oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 88,5% dengan kategori “sangat layak”, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 93,5% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada respon pendidik memperoleh rata-rata persentase 88,5% dengan kategori “sangat layak”, dan respon dari peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase 99,3% dengan kategori “sangat menarik”, uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata persentase 98,5% dengan kategori “sangat menarik”. Disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* dalam meningkatkan kemampuan membaca cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada media pembelajaran yang diteliti yaitu *Alphabet Pop Up Book* dengan metode yang digunakan yaitu metode pengembangan. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang diteliti dimana penelitian ini untuk jenjang SD/MI sedangkan penelitian yang dilakukan penulis untuk jenjang TK, serta penelitian ini mengambil tema membaca caritas sedangkan penulis mengambil tema *Alphabet*.

Serta penelitian yang telah dilakukan oleh Jatu Pramesti tahun 2018 mengenai Media *Pop up Book* dengan judul Pengembangan Media *Pop up Book*

Tema Peristiwa kelas III SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dan menghasilkan pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* dalam pelajaran tema peristiwa. Yang masuk dalam kriteria sangat baik dengan hasil penelitian dari ahli media yang menunjukkan presentase kelayakan 100%, ahli materi memperoleh presentase 71,5%, penilaian peserta didik memperoleh presentase 75,2%. Sehingga media pembelajaran *Pop Up* valid dan layak digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada media pembelajaran yang diteliti yaitu *Alphabet Pop Up Book* dengan metode pengembangan. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang diteliti dimana penelitian ini untuk jenjang SD/MI sedangkan penelitian yang dilakukan penulis untuk jenjang TK, serta penelitian ini mengambil tema Tema Peristiwa sedangkan penulis mengambil tema *Alphabet*.

4.2. Teknik-teknik *Pop Up Book*

Jika dilihat secara keseluruhan, *Pop Up Book* tidak jauh berbeda dengan buku lainnya. Hanya saja, pada setiap pembuatan *Pop Up Book* desainer haruslah memiliki keterampilan khusus. Sama seperti buku lainnya, pembuatan buku diawali dengan penentuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik-teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *Pop Up* tersebut.

Menurut Sabuda (2012) teknik *Pop Up* ada berbagai macam antara lain, diantaranya teknik transformations adalah, *volvelles*, *peepshwo*, *flaps*, *pull-tabs*, *pull-downs* dan sebagainya, berikut ini adalah macam-macam teknik *Pop Up*:

1. *Transformations*

Transformations adalah tampilan bentuk *Pop Up* yang terdiri dari potongan-potongan *Pop Up* yang disusun secara vertikal. Apabila

menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda.

2. *Volvelles*

3. *Volvelles* adalah tampilan bentuk *Pop Up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.

4. *Peepshow*

Peepshow atau juga disebut terowongan buku, tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang ditempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, seperti melihat ke dalam sebuah terowongan.

5. *Carousel*

Carousel didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Hal ini menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.

6. *Box and cylinder*

Box and cylinder atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika buku dibuka.

7. *Pull tab*

Pull tab atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru.

Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita

menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya.

Menurut Ryan (2002), terdapat beberapa macam cara dalam membuat buku *Pop Up*, diantaranya yaitu:

1. Teknik v-folding

Teknik ini merupakan teknik melipat kertas dengan cara melipat di tengah dua bagian kertas yang terlebih dahulu disatukan kemudian pada ujung sisi bagian bawah dilipat kebelakang dan sisi tengah membentuk sudut tajam. Teknik v-folding dapat dilihat pada Gambar 2.3 berikut ini.

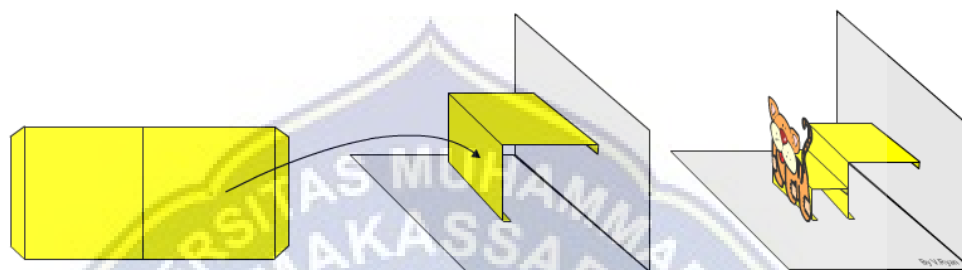


Gambar 2.3 Teknik v-folding

(Sumber: <https://educhannel.id/blog/artikel/media-pembelajaran-buku-pop-up.html>)

2. Teknik Internal Stand

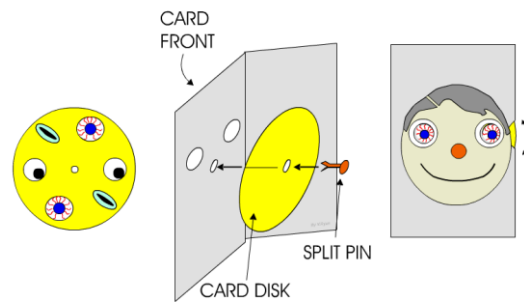
Merupakan teknik melipat kertas, dimana yang diawali dengan melipat kertas menjadi dua bagian yang sama, kemudian pada bagian sisi yang dilipat digunting horizontal dengan membentuk pola balok. Teknik internal stand dapat dilihat pada Gambar 2.4 berikut ini.



Gambar 2.4 Teknik Internal Stand
(Sumber: <https://educhannel.id/blog/artikel/media-pembelajaran-buku-pop-up.html>)

3. Teknik Rotary

Merupakan teknik melipat kertas yang diawali dengan melipat dua bagian kertas sama rata, kemudian satu bagian berfungsi sebagai isi yang akan ditampilkan dan satu bagiannya lagi berfungsi sebagai penutup yang terlebih dahulu dilobangi sesuai bagian isi yang akan diperlihatkan. Teknik rotary dapat dilihat pada Gambar 2.5 berikut ini.

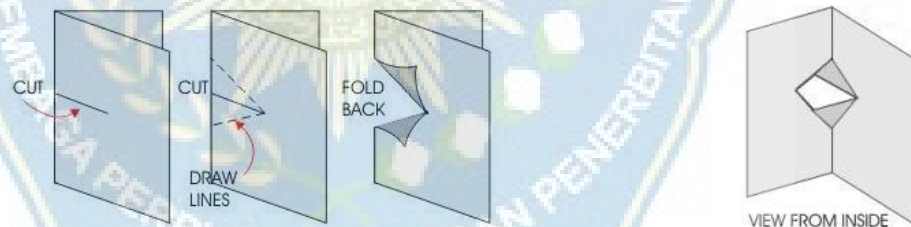


Gambar 2.5 Teknik Rotary

(sumber: <https://educhannel.id/blog/artikel/media-pembelajaran-buku-pop-up.html>)

4. Teknik *Mouth*

Teknik ini merupakan teknik melipat kertas yang diawali dengan melipat dua bagian kertas sama rata, kemudian pada bagian sisi hasil lipatan dilipat kembali dengan arah lipatan horizontal membentuk setengah sudut persegi. Teknik mouth dapat dilihat pada Gambar 2.6 berikut.



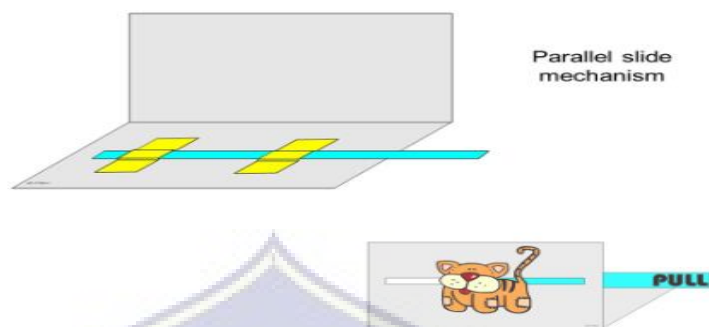
Gambar 2.6 Teknik Mouth

(Sumber: <https://educhannel.id/blog/artikel/media-pembelajaran-buku-pop-up.html>)

5. Teknik Parallel Slide

Teknik ini merupakan teknik yang diawali dengan melipat dua bagian kertas sama rata, kemudian pada satu bagian kertas digunting untuk

membentuk penyangga tampilan yang akan diperlihatkan. Teknik parallel slide dapat dilihat pada Gambar 2.5 berikut.



Gambar 2.7 Teknik Parallel Slide

(Sumber: <https://educhannel.id/blog/artikel/media-pembelajaran-buku-pop-up.html>)

4.3. Prinsip-Prinsip dalam Penyusunan *Alphabet Pop Up Book Ilustration*

Dalam mewujudkan sebuah karya seni yang memiliki nilai estetis maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan termasuk dalam pembuatan sebuah karya ilustrasi buku cerita bergambar. Pada dasarnya prinsip-prinsip tersebut memiliki keterkaitan dan saling melengkapi antara yang satu dengan yang lain. Menurut Sunaryo (2002) (dalam Widhiastutim, 2020) menerapkan beberapa prinsip-prinsip antara lain sebagai berikut :

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan.

b. Keserasian (*Harmony*)

Keserasian (harmony) merupakan unsur rupa/desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu sama lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam raut dan garis, ukuran warnawarna, dan tekstur.

c. Irama (*Rhythm*)

Irama (rhythm) merupakan pengaturan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata.

d. Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan.

e. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan 'bobot' akibat 'gaya berat' dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga dalam

keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tidak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, begitu pula sebaliknya.

Terdapat bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak bagian-bagiannya; (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatan, (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat.

f. Kesebandingan (*Proportion*)

Kesebandingan (*propotion*), berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran seperti besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya 22 bagian atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan.

4.4. Unsur Seni Rupa dalam *Pop Up Book*

Terdapat beberapa unsur seni rupa dalam *Pop Up Book* antara lain yaitu:

- a. Dua dimensi Dua dimensi adalah dua matra atau dua ukuran (panjang dan lebar). Dalam unsur pokok buku *Pop Up* dua dimensi adalah apa yang terlihat dalam buku *Pop Up* memiliki dimensi panjang dan lebar.
- b. Tiga dimensi Tiga dimensi adalah tiga matra atau tiga ukuran (panjang, lebar, dan tinggi). Dalam unsur pokok buku *Pop Up* tiga dimensi adalah apa yang terlihat dalam buku *Pop Up* akan dapat disentuh dan memiliki volume panjang, lebar, dan tinggi.
- c. Gerak Dalam kamus umum bahasa Indonesia gerak merupakan peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali saja maupun berkali-kali. Dalam unsur buku *Pop Up* gerak merupakan peralihan tempat atau kedudukan dari sebuah gambar dapat berupa peralihan tempat ataupun peralihan bentuk.

Penelitian yang dilakukan oleh Rochmatul Chabibah tahun 2014 dengan judul penelitian Perancangan *Alphabet Pop Up Book* untuk Siswa Taman Kanak –Kanak. Metode penelitian ini yaitu metode pengembangan dan menghasilkan pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* dalam pembelajaran *Alphabet* untuk siswa taman kanak-kanak. Penelitian ini masuk kedalam kategori baik dengan hasil penelitian untuk hasil observasi yang dilakukan oleh guru dan peneliti kepada siswa pada hari pertama sebanyak 52,3% dan pada hari kedua sebanyak 60,9% dan mengalami peningkatan aktivitas sebanyak 8,6% sehingga media pembelajaran *Pop Up Book* layak digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada media pembelajaran yang diteliti yaitu buku *Alphabet Pop Up* serta kedua penelitian ini menggunakan

metode pengembangan pada jenjang pendidikan TK. Perbedaannya terletak pada Wilayah dan tahun yang berbeda dalam penelitian.

5. Pengertian *Alphabet*

Alphabet merupakan huruf tunggal yang memiliki lambang bunyi huruf dan jika disusun akan menjadi sebuah kata-kata yang memiliki makna. Menurut Suriyanto (2011:15) “*alphabet* adalah satu set huruf yang digunakan dalam bahasa tulisan”. Mengenal huruf-huruf ini merupakan modal dasar bagi anak-anak dalam membaca dan menulis. Memahami *alphabet* sejak dini dapat menjadikan anak bisa membaca dan menulis sehingga dapat mandiri dalam mencari pengetahuan dan wawasan, tatacara berbahasa, mengembangkan pemikiran, dapat mencerdaskan intelektual, dan lain-lain.

Huruf adalah sebuah grafem dari suatu sistem tulisan, misalnya *alphabet* Yunani dan aksara yang diturunkannya. Suatu huruf terkandung suatu fonem, dan fonem tersebut membentuk suatu bunyi dari bahasa yang dituturkannya. Setiap aksara memiliki huruf dengan nilai bunyi yang berbeda-beda. aksara jenis abjad, biasanya suatu huuf melambangkan suatu fonem atau bunyi. Huruf (abjad) adalah suatu kumpulan huruf berdasarkan urutan yang umum atau baku.

Arbanyah, (2021) menjelaskan mengenai huruf yaitu

Tata bahasa indonesia yang baik dan benar, huruf dibagi menjadi dua macam yakni huruf vokal (huruf hidup) dan huruf konsonan (huruf mati). Selain itu yang termasuk huruf hidup atau vokal adalah A, I, U, E, O dan yang termasuk ke dalam huruf konsonan (huruf mati) adalah B, C, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, W, X, Y, Z. Huruf dapat berdiri sendiri namun juga dapat dikelompokkan membentuk suatu kelompok yang tersusun rapi sehingga mengandung arti dan kelompok huruf tersebut dinamakan kata. Jadi, dengan kata lain huruf digunakan untuk menyusun (merangkai) kata. Huruf yang berdiri sendiri biasanya 3 dikatakan sebagai

lambang (simbol) yang biasa digunakan untuk menjelaskan suatu benda, dan tempat.

6. Proses Perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*

Pada perancangan *alphabet pop-up book* ini dipilih konsep *Colorful Wonderland* dimana mengartikan dunia impian yang penuh warna dimana setiap halamannya akan berisi latar, hewan dan benda-benda yang berbeda sehingga setiap halamannya seolah-olah berupa pemandangan dari dunia impian tersebut. Ditambah dengan efek dari konsturksi 3D buku pop-up ini anak-anak akan diberi kejutan disetiap halamannya.

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A.Wasik 2008 (dalam Wayan Arya 2018) menyatakan bahwa,

pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pembelajaran tersebut merupakan hal dasar yang harus dikuasai anak usia dini sebelum nanti menuju tingkat berikutnya yaitu TK dan SD (Sekolah Dasar)

Mengenal huruf sangatlah penting untuk anak usia dini karena apabila proses pembelajaran menghafal huruf tidak berjalan dengan baik bisa mengakibatkan anak buta huruf atau tidak bisa membaca sama sekali sehingga dapat menyebabkan anak sulit diarahkan membaca dan menulis, terlambat memahami sesuatu, ketinggalan dalam memperoleh informasi dan mengganggu mereka dalam belajar pada jenjang berikutnya.

Proses perancangan ilustrasi *alphabet pop-up book* khususnya untuk anak anak usia dini melibatkan beberapa tahapan yang memadukan kreativitas, pengetahuan desain, dan pemahaman tentang perkembangan anak. Perancangan ilustrasi untuk *alphabet pop-up book* memerlukan perencanaan yang matang dan

perhatian terhadap detail, agar buku tersebut tidak hanya menarik secara visual tetapi juga edukatif dan fungsional untuk anak usia TK.

Menurut Wayan Arya (2018) bahwa,

buku *pop-up* yang dirancang dengan teknik yang lebih inovatif agar efek 3D yang ditimbulkan bisa menarik dan mencuri minat anak-anak untuk membacanya. Menggunakan konsep ilustrasi kartun yang dekat dengan anak-anak dan tema cerita sederhana yang mudah dipahami juga penting sehingga anak-anak dapat mengerti apa yang mereka baca.

Ada beberapa cara dalam membuat perancangan *alphabet pop-up book* antara lain :

- a. Penentuan konsep dan tujuan yang bertujuan untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak-anak usia TK, membantu mereka mengaitkan huruf dengan kata-kata dan objek sederhana. Pemilihan Tema yang menarik bagi anak-anak, seperti hewan, buah-buahan, atau benda sehari-hari, yang dapat dihubungkan dengan huruf-huruf tertentu (misalnya, "A" untuk "apel").
- b. Desain karakter dan objek yang berhubungan dengan setiap huruf. Misalnya, untuk huruf "B", kita bisa merancang gambar balon atau burung yang akan muncul saat pop-up dibuka. Dengan membuat sketsa di setiap halaman, termasuk penempatan huruf dan ilustrasi serta bagaimana elemen pop-up akan muncul.
- c. Desain layout dan tata letak yang disusun di setiap halaman dengan memastikan huruf abjad menjadi pusat perhatian. Ilustrasi pop-up harus mendukung pengenalan huruf tersebut, serta penempatan elemen pop-up juga memastikan ada ruang yang cukup untuk mekanisme pop-up tanpa mengganggu ilustrasi lainnya.

- d. Pemilihan warna dan detail ilustrasi, penggunaan palet warna yang cerah untuk menarik perhatian anak-anak. Setiap huruf dan ilustrasi harus memiliki kontras yang baik agar mudah dikenali dan ilustrasi tidak terlalu rumit, sehingga mudah dipahami oleh anak-anak TK.

Melalui beberapa proses perancangan ini, ilustrasi untuk *alphabet pop-up book* diharapkan mampu menarik minat anak-anak TK, membantu mereka mengenali huruf-huruf abjad, dan mengembangkan keterampilan membaca secara interaktif dan menyenangkan.

Dengan merancang *alphabet pop-up book* yang efektif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan komunikatif dimana buku tersebut mampu menyampaikan pesan secara tepat juga menyenangkan pada anak diperlukan unsur dan teori desain untuk dapat menerapkan konsep dengan baik.

7. Efektivitas *Alphabet Pop Up Book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia TK

Kemampuan membaca sangat penting dimiliki seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Sama halnya anak tunagrahita ringan memerlukan keterampilan membaca untuk bekal dasar untuk memulai suatu pembelajaran lainnya. Dalam membaca, anak harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat bentuk huruf .

Menurut Mumpuniarti 2007:18 (dalam Rohmi Lestari, 2019) menjelaskan bahwa,

ketercapaian perkembangan kognitif hambatanmental ringan yang hanya pada tahap operasional konkrit tersebut juga berakibat mereka sulit untuk berfikir abstraks. Kesulitan berpikir abstrak dan keterbatasan di bidang kognitif ini berimplikasi pada aspek kemampuan lainnya yang digunakan untuk proses belajar. kemampuan itu menyangkut perhatian, ingatan, dan kemampuan generalisasi.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan membaca pada anak dikarenakan rendahnya konsentrasi belajar subjek serta minimnya media pembelajaran membaca. Hal ini mempengaruhi proses pembelajaran yang terbatas pada satu kegiatan pembelajaran yang terkesan monoton dan kurang variatif.

Pemilihan media yang menarik dan membangkitkan minat siswa mampu meningkatkan konsentrasi siswa. Dengan adanya kegiatan yang sesuai dengan minat siswa, maka siswa akan memberikan konsentrasi lebih besar kepada kegiatan tersebut. Sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat bagi siswa, akan menjadikan proses pembelajaran berlangsung optimal.

Menurut Tandungan 2020 mengungkapkan bahwa,

Media belajar adalah media yang mendukung tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran tak luput dari media pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat menunjang pembelajaran yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran sendiri dapat dikelompokkan menjadi 4, yaitu media visual, audio, audio visual, dan juga multimedia.

Kemampuan menangkap ilmu dalam proses membaca pada setiap anak itu berbeda. Karena dalam 1 anak ke anak lain sudah berbeda kemampuan. Ada yang mendengarkan langsung bisa memahami. Ada yang melihat dan mendengarkan langsung bisa memahami. Jadi pemahaman setiap anak berbeda. Dengan adanya perbedaan tersebut dapat didukung dengan adanya alat bantu yaitu media.

Media bergambar dijadikan penulis sebagai media untuk melatih dan menarik minat membaca anak pada proses belajarnya. Media ini tidak hanya gambar saja, melainkan gambar yang memiliki imajinasi yang tinggi. Akhir-akhir ini telah muncul karya seni yang diimplementasikan dalam bentuk 3 dimensi. Banyak yang menyebut dengan *Pop-Up*. Menurut Jannah (2020) menjelaskan bahwa “*Pop-Up* sendiri memiliki arti sebuah gambaran apabila jika dibuka akan timbul suatu tingkatan gambaran 3 dimensi” .

Menurut Dzuanda 2011 (dalam Rohmi Lestari, 2019) mengemukakan bahwa,

buku *Pop-up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuku. Media buku *Pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan suatu materi sehingga materi lebih mudah diingat dan dipelajari. Materi keterampilan mengenal huruf alfabet (A,B,C,D,E) dan membaca kata sederhana yang terdapat dibuku *pop-up*.

Penggunaan media ilustrasi *pop up* tentunya dapat menarik minat siswa untuk membaca dan menggunakannya. Karena dengan adanya media yang bagus dan menarik menjadikan pembelajaran atau proses belajar lebih efektif. Dalam hal ini untuk memakai media pembelajaran sangat penting bagi anak karena dapat meningkatkan semangat dan motivasi yang tinggi, kemauan akan belajar dan keinginan minat belajar yang tinggi juga membawa pengaruh psikologis pada anak.

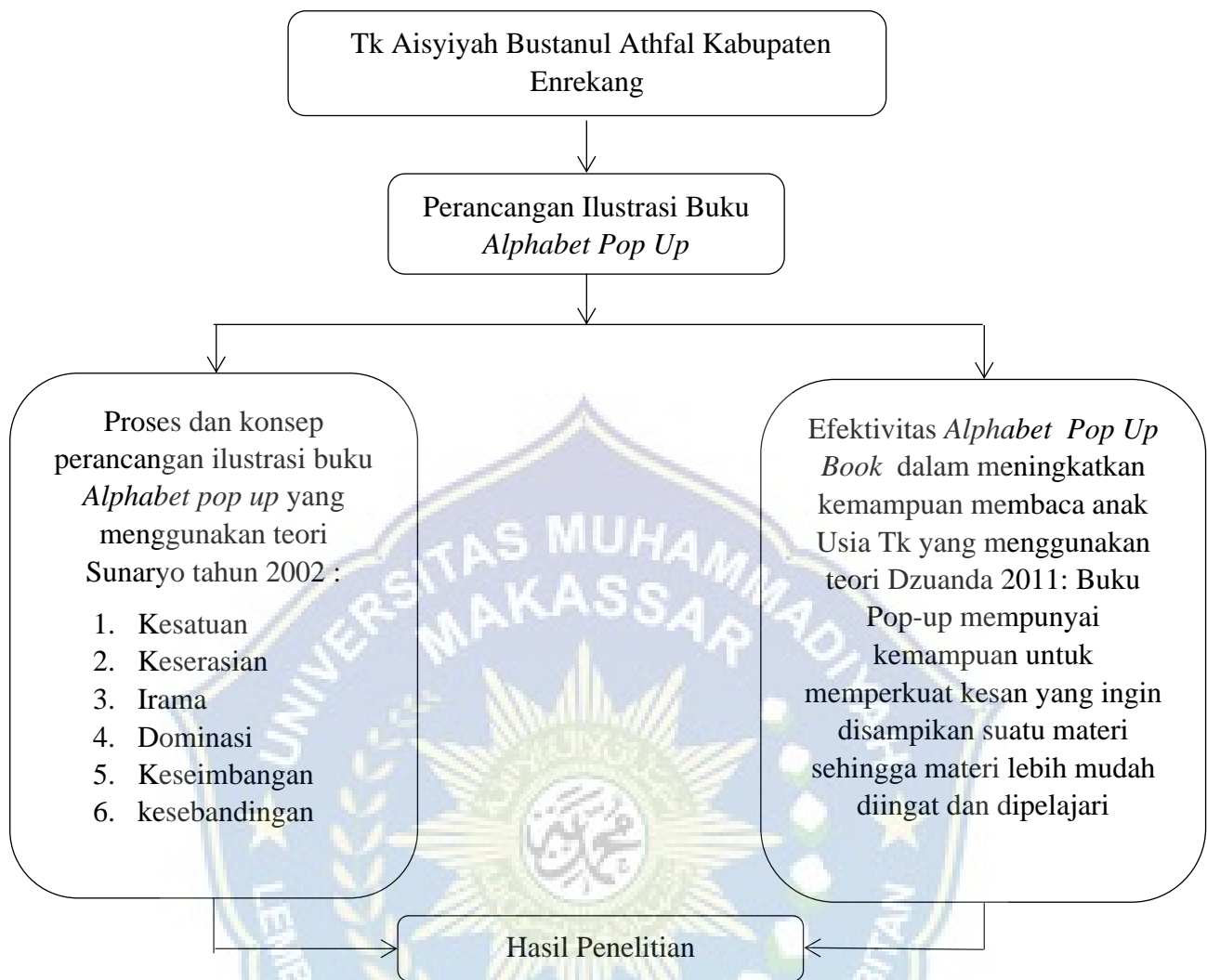
Media *pop up* ini juga dapat melatih pemahaman bacaan anak, terutama saat membacakan cerita. Ada nilai nyata dalam membaca itu sendiri, dalam hal membaca tanda baca dan intonasi, serta memahami cerita. Dalam hal ini media *pop up* dapat menarik minat anak terhadap gambar dan cerita, dan mereka akan tertarik serta membaca dengan senang hati hingga mereka memahami cerita tersebut. Ketika seorang anak mau membuka diri dan membaca secara konsisten dan sering, pada hakikatnya secara tidak langsung pemahaman bacaan anak akan meningkat.

Media *pop up* ini juga membantu dalam proses pembelajaran pada kemampuan membaca anak kelas rendah. Media *pop up* ini memberikan ketertarikan anak kelas rendah dengan gambar-gambar yang menarik, bentuk-bentuk yang lucu dan cerita yang beragam. Jadi media *pop up* ini sangat penting dalam membantu proses pembelajaran peningkatan membaca anak pada membaca cerita.

Media *pop up* ini dapat dimanfaatkan guru kelas rendah dalam proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan membaca pada anak kelas rendah. Penulis mengkolaborasikan media *pop up* ini yang berisi cerita yang menarik dan juga terdapat unsur pembelajarannya. Dalam hal ini tidak dikhususkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia saja, namun juga dapat di aplikasikan pada pembelajaran lain, tinggal bagaimana cara pengaplikasiannya terhadap anak.

B. Kerangka Pikir

Dalam menyelesaikan permasalahan perlu adanya pemikiran atau kerangka konsep ataupun kerangka pikir. Dalam kerangka mengenai konsep ini di maksudkan agar peneliti atau penulis dapat menjelaskan konsep kata-kata yang akan di pakai dalam penelitian atau penulisan yang akan dilakukan agar mendapatkan pemahaman yang sama antara peneliti dengan pembaca. Dalam hal ini penulis menggambarkan kerangka fikir mengenai perancangan ilustrasi alphabet pop up book di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang dimulai dari proses dan konsep perancangan ilustrasi buku alphabet pop up sampai dapat ditemukan hasil dari perancangan tersebut apakah telah berjalan epektiv untuk meningkatkan minta belajar anak di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang.



Gambar 2.6 Skema perancangan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini, metode eksperimen digunakan untuk menguji efektivitas *Alphabet Pop Up Book* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK. Kelompok subjek penelitian diberikan perlakuan dengan menggunakan *Alphabet Pop Up Book*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut. Kemudian, dilakukan pengukuran kemampuan mengenal huruf pada kedua kelompok tersebut dan hasilnya dibandingkan. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah perlakuan tersebut memiliki efek signifikan pada variabel yang diteliti.

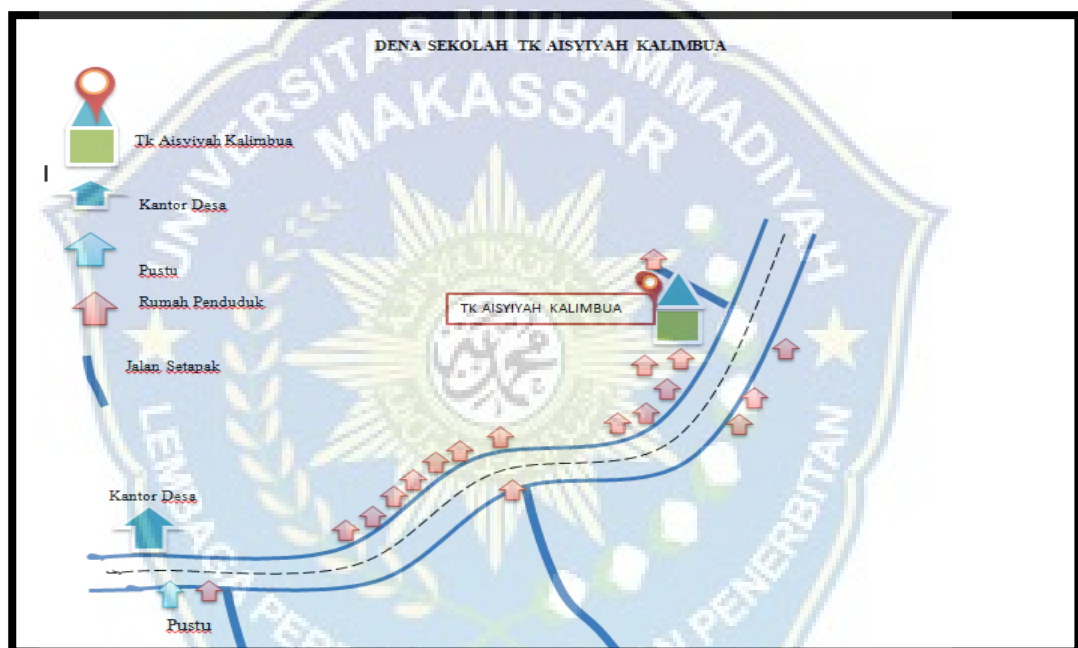
Metode eksperimen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, kedua kelompok subjek penelitian diuji kemampuan mengenal huruf sebelum diberikan perlakuan (pretest), kemudian setelah diberikan perlakuan (posttest). Hasil posttest dari kedua kelompok tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat efektivitas dari penggunaan *Alphabet Pop Up Book* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia TK.

Sugiyono (2018) menyatakan “penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di Kalimbia Kabupaten Enrekang. Tepatnya di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kab Enrekang. Di TK ini masih dalam proses pengembangan, Di sebabkan belum adanya pengadaan Media pembelejaran 3 dimensi dalam bentuk *Alphabet Pop Up Book*.

Sehingga peneliti ini berinisiatif untuk merancang dan mengembangkan Media pembelajaran dalam bentuk *Alphabet Pop Up Book*, Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di TK Aba Kalimbia Kec Baraka Kab Enrekang.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian (Tk Aisyiyah Kalimbia Kecamatan Baraka kabupaten Enrekang) Sumber: Julianti 3 Mei 2023

3. Jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Nama Kegiatan	2023																												
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengajuan Judul	■																												
2	Penyusunan Proposal	■	■	■	■																									
3	Bimbingan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■														
4	Seminar Proposal																													
5	Melaksanakan Penelitian																													
6	Pengumpulan dan Analisis Data																													
7	Penyusunan dan Bimbingan Laporan Hasil																													
8	Seminar Hasil dan Ujian Tutup																													

Gambar 3.2 Jadwal Rencana Pelaksanaan Penelitian

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek pada penelitian ini yaitu :

1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa siswi di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang. Peneliti dalam hal ini di bantu oleh para rekan Guru Tk Aba Kalimbua Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

2. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Media Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* di Tk Aba Kalimbua Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.

C. Variabel dan Desain Penelitian

Untuk lebih memudahkan memahami tentang Penelitian maka diperlukan penjelasan mengenai Variabel dan Desain Penelitian.

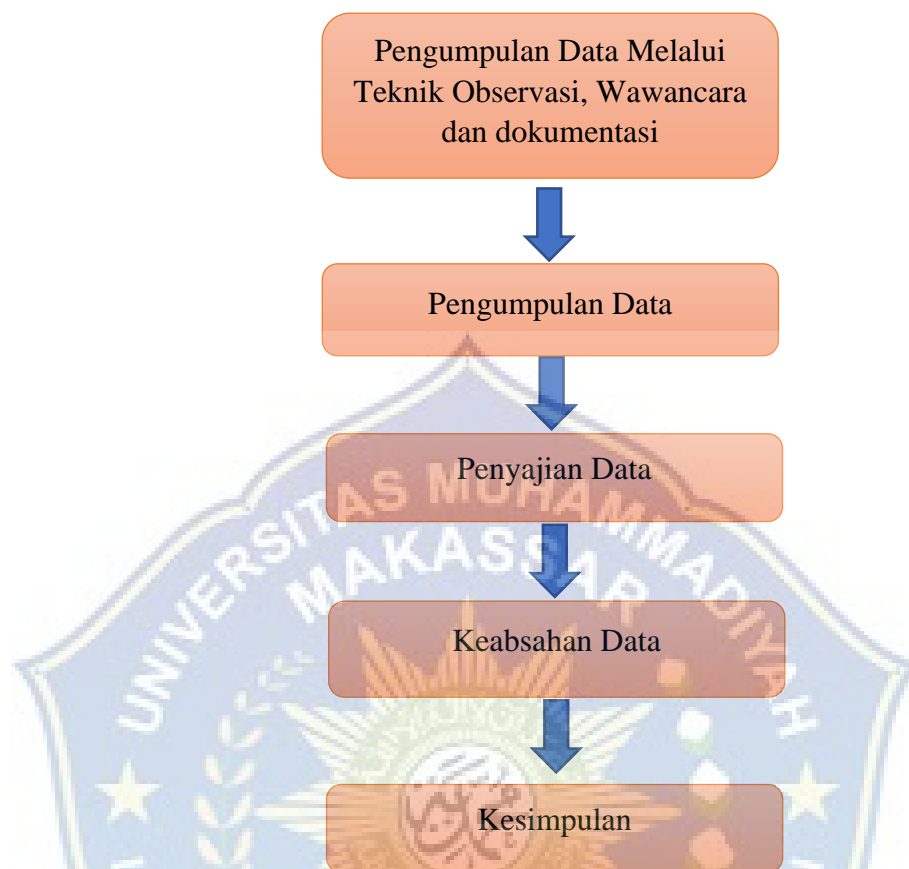
1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sasaran yang akan diteliti, untuk memperoleh data yang akurat tentang proses perancangan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang,. Berikut variable yang digunakan dalam penelitian adalah

1. Perancangan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*
2. Eektivitas *Alphabet Pop Up Book* dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak usia Dini di TK Aisyiyah Kalimbua Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.LLL’’ K MNJ

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka metode dan teknik penelitian yang akan dipilih oleh peneliti, untuk membedakan proses penelitian dilapangan maka perlu dibuatkan suatu desain penelitian untuk memperjelas proses kegiatan penelitian .Berikut Skema desain penelitian tersebut :



Gambar 3.3 Skema Desain Penelitian

D. Defenisi Operasional Variabel

Variabel penelitian merupakan suatu yang menjadi objek pengamatan yang mempunyai variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Variabel penelitian adalah apa saja yang akan diteliti. Berupa objek penelitian yang dapat diukur dan memiliki nilai, nilai-nilai tersebut berupa nilai kategori yakni nilai kualitatif dan kuantitatif.

Secara operasional, definisi variable penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Proses perancangan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang dimaksud mengacu pada prosedur atau instrument yang digunakan untuk mengukur eektivitas ilustrasi dalam membantu peserta didik dalam belajar *alphabet*. Prosedur atau instrument yang digunakan adalah observasi dan tes hasil belajar,. Desain ilustrasi *Alphabet Pop Up* dibuat menarik dan sesuai dengan karakteristik usia Tk, penggunaan warna-warna yang cerah dan kontras agar dapat menarik perhatian peserta didik, serta ukuran *Alphabet Pop Up Book* yang sesuai dengan ukuran tangan peserta didik sehingga mudah dipegang dan dibuka. *Pop Up Book* pada ilustrasi buku dibuat dengan teknik lipatan dan potongan kertas untuk menciptakan efek 3 dimensi dan memudahkan anak-anak dalam memahami huruf. Dengan demikian, proses perancangan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* dapat menghasilkan ilustrasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik atau anak usia TK.
2. Eektivitas *Alphabet Pop Up Book* dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak usia TK yang dimaksud adalah metode pengukuran minat dan kemampuan membaca anak, jenis dan isi *Pop Up Bookalphabet* yang digunakan, durasi atau frekuensi penggunaan buku, dan sebagainya. Sehingga inovasi yang digunakan untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik yaitu minat membaca diukur dengan skala yang terdiri dari 5 pilihan, yaitu sangat tidak suka, tidak suka, netral, suka, dan sangat suka. Kemampuan diukur dengan memberikan tes membaca pada anak dan dihitung jumlah kata yang mampu di baca dengan benar dalam waktu tertentu. Tingkat keberhasilan dalam merancang ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang dapat menggambarkan setiap

huruf *alphabet* dengan menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak usia TK.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang ditempuh dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dokumentasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti langsung di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang,

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian yaitu di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang, untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Bagus, 2020). Teknik observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat perilaku peserta didik saat menggunakan *Alphabet Pop Up Book* yang telah dirancang. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana *Alphabet Pop Up Book* tersebut dapat memotivasi dan membantu peserta didik dalam mengenal *alphabet*.

Dalam hal ini, observasi dilakukan secara langsung pada peserta didik saat mereka membaca dan berinteraksi dengan buku tersebut dan hasilnya dicatat sebagai data penelitian. Dengan informasi ini, penulis dapat mengevaluasi keefektifitan *Alphabet Pop Up Book* yang telah dirancang dan dilakukan perbaikan jika diperlukan.

2. Wawancara

Teknik wawancara pada skripsi yang berjudul perancangan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* di TK dilakukan untuk mendapatkan informasi dari

responden yang terkait dengan perancangan *Alphabet Pop Up Book*. Wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada responden mengenai pendapat dan pengalaman mereka terkait dengan perancangan *Alphabet Pop Up Book*.

Teknik wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan terstruktur kepada responden, dalam hal ini Guru-guru Tk yang menjadi responden. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pengalaman dan pandangan responden terkait penggunaan *Alphabet Pop Up Book* dalam pembelajaran di TK, serta masukan terkait perancangan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang sedang dilakukan. Sebelum wawancara dilakukan, peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan terstruktur yang akan diajukan kepada responden. Guru TK dianggap sebagai responden yang tepat karena mereka memiliki pengalaman dalam mengajarkan anak-anak di usia pra-sekolah dan sering menggunakan buku-buku cerita dan ilustrasi dalam Wawancara dilakukan secara tatap muka. Hasil wawancara dicatat dan dianalisis untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian. Teknik wawancara merupakan salah satu cara yang efektif untuk memperoleh data kualitatif dan mendalam tentang pandangan, persepsi, dan pengalaman responden.pembelajaranalam mengajar dan menggunakan *Alphabet Pop Up Book*.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen terkait dengan materi yang akan disajikan dalam *Alphabet Pop Up Book*. Dokumen-dokumen tersebut antara lain adalah gambar-gambar huruf *alphabet*, bentuk-bentuk

geometris, dan bahan-bahan lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran *alphabet* pada anak usia dini. Teknik dokumentasi ini meliputi pengumpulan dokumen, foto, video, rekaman, dan sejenisnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

Peneliti juga melakukan dokumentasi terhadap hasil desain *Alphabet Pop Up Book* yang telah di buat, serta mendokumentasikan aktivitas anak-anak saat menggunakan buku tersebut. Selain itu, dokumentasi foto juga berguna untuk menunjukkan perbedaan antara keterampilan motorik halus anak sebelum dan setelah menggunakan *Alphabet Pop Up Book.*, pengambilan dokumen, foto, video, rekaman dan sejenisnya dilakukan dengan menggunakan alat elektronik yang mudah dijangkau yaitu telepon genggam atau telepon seluler (disingkat ponsel) atau *handphone* (didingkat HP).

Dengan menggunakan teknik dokumentasi, penulis skripsi dapat memperoleh data tentang jenis-jenis ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang sudah ada, cara-cara pembuatan ilustrasi tersebut, serta berbagai macam bahan yang dapat digunakan dalam perancangan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* Teknik dokumentasi foto memungkinkan data yang diperoleh lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga dapat mendukung kesimpulan penelitian. Teknik dokumentasi ini bertujuan untuk menghasilkan data yang lengkap, terperinci, dan valid yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

F. Proses Pra Produksi

1. Menentukan Ciri Khas

Menentukan ciri khas utama bermaksud untuk memudahkan dalam proses mengubah gambar atau referensi berupa objek asli menjadi gambar kartunal. Berikutnya adalah proses sket, fungsi sket yaitu sebagai gambar rencana, untuk kepentingan penyelesaian sebuah karya lukis atau gambar. Menurut Muharrar dan Mujiyono (2007:67) “sket adalah gambar yang hanya berbasis pada garis saja”. Setelah diperoleh hasil sket gambar berupa karikatur proses selanjutnya adalah proses scanning untuk meudian diolah pada *Coreldraw*. Berikut proses pra produksi berdasarkan jenis buku.

a.) *Pop Up*

Setelah menentukan ciri khas dari objek yang akan di ilustrasikan, kemudian membuat semacam sketsa dasar desain bagaimana cara kerja baik bukaan maupun lipatan dari *Pop Up* tersebut, setelah menemukan cara kerja dari *Pop Up* objek yang dibuat adalah menentukan part atau bagian-bagian yang akan dibuat sketsanya.

Setelah semua mekanisme atau Paper engineering berjalan dengan baik, penulis berusaha memisahkan bagiannya satu per satu, meletakkan pada permukaan datar lalu menjiplak bentuknya pada kertas pada tahap ini merupakan tahap tissue tracing. Keuntungan tahap ini adalah menyingkat waktu untuk ke proses selanjutnya

Proses selanjutnya setelah tissue tracing adalah pembuatan white dummy. White dummy adalah merekonstruksi kembali dengan menggunakan hasil jiplakan kertas sebelumnya (*tissue tracing*). Pada tahap ini penulis memotong, melipat dan

menyusun kembali *pop up* berdasarkan tissue tracing untuk ditunjukkan sebagai master white dummy kepada dosen pembimbing dengan memberikan sedikit sketch pada master. Setelah dosen pembimbing menyetujui master awal (*white dummy*) tahap selanjutnya adalah computer die lines atau proses vektorisasi.

b.) Volvelle or whell

Prosesnya hampir sama yaitu menentukan ciri khas dari objek binatang yang akan dibuat, kemudian membuat desain bagian-bagian yang akan menyatu dengan roda putar. Proses selanjutnya adalah melakukan sketsa pada keseluruhan gambar, setelah sketsa dibuat diteruskan dengan melakukan proses scanning yang kemudian diteruskan pada proses vektorisasi menggunakan *Coreldraw*.

2. Proses Vektorisasi

Setelah semua hasil sketsa awal didapat dilanjutkan proses scanning kemudian dilakukan proses vektorisasi dan pengolahan gambar dengan menggunakan software *Coreldraw*. Alasan penggunaan software *Coreldraw* sebagai media pembuatan vektor, pewarnaan, layoting dan olah gambar ke digital karena pada software *Coreldraw* menyediakan fasilitas yang penulis butuhkan, peralatan pun dapat lebih sederhana yaitu laptop dan mouse. Kelebihan penggunaan digital *paiting* karena apabila terdapat kesalahan dapat dengan mudah diperbaiki.

3. Proses Pencetakan (*Printing*)

Gambar dan layout yang telah selesai diolah di komputer kemudian gambar tersebut dicetak dengan menggunakan kertas ivory dengan ketebalan 230 dan 260 gram , untuk selanjutnya membuat master karya untuk buku baik buku *pop up* dan *volvelle or wheel* untuk kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

4. Proses Produksi

Setelah proses komputerisasi dan proses pencetakan baik untuk bagian *pop up* dan *volvelle or wheel* serta sampul disetujui oleh dosen pembimbing selesai, dilakukan proses selanjutnya yaitu perakitan atau menyatukan kembali bagian-bagian yang terpisah menjadi satu bagian lagi dengan *white dummy* atau master karya awal yang telah disetujui sebagai acuan. Berikut langkah-langkah produksi:

a. *Cutting*

Melakukan pengguntingan pada hasil cetakan sesuai dengan pola yang sudah dibuat, satu persatu lembaran dan bagian dipotong menggunakan cutter dan gunting untuk merapikan

b. *Scrapping out*

Setelah semua lembaran dan bagian terpotong, dilakukan pemisahan dan pengelompokan berdasarkan master karya, merapikan kembali potongan dengan gunting yang lebih kecil.

c. *Hand assembly*

Setelah mendapatkan bagian-bagian *pop up* dan *volvelle or wheel* atau buku putar dirasa sudah baik kualitasnya proses selanjutnya adalah proses perakitan dan menyatukan tiap bagian kedalam satu frame sesuai dengan *white dummy* atau master karya. Proses melipat, memberi perekat setiap bagian buku hingga menjadi satu kesatuan.

d. Finishing

Proses selanjutnya adalah penjilidan, Setelah bagian menjadi satu kesatuan dilanjutkan proses penjilidan buku, dalam proses ini setiap halaman disatukan menjadi sebuah buku dan dijilid.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Analisis data menurut Bogdan dalam Sugiyono yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh. Menurut Miles & Huberman (1992: 16) “analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi”.

Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya antara lain :

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (seringkali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilihnya. Selama

pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugusgugus, membuat partisi, membuat memo). Reduksi data/transformasi ini berlanjut terus sesudah penelian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun. Reduksi data merupakan bagian dari analisis.

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan- kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data peneliti tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Kadangkala dapat juga mengubah data ke dalam angka-angka atau peringkatperingkat, tetapi tindakan ini tidak selalu bijaksana.

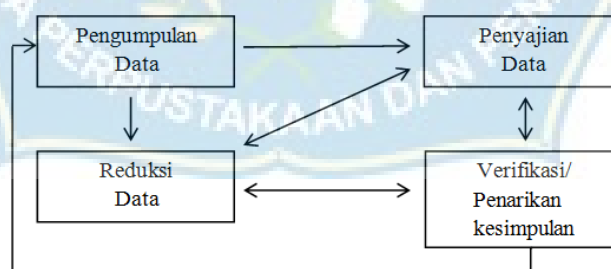
2. Penyajian Data

Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah

terus melangkah melakukan analisis yang menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan- kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis (peneliti) selama ia menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan menghabiskan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya.. Secara skematis proses analisis data menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 3.4 Bagan Model Analisis Data interaktif Miles dan Huberman
(sumber: <https://images.app.goo.gl/fWiUfr2tu8tLrcCZ6>)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan kajian ulang terhadap validitas hasil penelitian yang dapat menjelaskan pemikiran asli peneliti berdasarkan penelitian yang dianalisis di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang.

1. Konsep Ilustrasi *Alphabet pop up book*

Konsep adalah ide ide atau gagasan yang pada umumnya digunakan agar seseorang memahami sesuatu. Konsep juga sering digunakan dalam konteks akademik ataupun ilmiah untuk dijadikan dasar dalam mengembangkan teori, penelitian ataupun praktik. Dengan adanya konsep dapat membantu seseorang untuk memahami dunia di sekitar kita dan memberikan cara berfikir secara sistematis tentang berbagai permasalahan.

Keberadaan konsep juga sangatlah penting dalam suatu penelitian. Selain karena dapat mempermudah dalam aktivitas generalisasi berbagai realitas konkrit ataupun abstrak, juga karena ia menghubungkan antara dunia abstraksi dengan realitas, dan antara teori dengan observasi.

Ilustrasi adalah karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa.

Dari penjelasan diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep ilustrasi adalah suatu gambar yang dapat memperjelas ide cerita atau narasi. Konsep ilustrasi disini bertujuan untuk memperkuat, memperjelas, mempertegas, memperkaya dan memperindah sebuah gambar sebagaimana konsep ilustrasi *alphabet pop up book* yang dihadirkan di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang.dengan penuh kreatifitas dan keindahannya sehingga pembaca menjadi lebih tertarik. Media pembelajaran dengan konsep ilustrasi *alphabet pop up* ini diangkat penulis untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Media ini juga mampu membuat siswa tidak merasa bosan pada saat menerima pembelajaran dari guru.

Pengembangan bahan pembelajaran ini merupakan hal yang terpenting di dunia pendidikan karena jika dapat tersampaikan dan disalurkan dengan baik maka dengan mudah anak anak bisa memahami pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran disekolah merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan isi dan pesan pembelajaran terlebih pada anak usia dini karena mereka belum mampu memahami sesuatu yang bersifat abstrak atau sesuatu yang tidak dapat ditangkap oleh panca indra mereka. Dengan adanya media pembelajaran yang baik seperti diberikannya ilustrasi *Alphabet pop up book* di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang dapat membantu menghadirkan pembelajaran menjadi lebih nyata sehingga mudah dicerna oleh anak anak.

Ketertarikan anak pada media pembelajaran yang digunakan menjadi perhatian penting karena anak-anak yang awalnya merasa jenuh untuk menerima pembelajaran menjadi lebih giat untuk mengikuti proses belajar karena ilustrasi *Alphabet pop up book* yang penulis rancang sebagai media pembelajaran di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang merupakan media yang sangat kreatif dan menyenangkan bagi anak-anak karena bentuk, warna dan desainnya yang menarik.

Adapun konsep ilustrasi *alphabet pop up book* di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang :

a) Menentukan tema pada gambar ilustrasi

Penentuan tema pada gambar dapat dilakukan dengan melihat lingkungan sekitar atau berdasar pada pengalaman sendiri dan orang lain. Penentuan tema juga dapat disesuaikan dengan cerita atau peristiwa yang akan diilustrasikan. Adapun penentuan tema pada gambar ilustrasi *pop up book* untuk dijadikan bahan ajar di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang, dengan menyajikan tema yang dibuat secara sederhana dan disukai oleh anak-anak di sekolah agar anak-anak lebih mudah memahami ilustrasi yang dibuat.

Tema ilustrasi yang dibuat oleh peneliti menyesuaikan dengan melihat kondisi anak-anak di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang yang kadang masih kurang ketertarikannya untuk belajar membaca atau menerima pelajaran lainnya hingga peneliti memilih tema sesuai dengan minat anak-anak yang disajikan secara kreatif dalam sebuah media *alphabet pop up book*. Adapun tema yang diangkat oleh penulis yaitu mengenai dunia anak.

b) Menentukan jenis gambar ilustrasi yang akan dibuat

Penentuan jenis gambar ilustrasi tidak jauh berbeda dimana jenis yang dipilih harus disesuaikan dengan isi narasi atau cerita dengan memperhatikan target yang akan menjadi pembaca pada jenis gambar yang dibuat. seperti penentuan jenis gambar di media *alphabet pop up book* yang dibuat peneliti dengan menyajikan cerita anak anak atau makanan yang disukai oleh anak anak seperti ilustrasi pada *alphabet* bagian C yang terlihat ada beberapa jenis makanan yang disukai dikalangan anak anak terlebih pada anak anak di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang seperti ice cream.

c) Menentukan irama, keseimbangan dan kesatuan pada objek di gambar.

Setelah tema dan jenis gambar sudah ditentukan, langkah berikutnya dengan menentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan dan kesatuan pada objek di gambar yang akan dibuat.

Aspek ini sangat penting dalam menyampaikan maksud ilustrasi pada gambar agar lebih mudah difahami oleh anak anak di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang.

Poin pertama dengan menentukan irama pada ilustrasi *alphabet*, adapun pada point ini peneliti mengatur unsur unsur pada ilustrasi *alphabet* secara berulang dan berkelanjutan agar bentuk yang dihasilkan pada ilustrasi itu memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian bagiannya. Poin kedua keseimbangan, dengan mengatur letak gambar pada bagian bagian dalam keadaan seimbang dengan menempatkan bagian-bagian tersebut susunannya terarah baik pada bagian kiri dan kanan ilustrasi *alphabet*. Poin ketiga yaitu kesatuan yang

merupakan tujuan mendasar dari tahapan pembuatan ilustrasi untuk mewujudkan kesatuan pada gambar, huruf, warna dan yang lainnya pada ilustrasi alphabet.

2. Proses Perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Seperti yang dikemukakan oleh Syiifaun Nafisah (2003). Bahwa perancangan merupakan penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau penganturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan proses dari sistem.

Dalam proses perancangan ilustrasi buku *alphabet pop up* bertujuan untuk mengembangkan bahan belajar dari buku *alphabet* yang tampilannya biasa menjadi tampilan yang lebih menarik. Sebagaimana pengamatan yang dilakukan di TK Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang, pada saat pembelajaran yang masih terpusat pada proses belajar menggunakan media pada umumnya seperti puzzle, kereta huruf, kartu abjad, balok dan poster-poster yang seadanya yang harus dikembangkan.

Keterbatasan sarana dan prasarana serta media pembelajaran juga selama ini jadi kendala yang dialami oleh guru. Dan dari berbagai keterbatasan ini membuat kebanyakan anak-anak di TK tersebut menjadi malas belajar ataupun menghafalkan

huruf –huruf yang sudah diajarkan oleh guru, jika keadaan ini terus dibiarkan maka proses belajar mengajar akan terbengkalai dan menurunkan minat belajar anak.

Tahap awal perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*, penulis menyiapkan bahan dan peralatan untuk memulai metode pembelajaran, memastikan ilustrasi desainnya menarik dan sesuai dengan karakteristik usia Tk serta penggunaan warna warna yang cerah dan kontras agar mendapat perhatian peserta didik. Adapun tahapan dalam membuat perancangan ilustrasi *alphabet pop up book* yaitu :

a) Penentuan dan pembuatan Konsep Desain *Alphabet Pop U Book*

Konsep desain disini adalah ide inti yang berfokus pada perancangan yang akan digunakan pada *alphabet pop up book* yang dijelaskan melalui kumpulan sketsa atau gambar pada *alphabet*. Dari ide yang dihasilkan penulis maka dirancang konsep karya yaitu, karya yang diciptakan berupa 25 halaman ilustrasi *buku pop up* berukuran A4 jika dibuka A5 jika ditutup.

Setiap halaman buku akan penuh dengan ilustrasi dan *pop up* mengenai dunia anak, mengenalkan abjad dan beberapa jenis gambar yang berbeda disetiap halamannya. Beberapa halaman buku akan dibuat timbul dan berdiri sehingga terlihat seperti bentuk tiga dimensi dan memiliki volume.

Pada perancangan buku *pop up* strategi pembuatan yang ditetapkan untuk ukuran dan halaman bukunya

Jenis buku	: <i>Pop Up</i>
Dimensi buku	: 14,8 x 21cm
Jumlah halaman	: 26 halaman

Gramatur sampul : 250grm

Finishing : Jilid hard cover


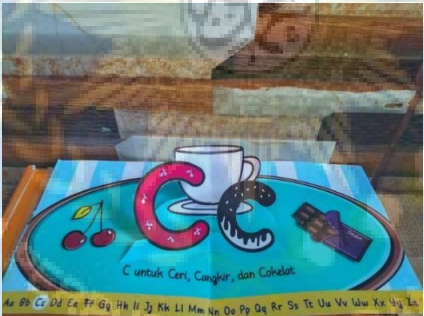
Perancangan konsep ini bertujuan untuk memberikan *alternative* media baru yang menyenangkan, edukatif dan interaktif untuk anak anak. Adapun judul buku yang dibuat untuk *pop up* perancangan pengenalan alphabet ini adalah “Dunia Anak”, judul tersebut dipilih karena sesuai dengan isi yang dimuat didalam buku tersebut yang semua isinya berdasar pada hal hal yang disenangi anak anak.

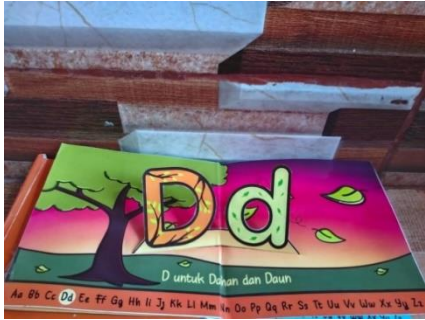


b) Membuat desain buku *Alphabet Pop Up Book*



Desain adalah gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi pada gambar yang dibuat. Adapun tahapan dalam membuat desain buku tersebut adalah yang pertama dengan menyiapkan alat dan bahan untuk membuat ilustrasi *Alphabet pop up book* seperti gunting, lem kertas, double tape, kertas karton, kertas manila dan hiasan. Setelah itu untuk final desain *pop up book* dengan rendering menggunakan corel draw X5 dan photoshop CS4. Selanjutnya mencetak serta melakukan perakitan dengan menempel sehingga setiap halamannya kelihatan timbul dan berbentuk *pop up book*. Jika halaman Huruf A sampai Z selesai ditempel dan dibentuk maka telah dapat dibentuk menjadi sebuah buku dengan berjudul “Alfabet Duniaku”. Setelah ini *Alphabet Pop Up Book* dapat diterapkan dan dijadikan media pembelajaran pada siswa di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang.

Desain *Aphabet Pop Up Book* setiap halamannya dibuat dengan banyak ilustrasi karena anak anak pada dasarnya lebih tertarik untuk belajar dengan buku yang banyak ilustrasi gambar dibanding tulisannya. Dengan desain yang penulis

buat anak tidak akan merasa jenuh dan lebih bersemangat ketika membuka setiap halaman *Pop Up* karena mereka seakan mananti kejutan-kejutan disetiap halaman *Pop Up*. Berikut beberapa hasil perancangan *Alphabet Pop Up Book* :

No	Hasil Pembuatan	Keterangan
1	 <p data-bbox="480 936 1043 1010">Gambar 4.2 : Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf B (Sumber: Peneliti Julianti Safitri, Juli 2023)</p>	<p data-bbox="1075 607 1358 819">Tema: Tata Surya Kata-kata Halaman: Bumi Bintang dan Bulan Huruf B Font Berlian Sans FB Demi</p>
2	 <p data-bbox="480 1467 1043 1541">Gambar 4.3 : Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf C (Sumber: Peneliti, Julianti Safitri, Juli 2023)</p>	<p data-bbox="1075 1234 1358 1447">Tema: Kata-kata Halaman: Cangkir, coklat dan ceri Huruf C: Font Berlian Sans FB Demi</p>

3	 <p>Gambar 4.4 : Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf D (Sumber: Peneliti Julianti Safitri, Juli 2023)</p>	<p>Tema: Musim Kemarau Kata-kata Halaman: Dahan dan daun Huruf D : Font Berlian Sans FB Demi</p>
4	 <p>Gambar 4.5 : Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf E (Sumber: Peneliti Julianti Safitri, Juli 2023)</p>	<p>Tema: Es Kata-kata Halaman: Es Krim Huruf E : Font Berlian Sans FB Demi</p>
5	 <p>Gambar 4.6 : Desain Final <i>Pop Up</i> Huruf F (Sumber: Peneliti Julianti Safitri, Juli 2023)</p>	<p>Tema: Laut Kata-kata Halaman: Kapal Fari Huruf F : Font Berlian Sans FB Demi</p>

6	 <p>The image shows a pop-up design for the letter 'G'. The letters 'Gg' are large, blue, and 3D. They are surrounded by illustrations of a toothbrush, a tooth, and a dental chair. Below the letters, the text 'G untuk Gigi dan Gusi' is written. At the bottom, there is a row of Indonesian letters: Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz.</p>	<p>Tema:- Kata-kata Halaman: Gigi dan gusi Huruf G : Font Berlian Sans FB Demi</p>
7	 <p>The image shows a pop-up design for the letter 'H'. The letters 'Hh' are large, red, and 3D. They are surrounded by illustrations of a hotel building and a helicopter. Below the letters, the text 'H untuk Hotel dan Helikopter' is written. At the bottom, there is a row of Indonesian letters: Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz.</p>	<p>Tema: - Kata-kata Halaman: Hotel dan helikopte Huruf H : Font Berlian Sans FB Demi</p>

3. Efektivitas *Alphabet Pop Up Book*

Media pembelajaran menggunakan ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* sangat bermanfaat bagi anak-anak utamanya pada anak usia dini karena memiliki manfaat untuk meningkatkan minat belajar anak-anak serta memudahkan anak-anak dalam memahami isi yang terdapat di dalam *Alphabet Pop Up Book*. Media pembelajaran dengan *Alphabet Pop Up Book* yang dapat merangsang imajinasi anak dan menambah pengetahuan dengan tampilan visual buku yang tampilannya berbeda.

Pengajaran tatap muka biasanya dilakukan oleh guru tanpa mengabaikan metode lain dan dilengkapi dengan media pembelajaran bergambar buku pop-up alfabet terkini yang dilakukan bekerja sama dengan peneliti. Dengan menggunakan media tersebut proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, terutama ketika guru dan peneliti memperlihatkan buku bergambar *alfabet pop-up book* kepada anak-anak. Dalam buku ini, teks dan gambar bergerak saat Anda membuka halaman, menciptakan tampilan tiga dimensi yang bergerak.

Kegunaan pembelajaran menggunakan media *Alphabet Pop Up Book* ini merupakan aspek yang sangat penting karena pembelajaran semakin kondusif, anak-anak lebih antusias dan lebih fokus menerima pembelajaran.

Hasil dari beberapa wawancara yang dilakukan oleh guru di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang sangat memuaskan. Dari beberapa pertanyaan yang diberikan peneliti memberikan gambaran bahwa di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang semenjak diberlakukannya media pembelajaran *Alphabet Pop Up Book* lebih memudahkan guru-guru untuk menyampaikan pesan dan mengaktifkan kembali pembelajaran yang selama ini kurang efektif.

Proses belajar mengajar yang berlangsung di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang telah mengikuti kurikulum yang berlaku yang telah ditetapkan oleh pemerintah namun kerap kali pengajar menemukan beberapa kendala dalam menyalurkan ilmunya sehingga media *Alphabet pop up Book* ini hadir sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar anak-anak seperti yang terlihat pada saat dilakukannya proses tatap muka oleh guru ataupun peneliti dengan anak-anak di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang. Meski Pembuatan ilustrasi *Alphabet pop up book* menurut peneliti juga terdapat beberapa kendala dan faktor faktor yang menghambat yaitu waktu pembuatan media ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang cenderung lama karena dibutuhkan ketelitian dan kreatifitas yang lebih sehingga anak-anak lebih tertarik untuk belajar menggunakan media tersebut, selain itu biaya pembuatan media ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang cenderung lebih mahal dibandingkan dengan buku lainnya. Meski demikian tidak mengurangi keinginan peneliti untuk mengembangkan dan menjadikan proses belajar media ilustrasi ini sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak-anak di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang dan menjadikan guru-guru semangat mengajarnya meningkat.

Tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan media *Alphabet Pop Up Book* dinilai berjalan efektif terlihat dari Tingkat minat belajar anak-anak di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang yang dahulunya kurang sekarang menjadi lebih baik.

1. Indikator Minat Siswa

a. Perasaan Senang

Apabila dalam proses pembelajaran seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk mengikuti pembelajaran. Misalnya siswa di TK Aisyiyah Kalimbua senang saat mengikuti pelajaran, mereka tidak ada merasakan bosan dan kejenuhan dan selalu hadir saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Perhatian

Perhatian adalah konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengabaikan yang lain. Siswa akan memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contohnya siswa di TK Aisyiyah Kalimbua mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi yang diberikan oleh guru.

c. Ketertarikan

Ketertarikan merupakan suatu keadaan dimana siswa memiliki daya dorong terhadap sesuatu benda, orang, kegiatan atau pengalaman. Contohnya siswa di TK Aisyiyah Kalimbua terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak menunda nunda apabila diberikan tugas dari guru.

d. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa merupakan akibat yang muncul dari rasa ketertarikan siswa terhadap sesuatu. Contohnya siswa di TK Aisyiyah Kalimbua aktif saat dilakukan diskusi dalam kelas, mereka aktif bertanya dan aktif menjawab semua pertanyaan dari guru.

2. Indikator Kemampuan Membaca Oleh Siswa

a. Menyebutkan Simbol Huruf

Indikator ini menyebutkan bahwa rata rata anak siswa di TK Aisyiyah Kalimbua mampu mempelajari tentang symbol huruf dan bunyi huruf dengan baik melalui buku, gambar, ataupun permainan yang diberikan oleh guru.

b. Mengenal Bunyi Huruf dan Membedakan Huruf

Pada indikator ini anak membutuhkan kefokusn dan ketelitian. Penelitian pada indikator ini yang menunjukkan bahwa siswa di TK Aisyiyah Kalimbua yang dahulunya masih memerlukan bimbingan khusus dan masih mengalami kesulitan dalam hal membedakan huruf tetapi semenjak diadakannya metode pembelajaran dengan alphabet kini anak mampu mengidentifikasi huruf baik pada suatu kata atau benda serta membedakan huruf huruf alphabet yang lainnya.

B. Pembahasan

1. Konsep Ilustrasi *Alphabet pop up book*

Pada tahap awal penulis menganalisis minat belajar anak di Tk Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang, penulis mengamati langsung pembelajaran yang masih terpusat pada proses belajar menggunakan media pada umumnya seperti puzzle, kereta huruf, kartu abjad, balok dan poster-poster yang seadanya.

Pada tahap kedua, penulis mendapatkan informasi dari sekolah berdasarkan hasil wawancara langsung dengan salah satu Guru di Tk Aisyiyah Kalimbua Kec. Baraka Kab. Enrekang mengenai keterbatasan sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang diterapkan selama ini oleh guru. Dan dari berbagai keterbatasan ini membuat kebanyakan anak di Tk tersebut menjadi malas belajar ataupun menghafalkan huruf-huruf yang sudah diajarkan oleh Guru, Jika keadaan ini terus

dibiarkan maka proses belajar mengajar akan terbelenggu dan menurunkan minat belajar anak.

Berdasarkan yang terjadi Selama ini di Tk Aisyiyah Kalimbia Kec. Baraka Kab. Enrekang, Penulis menjadi tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Media ini juga mampu membuat siswa tidak merasa bosan pada saat menerima pembelajaran dari Guru.

Pengembangan bahan pembelajaran ini merupakan yang yang terpenting di dunia pendidikan karena jika dapat tersampaikan dan disalurkan dengan baik maka dengan mudah anak bisa memahami pembelajaran yang diberikan.

Setelah saran dari penulis diterima oleh Guru hasil media Ilustrasi Alfabeta Pop Up Book dikenalkan oleh guru di Tk Aisyiyah Kalimbia Kec Baraka Kab Enrekang maka selanjutnya media Ilustrasi *Alfabeta Pop Up Book* kemudian diperkenalkan ke anak Tk.

Media pembelajaran di sekolah merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan isi dan pesan pembelajaran terlebih pada anak Usia Dini karena mereka belum mampu memahami sesuatu yang bersifat abstrak atau sesuatu yang tidak dapat di tangkap oleh panca indra mereka. Dengan adanya media pembelajaran yang baik seperti di berikannya Ilustrasi *Alfabeta Pop Up Book* di Tk Aisyiyah Kalimbia Kec. Baraka Kab Enrekang dapat membantu menghadirkan pembelajaran menjadi lebih nyata sehingga mudah di cerna oleh Anak.

Ketertarikan Anak pada media pembelajaran yang digunakan menjadi perhatian penting karena Anak yang awalnya merasa jenuh untuk menerima

pembelajaran menjadi lebih giat untuk mengikuti proses belajar karena Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang penulis rancang sebagai media pembelajaran di Tk Aisyiyah Kalimbua Kec Baraka, Kab Enrekang merupakan media yang sangat kreatif dan menyenangkan bagi Anak karena bentuk, warna, dan desainnya yang menarik.

2. Proses Perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*

Perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* tahap awal penulis menyiapkan bahan dan peralatan untuk memulai metode pembelajaran, memastikan Ilustrasi desainnya menarik dan sesuai dengan karakteristik usia Tk serta penggunaan warna yang cerah dan kontras agar mendapat perhatian peserta didik. Selanjutnya pada tahap ini penulis menentukan konsep desain Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*, selanjutnya membuat desain dengan menyiapkan alat dan bahan untuk membuat Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* seperti gunting, lem kertas, double tape, kertas karton, kertas manila dan hiasan. Setelah itu untuk final desain *Pop Up Book* dengan rendering menggunakan *Corel Draw X5* dan *Photoshop CS4*. Selanjutnya mencetak serta melakukan perakitan dengan menempel sehingga setiap halamannya kelihatan timbul dan berbentuk *Alphabet Pop Up Book*. Jika halaman Huruf A sampai Z selesai di temple dan di bentuk maka telah dapat di bentuk menjadi sebuah buku dengan berjudul "*Alphabet Duniaku*". Setelah ini *Alphabet Pop Up Book* dapat diterapkan dan dijadikan media pembelajaran pada siswa di Tk Aisyiyah Kalimbua Kec Baraka, Kab Enrekang.

Setelah melalui proses perancangan *Alphabet Pop Up Book* dapat di tampilkan setiap perwujudan atau bentuk setiap halamannya, yaitu terdiri dari huruf A sampai Z, Misal huruf C tema yang ditentukan yaitu tentang makanan ataupun

benda yang berawalan C, bagian yang muncul pada halaman huruf C yaitu gambar coklat yang memang pada umumnya makanan ini sangat di sukai oleh anak-anak, terdapat pula gambar cangkir dan buah ceri yang segar.

Desain *Alphabet Pop Up Book* setiap halamannya di buat dengan banyak ilustrasi, karena anak-anak pada dasarnya lebih tertarik untuk belajar dengan buku yang banyak ilustrasi gambar di banding tulisannya. Dengan desainnya yang penulis buat anak tidak akan jenuh dan lebih bersemangat ketika membuka setiap halaman *Alphabet Pop Up Book* karena mereka seakan menanti kejutan di setiap halaman .

3. Efektifitas *Alphabet Pop Up Book*

Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu dan adanya partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Adapun secara umum efektifitas menunjukkan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Selain itu efektifitas pembelajaran akan tercapai jika peserta didik mempunyai minat yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran. Sebagaimana peneliti menemukan efektifitas minat belajar anak anak di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten enrekang yang semakin meningkat dengan diterapkannya metode ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*.. Indikator efektifitas dalam *Alphabet Pop Up Book* untuk anak usia dini sangat penting untuk memastikan buku tersebut tidak hanya menarik perhatian mereka tetapi juga membantu dalam pengembangan minat dan kemampuan mereka. Beberapa indikator efektifitas yang dapat dipertimbangkan antara lain sebagai berikut :

1). Daya Tarik Visual

Buku *pop-up* harus memiliki gambar-gambar yang cerah, menarik, dan mudah dikenali oleh anak-anak. Penggunaan warna-warna yang menarik dan desain yang imajinatif akan membuat buku tersebut lebih menarik bagi anak-anak.

2). Interaktif dan Menyenangkan

Buku *pop-up* haruslah interaktif dan menyenangkan untuk digunakan. *Pop-up* yang mudah dioperasikan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan akan meningkatkan minat anak-anak untuk terlibat dalam buku tersebut.

3). Relevansi dengan Minat Anak.

Buku *pop-up* haruslah relevan dengan minat dan pengalaman anak-anak usia dini. Tema yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak-anak atau tokoh-tokoh yang mereka kenal akan membuat buku tersebut lebih menarik bagi mereka.

4). Pengembangan Keterampilan Pra-baca

Alphabet Pop Up Book dapat dirancang untuk membantu dalam pengembangan keterampilan pra-baca, seperti mengenal huruf, angka, warna, bentuk, dan kata-kata sederhana. Penggunaan *Alphabet Pop Up Book* yang terkait dengan konsep-konsep ini akan membantu memperkuat pemahaman anak-anak.

5). Pengembangan Bahasa dan Kosa Kata

Alphabet Pop Up Book dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan bahasa dan kosa kata anak-anak. Penggunaan teks yang sederhana dan jelas, serta gambar-gambar yang mendukung, akan membantu anak-anak dalam memahami dan mengingat kata-kata baru.

6). Stimulasi Sensorik

pop-up book dapat merangsang berbagai indra anak-anak, seperti penglihatan, sentuhan, dan pendengaran. Penggunaan tekstur yang berbeda, suara-suara yang menarik, atau *pop-up* yang bergerak akan membuat buku tersebut lebih menarik dan menantang bagi anak-anak.

7). Keamanan dan Ketahanan

Pop-up Book haruslah aman digunakan oleh anak-anak dan tahan lama. Mekanisme *pop-up* harus dirancang dengan baik untuk mencegah terjadinya kerusakan, dan bahan-bahan yang digunakan harus aman bagi anak-anak.

8). Evaluasi dan Umpan Balik: Penting untuk mendapatkan umpan balik dari anak-anak dan orang tua mereka tentang *pop-up book* tersebut. Evaluasi terhadap buku, baik secara langsung maupun melalui survei atau observasi, akan membantu perancang dalam melakukan perbaikan dan peningkatan ke depannya.

Dengan memperhatikan indikator-indikator efektivitas ini, perancang dapat membuat *Alphabet Pop Up Book* yang efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan anak usia dini dalam membaca dan belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan media ilustrasi *Aphabet pop up book* desainnya dibuat menarik dan sesuai dengan karakteristik usia anak-anak Tk serta penggunaan warna-warna yang cerah dan kontras sehingga media yang digunakan ini mampu berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada peserta didik karena semakin baik media yang digunakan semakin meningkat pula minat belajar anak anak.

Tingkat efektifitas penggunaan media ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* terlihat sangat baik berdasarkan pada pembelajaran yang semakin kondusif serta anak anak yang lebih antusias dan lebih fokus menerima pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dan dilihat dari beberapa hari penulis mengikuti proses belajar mengajar di TK Aisyiyah Kalimbua, Kecamatan Baraka, Kabupaten Enrekang, maka penulis dapat memberikan saran saran sebagai berikut :

1. Pada saat proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal, guru guru hendaknya dapat menggunakan metode atau media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

2. Sebagai tenaga pengajar para guru harus terus memperbaharui kreatifitas, ilmu pengetahuan dan pemahamannya tentang media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Para tenaga pengajar lebih mengatur waktunya dengan baik agar semua tahapan dalam media *Alphabet Pop Up Book* terlaksana dengan tepat waktu.



DAFTAR PUSTAKA

- Arbianyah. 2021. *Peningkatan kemampuan mengenal huruf alfabet melalui penggunaan Media Pop Up Book pada Anak Tunagrahita Kelas IX di SLB Rajawali Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azis Abdul Said. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Badru Zaman dan Cucu Eliyawati. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru, Media Pembelajaran Anak*. Bandung: UPI
- Carter, David A. & James Diaz. 1999. *The Elements of Pop Up Book: for Aspiring*.
- Hendratman, Hendi, ST. 2010. *Tips n Trix Computer Graphics Design, Informaika*, Bandung.
- Jatu Pramesti. 2018. *Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa Untuk Anak SD Pakem I*. (Online) (http://eprints.uny.ac.id/24007/1/Jatu%20Pramesti_11108241009.pdf, diakses 20 Juli 2018 pukul 21.35 WIB)
- Kusrianto, Adi. 2006. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Surabaya : Penerbit Andi.
- Listiana, Lisa dan Susilo. 2012. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Reporting Lag Perusahaan*. Media Riset Akuntansi. Vol. 2, No. 1 Universitas Bakrie
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nafisah, Syifaun. 2003. *Grafika Komputer*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni budaya untuk SMA kelas X*. Jakarta : Erlangga

- Pulat, Babur Mustafa and Alexander, David C. editor. 1992, industrial ergonomics case studies. New York: Mc Graw-Hill, Inc.
- Putri R N. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rimawati Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kota Pena.
- Rochmatul Chabibah, 2014. *Perancangan Buku Pop Up Siswa*.
- Rustarmadi. 2005. *Gambar Bentuk*. Surabaya : Unesa University Press.
- Sabuda. 2012. *Frequently Asked Question, Creative Questions*
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Siti Alawiyah, 2014. *Pengembangan Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD/MI*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sanyoto, Sadjiman E. 2010. *Nirmana Elemen- elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Siti Umayah, Sri Haryani & Woro Sumarni, 2013. *Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Kehidupan*. Jurnal Universitas Negeri Semarang No. ISSN NO 2252-6609, hal 2.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Hand Out Nirmana*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS. UNNES.

Ulrich, Karl T & Steven D. Eppinger. 2001. *Perancangan dan Pengembangan Produk*. Jakarta: Salemba Teknika.

V.Ryan. 2002. *Pop Up Card Mechanisms*. (Online) (<http://www.technologystudent.com/designpro/popup1.htm>, diakses 31 Jul 2002).

Wahyudi. 2003. *Fungsi Media Pembelajaran*. (Online) (<https://www.haruspintar.com/fungsi-media-pembelajaran/>, diakses 6 November 2023).





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I

Format Observasi

Teknik observasi yang dilakukan adalah dengan mengadakan pengamatan secara langsung ke Lokasi penelitian yang terkait dengan Perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* di TK Aisyiyah Kalimbua Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang.



Lampiran II

Format Wawancara

Format wawancara yang diajukan kepada Guru Tk Aisyiyah Kalimbua, kecamatan Baraka, kabupaten Enrekang.

1. Bagaimana konsep Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran di Tk Aisyiyah?
2. Bagaimana proses perancangan menggunakan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* di Tk Aisyiyah?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran yang dihasilkan setelah di berlakukannya media pembelajaran *Alphabet Pop Up Book* di Tk Aisyiyah?
4. Indikator apa yang mendasari tingkat keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media *Alphabet Pop Up Book* di Tk Aisyiyah?
5. Bagaimana respon peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*?
6. Kesulitan apa saja yang Ibu hadapi dalam pembelajaran dengan menggunakan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book*?
7. Kesulitan apa saja yang di alami peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan Ilustrasi *Alphabet Pop Book*?

Lampiran III**DOKUMENTASI**

Gambar 0.1 Wawancara dengan Guru Tk Aisyiyah
(Dokumentasi : Julianti, 20 Agustus 2023)



Gambar 0.2 Observasi Proses belajar dan pengenalan Ilustrasi
Alphabet Pop Up Book Tk Aisyiyah
(Dokumentasi : Julianti, 22 Agustus 2023)



Gambar 0.3 Observasi Proses belajar dan Pengenalan
Ilustrasi Alphabet Pop Up Book Tk Aisyiyah
(Dokumentasi : Julianti, 22 Agustus 2023)



Gambar 0.4 Observasi Proses belajar dan Pengenalan Ilustrasi
Alphabet Pop Up Book Tk Aisyiyah
(Dokumentasi : Julianti, 22 Agustus 2023)



Gambar 0.5 Observasi Proses belajar dan Pengenalan Ilustrasi
Alphabet Pop Up Book Tk Aisyiyah
(Dokumentasi : Julianti, 22 Agustus 2023)



Gambar 0.6 Observasi Proses belajar dan Pengenalan Ilustrasi
Alphabet Pop Up Book Tk Aisyiyah
(Dokumentasi : Julianti, 22 Agustus 2023)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)
Email : kip@unismuh.ac.id
Web : <https://kip.unismuh.ac.id>



Nomor : 13617/FKIP/A.4-II/V/1444/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Julianti Safitri
Stambuk : 105411102619
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Tempat/ Tanggal Lahir : Sungguminasa / 04-07-1994
Alamat : Jl Basol Dg Bunga/Bonto-bontoa

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi
dengan judul: PERANCANGAN ILUSTRASI ALPHABET POP UP BOOK DI TK AISIYIAH
KALIMBUA KECAMATAN BARAKA KABUPATEN ENREKANG

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu
Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1444 H
26 Mei 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAEFRI

Nim : 105411102619

Prodi : PENDIDIKAN SENI RUPA

Judul : PERANCANGAN ILLUSTRASI ALPHABET POP UP BOOK DI TK AISYIYAH

KALIMBA KECAMATAH BARAKA KABUPATEN ENREKANG

Oleh tim penguji, harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan disetujui oleh tim penguji sebagai berikut :

No	Dosen Penguji	Materi Perbaikan	Paraf
1	MEISAR ASHARI, S.Pd, M.Sn	Sistematis sebelum menulis pada panduan panduan skripsi	
2	Dr. MUBA. FAISAL, S.Pd, M.Pd	Perbaikan literatur Reviewnya x Metodologinya	
3	IRSAN KADIR, S.Pd, M.Pd	Penulisan di Time schedule	
4	ROSLYN, S.Sn, M.Sn	- Penulisan kutipan diperbaiki - Kesimpulan.	

Makassar, 20

Ketua Program Studi

(MEISAR ASHARI, S.Pd, M.Sn)



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU POP UP ALFABET DI TK AISYIYAH KALIMBUA KECAMATAN BARAKA KABUPATEN ENREKANG

Mahasiswa yang bersangkutan:

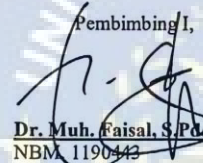
Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa / Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka proposal ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

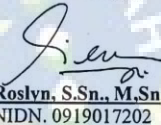
Makassar, , 2023

Disetujui Oleh

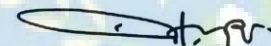
Pembimbing I,


Dr. Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd
NBM. 1190442

Pembimbing II,


Roslyn, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0919017202

Mengetahui:
Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa


Meisar Ashari, S. Pd., M.Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



Jalan Sultan Alauddin Km.7, No.259 Makassar - <https://senirupa.ac.id>

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing I : Dr. Muh. Faisal, M.Pd
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
2.	Rabu, 08/03-2023	<p>① Tinjau Pustaka :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sub. Bal up & tulisan Seni. dgn pambangan p. p. p. p. - Perbaik. Pustaka sbb: * Perbaik. k. p. p. p. * Jns. mudi & l. s. t. t. * Apa i. k. p. o. t. u. t. k. l. h. b. u. n. y. a. n. g. n. g. s. p. - Perbaik. k. t. t. g. b. n. k. i. p. u. g. (S. l. y. a. n. t. i. s. a. f. i. t. r. i.) 	

Catatan :
Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar Tlp. (0411) 866972

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Julianti Safitri
 NIM : 105411102619
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Pembimbing I : Dr. Muh. Faisal, M. Pd
 Judul Skripsi : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet Di Tk
 Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang
 Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	01/03 - 2023	<p>⑤ Perbaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Layout & slot Jumlah br. Uraian & susunanya Perbaiki format - format & proses - cek efek jipen Buku ilustrasi dan menggambar untuk belajar - Perbaiki judul & M. Faisal 	

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah di setujui pembimbing.

Makassar, 2023

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Meisar Ashari, S.Pd., M.Sn
 NBM. 1190440



KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing I : Dr. Muh. Faisal., M.Pd
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
3.	Senin, 20/03/2023	- Revisi. Revisi dan d. lampiran dan poin Sub. gabung Tanya Pustaka - lihat Revisi nya. - Tambahkan perijinan Lembar: gambar/pabel/som apakah dst. d. submit Cujin	

Catatan :
Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing I : Dr. Muh. Faisal., M.Pd
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
4	Pada, 15/04/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Disarankan: Elemen gambar dan huruf ke R. - Gambar pada buku pop up ini - Vokal dan D.O. Vokal - D. Bantu: jikalau ada - I. Pagar-pagar dan - Okurur, wasana & D. Bantu - D. Bantu 	

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa *
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing II, : Roalyn, S.Sn., M.Sn
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
4.	Minggu, 6/5/2023	- perlu menasihati buku referensi tentang pemilihan yg baik dan benar. (kamus bis/urdu)	<i>J.</i>
5.		- perlu di perbaiki subman - revisi desain. - ace	<i>J.</i>

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing I : Dr. Muh. Faisal., M.Pd
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
5	Rabu, 12/04/2023	- Tambahkan mal. sis Dasarnya - D. Fubulaba. Lihat Miflor? - Daftar perubahannya D. Luybopi & D. Fubulaba. - perubahannya. Perbaikan. - Gambar - gambar Ca. Hanyu.	

Catatan :
Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing I : Dr. Muh. Faisal, M.Pd
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
6	Rabu, 06/08/2023	Papst d. uji pkn pada s. daya proposal Ade	

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing II : Roslyn, S. Sn., M. Sn *Alphabet book.*
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up *Alphabet* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing II

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Kamis, 4/8/2022	-Perbaiki cover proposal. Sertakan yg sistematis penulisan yg ada di Buku panduan Unismuh yg revisi terbaru -Daftar pustaka yang diperbaiki. Spasi (kemungkinan buku panduan)	<i>[Signature]</i>

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

[Signature]

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



Jalan Sultan Alauddin Km.7, No.259 Makassar - <https://senirupa.ac.id>

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa *
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing II, : Roalyn, S.Sn., M.Sn
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
4.	Minggu, 6/5/2023	- perlu menasihati buku tepekan lembung pemulian yg bisa dan besar. (kamus bis/urid)	J.
5.		- perlu di perbaiki subman - revisi jospam. - ace	J.

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing II : Roslyn, S. Sn., M. Sn *Alphabet book.*
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up *Alphabet* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing II

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Kamis, 4/8/2022	-Perbaiki cover proposal. Skematika yg sistematis penulisan yg ada di Buku panduan Unismuh yg revisi terbaru -Daftar pustaka yang diperbaiki. Spasi (kemungkinan buku panduan)	<i>[Signature]</i>

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

[Signature]

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing II : Roslyn, S. Sn., M. Sn *Alphabet book.*
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up *Alfabet* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing II

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Kamis, 4/8/2022	-Perbaiki cover proposal. Sertakan yg sistematis penulisan yg ada di Buku panduan Unismuh yg revisi terbaru -Materi presentasi yang diperbaiki. Spasi (gunakan buku panduan)	<i>[Signature]</i>

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

[Signature]

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



Jalan Sultan Alauddin Km.7, No.259 Makassar - <https://senirupa.ac.id>

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing II : Roslyn, S. Sn., M. Sn
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.

Konsultasi Pembimbing II

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
3.	Sabtu, 6/8/2023.	- penditran ² sebelumnya yg relevan dg judul penelitian agar dapat memudahkan penelitian. - Untuk penulisan judul, buku kamus	

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



Jalan Sultan Alauddin Km 7, No 259 Makassar - <https://senirupa.ac.id>

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JULIANTI SAFITRI
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing II, : Roatvn, S.Sn., M.Sn
Judul Proposal : Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kabupaten Enrekang.
Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
4.	Minggu, 6/5/2023	- perlu mencari buku referensi tentang pemilihan yg baik dan benar. (kamus BHS/inggris)	J.
5.		- perlu di perbaiki siluman - revisi desain. - aca	J.

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti seminar proposal jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah di setujui pembimbing.

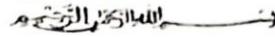
Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Perancangan Ilustrasi Buku Pop Up Alfabet Di TK AISYIYAH
KALIBUA Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **JULIANI SAFITRI**
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa / Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti secara seksama, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan
dan layak untuk diujikan dihadapan tim pengujian skripsi

Makassar, _____, 2024

Disetujui Oleh

Pembimbing I,

Dr. Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd
NBM. 1190443

Pembimbing II,

Rosllyn, S.Sn., M.Sn
NIDN. 09190172002

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.d
NBM. 860 973

Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa

Meisar Ashari, S. Pd., M.Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



Jalan Sultan Alauddin Km.7 No.259 Makassar - <https://www.um.ac.id>



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Julianti Safitri
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing I : Dr. Muh. Faisal, M.Pd
Dengan Judul : PERANCANGAN ILUSTRASI ALPHABET POP UP BOOK DI TK AISYIYAH KALIMBUA KECEMATAN BARAKA KABUPATEN ENREKANG

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
2.	Rabu, 08/Nov-2023	<p>Uraian Perbaikan</p> <p>Alphabet keayuan = <ul style="list-style-type: none"> ① Lnd. butok ② Lnd. butok ③ Lnd. butok ④ Lnd. butok ⑤ Lnd. butok ⑥ Lnd. butok ⑦ Lnd. butok ⑧ Lnd. butok ⑨ Lnd. butok ⑩ Lnd. butok </p> <p>Angka-r melain produk ilustrasi Alphabet</p>	

Catatan :
Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Julianti Safitri**
NIM : **105411102619**
Jurusan : **Pendidikan Seni Rupa**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Pembimbing I : **Dr. Muh. Faisal, M.Pd**
Dengan Judul : **PERANCANGAN ILUSTRASI ALPHABET POP UP BOOK DI TK AISYIYAH KALIMBUA KECEMATAN BARAKA KABUPATEN ENREKANG**

Konsultasi Pembimbing I

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Senin, 30/04/2023	1. Jurnal penelitian 2. Uraian konsep dan judul buku konsep ilustrasi huruf Alfabetik melalui Botol & Hany barang bekas 3. Tanggal dan penulisan judul Materi perancangan Alfabetik	

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Julianti Safitri
NIM : 105411102619
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing II : Roslyn, S.Sn., M.Sn
Dengan Judul : PERANCANGAN ILUSTRASI ALPHABET POP UP BOOK DI TK AISYIYAH KALIMBIA KECEMATAN BARAKA KABUPATEN ENREKANG

Konsultasi Pembimbing II

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Sabtu, 4/5/2024	- lengkapi list gambar - judul penelitian yg relevan yg ada penelitian & layaknya itu dan minimal & itu.	<i>S.</i>
2.	Minggu, 5/6/2024	- sesuai perketua literatur kutip itu & itu & itu.	<i>S.</i>

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440

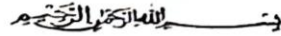




MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA



Jalan Sultan Alauddin Km. 7, No. 259 Makassar | PPS / /senirupa@uim.ac.id



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Julianti Safitri**
NIM : **105411102619**
Jurusan : **Pendidikan Seni Rupa**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Pembimbing II : **Roslyn, S.Sn.,M.Sn**
Dengan Judul : **PERANCANGAN ILUSTRASI ALPHABET POP UP BOOK DI TK AISYIYAH KALIMBUA KECEMATAN BARAKA KABUPATEN ENREKANG**

Konsultasi Pembimbing II

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
3.	Senin, 6/8/20	rece	

Catatan :

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan bimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah di setujui pembimbing.

Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

Maisar Ashari, S. Pd., M. Sn
NBM. 1190440





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Julianti Safitri

Nim : 105411102619

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	5 %	15 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 31 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Drs. H. Saiful H., M.P.
NIP. 061 501

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Julianti Safitri

105411102619

by TahapTutup



Submission date: 31-Jul-2024 06:14AM (UTC+0700)

Submission ID: 2425023331

File name: BAB_I_2024-07-31T071208.957.docx (31.65K)

Word count: 1212

Character count: 7545

BAB I Julianti Safitri 105411102619

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source		5%
2	journal.unnes.ac.id Internet Source		2%
3	123dok.com Internet Source		2%



BAB II Julianti Safitri

105411102619

by TahapTutup



Submission date: 31-Jul-2024 06:15AM (UTC+0700)

Submission ID: 2425023810

File name: BAB_II_-_2024-07-31T071215:113.docx (438.17K)

Word count: 4529

Character count: 29183

BAB II Julianti Safitri 105411102619

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	educhannel.id Internet Source	3%
2	www.aistijournals.com Internet Source	2%
3	repo.itera.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	2%
5	summer-absolutely.icu Internet Source	2%
6	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	2%
7	gibranmediapembelajaran.wordpress.com Internet Source	2%
8	Chika Titania Putri, Febrialismanto Febrialismanto, Hukmi Hukmi. "PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TIGA DIMENSI UNTUK PENGENALAN RAMBU	2%

"LALU LINTAS ANAK USIA 5-6 TAHUN", Jurnal
Review Pendidikan dan Pengajaran, 2020
Publication

9	123dok.com Internet Source	2%
10	Submitted to Universitas Pakuan Student Paper	2%

Exclude quotes
Exclude bibliography

Exclude matches



BAB III Julianti Safitri

105411102619

by TahapTutup



Submission date: 31-Jul-2024 06:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 2425024126

File name: BAB_III_-_2024-07-31T071213.077.docx (155.69K)

Word count: 2453

Character count: 16134

BAB III Julianti Safitri 105411102619

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.unm.ac.id

Internet Source

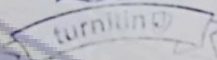
2%

2

ojs.unm.ac.id

Internet Source

2%



Exclude quote

Exclude sources


Exclude bibliography

OR

BAB IV Julianti Safitri

105411102619

by TahapTutup



Submission date: 31-Jul-2024 06:17AM (UTC+0700)
Submission ID: 2425024350
File name: BAB_IV_-_2024-07-31T071226.839.docx (969.42K)
Word count: 3599
Character count: 22018



BAB IV Julianti Safitri 105411102619

ORIGINALITY REPORT

6%	8%	0%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.nusantaraglobal.ac.id Internet Source	2%
2	123dok.com Internet Source	2%
3	ilmuakuntansi.web.id Internet Source	2%





BAB IV Julianti Safitri 105411102619

ORIGINALITY REPORT

6%	8%	0%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.nusantaraglobal.ac.id <small>Internet Source</small>	2%
2	123dok.com <small>Internet Source</small>	2%
3	ilmuakuntansi.web.id <small>Internet Source</small>	2%



Excluded quotes Excluded bibliography Excluded matches

BAB V Julianti Safitri

105411102619

by TahapTutup



Submission date: 31-Jul-2024 06:18AM (UTC+0700)

Submission ID: 2425024555

File name: BAB_V_-_2024-07-31T071217.149.docx (20.81K)

Word count: 197

Character count: 1247

BAB V Julianti Safitri 105411102619

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 pt.scribd.com
Internet Source



4%



Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography

RIWAYAT HIDUP



Julianti Safitri, lahir 04 Juli 1994. Saya lahir, besar dan sekolah sampai tingkat SMA di Sungguminasa, Sulawesi Selatan. Di bulan Agustus 2019 lalu saya mulai terdaftar sebagai salah satu mahasiswa di Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar. Berkat campur tangan Allah SWT. Penulis diberi Rahmat kesehatan sehingga tugas akhir ini dapat penulis selesaikan dengan maksimal. Skripsi adalah salah satu persyaratan untuk menjadi sarjana, di skripsi ini penulis mengangkat judul “Perancangan Ilustrasi *Alphabet Pop Up Book* Di TK Aisyiyah Kalimbua Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang”.

