

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Penelitian Sejenis**

Berdasarkan pengamatan peneliti, sebuah penelitian terdahulu dari [6] dari PGRI Universitas Adi Buana, Surabaya, yang berjudul "Pengembangan Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak," meneliti bagaimana media buku pop-up mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Bagian dari laporan pengembangan produk menjelaskan bagaimana buku pop-up dibuat dan dirancang. Objek yang diteliti dan dianalisis dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena metodologi yang menjadi dasar pembangunan karya tersebut. Tujuan untuk mendorong minat literasi pada anak usia empat hingga enam tahun adalah kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya.

Penelitian terdahulu dari [7], yang berjudul “Perancangan Buku Pop-up Sebagai Media Edukasi Pengenalan Islam bagi Anak-anak” Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini KB Hafis, Desa Pangkalan Gelebak, Kec. Rambutan Kab. Banyuasin. Metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan wawancara dan observasi yang dilakukan demi mendapatkan data yang relevan. Kurikulum yang digunakan KB Hafis yaitu kurikulum Merdeka Belajar. Peneliti menggunakan metode perancangan Amy E. Arntson, yaitu sebuah metode desain yang dapat diaplikasikan untuk desain grafis. Konsep karakter yang digunakan yaitu mengusung gaya ilustrasi kartun. Media pembelajaran yang digunakan di KB Hafis hanya memiliki tampilan dua dimensi saja dan masih minimnya ilustrasi yang ada dan juga tenaga pengajar di sana belum mengetahui tentang media pembelajaran berbentuk *Pop-up* atau tampilan 3D.

Penelitian terdahulu dari Universitas Dinamika berjudul "Merancang Buku Pop-up Interaktif Permainan Tradisional sebagai Upaya Memperkenalkan dan Melestarikan Budaya kepada Anak Usia 4-6 Tahun" [8].

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Ar-Rohmah, yang terletak di Jl. Bogangin Baru Blok B No. 1 & 3, Kedurus, Kecamatan Karang Pilang,

Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 60223. Dengan menggunakan buku pop-up interaktif untuk anak usia 4-6 tahun, mainan tradisional diperkenalkan dan dilestarikan menggunakan metodologi studi kualitatif. Untuk mengumpulkan sumber yang relevan, wawancara dilakukan dengan kepala komunitas desa permainan dan kepala sekolah. Peneliti berkonsentrasi pada reaksi siswa dan strategi pengajaran guru. Masalah signifikan yang dihadapi oleh anak-anak TK AR-Rohmah adalah sebagian dari mereka kurang terpapar budaya dari orang tua mereka. Akibatnya, seringkali terlihat bahwa murid memiliki pengalaman yang kurang dengan permainan konvensional.

Desain buku pop-up dibuat menggunakan teknik vektor dalam penelitian sebelumnya dari [9] yang berjudul "Perancangan Buku Pop-up Cerita Rakyat Jaka Poleng Sebagai Upaya Memperkenalkan Budaya Lokal Kepada anak-anak Sekolah Dasar" di Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Mataram. Hal ini mengarah pada pengembangan budaya membaca dengan memperkenalkan budaya lokal untuk merangsang minat anak-anak sekolah dasar dalam membaca.

"Perancangan Buku Pop Up Mengenal Hewan Dengan Teknik Digital Painting untuk Membangun Minat Baca Anak SLB-BC di Sasanti Wiyata" penelitian terdahulu dari [10], dilakukan di Universitas Dinamika. SD Khusus Sasanti Wiyata, Surabaya, Jalan Simorejo Sari B VI No. 28, Simomulyo, Kecamatan Sukomanunggal, Kota Surabaya, Jawa Timur, Kode Pos 60181, adalah lokasi penelitian ini. Karena kesulitan belajar dan kurangnya sumber daya pendidikan yang ditawarkan oleh sekolah, pendekatan penelitian kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi sumber data dan informasi yang berkaitan dengan masalah tersebut. Hasil desain menunjukkan bahwa ketika menggunakan buku pop-up, memperkenalkan nama-nama hewan menggunakan alfabet akan lebih mudah membangkitkan minat dan perhatian anak-anak.

Dari kelima jurnal penelitian yang saya temukan, dapat disimpulkan bahwa mereka menekankan pentingnya penggunaan media buku *Pop-up* sebagai sarana untuk meningkatkan minat literasi dan memperkenalkan budaya, baik itu budaya umum maupun budaya lokal atau agama. Metode penelitian yang

digunakan bervariasi, termasuk wawancara, observasi, dan penggunaan metode perancangan tertentu. Masalah yang diidentifikasi antara lain kurangnya pemahaman anak tentang budaya dan kurangnya sumber daya atau pengetahuan di kalangan pengajar. Yang jadi pembeda penelitian sebelumnya dengan penelitian saya adalah diharapkan anak-anak dapat belajar membaca dengan melatih motorik harus mereka melalui interaksi yang disampaikan dalam buku *Pop-up* interaktif.

## 2.2. Landasan Teori

### 1. Perancangan Buku

Perancangan buku atau desain adalah proses merancang dan mengatur isi, *style*, format, *layout*, urutan dari macam-macam buku. Adapun komponen dalam buku meliputi : pemilihan konten, catatan edisi, pengantar, indeks, dan cover. Dalam desain buku elemen-elemen visual seperti gambar, grafik, daftar, *header*, *footer*, dan *table* [11]

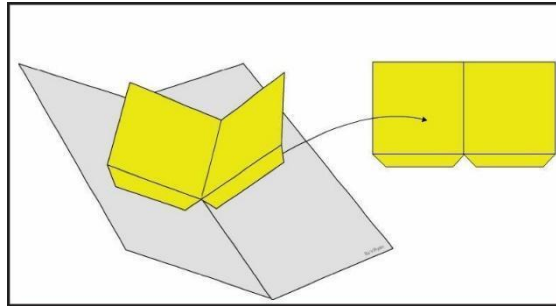
### 2. Buku *Pop-up*

Pengertian Buku *Pop-up* merupakan sebuah buku yang menyerupai bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik dari tampilan gambar yang muncul Ketika halamannya dibuka [12]

### 3. Jenis-jenis Teknik *Pop-up*

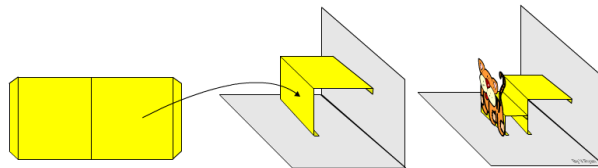
Menurut Desain Grafis Indonesia oleh Alit Ayu Dewantari, mengungkapkan terdapat 5 teknik dasar dalam pembuatan *Pop-up* yaitu :

- a. Teknik *V-Folding*, teknik ini menggunakan tumpukan kertas yang ditempel di tengah lipatan dasar *Pop-up* sehingga seolah-olah berbentuk huruf ‘V’.



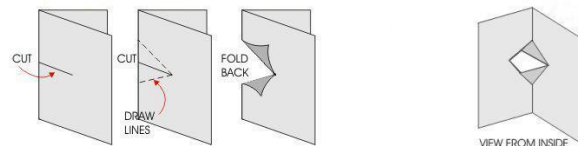
Gambar 2. 1 Teknik V-Folding

- b. Teknik *Internal Stand*, teknik ini biasanya berbentuk persegi dengan menempelkannya searah dengan lipatan dari *Pop-up*.



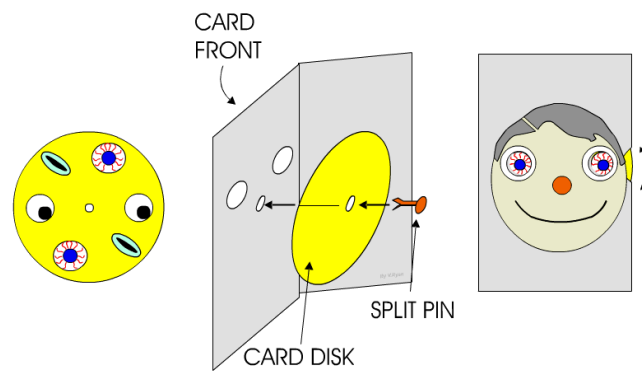
Gambar 2. 2 Teknik Internal Stand

- c. Teknik *Mouth*, teknik ini berbentuk seperti mulut yang terbuka dan berada ditengah-tengah lipatan *Pop-up*.



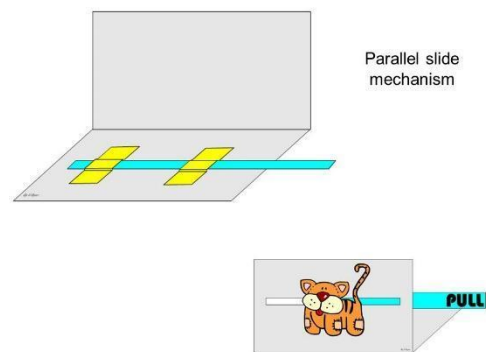
Gambar 2. 3 Teknik Mouth

- d. Teknik *Rotary*, teknik ini menggunakan lingkaran sebagai media penggerakannya, lingkaran tersebut berada dibelakang gambar yang telah dilubangi sehingga seolah-olah gambar tersebut bergerak.



Gambar 2. 4 Teknik Rotary

- e. Teknik *Parallel Slide*, teknik ini menggunakan tambahan kertas dibelakang gambar, sehingga kertas tersebut dapat didorong dan ditarik, seperti teknik *Pull-tabs* [13]



Gambar 2. 5 Teknik Paralel Slide

#### 4. Buku Interaktif

Kata "interaksi," yang merujuk pada tindakan, hubungan, dan saling mempengaruhi, adalah asal mula kata "interaktif." Tindakan dan reaksi mengarah pada interaksi. Sebuah buku didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai lembaran kertas yang dijilid dengan teks di atasnya. Hal ini membawa kita pada kesimpulan bahwa sebuah buku dianggap interaktif jika kalimat-kalimatnya secara aktif melibatkan pembaca dengan informasi dan keahlian. Buku interaktif memiliki beberapa jenis, antara lain: (1) buku interaktif dengan *paper engineering (movable book)*: buku yang menggunakan teknik lipatan dan potongan kertas pada halaman-halaman buku, sehingga menciptakan interaksi antara pembaca dan buku. Beberapa jenis *paper engineering* termasuk *Pop-up* (halaman dengan lipatan kertas atau potongan yang bisa berdiri atau berbentuk tiga dimensi), *pull tab* (halaman kertas yang bisa ditarik), *lift the flap* (halaman dengan bagian kertas yang bisa dibuka untuk mengungkapkan kejutan di dalamnya), dan *volvelles* (halaman dengan bagian yang bisa diputar); (2) buku interaktif *peek a book*: buku yang memerlukan pembaca untuk membuka terlebih dahulu untuk menentukan kejutan di dalamnya; (3) buku interaktif *participation*: buku yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji pemahaman isi buku; (4) buku interaktif *hidden objects*: buku yang mengajak pembaca untuk menemukan objek yang disembunyikan dengan mengikuti alur cerita setiap halaman buku; (5) buku interaktif *play a sound*: buku yang dilengkapi dengan tombol yang jika ditekan akan mengeluarkan bunyi berupa lagu atau suara yang berhubungan dengan cerita di dalamnya; (6) buku interaktif *touch and feel*: buku yang ditujukan untuk pra-sekolah dengan tujuan mengembangkan minat mereka dalam mengenal tekstur, seperti bulu halus pada gambar burung; dan (7) buku interaktif campuran buku yang menghubungkan beberapa jenis buku interaktif [14]

#### 5. Membaca Permulaan

Menurut Lier, kemampuan membaca merupakan landasan penting dalam berbagai bidang penelitian. Membaca permulaan adalah keterampilan dasar

yang harus dimiliki peserta didik untuk mengubah simbol tulisan menjadi bunyi yang bermakna. Kemampuan ini mencakup pengenalan bentuk dan bunyi huruf, membaca kombinasi huruf dalam suku kata, serta membaca kata sederhana yang terdiri dari dua suku kata dengan pola konsonan-vokal-konsonan-vokal (k-v-k-v), membaca awal dalam keterampilan mengenali dan menggabungkan huruf menjadi kata dan kalimat[7]

#### 6. Metode GASUKA ( Gambar Suku kata)

Untuk ke tahap pembelajaran membaca, menulis dan berhitung perlu dilaksanakan metode belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Menurut [15]. ada berbagai metode pembelajaran yang bisa digunakan ketika memberikan materi calistung untuk anak, antara lain:

##### a. Metode Ejaan

Metode ini sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan menulis atau membaca. Dengan metode ejaan ini, guru dapat mengajak anak untuk mengenal bentuk huruf dan angka terlebih dahulu. Saat menggunakan metode ejaan, guru bisa mengajak anak bernyanyi lagu alfabet agar anak lebih mengenal hurufnya.

##### b. Metode Suku Kata

Metode ini dapat diterapkan pada tahap awal pembelajaran membaca dan menulis. Sebelum menggunakan metode suku kata, diharapkan anak dapat membedakan huruf vokal dan konsonan terlebih dahulu. Untuk menerapkan metode ini, dapat diberikan lembar kerja kepada anak yang berisi beberapa kata, lalu anak diminta untuk mencari huruf vokal dalam kata-kata tersebut dengan melingkari huruf vokal tersebut.

##### c. Metode Kata Lembang

Metode ini melibatkan pemecahan kata menjadi suku kata, kemudian suku kata dipecah lagi menjadi huruf, yang akhirnya dirangkai kembali menjadi kata utuh. Sebagai contoh, seorang anak diberikan gambar ayam bersama dengan beberapa *flashcard* huruf yang membentuk kata "ayam". Kemudian huruf-huruf pada *flashcard* tersebut dipecah menjadi suku kata, lalu suku kata tersebut dipecah lagi menjadi huruf-huruf, dan

akhirnya huruf-huruf tersebut disatukan kembali menjadi kata "ayam". Dalam menerapkan metode ini, penting untuk memberikan kata yang sudah dikenal oleh anak dan sering digunakan sehingga anak lebih mudah memahami pembelajaran.

## 7. Teori Taksonomi Bloom



Gambar 2. 6 Teori Taksonomi Bloom

Menurut [16], terdapat tiga domain utama dalam aktivitas Pendidikan. Yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bloom membagi ketiga domain tersebut menjadi sub-divisi yang lebih kecil. Dimulai dari yang paling sederhana hingga paling kompleks.

Kognitif adalah kemampuan untuk merasa dan memahami informasi. Proses bagaimana seseorang dapat mengamati dan belajar dengan lebih baik untuk memperbaiki kerangka masalah dan akhirnya mengambil keputusan. Afektif adalah *accountability, commitment, code of ethics, solidarity, and autonomy*. Psikomotorik melibatkan pergerakan fisik dan koordinasi. Taksonomi Bloom mengaitkan Pendidikan dengan aktivitas membaca, melihat, menulis, dan bermain menghubungkan domain psikomotorik untuk melihat mana yang lebih dominan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Diantaranya Membaca: mengembangkan koordinasi mata-tangan dan kontrol gerakan mata. Melihat: melatih visual serta pengenalan bentuk serta warna. Menulis: mengembangkan keterampilan motorik halus. Dan Bermain: mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, serta koordinasi dan keseimbangan.

## 8. Fase Perkembangan Anak 4-6 Tahun

Menurut teori piaget tentang perkembangan kognitif menunjukkan bahwa kecerdasan anak mengalami perubahan seiring pertumbuhannya. Perkembangan kognitif anak tidak hanya sebatas memperoleh pengetahuan, tetapi juga melibatkan pengembangan atau pembentukan mental. Lalu apa saja tahapan perkembangan kognitif anak menurut teori piaget, diantaranya: (1) Tahap sensorimotor (Usia 18-24 bulan); Tahap sensorimotor merupakan

tahap pertama dari empat tahap dalam teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak. Pada periode ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui pengalaman sensorik (seperti melihat dan mendengar) yang dipadukan dengan tindakan motorik (seperti menggapai dan menyentuh). Perkembangan utama anak pada tahap sensorimotor adalah pemahaman bahwa objek dan peristiwa di dunia dapat terjadi secara alami dari tindakan mereka sendiri. Contohnya, ketika ibu meletakkan mainan di bawah selimut, anak tahu bahwa mainan tersebut tidak terlihat (hilang) dan aktif mencarinya. Awalnya, anak mungkin berperilaku seolah mainan tersebut hilang begitu saja; (2) Tahap pra operasional (Usia 2-7 Tahun): Tahap ini dimulai sekitar usia 2 tahun dan berlangsung hingga sekitar usia 7 tahun. Pada periode ini, anak berpikir secara simbolik tetapi belum menggunakan operasi kognitif. Anak belum mampu menggunakan logika atau memanipulasi ide atau pikiran. Pada tahap ini, pertumbuhan anak mencakup pengembangan kesadaran akan dunia melalui adaptasi dan kemajuan menuju tahap konkret, di mana pemikiran logis dimungkinkan. Pada akhir fase ini, anak-anak dapat bermain secara simbolis dan secara logis menggambarkan hal-hal dan kejadian (fungsi semiotik). (3) Tahap Operasional Konkret (Usia 7–11); Tahap perkembangan kognitif ini, yang terjadi antara usia 7 dan 11 tahun, ditandai dengan pemikiran yang terstruktur dan logis. Karena menandai awal penalaran logis, Piaget melihat tahap konkret sebagai titik balik penting dalam perkembangan kognitif anak. Pada usia ini, anak-anak dapat berpikir logis, tetapi hanya dalam kaitannya dengan objek nyata. Mereka mulai menunjukkan keterampilan konservasi (seperti volume, luas, dan angka). Meskipun anak dapat memecahkan masalah secara logis, mereka belum mampu berpikir secara abstrak atau membuat hipotesis; (4) Tahap Operasional Formal (Usia 12 tahun ke atas); Perkembangan kognitif anak pada tahap terakhir menurut Piaget dimulai sekitar usia 12 tahun dan berlangsung hingga dewasa. Pada tahap ini, remaja memperoleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak dengan memanipulasi ide di dalam pikiran mereka, tanpa ketergantungan pada manipulasi konkret. Mereka dapat melakukan perhitungan

matematika, berpikir kreatif, menggunakan penalaran abstrak, dan membayangkan hasil dari tindakan tertentu [17] .