Perancangan Buku Pop-Up Tentang Meditasi Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Tingkat Paud Dan Tk Di Sekolah Minggu Vihara Buddha Gaya

Virya Putra Angkawijaya, Rosa Karnita, Wuri Widyani Hapsari

Jurusan Desain Komunikasi Visual, FAD, Itenas, Bandung
Email : pvirya6@gmail.com

ABSTRAK

Sekolah Minggu Buddhis (SMB) adalah bentuk pendidikan nonformal untuk umat Buddha sejak usia dini sampai dengan remaja yang diadakan pada hari Minggu. SMB merupakan salah satu program untuk mengajarkan kepada siswa tentang Buddha Dhamma melalui kegiatan bernyanyi, bermain, bercerita, menggambar, mewarnai, peduli lingkungan dan sebagainya. Vihara Buddha Gaya Bandung adalah salah satu tempat ibadah yang setiap minggunya mengadakan kegiatan sekolah minggu. Dalam kegiatan belajar mengajarnya dibagi menjadi beberapa kelas sesuai dengan tingkat pendidikan anak. Perbedaan tingkat pendidikan anak ini beberapa pengajar sedikit kesulitan untuk mengajar pada kelas PAUD dan TK dikarenakan anak-anak yang tidak dapat fokus dalam waktu lama karena mudah terdistraksi. Tujuan dari perancangan buku pop-up ini untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi agama kepada anak-anak dan untuk menarik perhatian anak agar dapat konsentrasi lebih lama memperhatikan apa yang disampaikan pengajar.

Kata kunci: *buku pop-up, anak-anak, media pembelajaran, konsentrasi*

ABSTRACT

Buddhist Sunday School (SMB) is a form of non-formal education for Buddhists from an early age to adolescence which is held on Sundays. SMB is a program to teach students about Buddha Dhamma through singing, playing, telling stories, drawing, coloring, caring for the environment and so on. The Bandung Style Buddhist Vihara is a place of worship that holds Sunday school activities every week. In teaching and learning activities are divided into several classes according to the level of education of the child. The difference in the level of education of these children, some teachers find it difficult to teach in PAUD and TK classes because children cannot focus for a long time because they are easily distracted. The purpose of designing this pop-up book is to assist teachers in conveying religious material to children and to attract children's attention so that they can focus longer on what the teacher is saying.

Keyword: *pop-up books, children, learning media, concentration*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan nilai-nilai moral pada siswa. Setiap lembaga keagamaan memiliki kegiatan pendidikan agama di tempat ibadahnya. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan pasal 9 ayat 1 menyebutkan pendidikan agama meliputi pendidikan keagamaan Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Khonghucu.

Sekolah Minggu merupakan kegiatan ibadah anak-anak yang diadakan di hari Minggu. Biasanya kegiatan Sekolah Minggu diadakan di tempat ibadah dan kegiatan yang dilakukan yaitu berdoa dan mengenal juga memperdalam agama. Dalam mengenal dan memperdalam agama anak-anak akan diajari atau dibimbing oleh guru yang memiliki pengetahuan lebih mendalam dari anak-anak. Seperti layaknya sekolah pada umumnya, sekolah minggu juga memiliki materi atau tema yang akan diajarkan kepada anak setiap tahunnya.

Sekolah Minggu Buddhis (SMB) adalah bentuk pendidikan nonformal untuk umat Buddha sejak usia dini sampai dengan remaja yang diadakan pada hari Minggu. SMB merupakan salah satu program untuk mengajarkan kepada siswa tentang Buddha Dhamma melalui kegiatan bernyanyi, bermain, bercerita, menggambar, mewarnai, peduli lingkungan dan sebagainya.

Vihara Buddha Gaya Bandung adalah salah satu tempat ibadah yang setiap minggunya terdapat kegiatan Sekolah Minggu. Materi yang disampaikan seputar hari-hari besar agama Buddha, riwayat hidup Sang Buddha, nilai-nilai moral dalam agama Buddha, implementasi Dhamma dalam kehidupan sehari-hari dan lain-lain. Setiap minggunya banyak anak-anak datang untuk mengikuti kegiatan Sekolah Minggu. Usia dari anak-anak ini juga beragam mulai dari usia 4 tahun sampai dengan 17 tahun. Karena perbedaan usia ini maka dibuatlah beberapa kelompok kelas dengan pengelompokkan sebagai berikut; kelas PAUD dan TK, SD kelas 1 dan 2, SD kelas 3 dan 4, SD kelas 5 dan 6, SMP, SMA. Pengelompokkan ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengajar dalam memberikan materi karena kelas PAUD dan TK tidak bisa disamakan penyampaiannya dengan SD kelas 5 dan 6 dan begitu pula dengan yang lainnya.

Perbedaan penyampaian ini yang membuat para pengajar harus menyesuaikan diri dengan anak-anak. Meskipun materi yang disampaikan sama namun cara penyampaiannya tidak dapat sama. Untuk anak SD kelas 3 keatas para pengajar tidak terlalu kesulitan karena anak-anak dirasa sudah dapat mengerti apa yang pengajar sampaikan. Namun berbeda dengan kelas PAUD dan TK juga kelas 1 dan 2 dimana para pengajar terkadang kesulitan dalam menyampaikan materi.

Selain bahasa yang digunakan harus bahasa yang sederhana dan dapat dimengerti oleh anak, anak juga sering hilang fokus karena mudah terdistraksi dan sibuk dengan dunianya sendiri. Untuk itu para pengajar terkadang menggunakan media pembelajaran agar anak dapat menerima materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan berupa audio seperti bernyanyi dan visual seperti gambar kartun yang di print.

Media pembelajaran mempunyai manfaat dan tujuan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Manfaat lain dari media pembelajaran yaitu mempermudah, memperjelas dan membuat penyajian materi menjadi lebih menarik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, penyampaian materi lebih kreatif sehingga mudah

dipahami dan dimengerti oleh anak, tujuan dari pembelajaran dapat cepat dicapai, serta pembelajaran akan lebih efektif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang digunakan untuk mendekati permasalahan dan mencari jawabannya (Mulyana, 2008: 145). Menurut Sugiyono (2007: 1), metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mempertahankan bentuk dan isi dari perilaku manusia yang kemudian dianalisis kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas kuantitatif (Mulyana, 2008: 150). Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dari sumber data (subyek dan sampel). Teknik pengumpulan data diperlukan, karena teknik pengumpulan data ini akan menjadi dasar untuk pengembangan perangkat penelitian. Instrumen penelitian adalah seperangkat peralatan yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian (Kristanto, 2018). Beberapa metode pengumpulan data kualitatif dalam Rahmat, P. S. (2009), yaitu wawancara, observasi, dokumen, dan *Focus Grup Discussion* (FGD).

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan dokumen. Dikarenakan kondisi pandemi maka kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan di sekolah minggu berubah yang mulanya *offline* berubah menjadi *online.* Maka pengumpulan data akan dilakukan secara *online*.

2.3 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis SWOT untuk memecahkan masalah dan menghasilkan solusi. Menurut Freddy Rangkuti (2018 :18), analisis SWOT adalah suatu metode untuk mengidentifikasi strategi perusahaan dari berbagai faktor untuk memaksimalkan kekuatan dan peluang, sekaligus meminimalkan kelemahan dan ancaman. Pembagiannya, Strength (Kekuatan) dan Weakness (Kelemahan) termasuk kedalam Faktor Internal (Internal Factor Analysis Summary/IFAS). Sementara Opportunity (Peluang) dan Threat (Ancaman) termasuk kedalam Faktor Eksternal (External Factor Analysis Summary/EFAS).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Temuan

Berdasarkan jurnal Mariana Putri Manurung (2019), gangguan konsentrasi pada anak akan membuat anak mudah teralihkan perhatiannya. Anak yang terganggu konsentrasinya akan mengalami kesulitan dalam memfokuskan konsentrasi dan perhatiannya dalam menyelesaikan tugas. Mereka akan lupa dengan instruksi-instruksi, kehilangan barang dan kurang memperhatikan arahan dari orang tua dan guru. Anak akan tampak melamun dan gelisah.

Mariana Putri Manurung (2019) berpendapat bahwa anak tidak dapat berkonsentrasi dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, internal dan eksternal. Faktor internal yang muncul dari anak adalah ketidaksiapan dalam menerima pelajaran, kondisi fisik, dan kondisi psikologis anak tersebut. Faktor eksternal muncul dari luar anak seperti suara berisik yang mengganggu. Robert Dilts dan Jennifer Dilts (2004:7) menyatakan bahwa sulitnya konsentrasi dikarenakan anak yang mempunyai banyak kekhawatiran, ingin melakukan hal lain, merasa lelah, lapar, dan canggihnya teknologi zaman sekarang yang dapat mengganggu konsentrasi anak seperti komputer dan internet juga mainan seperti video game.

Lama konsentrasi anak dalam belajar berdasarkan umur :

Tabel 1. Tabel Lama Konsentrasi Anak

Usia	Durasi Fokus
3 Tahun	6 – 15 Menit
4 Tahun	8 – 20 Menit
5 Tahun	10 – 25 Menit
6 Tahun	12 – 30 Menit
7 Tahun	14 – 35 Menit
8 Tahun	16 – 40 Menit
9 Tahun	18 – 40 Menit
10 – 12 Tahun	20 – 45 Menit
Dirangkum dari berbagai sumber oleh Helen F. Neville; Studydog; Pbs.org;	

Dalam buku Sadhu yang ditulis oleh Yongey Mingyur Rinpoche (2011) dijelaskan bahwa meditasi adalah suatu metode untuk membuat batin menjadi santai dan terbuka karena batin yang biasanya tersangkut dalam kesenangan pikiran dan perasaaan, dalam meditasi kita belajar untuk menenangkan batin secara alami. Meditasi bukanlah milik dari sebuah agama tertentu meskipun meditasi sering sekali dikaitkan dengan Buddhisme, namun semua agama memiliki meditasi dengan namanya sendiri seperti perenungan dalam pembacaan kitab suci. Meditasi bisa sangat berguna untuk anak-anak bukan hanya untuk memberikan ketenangan namun dapat juga mengurangi stres. Berkat meditasi juga anak-anak dapat lebih fokus berkonsentrasi dan berpikir lebih efektif.

Berikut manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2017) :

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
2. Makna dari pembelajaran tersampaikan sehingga dapat lebih dipahami dan memungkinkan menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal dengan kata-kata sehingga murid tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Murid lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain lain.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk mengkongkritkan materi pembelajaran meransang untuk belajar dengan komponen instruksional seperti pesan, latar belakang, dan peralatan (Arsyad, 2016). Dengan masuknya berbagai pengaruh dalam dunia pendidikan dan

teknologi yang semakin maju menjadikan media pembelajaran semakin terampil. Menurut Seels dan Richey (dalam Arsyad 2016), mengemukakan berdasarkan teknologi media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak untuk menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis.
2. Media hasil teknologi audio-visual, yaitu cara menyampaikan materi dengan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual.
3. Media hasil teknologi berdasarkan komputer, yaitu cara menyampaikan materi berbasis mikro prosesor yang disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan dan visual.
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, yaitu menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Dzuanda (2011), media *Pop-up Book* memiliki beberapa manfaat, yaitu :

1. Mengajarkan anak untuk dapat lebih menghargai dan memperlakukan buku dengan baik.
2. Mengembangkan kreativitas anak.
3. Merangsang imajinasi anak.
4. Menambah pengetahuan dan memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
5. Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak dalam membaca.

Menurut Dzuanda (2011), jenis-jenis *Pop-up Book* adalah :

1. *Transformation*, yaitu tampilan yang terdiri dari potongan *pop-up* yang disusun vertikal.
2. *Volvelles,* yaitu tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
3. *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif
4. *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas yang dapat digerakan untuk memperlihatkan gerakan tertentu.
5. *Carousel*, yaitu teknik yang didukung oleh tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat membentuk benda kompleks.
6. *Box and Cylinder*, yaitu gerakan kubus atau tabung yang bergerak naik di tengah halaman jika dibuka.

Berdasarkan pelitian yang dilakukan oleh Rukiyati, dkk (2018), penelitian telah berhasil mengembangkan media pembelajaran *pop-up book* untuk anak usia 4 sampai 5 tahun, sehingga media *pop-up book* layak digunakan menurut penilaian para ahli dan hasil tes, dan media *pop-up book* efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4 sampai 5 tahun.

3.2 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan dua orang pengajar di SMB Vihara Buddha Gaya didapat data bahwa dua orang pengajar ini sudah cukup lama mengajar. Mereka menjadi pengajar di SMB Vihara Buddha Gaya ini kurang lebih tujuh tahun dan mereka juga sebelumnya pernah menjadi murid di sana.

Untuk pembagian kelas selama *offline* dibagi menjadi lima kelas dengan pembagian PAUD sampai dengan TK menjadi satu kelas, kelas 1 dan 2 SD menjadi satu kelas, kelas 3 dan 4 SD

menjadi satu kelas, kelas 5 dan 6 SD menjadi satu kelas, dan kelas SMP dan SMA menjadi satu kelas dengan jumlah anak-anak yang mengikuti kegiatan belajar kira-kira sebanyak 11 orang. Namun selama *online* kelas PAUD, TK dan SD digabung menjadi satu kelas dengan jumlah anak-anak yang mengikuti kegiatan belajar kurang lebih 17 orang dengan jumlah kira-kira 3 orang per kelasnya.

Berdasarkan pengalaman narasumber, kegiatan belajar untuk tingkatan kelas PAUD, TK, 1 dan 2 SD tidak terlalu menekankan pada teori namun lebih banyak berinteraksi dan berimajinasi bersama anak dengan cara bernyanyi, mewarnai, menggambar, dan bercerita. Dalam mengajar juga tidak sepenuhnya mudah, tetap ada kesulitannya dimana kesulitannya ketika *offline* terdapat orang tua yang menemani anaknya belajar sehingga ketika anak tidak fokus pengajar sungkan untuk menegur anak. Kesulitan lainnya ketika sedang *offline* yaitu anak yang susah fokus karena asik sendiri atau main dengan temannya, ngobrol, atau memamerkan mainan kepada temannya. Ketika *online* anak-anak juga nampak terlihat seperti sedang sendiri namun terkadang tetap ada juga orang tua yang mendampingi sehingga pengajar tetap perlu berhati-hati dalam menegur.

Pengajar mengetahui bahwa anak memperhatikan melalui *eye contact* apakah mereka melihat pengajar atau tidak, pengajar juga biasa memberikan pertanyaan mengenai materi yang sudah diberikan kepada anak dan jika anak dapat menjawab berarti mereka memperhatikan, namun jika mereka kebingungan dan tidak dapat menjawab maka materinya pun akan dijelaskan ulang. Menurut kedua narasumber, lama waktu anak dapat fokus memperhatikan mereka adalah sekitar 10 menit dan lewat dari waktu ini anak sudha mulai tidak fokus. Biasanya jika sudah lewat dari durasi ini dan anak-anak sudah mulai tidak fokus para pengajar akan mengajak bermain anak-anak.

Cara untuk mengembalikan fokus anak yang diberitahukan oleh narasumber selain dengan menegur langsung dan bermain, pengajar juga sempat menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran. Dengan bantuan boneka tangan ini anak-anak dapat fokus lebih lama dari yang awalnya sekitar 10 menit dengan bantuan boneka tangan menjadi sekitar 25 menit. Boneka tangan ini juga membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga anak-anak mendapatkan gambaran pasti apa yang disampaikan oleh pengajar.

Media pembelajaran yang pernah dipakai di SMB Vihara Buddha Gaya ini selain cerita dan boneka tangan pengajar juga menggunakan video atau film pendek, bernyanyi bersama, dan menggunakan wayang-wayangan. Diakhir kelas pengajar memberikan pertanyaan seputar materi yang sudah disampaikan untuk mengetahui apakah anak-anak fokus memperhatikan atau tidak.

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam membantu pengajar menyampaikan materi karena terjadi komunikasi dua arah antara pengajar dan anak-anak dan membuat anak dapat fokus lebih lama dan tidak cepat bosan karena lebih interaktif yang membuat anak menjadi lebih fokus dan pengajar dapat lebih interaktif dengan anak-anak. Pengajar juga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang materi yang ingin disampaikan kepada anak-anak.

Menurut narasumber, metode mengajar yang efektif adalah bercerita dengan bantuan alat peraga. Berdasarkan pengalaman, reaksi anak yang diperlihatkan ketika menggunakan media boneka tangan sangat positif, anak-anak terfokus dengan apa yang disampaikan dan apa yang dilakukan oleh boneka.

3.3 Analisis SWOT

Berikut tabel Matriks SWOT berdasarkan data yang ditemukan.

Tabel 2. Bagan SWOT

EFAS / ***IFAS***	***Strength***	***Weakness***
Opportunity	**S+O** Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk anak karena anak hanya dapat menerima materi yang sederhana	**W+O** Penggunaan media pembelajaran yang interaktiktif dapat menarik perhatian banyak anak
Threat	**S+T** Penyampaian meteri menggunaan media pembelajaran yang interaktif melalui verbal dan alat peraga untuk dapat meningkatkan durasi fokus anak	**W+T** Mencari material buku yang lebih tahan lama untuk membuat buku pop-up

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan metode analisis SWOT yang diolah kedalam matriks SWOT didapat strategi dengan memilih strategi *Strength* dan *Threat* yaitu : "Penyampaian meteri menggunaan media pembelajaran yang interaktif melalui verbal dan alat peraga untuk dapat meningkatkan durasi fokus konsentrasi anak."

3.4 *Problem Statement*

Berdasarkan analisa kondisi ideal dengan kondisi sekarang maka didapat *Prblem Statement* : "Kesulitan pengajar di SMB Vihara Buddha Gaya dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak kelas PAUD dan TK karena anak-anak yang tidak dapat fokus konsentrasi dalam waktu lama juga mudah terdistraksi dan terkadang sibuk dengan dunianya sendiri."

3.5 *Problem Solution*

Dari *Problem Statement* ini didapati tawaran solusi atau *Problem Solution* yaitu : "Perancangan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran untuk anak tingkat PAUD dan TK dengan tujuan meningkatkan durasi fokus anak dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran."

3.6 Klasifikasi Target *Audience*

Demografis : Anak-anak usia 3 sampai 6 tahun, tingkat pendidikan PAUD dan TK dengan tingkat ekonomi menegah kebawah.
Geografis : Berdomisili di kota Bandung.
Psikografis : Memiliki rasa penasaran atau ingin tahu, ingin mencoba segala hal.
Teknografis : Anak yang sudah mengenal buku dan belum terlalu mengenal gawai.

3.7 *Insight*

Want : mengikuti kegiatan kelas untuk bertemu, bermain dan ngobrol bersama teman
Need : sesuatu yang unik dan menarik, perhatian dan juga pujian
Fear : ditegur atau dimarahi; jika ditanya tidak bisa menjawab; diganggu teman; barang yang dibawa diambil.
Dream : kegiatan kelas yang menyenangkan dan dapat dimengerti.

Target Insight
- Memiliki rasa penasaran dan ingin tahu yang cukup tinggi .
- Ingin selalu diperhatikan dan dipuji.
- Menginginkan sesuatu yang nyata tidak hanya dari ucapan melainkan ada gambaran atau perumpamaannya yang lebih nyata.
- Sulit untuk duduk diam mendengarkan dalam waktu lama.
- Jangan sampai kecanduan gawai sejak dini.
- Ingin bermain dan ngobrol bersama teman-temannya.

3.9 *What to Say*
Seluruh data yang didapat diolah kembali dengan komunikasi *think feel do* yang menghasilkan efek komunikasi dan didapat *What to Say* : "Kenali meditasi sejak dini untuk melatih anak lebih berkonsentrasi"

3.10 *How to Say*
Menyampaikan materi pembelajaran agama kepada anak-anak melalui cerita dengan media buku *pop-up* untuk meningkatkan durasi konsentrasi anak. Media buku *pop-up* diharapkan akan membuat anak tetap fokus konsentrasi memperhatikan karena penyampaiannya yang menarik, tampilannya yang lebih nyata, dan dapat melatih imajinasi anak. Buku pop-up juga dapat membantu anak-anak mendapatkan gambaran kejadian yang lebih nyata.

3.10.1 Pendekatan Kreatif *(Creative Approach)*
Dalam perancangan buku *pop-up* ini akan menggunakan *Creative Approach Story Telling* untuk menyampaikan materi kepada anak-anak. Penyampaian materi melalui cerita dipilih karena akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak.

3.10.2 *Tone and Manner*
Kesan yang ingin disampaikan dalam buku ini yaitu ceria dan interaktif, karenanya pemilihan warnanya akan banyak menggunakan warna-warna yang cerah.

3.10.3 *Font*
Jenis *font* yang digunakan adalah sans serif yaitu *font* "*Tuber*" untuk judul dan *font* "*Baloo Chettan 2"* untuk text didalam buku untuk memudahkan dalam membaca isi buku.

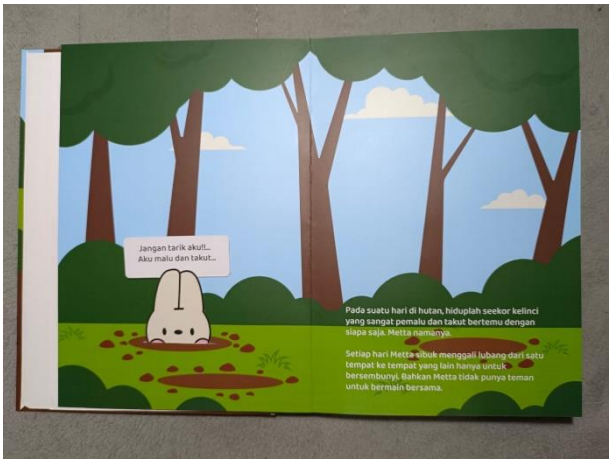
Tuber	Baloo Chettan 2
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789(!@#$%^&*,.?;:)	0123456789(!@#$%^&*,.?;:)

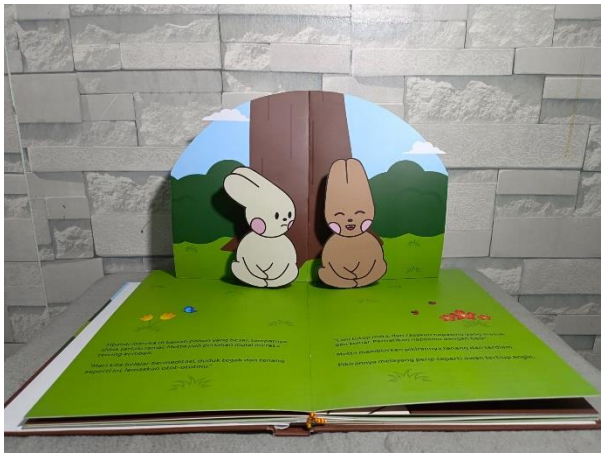
Gambar 1. *Font* (Sumber: Tim Peneliti, 2022)

3.10.4 *Color*
Penggunaan warna cerah dipilih untuk menarik perhatian anak juga memberikan kesan ceria pada buku.

Gambar 2. *Color* (Sumber: Tim Peneliti, 2022)

3.10 Hasil Perancangan





Gambar 3. Hasil Perancangan (Sumber: Tim Peneliti, 2022)

3.11 *Testing*

Gambar 4. *Testing* (Sumber: Tim Peneliti, 2022)

Testing dilakukan kepada kurang lebih 15 anak-anak tingkat PAUD dan Tk di Sekolah Minggu Vihara Buddha Gaya. Dari hasil *testing* anak-anak terlihat sangat antusias memperhatikan apa yang disampaikan oleh pengajar melalui buku *pop-up*. Anak-anak mendekat menghampiri pengajar untuk melihat dan ingin menyentuh buku *pop-up* yang dibawa oleh pengajar. Anak-anak juga memperhatikan pengajar dan juga bukunya sampai dengan cerita selesai. Namun tetap ada kekurang yaitu bahan buku *pop-up* yang masih perlu ditiingkatkan untuk mengurangi kerusakan yang ditimbulkan akibat anak-anak yang ingin menyentuh dan menggerakkan buku tersebut sendiri.

4. KESIMPULAN

Memang pada dasarnya anak-anak agak sulit untuk duduk fokus berkonsentrasi mendengarkan materi namun bukan berarti tidak bisa. Anak-anak memerlukan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristiknya yang akan membuat anak lebih fokus dan berkonsentrasi dalam memperhatikan materi. Salah satunya yaitu penggunaan buku *pop-up* ini untuk menyampaikan materi pembelajaran agama kepada anak-anak. Berkat bantuan dari buku *pop-up* ini, kegiatan kelas menjadi lebih interaktif dan anak-anak juga antusias untuk memperhatikan apa yang disampaikan pengajar melalui buku *pop-up.*

UCAPAN TERIMAKASIH

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis ucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang sudah membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang sudah mendukung penulis dalam penelitian ini. Penulis juga ucapkan terimakasih kepada seluruh kerabat dan teman yang sudah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar . 2014. Media Pembelajaran. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

Dilts, R. D. (2004). The Bright mind : strategi mengatasi kesulitan konsentrasi anak. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Dzuanda, 2011. Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatot Kac. Jurnal Library ITS Undergraduate.

Rangkuti, Freddy. (2006). Analisis SWOT tenik membelah kasus bisnis. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Kristanto, V. H. (2018). Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI). Yogyakarta: CV Budi Utama.

Manurung, M. P. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai. Jurnal Usia Dini Volume 5 No.1 Juni 2019, 58-75.

Mulyana, Deddy. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan.

Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. Equilibrium, 1-8.

Rinpoche, Y.M. (2011). Ziji Anjing yang Belajar Meditasi. Ehipassiko Foundation.

Rukiyati, D. I. (2018). Developing Pop-Up Book Learning Media to Improve Cognitive Ability of. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 249, 60-69.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2017. Media Pengajaran. Bandung:Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono, 2007. Metode Penelitian Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.