

PENGEMBANGAN *POP UP BOOK* PERMAINAN TRADISIONAL *EGRANG* UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER ANAK DI KAMPUNG BUDAYA TANOKER KABUPATEN JEMBER

Alifya Devita Novanti, Iriaji*

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: iriaji.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i42024p391-406

Kata kunci

permainan tradisional *egrang*
pengembangan
budaya lokal
Pop up book

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat telah secara signifikan mengubah lanskap permainan tradisional, menyebabkan penurunan minat terhadap warisan budaya yang berharga. Namun, dalam konteks ini, permainan *egrang*, salah satu warisan berharga dari budaya lokal, terabaikan dalam upaya memperkenalkannya kepada generasi muda. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis potensi dan tantangan yang dihadapi, serta mengumpulkan data yang diperlukan untuk merancang media *Pop Up Book* yang menggambarkan permainan *egrang* sebagai alat edukasi yang mengangkat kekayaan budaya lokal, (2) mengembangkan media tersebut melalui proses validasi oleh para ahli dan pengujian kelayakan produk. Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research & Development Borg and Gall* yang telah dimodifikasi, dan melibatkan anak-anak dari kampung budaya Tanoker di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, sebagai subjek penelitian. Metode pengumpulan data melibatkan wawancara, observasi, dan penyebaran angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengembangan *Pop Up Book* permainan *egrang* menjadi sebuah alat pembelajaran yang efektif dan merangsang minat anak-anak di Kecamatan Ledokombo terhadap budaya lokal, (2) produk tersebut dinilai valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

1. Pendahuluan

Kampung Budaya Tanoker adalah kampung yang berdiri sejak tahun 2009 silam dimana dulunya merupakan sebuah tempat pertemuan dari berbagai latar belakang (golongan, ras, etnis, bangsa dan kelompok budaya) yang dikelola sebagai tempat bercerita dan bertukar pikiran, bisa juga untuk saling menguatkan dalam sebuah tim, khususnya untuk anak-anak, generasi penerus bangsa, harapan dunia dimanapun mereka berada. Tanoker sendiri merupakan istilah nama yang berasal dari bahasa madura yakni “Kepompong”. Dengan harapan anak-anak di Desa Ledokombo tumbuh dan berkembang layaknya kepompong yang akan berubah menjadi kupu-kupu. tanoker menampilkan kebudayaan yakni permainan tradisional *egrang* yang menjadi ciri khas kampung budaya tanoker itu sendiri. Permainan *egrang* ini biasanya di tampilkan dalam festival *egrang* yang dilaksanakan setiap tahun sebagai peringatan hari perdamaian dunia yang bertujuan untuk pengembangan kreatifitas anak dalam pengembangan kebudayaan melalui permainan tradisional *egrang*.

Permainan *egrang* sendiri adalah permainan tradisional turun temurun dari nenek moyang yang dimainkan dengan kaki dan tangan secara seimbang diatas bambu yang diberikan pijakan kaki untuk menopang keseimbangan tubuh, permainan ini dilakukan oleh perorangan atau lebih dari satu orang dalam bentuk kelompok dengan tujuan menghibur Namun minat yang kurang

mengenai permainan tradisional ini membuat kebudayaan lokal menjadi lebih cepat tenggelam dibandingkan permainan online, mereka menganggap permainan ini menghabiskan tenaga banyak dan terkesan monoton (Ciciek Farha, 2019).

Digitalisasi budaya yang mempengaruhi terutama dalam kehidupan masyarakat salah satunya yakni kurang dikenalnya kebudayaan lokal permainan tradisional *egrang* di kampung budaya tanoker yang memang notabenenya adalah permainan tradisional *egrang*. *Egrang* sendiri sudah jarang dimainkan sehingga anak-anak kampung budaya tanoker cenderung kurang minat dengan permainan *egrang* ini. hal tersebut menarik perhatian untuk mengembangkan dan melestarikan kebudayaan daerah setempat serta mengembangkan karakter anak-anak yang ada di Tanoker dalam balutan permainan tradisional sebagai budaya lokal melalui ilustrasi buku berupa *Pop Up Book* karena dinilai lebih efektif dan lebih menarik untuk mengenalkan kebudayaan sebagai sarana pengembangan dan pembinaan kreativitas dimana dengan adanya hal tersebut sangat bermanfaat bagi pengembangan daya atau kemampuan untuk mencipta dan mengolah seni secara bebas (Iriaji, 2011), tampilan visual yang dimensi membuat pembaca tertarik untuk membacanya terutama anak-anak. Waktu pengerjaan yang cukup lama karena membutuhkan ketelitian yang ekstra membuat *Pop Up Book* ini belum banyak yang memproduksi.

Menurut Dzuanda (2010) *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi yang menarik, mulai dari segi tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya di buka. Pemilihan buku ilustrasi berupa *Pop Up Book* ini diharapkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif anak. sehingga dapat di katakan bahwa buku ini sangat memberikan banyak manfaat bagi anak (Nasution & Ananda, 2020).

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dengan pendiri Kampung Budaya Tanoker pada tanggal 19 Juli 2022 ditemukan belum adanya media berupa *Pop Up Book* dalam pengenalan permainan tradisional *egrang* ini, karena hanya mengenai pengenalan dari lisan dan juga praktek. Namun, belum banyak anak-anak yang tertarik dengan permainan tradisional *egrang* ini. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk mengembangkan media pengenalan salah satunya dengan *Pop Up Book* untuk menumbuh kembangkan pemahaman dan nilai pendidikan anak-anak di Desa Ledokombo sebagai pengetahuan tentang permainan tradisional *egrang*. Pengembangan media *Pop Up Book* yang dipilih diharapkan anak-anak dapat mengembangkan karakternya ketika mempraktekkan secara langsung di lapangan seperti karakter kerja keras tercermin dari semangat anak-anak yang berusaha agar dapat mengalahkan teman-temannya. keuletan tercermin dari keterampilan dalam menggunakan alat *egrang* untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan dapat berjalan, kemandirian tercermin dari semangatnya anak-anak untuk mandiri berjalan dengan ketekunan, saling menghargai tercermin dari perlombaan yang dilakukan untuk menghargai teman-temannya, tanggung jawab tercermin dari kegiatan si anak yang sudah melakukan permainan untuk tetap bertanggung jawab dengan permainannya tersebut, kejujuran tercermin dari si anak yang sudah melakukan permainan menang atau kalah dengan sikap si anak yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

Dari beberapa pernyataan mengenai manfaat *Pop Up Book* memperkuat gagasan dengan mengambil sebuah konten tentang permainan tradisional *egrang* di Desa Ledokombo ke dalam buku yang merupakan upaya pengembangan karakter anak serta pengetahuan anak mengenai permainan tradisional sebagai kebudayaan lokal yang memang patut dipertahankan dengan cara yang inovatif sehingga mampu meningkatkan kreatifitas.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan buku ilustrasi, antara lain adalah Artikel Luh Putu Indah Budyawati, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Guru PAUD. Universitas Jember tahun 2020 dengan judul “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pop Up Book Untuk Mengenalkan Budaya Osing Di Paud*” penelitian yang ia lakukan pada dasarnya mengenalkan budaya osing khas Banyuwangi, Dimana budaya osing merupakan budaya yang menjadi tradisi yang berhubungan dengan kesenian, bahasa, dan tradisi kepada anak-anak PAUD sebagai pengenalan budaya sejak dini sebagai permainan edukatif dalam melatih anak untuk mencintai buku melalui *Pop Up Book*. Peneliti berfokus pada pengembangan karakter kreativitas anak-anak mengenai kebudayaan Osing yang berada di Banyuwangi.

Adapun persamaan penelitian dengan penulis adalah meneliti tentang pengembangan media yakni *Pop Up Book* yang dikaitkan dengan kebudayaan tradisional. Penelitian ini dilakukan untuk memperkenalkan kebudayaan lokal kepada anak-anak di Kampung Budaya Tanoker, tentunya terdapat perbedaan dimana penelitian yang dilakukan oleh indah budyawati menggunakan model pengembangan plomp (2010) yang terdapat 3 fase dalam pengembangan tersebut yang terdiri dari penelitian awal, tahap pengembangan, dan terakhir tahap penilaian sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan pengembangan (*Research and Development*) model pengembangan yang disampaikan oleh *Borg and Gall* dalam (Setyosari, 2010).

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah judul “*Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan*”. Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media yang dilakukan di mata pelajaran bahasa indonesia untuk mengenalkan tentang kebudayaan slempitan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan instruksional, dimana peneliti menggunakan informasi melalui interaksi dari beberapa tokoh dan objek yang ada daerah Slempit. Hal ini ada persamaan penelitian yang akan penulis lakukan yakni pengembangan media yang digunakan yakni model berbasis *Pop Up Book* dan sama-sama membahas mengenai tentang kebudayaan lokal, namun disisi lain terdapat perbedaan dimana penelitian yang dilakukan oleh saudari resti arsita lebih fokus pada budaya daerah secara menyeluruh. Sedangkan peneliti mengambil penelitian tentang salah satu budaya daerah yakni permainan tradisional *egrang* dengan fokus penelitian kepada pengembangan karakter rasa percaya diri anak untuk pengenalan kebudayaan lokal di kampung budaya Tanoker.

Penelitian terdahulu selanjutnya yakni “*Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Bugih 1 Pamekasan*”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan model 4D yang terdiri dari Pendefinisain, Perancangan, Develop pengembangan, dan penyebarluasan, peneliti menggunakan teknik observasi partisipasi dan data angket untuk pengumpulan data. Dengan fokus penelitian kepada pengembangan media pembelajaran matematika untuk mengembangkan minat anak terhadap pembelajaran matematika. Adapun persamaan yang digunakan peneliti yakni menggunakan media yang sama namun memiliki perbedaan dalam hal penggunaan metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

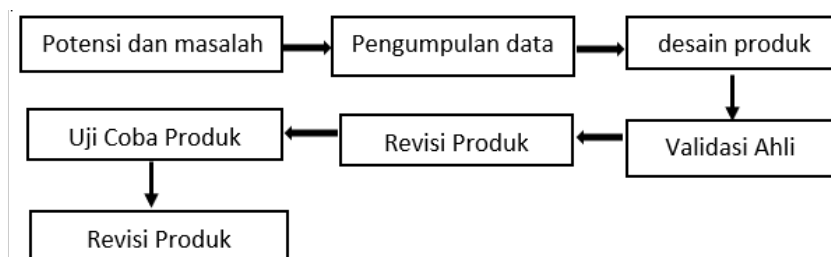
Sehubungan dengan latar belakang diatas diketahui tujuan penelitian adalah 1) Mendeskripsikan potensi dan masalah, pengumpulan data dan desain *Pop Up Book* permainan tradisional *egrang* sebagai sarana edukasi dan pengetahuan mengenai kebudayaan lokal yang bisa mengembangkan karakter anak. implementasi media buku ilustrasi menarik perhatian anak-anak untuk gemar membaca dan mengetahui tentang kebudayaan lokal. 2) mendeskripsikan hasil pengembangan media *Pop Up Book* Permainan Tradisional *Egrang* melalui tahap

uji validasi ahli dan uji kelayakan produk untuk mengetahui pengembangan karakter anak dalam bidang pendidikan dan kreativitas anak-anak Kampung Budaya Tanoker.

2. Metode

Pada penelitian pengembangan ini model yang digunakan untuk mengembangkan media berupa *Pop Up Book* mengenai permainan tradisional *egrang* untuk mengembangkan karakter anak-anak di Kampung Budaya Tanoker di Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development Borg and Gall* dalam (Setyosari, 2010). Didalam pengembangan ini berisi beberapa panduan dan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancang mempunyai standart kelayakan. Penelitian pengembangan memiliki 2 tujuan utama yaitu : (1) Lebih mengembangkan produk, dan (2). Untuk menguji kelayakan atau kevalidan suatu produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama mengarah kepada pengembangan sedangkan yang kedua mengarah ke validasi.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* dalam (Sugiyono, 2016:298) terdapat 10 langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi Ahli, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk dan (10) Produksi masal. Akan tetapi pada penelitian ini peneliti hanya mengambil sampai 7 langkah yaitu revisi produk, karena pada taraf pendidikan S1 langkah tersebut sudah layak digunakan dan juga pertimbangan dari lamanya waktu penelitian media ilustrasi Pop Up Book. Langkah – langkah dalam proses tersebut biasa dikenal sebagai siklus R&D yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, Hal diatas menjelaskan bahwa langkah-langkah R&D. Secara prosedural langkah-langkah penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan buku ilustrasi (Sumber: Modifikasi dari Borg and Gall, 2016:298)

Langkah yang diambil pertama yakni menganalisis potensi dan masalah untuk pengembangan produk secara langsung di lapangan dengan pengumpulan data melalui proses wawancara dan observasi untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan dan minat anak-anak Desa Ledokombo terhadap permainan tradisional *egrang*. karena sejauh ini masih banyak anak-anak yang tidak mengetahui budaya lokal seperti permainan tradisional *egrang* ini. Dengan adanya data maka penelitian membuat produk pengembangan berupa Pop Up Book. Langkah selanjutnya melakukan perancangan desain produk mulai dari perancangan cover buku hingga bagian dari isi buku untuk selanjutnya di konsultasikan kepada ahli materi dan media untuk melakukan validasi media dan ahli materi sebagai penilaian produk berisi kelebihan dan kekurangan produk. Setelah itu perlu adanya revisi produk dengan beberapa penilaian aspek indikator sebelum dilakukan uji coba produk dilapangan.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang tercantum dalam buku ilustrasi. Ahli materi dalam pengembangan buku ilustrasi ini adalah

pendiri Kampung Budaya Tanoker yakni Ibu Farha Abdul Kadir. Dalam validasi materi terdapat beberapa point yakni kelengkapan materi, kecocokan bahasa, dan ketepatan penggunaan urutan materi. Sedangkan validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan buku ilustrasi. ahli media dalam pengembangan buku ilustrasi ini adalah dosen Seni dan Desain serta Guru Pendidikan Seni rupa di Sma Kalisat. Dalam validasi ini hal yang perlu diketahui kelayakannya yakni mulai dari desain sampul, pemilihan warna dan karakter, jenis huruf, dan tata letak.

Produk yang akan digunakan diujikan terhadap kelompok kecil untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. Subjek uji coba penelitian ini adalah anak-anak disekitar Kampung Budaya Tanoker dengan rentang usia 6-10 tahun dimana anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu hal yang menarik perhatiannya. Mereka cenderung menyukai kebaruaran yang unik.

Pengumpulan data penelitian menggunakan hasil observasi secara langsung sejak 12 juni 2022, dilanjutkan dengan wawancara menggunakan beberapa pertanyaan yang ditujukan untuk mengetahui hasil dari pengembangan produk. Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data menggunakan hasil angket validasi dari media dan validasi ahli materi serta uji kelayakan produk kepada audiens (kelompok kecil) dengan 5 responden dari 10 responden sesuai dengan tingkat kemampuannya untuk membuktikan kelayakan produk yang akan dikembangkan. Teknik pengumpulan data ini dilakukan melalui instrumen angket berupa pertanyaan terbuka dan tertutup. Hasil data uji coba produk dilakukan dengan skor hasil angket uji coba terhadap 5 responden dideskripsikan ke dalam kalimat bersifat kualitatif. Perhitungan data dikemas berbentuk skala *likert*. Skala likert penelitian ini dimodifikasi menjadi 4 skala agar perhitungan data lebih mudah ditentukan dan tidak ada jawaban rancu atas pilihan jawaban dari responden.

Tabel 1. Aturan Skor

No	Keterangan	Skor
1	Sangat baik	4
2	Cukup baik	3
3	Kurang baik	2
4	Sangat tidak baik	1

Setelah hasil yang diperoleh akan dirumuskan dengan presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P : Presentase skor
 $\sum R$: Jumlah jawaban yang diberi validator
 N : Jumlah skor maksimal
 100 : Konstanta

Selanjutnya presentase yang didapatkan akan disesuaikan dengan kriteria kategori yang dibagi menjadi 4 bagian yang disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Penilaian Kelayakan

Kategori	Presentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
A	76-100 %	Sangat baik	Tidak ada revisi
B	51- 75 %	Cukup baik	Tidak ada revisi
C	26 – 50 %	Kurang baik	Revisi sebagian
D	< 25 %	Sangat tidak baik,	Revisi sebagian

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini berisikan pemaparan hasil pengembangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional *Egrang* yang dikembangkan dengan model penelitian (*Research and Development*). Pada pengembangan ini terdapat 7 tahap dan diuraikan sebagai berikut:

3.1. Potensi dan Masalah

Langkah yang diambil pertama yakni menganalisis potensi dan masalah untuk mengetahui kebutuhan anak-anak mengenai produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pihak komunitas kampung Budaya Tanoker, kurangnya pengenalan anak-anak mengenai permainan tradisional salah satunya *Egrang* dikarenakan terpengaruh oleh permainan game online. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Hikmah et al. (2021) bahwa saat ini anak-anak ketika diajak bermain dan mengenal permainan tradisional *Egrang*, mereka kurang tertarik, mereka menganggap permainan itu sangat membosankan dan monoton, sedangkan dengan adanya Kampung Budaya Tanoker diharapkan untuk lebih mengenalkan anak-anak tentang Permainan Tradisional *Egrang* ini. Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan, peneliti akan membuat media pengembangan berupa buku ilustrasi berupa *Pop Up Book* permainan tradisional *egrang* untuk membantu anak-anak dalam mengenal permainan tradisional *egrang* dan untuk mengembangkan karakter rasa percaya diri anak-anak yang ada di Kampung Budaya Tanoker

3.2. Pengumpulan Data

Langkah selanjutnya pengumpulan data sebagai bahan perencanaan produk dalam mengatasi permasalahan. Pengumpulan data ini dilakukan setelah analisis kebutuhan menunjukkan hasil secara faktual. Pengumpulan data dilakukan untuk penerapan pengembangan karakter anak. pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi pada bulan Juni 2022. Melakukan wawancara secara online terhadap Ibu Ciciek Farha selaku pendiri Kampung Budaya Tanoker dengan beberapa pertanyaan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Kemudian dilanjutkan dengan angket untuk uji validasi/kelayakan produk.

3.3. Desain (Design)

Tahapan selanjutnya peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Peneliti akan mengembangkan buku ilustrasi *Pop Up Book* Permainan Tradisional *Egrang* menyesuaikan dengan kebutuhan anak-anak. didalam buku berisi tentang sejarah permainan *egrang*, apa itu *egrang*, cara bermain *egrang*, perbedaan *egrang* bambu dan *egrang* batok, dan cara pembuatan *egrang*.

Sebelum mendesain sampul peneliti menentukan tulisan yang digunakan yakni menggunakan font Happy Ending, karena font tersebut cocok untuk anak-anak dan mereka lebih suka membaca. Peneliti mendesain sampul depan dengan warna yang menyesuaikan kebutuhan anak, yakni menggunakan warna hijau pastel dengan gambar ilustrasi dua sosok anak sedang bermain *egrang* batok dan *egrang* bambu. Buku Ilustrasi ini akan dikembangkan dengan ukuran 21 x 21,97 cm dengan tujuan agar mudah dibaca. Buku ini berisikan 12 halaman yang didalamnya terdiri dari sampul perancis atau halaman prancis, kata pengantar, daftar isi, isi buku mulai dari asal-usul *egrang* hingga cara membuat *egrang*, halaman refleksi, ucapan terimakasih dan terakhir sampul belakang. Berikut hasil desain pengembangan sampul depan dan sampul belakang.



Gambar 2. Hasil Desain Sampul depan dan sampul belakang Buku Ilustrasi “Ayo Bermain Egrang” (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Desain sampul depan buku dan sampul belakang di buat menggunakan *Ibis Paint*. Dengan pemilihan warna sampul depan yang cerah diikuti dengan ilustrasi suasana alam dan dua orang anak bermain egrang. Gambaran anak laki-laki sedang bermain *egrang* bambu dan anak perempuan bermain *egrang* batok. Kemudian terdapat tulisan “Ayo Bermain Egrang” diatas ilustrasi papan kayu. Kemudian sampul belakang juga sama dengan pemilihan warna namun hanya berisikan tentang kata epilog mengenai dari isi buku, agar pembaca lebih tertarik saat membacanya.



Gambar 3. Hasil desain halaman editor dan halaman Prancis

Setelah melakukan desain *cover* depan kemudian peneliti mendesain halaman Prancis yang berisi judul buku dan nama pengarang serta editor buku untuk memberikan identitas buku. Didalam halaman editor juga dijelaskan ukuran serta huruf yang digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi ini. Halaman Perancis ini hanya sebagai halaman tambahan, dimana halaman ini bebas di letakkan sebagai acuan atau hanya untuk gambaran saja.



Gambar 4. Hasil desain halaman pertama

Kemudian peneliti menyusun bagian dari isi buku dimana halaman pertama dan kedua yang didalamnya terdapat informasi tentang asal usul dari permainan tradisoonal *egrang* itu sendiri. Terdapat gambar ilustrasi rumah padang yang merupakan rumah adat Sumatera Barat karena asal usul dari permaian *egrang* ini dari daerah padang. Pemilihan warna masih sama yakni menggunakan warna cerah.



Gambar 5. Hasil desain halaman ketiga dan keempat

Kemudian dihalaman selanjutnya yakni penjelasan mengenai *egrang* dengan ilustrasi 3 anak menggunakan *egrang* bambu untuk bermain beserta penjelasannya, warna yang dipilih yakni warna cerah hijau dan biru pastel. Terdapat ilustrasi pohon sebagai pelengkap. Serta tulisan "Tahukah Kamu Tentang Egrang?"



Gambar 6. Hasil desain halaman kelima dan keenam

Halaman 5 dan 6 yakni terdapat ilustrasi 6 anak bermain *egrang* dengan berbagai macam egrang, terutam *egrang* bambu dan *egrang* batok. Disini bertujuan mengenalkan anak-anak tentang permainan egrang. terdapat beberapa pertanyaan dimana anak-anak bisa menjawab secara langsung dan menyebutkan macam permainan *egrang* sebagai pengetahuan anak-anak.



Gambar 7. Hasil desain halaman tujuh dan delapan

Halaman selanjutnya yakni menjelaskan tentang perbedaan mengenai permainan tradisional *egrang* bambu dan *egrang* batok, hal ini bertujuan agar anak-anak mau mengenal *egrang* mulai dari dasarnya terlebih dahulu.



Gambar 8. Hasil Desain Halaman sembilan dan sepuluh

Kemudian halaman 9 dan 10 menjelaskan tentang cara pembuatan *egrang* bambu yang bertujuan untuk mengenalkan anak-anak mengenai pembuatan *egrang* bambu namun perlu adanya pengawasan dari orang tua.



Gambar 9. Hasil Desain Halaman refleksi dan ucapan terimakasih

Halaman terakhir terdapat halaman refleksi yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan anak-anak mengenai permainan tradisional *egrang* ini. Serta ucapan terimakasih terhadap komunitas tanoker yang telah membantu saya dalam pembuatan buku Ilustrasi ini.

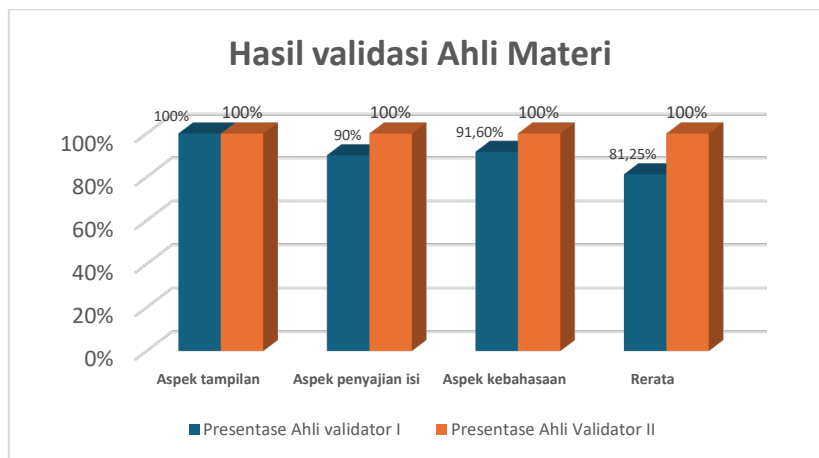
Produk media pengembangan *Pop Up Book* dapat digunakan dengan mudah selayaknya buku pada umumnya yang membedakan hanya buku ini bisa bergerak ketika dibuka halamannya. Perancangan buku ilustrasi ini menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak dalam membaca tentang pengetahuan terutama kebudayaan lokal permainan tradisional *egrang*. di dalam buku ilustrasi ini anak-anak memperoleh pengetahuan dan pemahaman isi dengan mudah, dengan sajian yang dilengkapi gambar dan elemen yang bisa bergerak untuk meningkatkan kreatifitas anak.

3.4. Paparan Data Hasil Uji Validasi Produk dan Uji Coba Produk

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah validasi ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang tercantum dalam buku ilustrasi. Peneliti mengambil 2 ahli mater. Ahli materi yang pertama dalam pengembangan buku ilustrasi ini adalah Ibu Pendiri Komunitas Kampung Budaya Tanoker. Dan yang kedua masyarakat asli

Kampung Budaya Tanoker. Yang akan divalidasi adalah ketepatan bahasa, dan kesesuaian materi.



3.4.1. Validator Ahli Materi



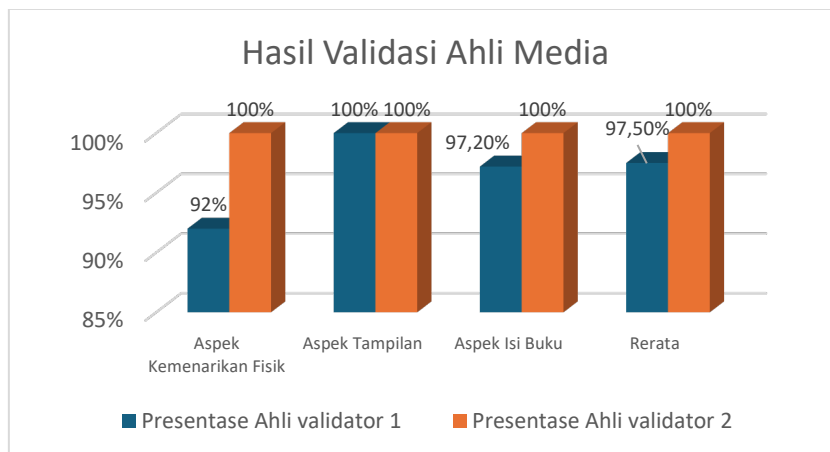
Gambar 10. Hasil validasi ahli materi I dan II

Hasil uji validasi ahli materi I diperoleh skor persentase sejumlah 81,25%, sedangkan hasil uji validasi ahli materi II diperoleh skor persentase sejumlah 100%. Berdasarkan kriteria validitas persentase dari ketiga aspek sebagai acuan, dimana ahli materi I memberikan skor 100% untuk aspek tampilan, 90% untuk aspek penyajian isi dan 91,60% untuk aspek kebahasaan, sedangkan validator ahli materi II memberikan skor 100% untuk semua aspek. Sehingga dari perbedaan perolehan skor tersebut menunjukkan kategori kevalidan dan kelayakan sebagai media Buku Ilustrasi *Pop Up Book* Permainan Tradisional Egrang. Meski demikian terdapat catatan kritik dan saran dari validator ahli materi sehingga diperlukan revisi agar dapat meningkatkan kualifikasi produk lebih baik. Setelah melakukan revisi, tahap uji validasi dilanjutkan kepada validator ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan. Hasil revisi dari penilaian ahli materi ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil revisi produk

No.	Bagian yang direvisi	Bagian yang telah direvisi
	Catatan Kritik dan Saran Validator Ahli Materi I	
3.	Bagian akhir Penggunaan tanda baca diperhatikan lagi karena masih ada beberapa kalimat yang kurang tepat.	Tanda baca yang sudah direvisi menyesuaikan dengan KBBI seperti tanda baca titik, koma, dan kata hubung.
	Catatan Kritik dan Saran Validator Ahli Materi II	
1.	Bagian ke-2	
	 <p>kata sobat tanoker tidak mengidentifikasi tentang tanoker, perlu adanya tambahan mengenai tentang Tanoker</p>	 <p>Kebenaran teori berdasarkan kutipan buku dan jurnal disertai penambahan sumber kutipan, baik pada fitur sumber belajar, video instruksional, dan bank soal.</p>




3.4.2. Validator Ahli Media



Gambar 11. Hasil validasi ahli media I dan II

Hasil uji validasi ahli materi I diperoleh skor persentase sejumlah 97,50%, dimana hasil tersebut diperoleh dari 92% penilaian aspek kemenarikan fisik, 100% aspek tampilan dan 97,20% dari aspek isi buku. sedangkan hasil uji validasi ahli materi II diperoleh skor persentase sejumlah 100% dari semua aspek. Berdasarkan kriteria validitas persentase yang dihasilkan oleh validator ahli materi 1 dan validator ahli materi II menunjukkan kategori kevalidan dan kelayakan sebagai media Buku Ilustrasi *Pop Up Book* Permainan Tradisional Egrang. Meski demikian terdapat catatan kritik dan saran dari validator ahli materi sehingga diperlukan revisi agar dapat meningkatkan kualifikasi produk lebih baik. Setelah melakukan revisi, dilanjutkan dengan uji kelayakan produk kepada kelompok kecil dengan jumlah responden 5 anak.

Tabel 4. Hasil revisi produk

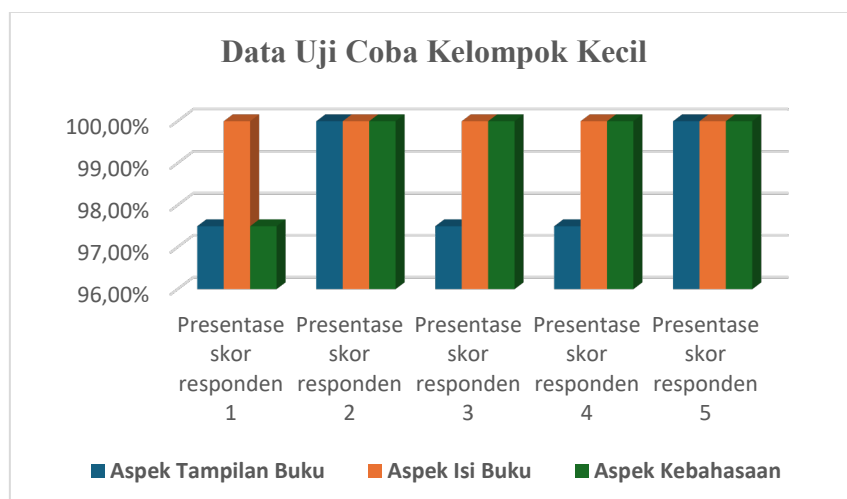
No.	Bagian yang direvisi	Bagian yang telah direvisi
1.	<p>Catatan Kritik dan Saran Validator Ahli Materi I</p>  <p>bagian pertama dalam buku ilustrasi kurang menunjukkan identitas asal usul permainan tradisional <i>egrang</i></p>	 <p>ditambahkan ilustrasi karakter mengenai adat istiadat pakaian dari daerah gadang sumatera barat.</p>
2.	<p>Catatan Kritik dan Saran Validator Ahli Materi II</p> <p>Bagian akhir kurang menunjukkan seperti Pop Up Book, diubah beberapa bagian dari karakter pembuatan egrang.</p> 	<p>Telah diubah bentuk dari datar, seperti flip book.</p> 

3.4.3. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan kepada anak-anak yang berada di sekitar daerah Kampung Budaya Tanoker yang berjumlah 5 orang dengan kelompok kecil. Pada tahap ini peneliti melakukan pertemuan secara langsung dengan pembagian angket untuk mengetahui pendapat anak-anak tentang Buku Ilustrasi Ayo Bermain Egrang.

Berdasarkan hasil angket yang sudah diberikan, anak-anak merasa buku ilustrasi (pop up book) sangat menarik dan mudah dimainkan, mereka merasa terbantu dengan adanya buku tersebut belajar sambil bermain. Dan mereka tertarik untuk mempraktekkan secara langsung dilapangan mengenai permainan *egrang* ini. Presentase yang didapatkan dari hasil angket kepada anak-anak ini sebesar 98%. Berdasarkan presentase yang didapatkan, Buku Ilustrasi (Pop Up Book) Ayo Bermain *Egrang* sangat layak untuk digunakan. anak-anak merasa dengan adanya buku ini mereka bersemangat dan termotivasi untuk belajar mengenai Egrang. Hal ini selaras dengan pendapat Cicik Farha (2022) buku bergambar ini sangat membantu untuk pembelajaran dasar anak dalam mengenal permainan tradisional, hal ini dipaparkan dalam hasil uji coba produk.

3.4.3.1. Responden Kelompok Kecil (Terbatas)



Gambar 12. Hasil validasi uji coba produk

Hasil uji coba pada kelompok kecil secara terbatas yakni 5 responden. Presentase dari semua responden dengan aspek tampilan buku dengan perolehan skor 97,50%. Aspek isi buku dengan skor 100% dan aspek kebahasaan diperoleh 97,50%. Dari penilaian 5 responden tersebut memperoleh skor presentase 98% yang menunjukkan kategori pernyataan layak digunakan saat diimplementasikan untuk media pengembangan dan bisa dilanjutkan tanpa melakukan revisi.

3.5. Revisi atau Evaluasi

Revisi atau evaluasi bertujuan untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu produk yang sudah dikembangkan. Keberhasilan produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil validasi serta angket uji coba yang sudah diujikan. Berdasarkan hasil angket validasi produk yang dikembangkan layak digunakan, ahli media memberikan koreksi pada halaman pertama untuk ditambahkan desain ilustrasi anak tokoh yang menggunakan pakaian adat untuk menunjukkan bahwa daerah tersebut memiliki identitas sebagai kebudayaan bangsa. Selain itu ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan identitas komunitas Tanoker di halaman terakhir

sebagai insiptrasi pembuatan Buku Ilustrasi (Pop Up Book) Ayo Bermain Egrang. anak-anak menyampaikan bahwa Buku Ini sangat menarik dan memotivasi mereka untuk belajar *Egrang* secara langsung. namun Buku Ilustrai (Pop Up Book) Ayo Bermain *Egrang* yang dikembangkan masih memiliki kekurangan, yang tentunya masih perlu adanya koreksi kembali, karena setiap karya tidak memiliki kesempurnaan.

Hasil pengembangan Buku Ilustrasi *Pop Up Book* Permainan Tradisional *Egrang* telah memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan untuk diterapkan kepada anak-anak di Kampung Budaya Tanoker sebagai sarana edukasi untuk melatih dan mengembangkan karakter nilai pendidikan kebudayaan anak. dimana permainan tradisional *egrang* merupakan permainan yang diturunkan dari nenek moyang, permainan ini terbuat dari bambu setinggi 2 meter yang di beri pijakan kaki di samping bagian sisi kanan dan kiri. *Egrang* dibuat untuk melatih keseimbangan tubuh dan melatih kreatifitas anak saat bermain permainan sederhana ini (Supriyanto, 2021). Peneliti mengembangkan produk *Pop Up Book* adalah buku yang dapat digerakkan dengan adanya elemen atau bagian tertentu dari halaman buku yang muncul ketika dibuka (Desi, 2020). *Pop Up Book* dipilih karena banyak diminati oleh kalangan anak-anak, dimana rentan usia anak-anak umur 6-10 tahun cenderung suka bercerita dalam bentuk gambar yang menarik (Khaironi, 2017).

Hal tersebut dibuktikan dengan terkumpulnya data hasil uji validasi produk oleh ahli validator ahli materi I, uji validasi produk oleh validator ahli materi II, uji validasi oleh validator ahli media I, dan uji validasi oleh validator ahli media II. Hasil uji validasi produk dan uji coba produk ditunjukkan berupa data skor persentase kuantitatif yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan skala *likert*. Setelah menyelesaikan tahap validasi dan tahap revisi I berdasarkan catatan kritik dan saran dari validator, selanjutnya dapat dilaksanakan tahap uji coba kelayakan produk. Uji coba produk melibatkan sampel subjek responden anak-anak di Kampung Budaya Tanoker sebanyak 5 anak dari 10 responden mulai dari anak-anak umur 9-12. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui uji kelayakan dan kepraktisan. Tahap uji coba berjalan cukup lancar, karena anak-anak sangat tertarik ketika pertama kali melihat Buku Ilustrasi ini. Bagi mereka ini adalah hal yang baru mereka temui dan merupakan hal yang sangat memberikan mereka semangat untuk membaca dengan buku bergambar ini. Sejalan dengan pernyataan tersebut (Budyawati, 2020) berpendapat bahwa buku ilustrasi *Pop Up Book* merupakan sebuah urgensi perubahan minat baca anak yang baik untuk meningkatkan pengetahuannya. Tujuannya memang untuk menarik anak-anak agar lebih suka membaca dengan melatih kreativitas berfikir anak, serta menambah pengetahuan berfikir kreatif bagi anak. apalagi anak-anak usia matang 6-10 tahun yang dimana anak-anak tersebut mengalami perkembangan dan rasa ingin tahu yang besar mengenai suatu hal yang menarik perhatiannya (Budyawati, 2020).

Pop Up Book ini juga dirancang dengan menyesuaikan umur anak usia 6-10 tahun yang dilakukan beberapa desain dan revisi sebelum uji coba produk bersama ahli media dan ahli materi untuk menghasilkan produk yang baik dan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. buku yang digunakan ini didesain menyesuaikan umur dan kebutuhan anak-anak usia 7-10 tahun. Dimana anak-anak cenderung lebih suka bercerta khayal (Khaironi, 2017). Didalam buku tersebut terdiri dari 12 halaman dengan pemilihan background yang cerah berwarna biru dan hijau. Pemilihan font happy ending menyesuaikan dengan karakteristik desain yang dinilai cocok untuk dimengerti anak-anak usia 6-10 tahun. Di setiap halaman dijelaskan perbagian isi buku:

- (1) Halaman pertama dan kedua berisi tentang asal usul permainan tradisional *Egrang*. terdapat karakter rumah adat Padang, Sumatera Barat sebagai simbol dan karakter anak-anak berpakakaian adat Padang.
- (2) Halaman ke tiga dan keempat berisi tentang pengertian *Egrang* dimana anak-anak bisa mengetahui apa itu permainan *Egrang* dengan beberapa karakter anak sedang bermain *Egrang* bambu.
- (3) Halaman kelima dan keenam berisi tentang macam-macam *Egrang* dan cara bermain egrang untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak mengenai permainan *Egrang*.
- (4) Halaman ketujuh dan kedelapan perbedaan permainan *Egrang* batok dan *Egrang* bambu yang didesain untuk memberi tahu anak-anak perbedaan permainan *Egrang* bambu dan *Egrang* batok.
- (5) Halaman terakhir ada tata cara pembuatan *Egrang* bambu yang dijelaskan secara rinci sebagai media edukasi kepada anak-anak yang membaca agar mereka paham dan mengerti tentang pembuatan *Egrang* bambu.

Uji coba pemakaian produk dilakukan pada anak-anak Kampung Budaya Tanoker yang berada di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember. Hasil pengamatan uji coba pemakaian produk menunjukkan bahwa anak-anak tertarik untuk memperluas pengetahuan dengan membaca Buku Ilustrasi *Pop Up Book* Permainan Tradisional *Egrang* ini. Selain mereka antusias untuk membaca, secara tidak langsung mereka mengenal kebudayaan lokal permainan tradisional *egrang* yang ada di Tanoker melalui buku tersebut. dengan adanya *Pop Up Book* dapat mengembangkan karakter anak dengan percaya diri saat bermain *egrang* secara langsung di lapangan, selain itu juga melatih mereka untuk melatih keseimbangan tubuh saat bermain *egrang*. Dengan pemberian bahasa dan karakter yang banyak disukai oleh anak-anak, sehingga mereka ingin belajar secara langsung permainan tradisional *egrang* ini. Media yang unik akan menarik dan mempengaruhi setiap anak dalam perkembangan dirinya, disana mereka dapat belajar kreatif, berfikir kritis, dan memberikan masukan terhadap maedia yang mereka baca (Solfiah et al., 2021). Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa terciptanya produk pengembangan media Buku Ilustrasi *Pop Up Book* Permainan Tradisional *Egrang* dapat menjadi alternatif solusi permasalahan terhadap kebudayaan lokal yang ada di Tanoker, bukan hanya mengenalkan tetapi memberikan pembelajaran kepada anak-anak untuk mempraktekkan permainan *egrang* secara langsung.

4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan Buku Ilustrasi (Pop Up Book) "Ayo Bermain Egrang" yang bertujuan membantu anak-anak mengenal permainan tradisional egrang dan kebudayaan terkait. Berdasarkan metode kualitatif dan RnD Borg & Gall, buku ini divalidasi oleh ahli media dan materi, menunjukkan skor valid dan layak diimplementasikan. Uji coba produk pada kelompok kecil (5 dari 10 responden) menunjukkan hasil positif dengan persentase 98%, menunjukkan bahwa buku ini valid dan layak digunakan sebagai media edukatif. Buku ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan budaya tetapi juga karakter anak melalui nilai pendidikan dalam ceritanya. Anak-anak menunjukkan ketertarikan tinggi karena desain buku yang menarik dan mudah digunakan. Kesimpulannya, Pop Up Book "Ayo Bermain Egrang" efektif dan efisien dalam meningkatkan kecakapan berpikir kritis dan kreatif anak-anak dalam mengenal budaya tradisional sesuai perkembangan zaman. Buku ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal, bersifat fleksibel, interaktif, dan praktis, serta mampu meningkatkan kecakapan berpikir kritis dan kreatif anak-anak.

Daftar Rujukan

- Damayanti, E., & Kusyairy, U. (2022). *Penerapan Permainan Tradisional Jekka Ka ' daro dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(2), 90–101.
- Danar. (2020). Pengertian seni. *Cryptowi*, 1–58. <https://belajargiat.id/seni/%0Ahttps://www.cryptowi.com/pengertian-seni/>
- Desi, R. (2020). *Pengembangan pop-up book sebagai media pembelajaran pada materi struktur atom di sma inshafuddin banda aceh*.
- Fauni, A. M. (2020). Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Tk Nusa Indah Palembang. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4179>
- G, E. (n.d.). *Tugas_Filsafat_Prelium*.
- Haris, A. A. ., & Maziyah, L. . (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Buku Pop Up untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(6), 822–837. <https://doi.org/10.17977/um064v2i62022p822-837>
- humas. (2021). *No Title*. <https://www.uny.ac.id/id/berita/pop-book-mudahkan-siswa-belajar-ekosistem>
- Ii, B. A. B., & Teori, A. K. (2021). *Pengembangan Pop Up Book Pancasila Berbasis Nilai-nilai Sosial dalam Kehidupan Sehari-hari Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Husliyana Mei Zahrah 2021*. 9–28.
- Ikawati, A. (2018). Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Produktif di SMKN 3 Makassar. *Eprints Universitas Negeri Makassar*, 1–15.
- Iriaji. (2011). *konsep dan strategi pembelajaran seni budaya* (pertama). pustaka kaiswaran.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i02.546>
- lisa sidyawati. (2022). *pengembangan interaktif 3D Pop Up Book sebagai media edukasi tanggap bencana untuk anak usia dini*.
- Mahardika, R. (2021). Pengembangan Ilustrasi Pada Buku Pelajaran Lingkungan dan Budaya Jakarta Tingkat Sekolah Dasar. *Ikra-Ith Humaniora : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 6(2), 66–74.
- Mahdi Raka Adrian. (2019). *"Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Kearifan Lokal Kampung Belajar Tanoker di Ledokombo, Kabupaten Jember"*.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Nasution, F. A., & Ananda, L. J. (2020). Pengembangan Media Komik Bergambar Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD Negeri 117863 Rimbaya. *Jurnal Sekolah*, 4(4).
- Padjadjaran, U. (2016). Modul Pelatihan dan Pengembangan Website. *Direktorat Pelaksanaan Dan Sistem Informasi*, 1–34. <http://hosting.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2016/12/Modul-Pelatihan-Pengembangan-Website.pdf>
- Pradini, N. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Bugih 1 Pamekasan. *Research Journal*, 9(1), 1–12.
- Prastiwi, K. I. D., & Nugrahanta, G. A. (2023). *Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Optimis Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun*. 8(2), 179–188.
- Prayitno, P. (2021). Tolok Ukur Penilaian Ekspresi Gambar Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 88–96. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.39155>
- Rahmawati, D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Siswa SDLB Tunarungu Kelas IV*. 20–23.
- Rosdiana, R., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2022). Dampak Penggunaan LKA Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al Banna Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2371–2378. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.968>
- Rupa, P. S., Bahasa, F., Seni, D., Surabaya, U. N., Patria, A. S., & Pd, M. (2018). Perancangan Flap Book Sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia Untuk Anak Usia 7-10 Tahun Citra Rahmawati. *Jurnal Seni Rupa*, 06(01), 816–822.

- Sisilia Velayati. (2014). *Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Pedesaan Melalui Pendekatan Budaya di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, Jawa Timur*.
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan R&D*. 1, 35–49.
- Sumarwahyudi. (2019). *metodologi penelitian seni referensi untuk skripsi*.
- Supriyanto, S. (2021). Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner. *Joyful Learning Journal*, 10(2), 61–65. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i2.51266>
- Tanoker*. (2019). <https://tanoker.org/kampung-wisata-belajar-ledokombo/>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). *Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan*. 1(2), 1–11.