

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT PADA MATERI TATA CARA
BERWUDHU UNTUK ANAK KELOMPOK B
DI TAMAN KANAK-KANAK**

TESIS

oleh:

Susi Suhajah

NIM: 06032682125015

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT PADA MATERI TATA CARA
BERWUDHU UNTUK ANAK KELOMPOK B
DI TAMAN KANAK-KANAK**

TESIS

oleh:

Susi Suhajah

NIM: 06032682125015

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP 195901011986032001**

Pembimbing 2,



**Dra. Evy Ratna Kartika W, M.Pd., Ph.D
NIP 195910171988032001**

Mengetahui:

Dekan FKIP



**Dr. Hartono, M.A. p
NIP. 1967101719931101**

Koordinator Program Studi



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn
NIP 197001232006041001**



**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT PADA MATERI TATA CARA
BERWUDHU UNTUK ANAK KELOMPOK B
DI TAMAN KANAK-KANAK**

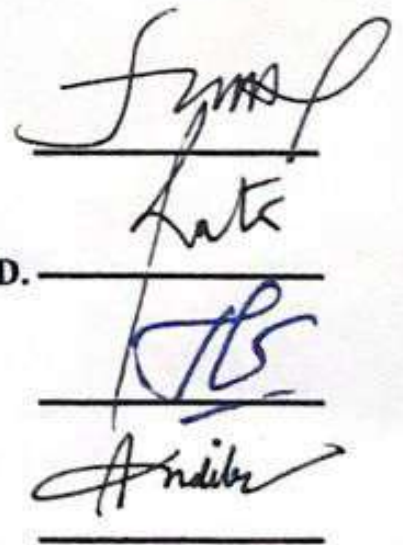
TESIS

oleh:
Susi Suhajah
NIM: 06032682125015

Telah disajikan dan lulus pada
Hari : Senin
Tanggal : 9 Januari 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Evy Ratna Kartika W, M.Pd., Ph.D.
3. Anggota : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
4. Anggota : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd.



Four handwritten signatures are shown, each on a horizontal line. From top to bottom, they correspond to the four members of the examination team listed on the left.

Palembang, Januari 2023
Mengetahui
KPS Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
NIP 197001232006041001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Susi Suhajah

NIM : 06032682125015

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Menggunakan *Adobe After Effect* Pada Materi Tata Cara Berwudhu Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak ” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Perguruan Tinggi. Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Susi Suhajah

06032682125015

PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Menggunakan *Adobe After Effect* Pada Materi Tata Cara Berwudhu Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan tesis ini, penulis telah mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Dra. Evy Ratna Kartiwi Wati, M.Pd., Ph.D., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. dan Dr. Windi Dwi Andika M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan tesis ini.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Magister Teknologi Pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Januari 2023

Penulis,



Susi Suhajah

PERSEMBAHAN TESIS

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan tesis ini kepada:

- ❖ Allah SWT
- ❖ Kedua orangtua tercinta Ayah (Abdul Kodir) dan Ibu (Marlena) yang selalu memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tiada hentinya.
- ❖ Dosen pembimbing Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dan Dra. Evy Ratna Kartika Wati, M.Pd. Ph.D. yang telah banyak membantu dan membimbing selama penyelesaian tesis ini.
- ❖ Dosen penguji yang telah membantu dan membimbing dalam penyelesaian tesis ini yaitu bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd.
- ❖ Para validator ahli yaitu, ahli materi ibu Mahyumi Ratina, M.Pd. ahli media yaitu Dr. Sardianto MS, M.Si., M.Pd. dan ahli bahasa yaitu ibu Dr. Hastari Mayrita, M.Pd. yang telah memberikan saran-saran yang membangun dalam proses pembuatan produk tesis ini.
- ❖ Staf karyawan Fkip, Mbak Yufinsi dan mbak Novi yang telah membantu dan mempermudah dalam administrasi berkas untuk penyelesaian tesis.
- ❖ Sahabat yang selalu direpotkan dalam pembuatan tesis ini Ayu Sekarsari Suharno, M.Pd. dan Putri Nurjanna S.Pd., Nopia Rustiana S.Pd., Desta Lestari Nurazmi S.Pd. terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama ini.
- ❖ Rekan kerja ibu Nova Kuswari S.Psi., ibu Aristya S.Pd, dan ibu Indah Puspita Sari, S.Pd. yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.
- ❖ Sahabat Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2021.

MOTTO:

Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang-bintang. (Ir. Soekarno)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI
HALAMAN PERNYATAAN.....
PRAKATA
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Hakikat Media.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	12
2.2 Hakikat <i>Pop Up Book</i>	13
2.2.1 Pengertian <i>Pop Up Book</i>	13
2.2.2 Manfaat <i>Pop Up Book</i>	14
2.2.3 Kelebihan dan Kekurang <i>Pop Up Book</i>	16
2.2.4 Jenis Media <i>Pop Up</i>	18
2.2.5 Media Pembelajaran Sejenis <i>Pop Up</i>	19
2.2.6 Aplikasi Pengembangan <i>Pop Up</i>	21
2.3 <i>Adobe After Effect</i> Sebagai <i>Software</i> Media Pengembangan <i>Pop Up</i>	23
2.4 Hakikat Berwudhu	24

2.4.1	Pengertian Berwudhu	24
2.4.2	Syarat Berwudhu	25
2.4.3	Rukun Wudhu	26
2.4.4	Hal-Hal Yang Membatalkan Wudhu.....	27
2.5	Karakteristik Anak Kelompok B	28
2.6	Model-Model Pengembangan	29
2.7	Penelitian Relevan	34
2.8	Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN		37
3.1	Jenis Penelitian.....	37
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	37
3.4	Prosedur Penelitian Pengembangan	37
3.4.1	Tahap Analisis	38
3.4.2	Tahap Desain	39
3.4.3	Tahap Pengembangan	40
3.4.3.1	Realisasi Media <i>Pop-Up</i>	40
3.4.3.2	Validasi Ahli Materi.....	40
3.4.3.3	Validasi Ahli Media	40
3.4.3.4	Validasi Ahli Bahasa	40
3.4.4	Tahap Implementasi.....	41
3.4.4.1	Tahap <i>One-To-One</i>	41
3.4.4.2	Tahap <i>Small Group</i>	41
3.4.4.3	Tahap <i>Field Test</i>	41
3.4.5	Tahap Evaluasi.....	41
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.5.1	Wawancara	42
3.5.2	Angket.....	43
3.5.3	Observasi	45
3.6	Teknik Analisis Data.....	45
3.6.1	Analisis Data Angket.....	45
3.6.2	Analisis Data Observasi.....	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian	52
4.1.1 Hasil Tahapan Analisis.....	52
4.1.2 Hasil Tahapan Desain.....	53
4.1.3 Hasil Tahapan Pengembangan	58
4.1.3.1 Hasil Realisasi Media <i>Pop-Up</i>	58
4.1.3.2 Hasil Validasi Ahli Materi	65
4.1.3.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
4.1.3.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	68
4.1.4 Hasil Tahapan Implementasi.....	71
4.1.4.1 Hasil Tahap <i>One To One</i>	71
4.1.4.2 Hasil Tahap <i>Small Group</i>	73
4.1.4.3 Hasil Tahap <i>Field Test</i>	74
4.1.5 Hasil Tahapan Evaluasi	77
4.2 Pembahasan.....	79
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Pop-Up</i>	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara.....	42
Tabel 2 Kisi-Kisi Validasi Materi.....	44
Tabel 3 Kisi-Kisi Validasi Desain.....	44
Tabel 4 Kisi-Kisi Validasi Bahasa.....	45
Tabel 5 Kisi-Kisi Kepraktisan Observasi.....	45
Tabel 6 Instrumen Validasi Materi.....	46
Tabel 7 Instrumen Validasi Media.....	47
Tabel 8 Instrumen Validasi Bahasa.....	48
Tabel 9 Kategori Nilai Validasi.....	48
Tabel 10 Kategori Tingkat Kevalidan Materi, Media dan Bahasa.....	49
Tabel 11 Instrumen Penilaian Kepraktisan Observasi.....	50
Tabel 12 Kategori Interpretasi Skor Observasi.....	50
Tabel 13 Interpretasi Tingkat Kepraktisan Nilai Hasil Observasi.....	51
Tabel 14 Klasifikasi tinggi atau rendah <i>N-gain</i>	51
Tabel 15 <i>Layout StoryBoard</i>	55
Tabel 16 <i>StoryBoard Prototype</i>	60
Tabel 17 Hasil Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 18 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 19 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 20 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 21 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	69
Tabel 22 Hasil Perbaikan Validasi Bahasa.....	70
Tabel 23 Hasil Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	71
Tabel 24 Hasil Kepraktisan Tahap <i>One To One</i>	72
Tabel 25 Hasil Rekapitulasi Tahap <i>One To One</i>	72
Tabel 26 Hasil Kepraktisan Tahap <i>Small Group</i>	73
Tabel 27 Hasil Rekapitulasi Tahap <i>Small Group</i>	73
Tabel 28 Hasil Rekapitulasi Tahap <i>Field Test</i>	74
Tabel 29 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>N-Gain</i>	75
Tabel 30 Hasil Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik.....	76
Tabel 31 Hasil Rekapitulasi Rerata Hasil <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , <i>N-gain</i>	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah-Langkah Model Pengembangan Rowntree	30
Gambar 2 Langkah-Langkah Model Pengembangan 4D.....	32
Gambar 3 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	32
Gambar 4 Kerangka Berpikir	36
Gambar 5 Bagan Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara.....	91
Lampiran 2 Lembar Validasi Materi.....	93
Lampiran 3 Lembar Validasi Media	95
Lampiran 4 Lembar Validasi Bahasa.....	98
Lampiran 5 Dokumentasi Tahap <i>One To One</i>	101
Lampiran 6 Dokumentasi Tahap <i>Small Group</i>	102
Lampiran 7 Dokumentasi Tahap <i>Field Test</i>	103
Lampiran 8 Usul Judul Tesis.....	104
Lampiran 9 SK Pembimbing.....	105
Lampiran 10 Kartu Pembimbingan Tesis	106
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 12 Surat Keterangan Bukti Selesai Penelitian	109

PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECT* PADA MATERI TATA CARA BERWUDHU UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Oleh:

Susi Suhajah

06032682125015@student.unsri.ac.id

Pembimbing:

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

Sri_sumarni@fkip.unsri.ac.id

Dra. Evy Ratna Kartika Wati, M.Pd., Ph.D.

evyrkwaty@gmail.com

Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Pengembangan media *pop up book* menggunakan *adobe after effect* dilakukan dan diterapkan untuk materi tata cara berwudhu pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *pop up book* menggunakan *adobe after effect* materi tata cara berwudhu untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang valid, praktis dan efektif. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE terdiri dari, tahap *analysis, desaign, development, implementation, dan evaluation*. Evaluasi yang digunakan yaitu validasi para ahli, *one-to-one, small group* dan *field test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan materi adalah 86% dengan kategori sangat valid, valid media adalah 100% dengan kategori sangat valid dan bahasa dengan tingkat kevalidan 88% dengan kategori sangat valid. Dari ketiga validasi yang dilakukan diperoleh hasil rata-rata 91% dengan kategori sangat valid. Sedangkan skor kepraktisan pada tahap *one-to-one* yaitu 87% dengan kategori sangat praktis, dan pada tahap *small group* yaitu 91% dengan kategori sangat praktis. Maka diperoleh rata-rata presentase sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk melihat efektivitas media didapatkan hasil test awal 74% dan test akhir 93% serta menunjukkan hasil belajar peserta didik yang dikategorikan tinggi dengan nilai *N-gain* 0,71. Dengan demikian, media *pop up book* menggunakan *adobe after effect* menarik perhatian anak sehingga dapat diterapkan untuk meningkatkan nilai agama dan moral pada materi tata cara berwudhu untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Kata Kunci: *Pop-Up, Adobe After Effect, Berwudhu, Anak TK Kelompok B*

**DEVELOPMENT OF POP UP BOOK MEDIA USING ADOBE AFTER
EFFECT ON MATERIALS OF PROCEDURE FOR WUDHU FOR GROUP B
CHILDREN IN KINDERGARTEN**

Author:

Susi Suhajah

06032682125015@student.unsri.ac.id

Co-authors:

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

Sri_sumarni@fkip.unsri.ac.id

Dra. Evy Ratna Kartika Wati, M.Pd., Ph.D.

evyrkwaty@gmail.com

Magister Of Education Technology FKIP Sriwijaya University

ABSTRACK

Media pop-up book using Adobe After Effects was carried out and applied to the material on procedures for ablution in group B children in Kindergarten. This study aims to produce a pop-up book using Adobe After Effects for material procedure ablution for group B children in kindergarten that is valid, practical, and effective. The development model used is the ADDIE development model consisting of the analysis, design, development, implementation, and evaluation. The evaluation used is expert validation, one-to-one, small group, and field tests. The results showed that the validity of the material was 86% in the very valid category, the media validity was 100% in the very valid category and language with a validity level of 88% was in the very valid category. From the three validations carried out, an average result of 91% was obtained with a very valid category. While the practicality score at the one-to-one is 87% in the very practical category, and the small group, it is 91% in the very practical category. Then an average percentage of 89% is obtained in the very practical category. Meanwhile, to see the effectiveness of the media, the results of the initial test were 74% and the final test was 93% and showing that the learning outcomes of students were categorized as high with an N-gain of 0.71. Thus, pop up using Adobe After Effects attract children's attention so that they can be applied to increase religious and moral values in children's material for ablution procedures for group B children in Kindergarten.

Keywords: *Pop-up book, adobe after effect, ablution, kindergarten group B.*

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan masa terbaik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar khususnya pada anak usia dini, perlu adanya suatu media yang membuat anak didik termotivasi dalam memahami sesuatu. *Pop-Up Book* merupakan salah satu media pembelajaran menarik untuk peserta didik agar anak lebih giat lagi untuk membaca buku. Menurut (R. P. Cahyani et al., 2020) Media *pop-up book* adalah salah satu media berbentuk 3 dimensi, timbul dan dapat bergerak saat dibuka. *Pop-up* terbuat dari kertas. Tampilan *pop-up* tentunya tidak sama dengan tampilan buku biasa. Tampilan *pop-up* lebih menarik karena memiliki bentuk 3 dimensi dan memiliki varian warna yang menarik.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media *pop-up book* dapat di desain dengan menggunakan aplikasi *Adobe after effect* sehingga menghasilkan *pop-up book* yang dalam bentuk digital Vidio 3D tata cara berwudhu yang telah dilengkapi dengan gambar menarik 3D dan suara yang menanamkan nuansa-nuansa islami. Sebagaimana yang dikatakan (Enterprise, 2018, p. 1) *Adobe after effect* yaitu software yang digunakan untuk mengedit dan membuat efek khusus untuk video animasi sehingga objek apapun dapat dimanipulasi dengan perpaduan efek yang lebih menarik.

Dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan Anak Usia Dini terdapat enam aspek perkembangan yang menjadi acuan yaitu aspek Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional dan Seni. (Permendikbud 146 Tahun 2014). Di dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti lebih dalam tentang aspek Nilai Agama dan Moral anak. Sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada aspek Nilai Agama dan Moral untuk anak usia 5-6 Tahun dimana anak telah mengenal agama yang dianut dan mengerjakan ibadah. Salah satu jenis ibadah dalam agama islam yang dapat diajarkan pada AUD adalah berwudhu (Permendikbud 137 Tahun 2014)

Pentingnya pengembangan dalam menggunakan media *pop-up book* (buku timbul) menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu dapat membantu pemahaman anak akan materi yang tata cara berwudhu, karena tampilan tiga dimensi yang juga di desain menggunakan aplikasi sehingga menghasilkan *pop-up book* yang telah disajikan dengan video animasi sehingga mampu menghadirkan kesan kongkret dalam proses pembelajaran. Selain anak dapat melihat secara visual materi tata cara berwudhu, dengan *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* juga dilengkapi dengan fitur audio sehingga anak juga dapat mendengarkan bacaan doa sebelum dan sesudah berwudhu.

Hasil pengamatan di lingkungan keluarga dengan anak yang bernama KAH (5 Tahun). Bahwasanya pada saat melakukan wudhu, anak tersebut yang tanpa arahan orang tua hanya melakukan wudhu sepengetahuannya anak, kemampuan membasahi tangan, muka dan kaki. Anak kurang paham apa saja bagian-bagian wudhu yang harus di lakukan ketika berwudhu. Anak pun saat berwudhu tanpa di awali bacaan niat berwudhu dan tidak pula membaca doa sesudah berwudhu. Orangtuanya mengatakan paham tata cara berwudhu yang benar.

Selain itu, dilakukan pengamatan di TK IT Insan Mandiri Cendekia Palembang pada 9 Februari sampai dengan 11 Februari 2022. Pengamatan yang dilakukan di TK tersebut memiliki masalah yang hampir sama dengan KAH dimana masih minimnya pengetahuan anak mengenai urutan-urutan berwudhu yang benar. Anak-anak terlihat tidak sabar untuk mendengarkan urutan berwudhu sesuai perintah dari guru sehingga tata cara berwudhu anak-anak pun tidak sesuai urutannya bahkan ada bagian-bagian tubuh yang terlewat untuk dibasahi. TK Insan Mandiri Cendekia Palembang mengajarkan tentang tata cara berwudhu melalui arahan dari guru. Di TK IT Insan Mandiri Cendekia Palembang juga terdapat buku tentang tata cara berwudhu tetapi buku tersebut terlihat kurang menarik bagi anak usia dini sehingga buku tersebut sudah jarang digunakan.

Kemudian hasil pengamatan yang dilakukan di TK Moulya Palembang selama 3 hari pada tanggal 7 Maret sampai 9 Maret 2022, dan TK IT Al-Fahd Palembang selama 3 hari pada tanggal 14 Maret sampai 16 Maret 2022. Bahwasanya pada masing-masing TK tersebut memiliki masalah yang sama

yaitu masih minimnya pengetahuan anak tentang urutan tata cara berwudhu yang benar. Pada TK Moulya Palembang anak jarang sekali diajarkan tentang tata cara berwudhu dan minimnya media yang menunjang untuk materi tata cara berwudhu pun merupakan faktor mengapa anak tidak mengetahui urutan tata cara berwudhu karna anak diajarkan tata cara berwudhu hanya dengan poster gambar wudhu yang ditempel di dinding kelas. Sedangkan di TK IT Al-Fahd cara mengajarkan tata cara berwudhu dengan bantuan media gambar yang kecil dan bernyanyi tepuk rukun wudhu saja

Berdasarkan permasalahan yang ditemui baik di lingkungan keluarga dan di TK Insan Mandiri Cendekia Palembang maka diperlukan media edukasi alternatif yang menarik. Sehingga menimbulkan minat anak dalam pengetahuan tata cara berwudhu yang benar. Salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* materi tata cara berwudhu.

Media *Pop-up book* yang akan dikembangkan ini berbeda dari yang telah dikembangkan sebelumnya dimana *pop-up book* tersebut menggunakan kertas sebagai bahan dasar pembuatannya dan menghasilkan sebuah buku dua dimensi sedangkan *pop-up book* yang akan dikembangkan yaitu dalam pembuatannya menggunakan sebuah aplikasi *adobe after effect* sehingga produk *pop-up book* yang dihasilkan dalam bentuk digital Vidio 3D tata cara berwudhu yang telah dilengkapi dengan audio atau suara doa sebelum dan sesudah berwudhu.

Pop-up book yang menggunakan *adobe after effect* ini terdiri dari kurang lebih 11 halaman dimana setiap halaman tersebut telah di desain dengan gambar 3D dengan warna yang menarik sesuai dengan urutan-urutan berwudhu, diawali dengan pengenalan pentingnya berwudhu, doa sebelum wudhu, cuci tangan, kumur-kumur, membasuh hidung, mencuci muka, mencuci kedua tangan sampai siku-siku, kepala, telinga, mencuci kaki, dan doa setelah berwudhu. Di setiap halamannya pun juga akan dilengkapi dengan audio visual tentang bagaimana cara melakukan urutan-urutan berwudhu tersebut dengan benar misalnya saat mencuci kedua tangan sampai siku-siku, akan ada instruksi baik itu berupa audio atau suara maupun tulisan yang mengajak anak untuk membasuhi kedua telapak tangan sampai siku-siku di awali dengan tangan kanan sampai siki-siku terlebih dahulu sebanyak tiga kali, lalu beralih ke tangan sebelah kiri sampai siku-siku sebanyak tiga kali juga. Oleh karna

itu, selain untuk mengenalkan tata cara berwudhu dengan benar, *pop-up book* ini juga mengajarkan anak untuk memaknai betapa pentingnya berwudhu dengan benar dan dengan bersih.

Senada dengan hal tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Khaliqa dan kepala sekolah TK IT Insan Mandiri Cendekia Palembang. Hasil wawancara dengan ibu Khaliqa pun ibunya menyetujui “saya sangat setuju jika ada media pembelajaran tata cara berwudhu dalam bentuk *pop-up* yang menggunakan sebuah aplikasi dan diharapkan media tersebut lebih menarik perhatian anak untuk belajar tentang tata cara berwudhu yang benar.” Untuk itu ibu Khaliqa pun menyetujui untuk mengembangkan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* materi tata cara berwudhu.

Sedangkan wawancara yang peneliti lakukan dengan Kepala Sekolah TK IT Insan Mandiri Cendekia Palembang mengenai kekurangan media yang ada di sekolah, khususnya media yang mengajarkan tentang tata tertib berwudhu. Bahwasanya sangat dianjurkan media khusus untuk menstimulasi keterampilan anak tentang tata cara berwudhu yang benar. Maka dapat dikatakan bahwa produk yang akan dikembangkan penting dalam menstimulasi keterampilan anak mengenai tata cara berwudhu dan pihak sekolah menyatakan bahwa menyetujui dengan dilakukannya pengembangan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* materi tata cara berwudhu.

Senada dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Iradathia et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Media *Smart Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil dari penelitian ini yaitu media *smart board* menyajikan tampilan niat dan do’a berwudhu yang didukung oleh suara. Kemudian terdapat gambar tubuh untuk mengenalkan anggota berwudhu yang dirancang terkoneksi dengan gambar-gambar yang menampilkan urutan berwudhu.

Kemudian penelitian kedua dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pop-up Book* Audiovisual Tentang Tata Cara Berwudhu Untuk Anak TK Kelompok B” yang dilakukan oleh (R. P. Cahyani et al., 2020) bahwasanya penelitian ini adalah bertujuan untuk mengembangkan produk *pop-up book* audiovisual yang efisien, menarik, dan juga efektif dalam mengajarkan cara berwudhu pada anak usia dini.

Selanjutnya yang ketiga, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Rachmi, 2019) dengan judul “Upaya Meningkatkan Pengetahuan Tata Cara Berwudhu Melalui Media Puzzle pada Anak Usia 4 –6 Tahun”. Pada penelitian ini kegiatan media puzzle dapat membantu meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu anak usia 4-6 tahun. Anak-anak merasa lebih tertarik dan menyenangkan ketika melakukan kegiatan tata cara berwudhu dengan media puzzle.

Penelitian yang keempat yaitu penelitian dengan judul “Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Di RA Asiah Kota Pekanbaru” oleh (Afiyah et al., 2019). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa anak RA Asiah sudah mampu mengenal tata cara berwudhu melalui media gambar urutan-urutan orang sedang berwudhu.

Dan terakhir penelitian (Yakub & Fadli, 2021) dengan judulnya “Aplikasi Tata Cara Wudhu Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Di TK Al Fatih” bahwa Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pembelajaran tata cara wudhu dalam bentuk 3 Dimensi dengan *Augmented Reality* berbasis *Android* agar menarik minat anak-anak dalam proses belajar.

Dari kelima penelitian tersebut terdapat beberapa cara untuk mengenalkan keterampilan anak dalam tata cara berwudhu diantaranya melalui *puzzle*, *smartboard*, gambar, dan *pop-up book* yang mampu menarik minat anak dalam belajar. Sehingga menjadi inspirasi bagi peneliti untuk mengembangkan media yang mampu mengenalkan tata cara berwudhu kepada anak usia dini dengan menggunakan bantuan teknologi berupa *software adobe after effect* yang mana dengan mengembangkan *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* materi tata cara berwudhu diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi bagi anak usia dini. Dimana peneliti menindak lanjuti dari penelitian sebelumnya bahwa media yang digunakan biasanya menggunakan media gambar biasa dan berbahan kertas biasa yang tidak menggunakan software apapun, sedangkan media yang akan digunakan peneliti yaitu menggunakan media *pop-up book* 3D dengan menggunakan aplikasi *adobe after*

effect dengan tujuan yang dilanjutkan untuk mendapatkan hasil yang lebih valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut maka sangat penting dan perlu segera dilakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pop-up Book Menggunakan Adobe after effect Pada Materi Tata Cara Berwudhu Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*”

1.2 Permasalahan Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana mengembangkan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu untuk anak TK kelompok B yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu untuk anak TK kelompok B yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu untuk anak TK kelompok B yang efektif?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu untuk anak TK kelompok B yang valid.
2. Untuk menghasilkan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu untuk anak TK kelompok B yang praktis.
3. Untuk menghasilkan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu untuk anak TK kelompok B yang efektif.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis diharapkan bermanfaat untuk:

- a. Memberikan informasi dan gambaran untuk menghasilkan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu.
- b. Memberikan sumbangan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media *pop-up book* menggunakan *adobe after effect* pada materi tata cara berwudhu.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi anak, diharapkan mampu meningkatkan keterampilan anak dalam mempraktikkan tata cara berwudhu yang benar serta menambah sumber belajar anak pada materi tata cara berwudhu dengan benar.
- b. Bagi guru, dapat memberikan pengetahuan baru untuk mengenalkan tata cara berwudhu dengan media alternatif digital menggunakan aplikasi *adobe after effect*.
- c. Bagi sekolah, diharapkan mampu direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan keimanan dan pengetahuan mengenai tata cara berwudhu sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan informasi sebagai referensi pada penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, A., Pratama, M. M., & Nurhasanah, R. (2019). Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Di Ra Asiah Kota Pekanbaru. *Generasi Emas*, 2(1), 71. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3303](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3303)
- Al-Sunguti, K. A. A. (2018). *Mudah dan Cepat Hafal Semua Bacaan Shalat, Doa Pilihan dan Surat Pendek*. Laksana.
- Aprilianti, R., & Saraswati, G. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berwudhu dengan Menggunakan Metode Demogram Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Azhar, A. H., Destari, R. A., & Riza, B. S. (2021). *Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan Training Utilizing Adobe After Effect In Advertising*. 2(1), 43–52.
- Azzam dan Sayyid. (2018). *Fiqih Ibadah*. Amzah.
- Cahyani, D. D., & Sari, M. M. K. (2020). *Penggunaan Media Pop-up Book Dalam Menanamkan Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini*. 73–86.
- Cahyani, R. P., Samawi, A., & Maningtya, R. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pop-up Book Audiovisual Tentang Tata Cara Berwudhu Untuk Anak TK Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 117–122. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.28281>
- Cahyati, N., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak*. 9(2).
- Dewi, S., & Rachmi, T. (2019). Upaya Meningkatkan Pengetahuan Tata Cara berwudhu Melalui Media Puzzle pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v8i1.1170>
- Enterpise, J. (2018). *Adobe After Effects Komplet*. PT. Elex Media Komputindo.
- Fana, H., Ulfakh, R., Batubara, D., Anggraini, E. M., Saragih, F. S., Senembah, B., Binjai, K., Pembangunan, U., & Budi, P. (2020). *KOMPUTER BERBASIS SOFTWARE CORELDRAW*. 4(2), 89–99.
- Fitri, N. A. (2018). *Pengembangan Media Pop-Up Book Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 5(4), 226–239.
- Handayani, T. L., S. Sugianto, & Susanto, H. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbentuk Pop-Up Dan Smash Book Materi Sifat Cahaya Bagi Siswa Penyandang Disabilitas Rungu. *Upej Unnes Phys. Educ.*, 8–15.

- Hasanah, U. (2018). Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.91-116>
- Indasari, D. (2022). *MEMPERAKTEKKANTATACARA BERWUDHU YANG BENAR*. 8–12.
- Iradathia, I., Kurnia, R., & Nurlita, N. (2022). Pengembangan Media Smart Board Dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 69. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i1.14134>
- Julfaisal, I., Putrama, M., & P Wayan Arta Suyasa. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Wudhu dan Shalat Berbasis Animasi 3 Dimensi*. 7.
- Juniantoro, S. (2021). *Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan Abad 21*. NEM.
- Kusumawardani, D. (2021). Makna Wudhu dalam Kehidupan menurut Al-Qur'an dan Hadis. *Agama, Jurnal Riset*, 1(April), 107–118.
- Lindasari, E., Masnun, M., & Laily, I. F. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem pada Siswa Usia Kelas V di Desa Kalimeang Kabupaten Cirebon Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 02(01), 34–49. <http://edutrimedia.com/ojs/index.php/uniedu/article/view/27/26>
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering Video Advertising Dengan Adobe After Effects dan Photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer*, 2(Rendering Video Advertising), 105–111.
- Mair, Z. R., & Kartika, Y. (2021). Alur Pendaftaran Calon Mahasiswa Baru Politeknik Sekayu Berbasis Multimedia. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(3), 148–159. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i3.530>
- Mushoddaq, N. S., & Nurzaelani, M. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Untuk Pembelajaran Video Editing di SMK Dewantara Kabupaten Bogor*. 1(1), 37–49.
- Muthoharoh, M. (2019). *Media PowerPoint dalam Pembelajaran*. 2(April), 21–32.
- Ningrum, I. L., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021). *PENGARUH MEDIA LIFT THE FLAP BOOK TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 9(1).

- Nugrahani, R., & Permata, R. D. (2021). *VALIDASI MEDIA BUKU LIFT THE FLAP UNTUK PEMBELAJARAN*. 6(1), 691–696.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prawiradilaga, D. S. (2018). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 169. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17905>
- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini. *Jurnal Peningkatan Kapasitas Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menuju Revolusi Industri 4.0*”, 3(September), 1–4.
- Siregar, A., & Rahmah, E. (2018). *MODEL POP-UP BOOK KELUARGA UNTUK MEMPERCEPAT KEMAMPUAN MEMBACA ANAK KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR Annisarti*. September, 10–21.
- Sucipto, S. (2017). Peningkatan Pemahaman Cara Berwudhu melalui Penerapan Metode Demonstrasi dan Simulasi di Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i1.21>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiarto. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Andi Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2022). *No Title*. Lakeisha.
- Suryani, N., Haenilah, E. Y., & Sasmiati, S. (2018). Model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) dalam kaitannya dengan pemahaman konsep sains anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
- Suryaningsih. (2022). *Institut agama islam negeri (iain) pare-pare tahun 2022*.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.

- Umayah, S. (2018). Implementasi Metode Pembiasaan dalam Mengembangkan Nilai-nilai dan Normal anak usia 5-6 Tahun di Tman Kanak-kanak Kemala Sukarame Bandar Lampung. In *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Walujo, D. A., & Listyowati, A. (2017). *Komponen Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
- Yakub, A., & Fadli, I. (2021). *Aplikasi Tata Cara Wudhu Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di TK Al Fatih*. 2, 6.
- Yenti, F. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software After Effect CC*. 3(2), 167–181.