

# IMPLEMENTASI *POP-UP COMIC* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK SEBAGAI MEDIA LITERASI

**Mawarni Purnamasari, Suyadi**

Program Magister PIAUD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 55281, Indonesia

Email: [mawarnipurnamasari@gmail.com](mailto:mawarnipurnamasari@gmail.com)

## ABSTRAK

Di era revolusi industri 4.0 membawa pengaruh pada mainan anak. Saat ini anak lebih menyukai permainan dan media yang modern dan canggih, khususnya *smartphone*. Padahal media tersebut memiliki dampak yang buruk bagi anak. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian penerapan media *pop-up comic* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa serta mendukung aktivitas literasi sejak dini yang diterapkan pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu N. 1 Rumah Cinta Kab. PALI Prov. Sumsel. Hasil penelitian berdasarkan aspek perkembangan bahasa memperoleh hasil peningkatan yang baik sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa media *pop-up comic* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak sebagai media literasi dapat diimplementasikan dalam pelajaran untuk anak usia 5-6 tahun dengan baik sekali.

**Kata Kunci :** Bahasa; Komik; Literasi; Media; Pop-Up.

## ABSTRACT

*In the era of the industrial revolution 4.0 had an influence on children's toys. Nowadays children prefer modern and sophisticated games and media, especially smartphones. Though the media has a bad impact on children. Therefore the researchers conducted research into the application of pop-up comic media that aims to improve language skills and support early literacy activities that are applied to children aged 5-6 years. This research uses descriptive qualitative research. This research was conducted at PAUD Integrated N. 1 Rumah Cinta Kab. PALI Prov. Sumsel. The results of research based on aspects of language development obtain excellent improvement results. So it can be concluded that the pop-up comic media to improve children's language skills as a media literacy can be implemented very well in lessons for children aged 5-6 years.*

**Keywords:** Comic; Language; Literacy; Media; Pop-Up.

## A. PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 sekarang menuntut semua perkembangan zaman untuk menjadi serba digital dan canggih dalam

bidang teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa sekarang anak-anak sudah banyak beralih memainkan mainan-mainan yang lebih modern, bahkan ada pula mainan yang dapat dikoneksikan ke *gadget* seperti *smartphone*. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini menjadikan orang tua sangat antusias untuk memberikan alat permainan modern yang canggih dan praktis untuk anak-anaknya.

Segala macam bentuk permainan tradisional maupun modern dapat dikemas apik menjadi sebuah permainan digital. Permainan modern mudah ditemukan karena dijual di toko-toko *online* termasuk bahan bacaan bagi anak, bahkan dikemas dalam permainan yang ada di dalam *smartphone* yang terkoneksi internet. Banyak buku-buku yang dikemas menjadi video animasi dan cerita dongeng menjadi sebuah *podcast*. Kebanyakan para orang tua lebih tertarik dengan membelikan *smartphone* karena lebih canggih dan praktis serta dapat meningkatkan gaya hidup bagi anak dan orang tua. Padahal ditinjau dari aspek sosial, *smartphone* mengurangi kegiatan bersosialisasi anak dengan orang-orang sekitarnya, anak menjadi tidak disiplin dan menjadi pemalu. Dalam aspek emosional anak juga membuat emosi anak tidak stabil, bersikap acuh tak acuh ketika berbicara dengan orang lain, termasuk orang tua. Hal ini diperjelas dalam artikel online pada Majalah *Vemale* yang mengungkapkan bahwa anak-anak akan menjadi kurang berinteraksi sosial secara nyata dan cenderung menjadi pemalu. Selain itu, *gadget* juga bisa menjauhkan anak dari orang tua karena anak lebih tertarik menghabiskan waktu dengan mainan *gadget* miliknya<sup>1</sup>.

Maka dari itu, orang tua maupun pendidik harus cerdas dalam memilih mainan yang tepat untuk anak. Alat permainan harus

---

<sup>1</sup> "Topik Parenting: Dampak Positif Dan Negatif Bagi Anak," *Majalah Vemale*, 2014, [www.vemale.com/topik/parenting-dan-bayi/34664-dampak-positif-dan-negatif-gadget.html](http://www.vemale.com/topik/parenting-dan-bayi/34664-dampak-positif-dan-negatif-gadget.html).

memiliki konsep aman, mengikuti perkembangan zaman, mengandung aspek perkembangan anak, memiliki nilai edukasi yang dapat memantik aspek perkembangan yang ada pada anak. Salah satunya adalah aspek bahasa. Melalui bahasa, anak dapat menemukan kosa kata baru untuk berkomunikasi dengan orang-orang, mendapatkan informasi baru yang dapat melatih daya pikir dan bereksplorasi dengan imajinasi dan kreativitasnya.

Salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam mengembangkan aspek bahasa pada anak usia dini adalah melalui *pop-up* yang dituangkan dalam bentuk komik. Media *pop-up* merupakan sebuah alat peraga yang dibuat menjadi tiga dimensi sehingga dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat meningkatkan antusias dan rasa ingin tahu anak, mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu objek, dan memperkaya perbendaharaan kata.

*Comic* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi menggambar dan menulis kata. alur cerita dalam komik dituangkan dalam bentuk panel-panel gambar yang akan membantu anak untuk melihat isi dan jalan cerita. *Comic* memiliki ciri khasnya dengan ilustrasi-ilustrasi menarik sehingga membantu pembacanya memahami isi cerita. Pemahaman cerita dalam comic juga dilengkapi dengan balon-balon kata. komik dapat menjadi media yang menarik, mudah dan menghibur, dalam penyampaian pembelajaran <sup>2</sup>.

Maka dari itu peneliti menawarkan sebuah media edukatif untuk anak usia 4-5 tahun sebagai media literasi anak usia dini yaitu Media *Pop-Up Comic*. *Pop-up comic* sebagai media pembelajaran yang inovatif

---

<sup>2</sup> Diana Andini Juliati, "Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Komik," *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI* 9, no. 2 (2014): 125-31.

karena menggabungkan bentuk *pop-up* dan *comic*, yang dapat membuat anak senang dan percaya diri dalam berkomunikasi. Media ini memiliki dua tujuan pembelajaran yakni meningkatkan aspek perkembangan bahasa pada anak dan mendukung gerakan literasi sejak dini. Literasi dalam arti belajar membaca, adalah tujuan pendidikan sejak lama. Literasi masa kini, butuh didahului proses berpikir dan aksi nyata yang multidimensi. Literasi juga merupakan jembatan untuk adaptasi-membawa informasi yang dipahami ke dalam berbagai situasi <sup>3</sup>. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengangkat media bacaan anak yang inovatif sebagai aksi literasi sejak dini di Indonesia.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis. Salah satunya adalah dalam bentuk tiga dimensi, seperti media *pop-up book*. *Pop-up* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan *pop-up book* yaitu sebuah buku yang berisi kertas bergambar tiga dimensi dilengkapi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku <sup>4</sup> *Pop-up book* ini menekankan pada unsur kejutan bagi pembacanya.

*Pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya ditonjolkan dengan penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda/putaran <sup>5</sup>. Pengertian lain bahwa *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk

---

<sup>3</sup> “Aktivitas Literasi Bermakna,” *Surat Kabar Guru Belajar*, 2019, II Tahun Ke 4 edition.

<sup>4</sup> Robet Sabuda, “Pop-Up Book,” 2014, [www.robetsabuda.com](http://www.robetsabuda.com).

<sup>5</sup> Bluemel and Taylor, *Pop Up Books: A Guide for Teachers and Librarians* (USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication-Data., 2012).

obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek menakjubkan <sup>6</sup>. Pendapat lain mengatakan bahwa *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka <sup>7</sup>.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *pop-up* merupakan sebuah lipatan kertas ataupun berbentuk buku dengan memiliki bentuk obyek 3 dimensi serta dapat muncul dan bergerak ketika halamannya dibuka, disamping itu memiliki nilai seni pada tampilan gambarnya. Sehingga media *pop-up* cocok digunakan sebagai alat peraga di PAUD.

Komik merupakan salah satu bentuk contoh cerita bergambar yang sangat digemari oleh semua kalangan usia. Gambar yang tertuang dalam komik merupakan bentuk visualisasi dari karakter dan cerita. Yang dimaksud dengan komik adalah cerita bergambar yang lebih mengutamakan unsur gambar daripada cerita yang terkandung di dalamnya. Unsur gambar pada komik sangat penting untuk memahami jalan cerita. Jalan cerita pada komik diwakilkan dengan gambar, sehingga dapat dipahami meskipun tanpa adanya penjelasan berupa kata-kata <sup>8</sup>. Hal senada diungkapkan oleh Tigpen bahwa *comic strips are a group of cartoons arranged into a narrative*. Komik adalah kelompok kartun yang disusun menjadi suatu narasi. Artinya komik

---

<sup>6</sup> Joko D Muktiono, *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2003).

<sup>7</sup> Dzuanda, "Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatotkaca".," *Jurnal Library ITS Undergraduate*, 2011, <http://library.its.undergraduate.ac.id>.

<sup>8</sup> M.S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2007).

merupakan sekumpulan gambar kartun yang disusun menjadi sebuah serangkaian cerita yang menarik.

Terdapat unsur khas dalam sebuah *comic*, yang meliputi arah, gelembung, keterangan, suara, visual, dan *onomatopoeia*. Arah dalam sebuah komik merupakan alur untuk cara membaca komik. Arah cara membaca *comic* dimulai dari kiri ke kanan, dimana gelembung kata sebelah kiri yang dibaca lebih dahulu daripada sebelah kanan. Gelembung komik biasanya berisi kata-kata ekspresi dari tokoh dalam cerita. Keterangan pada komik juga biasanya penjelasan tentang narasi komik diluar dari dialog tokoh. Nada suara ditulis dengan bentuk kata yang dicetak tebal ataupun miring. Maksud dari visual yaitu menggambarkan latar belakang tempat cerita dari tokoh dalam komik. Onomatopoeia merupakan efek suara yang disampaikan melalui gambar seperti ada suara petir digambarkan dengan gambar petir yang sedang mengkilat<sup>9</sup>.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa komik lebih umum dikenal dengan cerita bergambar atau serangkaian cerita yang tuangkan dalam gambar kartun serta memiliki panel-panel alur narasi. Daya tarik dari komik yaitu terletak pada gambar kartun yang mampu memvisualisasikan ekspresi dan suasana cerita tanpa perlu mengimajinasikannya. Sehingga media *pop-up comic* ini merupakan perpaduan inovasi media pembelajaran yang sangat cocok untuk anak usia dini karena memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri yang sangat mudah untuk dipahami anak dengan bentuk tiga dimensinya dan memberikan rasa ingin tahu dalam diri anak.

Anak usia dini memiliki aspek perkembangan yang harus distimulasi dengan optimal. Salah satu aspek yang dibahas oleh

---

<sup>9</sup> Juliati, "Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Komik."

peneliti adalah aspek perkembangan bahasa pada anak. Aspek perkembangan bahasa anak usia dini telah diatur oleh pemerintah dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014. Berikut merupakan tabel tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

**Tabel 1.** Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	Usia 5-6 Tahun
A. Memahami bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan.</li> <li>4. Sedang dan menghargai bacaan</li> </ol>
B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</li> <li>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</li> <li>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep buku cerita</li> </ol>

Sumber: Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup bahasa di atas menyebutkan bahwa lingkup memahami dan

mengungkapkan pada anak usia 5-6 tahun sudah sangat matang. Dimana anak mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat sederhana, memahami aturan dalam permainan, dan menghargai buku bacaan. Ini sangat penting pada penelitian ini karena anak akan mampu mengikuti aturan permainan dalam menggunakan *pop-up comic* serta anak akan sangat menghargai media ini. Selanjutnya anak sudah bisa mengungkapkan perasaannya dengan menjawab pertanyaan, menyebutkan kelompok gambar, berkomunikasi secara lisan, menyusun kalimat sederhana, dan melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan serta menunjukkan pemahaman dari konsep buku cerita. Indikator-indikator ini sangat mendukung dengan adanya media *pop-up comic* untuk anak usia dini, khususnya pada usia 5-6 tahun.

Secara umum, literasi dijelaskan berkenaan dengan membaca dan menulis secara efektif dalam konteks yang bervariasi, "*literacy generally refers to reading and writing effectively in a variety of contexts*". Seiring perkembangannya, istilah literasi berkembang menjadi berbagai hal seperti literasi media, literasi keuangan, literasi kesehatan, literasi virtual, literasi sekolah dan lainnya <sup>10</sup>. Untuk mengenalkan berbagai literasi pada anak perlu dikembangkan salah satunya yaitu kemampuan mengenal simbol termasuk dalam simbol tulisan, huruf, serta gambar yang mudah dipahami oleh anak. Aktivitas literasi menurut Brooker harus merupakan aktivitas bermain <sup>11</sup>. Bermain ini

---

<sup>10</sup> Yamin Martinis and Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini* (Ciputat: Gaung Persada Press group, 2012).

<sup>11</sup> L. Brooker, "Taking Children Seriously: An Alternative Agenda for Research?," *Journal of Early Childhood Research* 9, no. 2 (2011): 137-49.

dapat berupa mengajak anak bercakap-cakap dan memberikan verbal *scaffolding* <sup>12</sup>.

Pendapat lain mengatakan bahwa bahasa anak usia dini menuju menulis dan membaca dari *words* (kata) menjadi literasi merupakan proses yang dinamis dan berkelanjutan serta emergensi dalam peningkatan kemampuan literasi anak <sup>13</sup>. Hal ini semakin menguatkan bahwa stimulasi literasi anak sejak dini sangat menentukan juga kemampuan literasi anak pada usia selanjutnya. Perlu dipahami pula bahwa literasi dipahami bukan saja masalah kemampuan melek huruf dan keaksaraan semata, tetapi merupakan kemampuan dasar manusia untuk memahami, menganalisis dan mengolah suatu informasi dalam hidup dan untuk kehidupan.

Literasi pada beberapa tahun terakhir mengalami masa kejayaannya di Indonesia. Pemerintah juga turut mendukung berbagai kegiatan literasi yang diadakan di sekolah maupun oleh organisasi pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya gerakan nasional membaca buku (Gernas Baku).

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi media *pop-up comic* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Penting untuk mengetahui bagaimana media ini diterapkan pada anak usia 5-6 tahun dan dipandang dari sudut pandang aspek perkembangan bahasa anak dan aktivitas literasi di Indonesia. Maka dari itu penulis membuat judul penelitian ini yaitu

---

<sup>12</sup> S.E Dieterich et al., "The Impact of Early Maternal Verbal Scaffolding and Child Language Abilities on Later Decoding and Reading Comprehension Skills," *Journal of School Psychology* 4, no. 3 (2006): *Journal of School Psychology*, 43, 481-494.

<sup>13</sup> Eva L. Essa, *Introduction to Early Childhood Education. 6th Edition*, 6th ed. (Canada: Nelson Education, Ltd, 2011).

“Implementasi *Pop-Up Comic* untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak sebagai Media Literasi”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian kualitatif melalui metode deskriptif. Menurut Mogdan dan Tylor<sup>14</sup> prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Yang dimana data-data terkumpul berupa kata-kata dan gambar.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu N. 1 Rumah Cinta yang terletak di Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir Provinsi Sumatera Selatan. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana implementasi media *pop-up comic* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian ini adalah anak kelas B PAUD Terpadu N. 1 Rumah Cinta yang berjumlah 15 anak.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk penelitian lapangan (*field research*) yaitu melihat dan menggambarkan apa adanya kajian tentang implementasi media *pop-up comic* dalam meningkatkan aspek bahasa anak. Responden dalam penelitian ini yaitu orang-orang yang terlibat dalam sistem pendidikan di sekolah, yaitu peserta didik, pendidik, dan kepala sekolah. Kemudian instrument dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa reduksi data / merangkum, memilih poin-poin penting atau hal pokok, memilih tema dan memfokuskan pada hal-hal penting.

---

<sup>14</sup> M.M Roza, “Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 29 Padang,” *Jurnal Pesona PAUD* 1 (2012).

Selanjutnya untuk penyajian data, disajikan dalam bentuk uraian singkat sehingga memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami, kemudian ditarik kesimpulan. Data yang telah disimpulkan agar terverifikasi selama penelitian berlangsung. Selanjutnya pengabsahan data yang digunakan yaitu dengan cara triangulasi. Moleong mendefinisikan triangulasi merupakan suatu teknik pemeriksaan data dengan memanfaatkan suatu hal lain sebagai data pembanding dengan tujuan untuk membuktikan apa yang diamati sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Macam-macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yaitu sumber, metode, penyidik dan teori.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *pop-up comic* merupakan media edukatif dan inovatif yang dirancang dan dibuat peneliti sebagai bentuk media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun dengan meningkatkan kemampuan bahasa anak sebagai media literasi. Media ini berfungsi untuk merangsang dan melatih kemampuan bahasa anak. Tujuan media ini adalah selain meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak, mampu mengenalkan dunia literasi pada anak sejak dini. Media *pop-up comic* ini memiliki nilai seni dan kreativitas yang tinggi karena dibuat dengan ketelitian dan detail.

Media *pop-up comic* ini terbuat menjadi sebuah buku yang didalamnya terdiri beberapa panel cerita. Media ini terbagi menjadi beberapa komponen yaitu sampul / *cover* dan beberapa halaman kertas. *Cover* merupakan sampul dimana sebuah judul dan gambar pendukung divisualisasikan. Tulisan dan gambar pada sampul ini dibuat menjadi dua dimensi yang berbahan foam, kertas, dan pewarna. Sedangkan beberapa halaman kertas, bagian terpenting dari *pop-up*

*comic* ini yaitu terbuat dari macam-macam kertas origami yang dirancang membentuk *pop-up* serta dilengkapi gambar kartun yang berisi narasi cerita. Tema cerita pada media yang peneliti buat yaitu tentang “*Virus Corona*”. Narasi cerita pada komik ini peneliti rancang sendiri sesuai dengan kemampuan anak usia dini, sehingga mudah dipahami isi ceritanya.

Dalam menggunakan media *pop-up comic* ini memiliki dua aturan. *Pertama*, kesepakatan antara guru dan anak-anak dengan tidak adanya paksaan dan *kedua*, diundi melalui nomor absen atau permainan kalah dan menang seperti memberi pertanyaan atau *rock paper scissor*<sup>15</sup>. Tetapi peraturan yang dipilih oleh peneliti adalah peraturan pengundian, dengan mengacak nama anak dalam gulungan kertas. Nama yang keluar, dia yang akan mencoba menggunakan media *pop-up comic* dan membacakannya di depan teman-temannya.



**Gambar 1.** Sampul *Pop-up Comic*

---

<sup>15</sup> T.M. Anwar --, and H Ibrahim, “Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya Pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain,” *Jurnal Pendidik Dan Kebud* 19, no. 2 (2013): 251–251, <https://doi.org/https://Doi.Org/10.24832/Jpnk.V19i2.283>.



**Gambar 2.** Halaman panel cerita pada media *Pop-up Comic*

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa perkembangan bahasa anak meningkat dengan baik sekali. Ditinjau dari aspek perkembangan bahasa anak yang awalnya masih pemalu dan tidak percaya diri dalam mengungkapkan perasaannya dapat mulai menunjukkan kemampuannya setelah menggunakan media *pop-up comic* ini. Selain itu dengan mendengarkan pendidik membacakan komik dengan penuh ekspresi, anak bisa menyusun kalimat sederhana dan melanjutkan sebagian cerita komik yang ada pada media. Hampir semua indikator dalam lingkup perkembangan bahasa anak dapat terlaksana dan tercapai oleh anak. Seperti dalam pencapaian perkembangan anak dalam lingkup bahasa di atas menyebutkan bahwa lingkup memahami dan mengungkapkan pada anak usia 5-6 tahun sudah sangat matang. Dimana anak mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat sederhana, memahami aturan dalam permainan, dan menghargai buku bacaan. Ini sangat penting pada penelitian ini karena anak akan mampu mengikuti aturan permainan dalam menggunakan *pop-up comic* serta anak akan sangat menghargai media ini. Selanjutnya anak sudah bisa mengungkapkan perasaannya dengan menjawab pertanyaan, menyebutkan kelompok gambar, berkomunikasi secara lisan, menyusun kalimat sederhana, dan

melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan serta menunjukkan pemahaman dari konsep buku cerita. Indikator-indikator ini sangat mendukung dengan adanya media *pop-up comic* untuk anak usia dini, khususnya pada usia 5-6 tahun.

#### D. SIMPULAN

Media *pop-up comic* berhasil diterapkan pada anak usia 5-6 tahun dengan baik sekali. *Pop-up comic* dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak dan dapat menjadi media literasi anak sejak dini. Media ini diharapkan dapat dikembangkan kembali untuk meningkatkan segala aspek perkembangan dan kreativitas anak usia dini.

Media *pop-up comic* berhasil diterapkan pada anak usia 5-6 tahun dengan baik sekali. *Pop-up comic* dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak dan dapat menjadi media literasi anak sejak dini. Media ini diharapkan dapat dikembangkan kembali untuk meningkatkan segala aspek perkembangan dan kreativitas anak usia dini.

#### REFERENSI

- Anwar --, T.M., and H Ibrahim. (2013) "Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya Pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain." *Jurnal Pendidik Dan Kebud* 19, no. 2: 251-251.  
<https://doi.org/https://Doi.Org/10.24832/Jpnk.V19i2.283>.
- Bluemel, and Taylor. (2012.) *Pop Up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication-Data

- Brooker, L. (2011) "Taking Children Seriously: An Alternative Agenda for Research?" *Journal of Early Childhood Research* 9, no. 2: 137-49.
- Dieterich, S.E, M.A. Assel, P. Swank, K.E. Smith, and S.H. Landry. (2006) "The Impact of Early Maternal Verbal Scaffolding and Child Language Abilities on Later Decoding and Reading Comprehension Skills." *Journal of School Psychology* 4, no. 3: *Journal of School Psychology*, 43, 481-494.
- Dzuanda. (2011 ) "Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatotkaca"." *Jurnal Library ITS Undergraduate*, <http://library.its.undergraduate.ac.id>.
- Essa, Eva L. (2011) *Introduction to Early Childhood Education. 6th Edition*. 6th ed. Canada: Nelson Education, Ltd.
- Juliati, Diana Andini. (2014) "Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Komik." *Jurnal Ilmiah Visi P2tk PAUDNI* 9, no. 2: 125-31.
- Martinis, Yamin, and Jamilah Sabri Sanan. (2012) *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Gaung Persada Press group.
- Muktiono, Joko D. (2003) *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Roza, M.M. (2012) "Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 29 Padang." *Jurnal Pesona PAUD* 1.
- Sabuda, Robet. (2014) "Pop-Up Book," [www.robetsabuda.com](http://www.robetsabuda.com).
- Tedjasaputra, M.S. (2007) *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- \_\_\_\_\_. (2019) "Aktivitas Literasi Bermakna." *Surat Kabar Guru Belajar*. II Tahun Ke 4 edition.
- \_\_\_\_\_. (2014). "Topik Parenting: Dampak Positif Dan Negatif Bagi Anak." *Majalah Vemale*. [www.vemale.com/topik/parenting-dan-bayi/34664-dampak-positif-dan-negatif-gadget.html](http://www.vemale.com/topik/parenting-dan-bayi/34664-dampak-positif-dan-negatif-gadget.html).

