

**MERANCANG KASIH SAYANG MENJADI PENGALAMAN:
PENGEMBANGAN MEDIA INTERACTIVE POP-UP BOOK
"AKU SAYANG TEMAN" UNTUK ANAK USIA DINI**

Rembulan Hawnan Wafi Muchtar¹, Christiani Endah Poerwati²,
Ni Komang Theda Febrina Subagia³

^{1,2,3}PGPAUD FPH Universitas Dhyana Pura

¹afimuchtar@gmail.com, ²christianiendah@undhirabali.ac.id,

³thedafebrina@undhirabali.ac.id

ABSTRACT

The early years of a child's life are a window of opportunity that opens only once. Between the ages of 0 and 6, children do not merely grow they construct the very foundation of their social lives. Yet, the reality observed in early childhood classrooms suggests that meaningful opportunities for children to learn love and empathy are increasingly displaced by digital screens. This study responds to that concern by asking: how might we design a medium that transforms the value of compassion into an experience that children can touch, feel, and make their own? Using a 4D developmental research model (Define, Design, Develop, Disseminate), this study produced an Interactive Pop-Up Book titled "Aku Sayang Teman" (I Love My Friends) a three-dimensional book with 13 pages of interactive activities deliberately crafted to nurture affection, empathy, and care for peers across all differences. The media's feasibility was assessed by two content experts, two media experts, and two early childhood practitioners using a 1 - 5 rating scale instrument. Findings reveal a content validity score of 90%, media validity of 90%, and practitioner practicality rating of 95% all classified as Excellent. The media is declared ready for classroom implementation as a tangible alternative for character education in early childhood institutions.

Keywords: Interactive Pop-Up Book, Early Childhood, Social-Emotional Development, Character Education, 4D Model, Media Validity

ABSTRAK

Masa usia dini adalah jendela waktu yang tidak akan pernah terbuka dua kali. Pada rentang usia 0-6 tahun, anak bukan sekadar tumbuh ia sedang membangun fondasi seluruh kehidupan sosialnya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa ruang bagi anak untuk belajar mencintai dan berempati kepada sesama semakin tergusur oleh kehadiran layar digital yang menawarkan dunia tanpa perlu bersentuhan. Penelitian ini lahir dari kegelisahan tersebut: bagaimana menciptakan media yang mampu menjembatani nilai kasih sayang menjadi pengalaman yang bisa dipegang, dirasakan, dan dimaknai oleh anak usia 5-6 tahun. Melalui

pendekatan penelitian pengembangan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), dirancanglah media Interactive Pop-Up Book bertema "Aku Sayang Teman" sebuah buku tiga dimensi dengan 13 halaman aktivitas interaktif yang secara sengaja dirancang untuk menumbuhkan rasa sayang, empati, dan kepedulian kepada teman sebaya tanpa batas perbedaan. Kelayakan media diuji melalui penilaian dari dua ahli materi, dua ahli media, dan dua praktisi guru PAUD menggunakan instrumen rating scale 1-5. Temuan menunjukkan persentase validitas ahli materi sebesar 90%, validitas ahli media sebesar 90%, dan validitas kepraktisan dari guru sebesar 95% ketiganya berada pada kualifikasi Sangat Baik. Media ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan menjadi alternatif konkret bagi pendidikan karakter di lembaga PAUD.

Kata Kunci: Interactive Pop-Up Book, Anak Usia Dini, Perkembangan Sosial-Emosional, Pendidikan Karakter, Model 4D, Validitas Media

A. Pendahuluan

Ada sesuatu yang tidak bisa diajarkan lewat kata-kata saja dan kasih sayang adalah salah satunya. Seorang anak yang baru belajar berbagi mainan, yang untuk pertama kalinya merasakan bagaimana hati teman sebayanya terluka ketika diperlakukan tidak adil, atau yang menemukan kehangatan dalam pelukan seorang kawan yang berbeda warna kulit darinya anak itu sedang mengalami sebuah proses pembentukan karakter yang jauh lebih dalam daripada yang bisa dijelaskan oleh kurikulum mana pun. Inilah tantangan sekaligus kerinduan besar dalam dunia pendidikan anak usia dini: bagaimana kita bisa hadir sebagai jembatan antara nilai yang ingin kita tanamkan dengan

pengalaman yang benar-benar bisa dirasakan oleh anak.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan sejak kelahiran hingga usia enam tahun, dengan tujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikannya. Namun di balik kalimat formal itu, tersimpan sebuah kepercayaan yang lebih dalam: bahwa apa yang ditanamkan pada masa ini akan menjadi akar yang menopang seluruh pohon kehidupan seseorang. Para ahli neurologi menyebutnya *golden age* periode di mana sekitar 80 persen kapasitas otak

anak berkembang dengan kecepatan yang tidak akan pernah terulang di tahap kehidupan mana pun setelahnya (Santrock, 2018).

Dalam rentang emas itu, perkembangan sosial dan emosional anak bukan satu-satunya aspek yang perlu diperhatikan, tetapi ia adalah yang paling menentukan kualitas relasi seorang manusia sepanjang hidupnya. Kemampuan merasakan apa yang dirasakan orang lain, kesanggupan untuk peduli tanpa pamrih, dan keberanian untuk menyayangi seseorang yang berbeda dari dirinya semua itu tidak tumbuh dengan sendirinya. Ia membutuhkan tanah yang subur, benih yang tepat, dan tangan-tangan yang merawatnya dengan sabar. Mashar (2007) menegaskan bahwa stimulasi emosi positif pada tahun-tahun awal kehidupan bukan sekadar pelengkap, melainkan faktor kunci dalam mengoptimalkan potensi sosial anak secara keseluruhan.

Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan berbicara lain. Kehadiran gawai dalam kehidupan anak usia dini telah menggeser banyak hal: waktu bermain bersama yang digantikan dengan layar yang masing-masing anak pegang,

percakapan yang terhenti sebelum sempat bermakna, dan empati yang tidak sempat terlatih karena tidak ada teman nyata yang hadir untuk diperhatikan. Penelitian yang dilakukan Jafri (2020) menemukan bahwa lebih dari sepertiga anak usia 3-6 tahun di PAUD yang diteliti telah mengalami ketergantungan pada gawai, dan lebih dari seperempat dari mereka menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan sosialnya. Angka-angka ini bukan sekadar statistik ia adalah cerminan dari sebuah krisis relasi yang sedang terjadi pada generasi termuda kita.

Sementara itu, media pembelajaran yang tersedia di sebagian besar lembaga PAUD belum mampu menjadi solusi atas tantangan ini. Lembar kerja siswa, buku teks sederhana, dan alat peraga konvensional yang menjadi andalan banyak guru sesungguhnya tidak dirancang untuk menyentuh ranah afektif anak secara mendalam. Anak-anak, sebagaimana dipahami oleh Piaget, berada pada tahap praoperasional di mana pemahaman mereka dibentuk bukan oleh abstraksi melainkan oleh pengalaman kongkret yang dapat mereka raba, gerakkan, dan libatkan seluruh tubuhnya

(Pakpahan & Saragih, 2022). Pembelajaran nilai yang hanya berjalan satu arah, dari guru ke anak, nyaris mustahil untuk menghasilkan internalisasi yang sesungguhnya.

Sejumlah peneliti sebelumnya telah berupaya menjawab tantangan ini. Winnuly, Fauziah, dan Kurniawan (2023) mengembangkan pop-up storybook interaktif yang berhasil menstimulasi budaya literasi dengan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Rizki (2023) membuktikan bahwa format serupa efektif untuk melatih keterampilan kerja sama anak. Namun keduanya belum secara spesifik menargetkan penanaman rasa sayang dan empati kepada teman sebaya sebagai fokus utama sebuah celah yang justru paling mendesak untuk diisi mengingat kondisi krisis relasi yang telah disebutkan sebelumnya.

Bertolak dari kegelisahan itulah penelitian pengembangan ini lahir. Tujuannya sederhana namun tidak mudah: merancang sebuah media yang mampu mengubah nilai kasih sayang dari konsep menjadi pengalaman, dari kata-kata menjadi sentuhan, dari instruksi menjadi perayaan. Media tersebut adalah Interactive Pop-Up Book "Aku Sayang

Teman" sebuah buku tiga dimensi dengan 13 halaman aktivitas yang dirancang untuk anak usia 5-6 tahun di lembaga PAUD. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat validitas media tersebut melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Research and Development (R&D) dengan model 4D Thiagarajan sebagai prosedur pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah Interactive Pop-Up Book "Aku Sayang Teman" untuk anak usia 5-6 tahun di lembaga PAUD. Variabel utama yang diukur dalam penelitian ini adalah tingkat validitas media, yang dijabarkan ke dalam tiga dimensi: kelayakan materi, kelayakan media, dan kepraktisan penggunaan.

Tahap Define diawali dengan kunjungan langsung ke sejumlah lembaga PAUD di Kabupaten Badung, Bali. Melalui wawancara mendalam dengan para guru dan observasi terhadap proses pembelajaran, diperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi aktual: sebagian besar lembaga belum memiliki media tiga

dimensi yang interaktif untuk pembelajaran sosial-emosional. Guru-guru mengandalkan lembar kerja dan cerita lisan yang, meskipun bermanfaat, tidak mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan seluruh indera anak. Dari analisis ini pula ditetapkan karakteristik target pengguna: anak usia 5-6 tahun dengan rentang konsentrasi pendek, kebutuhan akan manipulasi langsung, dan ketertarikan tinggi terhadap warna cerah serta objek tiga dimensi.

Tahap Design menghasilkan rancangan buku berukuran A4 (21 × 29,7 cm) dengan 13 halaman isi di luar cover. Buku dibuat menggunakan kertas art paper dengan laminasi glossy untuk memastikan daya tahan sekaligus daya tarik visual. Setiap halaman dirancang memuat satu aktivitas utama yang berbeda, mulai dari menyusun kata "saudara" dari potongan huruf, bermain flip papper yang mengungkapkan pesan tersembunyi, menempel gambar berbagi, menarik gambar 3D, hingga cermin refleksi diri dan "bianglala kebaikan" yang bisa diputar. Desain dikerjakan menggunakan aplikasi Canva dengan ilustrasi anak-anak dari berbagai latar belakang etnis dan

agama sebagai representasi nilai inklusivitas yang menjadi jiwa dari media ini.

Tahap Develop melibatkan proses validasi yang dilakukan oleh enam orang validator dari tiga kelompok berbeda: dua ahli materi dari bidang pendidikan anak usia dini, dua ahli media dari bidang desain dan teknologi pembelajaran, serta dua praktisi aktif yang merupakan guru di TK Butterfly Preschool dan TK Bhakti Mulia Kabupaten Badung. Sebelum instrumen penilaian digunakan, dilakukan terlebih dahulu uji validitas isi instrumen menggunakan formula Gregory untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan sah dan dapat dipercaya hasilnya.

Instrumen penilaian berbentuk rating scale dengan rentang skor 1-5. Instrumen untuk ahli materi terdiri dari 12 butir yang mencakup dimensi kesesuaian materi, sistematika penyajian, dan ketepatan bahasa. Instrumen untuk ahli media terdiri dari 12 butir yang mencakup dimensi tampilan visual, keterbacaan teks, kualitas gambar, harmoni warna, dan tata letak. Instrumen untuk praktisi terdiri dari 10 butir yang mencakup dimensi kemudahan penggunaan, kemenarikan, kesesuaian isi, dan

dukungan terhadap perkembangan sosial-emosional anak.

Analisis data dilakukan dengan mengonversi total skor perolehan ke dalam bentuk persentase: Persentase = $(\text{Skor Perolehan} \div \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$. Kriteria kelayakan kemudian ditetapkan berdasarkan skala berikut: 85-100% dikategorikan Sangat Baik; 70-84% dikategorikan Baik; 55-69% dikategorikan Cukup; dan di bawah 55% dikategorikan Kurang. Tahap Disseminate dilaksanakan dengan menyerahkan media yang telah direvisi kepada kedua lembaga mitra untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran bersama anak-anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Wujud Media yang Lahir dari Proses

Sebelum berbicara tentang angka-angka validitas, ada baiknya kita berhenti sejenak untuk membayangkan seperti apa media ini ketika dipegang oleh seorang anak berusia lima tahun. Ia mengambilnya dari rak dan langsung tertarik oleh cover yang ramai dengan warna-warna hangat dan gambar anak-anak dari berbagai penjuru dunia yang tersenyum bersama. Ia membukanya, dan seketika sebuah bunga tiga

dimensi mekar di hadapannya. Di halaman berikutnya, ia menemukan selembar kertas tarik dan ketika ia menariknya, muncul gambar seorang anak yang sedang memeluk kawannya. Di halaman lain, ia diminta menempel stiker gambar makanan ke atas piring seorang teman yang tengah menunggu. Di penghujung buku, ada sebuah cermin kecil yang memantulkan wajahnya sendiri, dan di sebelahnya tertulis: "Bagaimana perasaanmu hari ini?". Terakhir, ia menerima sebuah sertifikat yang menyebut namanya sendiri sebagai Pahlawan Kasih Sayang.

Itulah interactive pop-up book "Aku Sayang Teman" dalam bentuk yang paling nyata: sebuah perjalanan afektif dalam 13 halaman. Secara teknis, buku berukuran A4 ini mengintegrasikan beragam mekanisme interaktif pop-up tiga dimensi, flip papper, pull tab, roda putar, elemen tempel, dan cermin refleksi dalam satu bingkai naratif yang kohesif. Setiap elemen dipilih bukan demi kecanggihan teknis, melainkan demi kedalaman pengalaman yang hendak diciptakannya.

Narasi buku bergerak secara bertahap: dimulai dari pengenalan

bahwa manusia, meskipun berbeda-beda warna kulit, bahasa, dan agamanya, sejatinya adalah saudara yang saling memiliki; kemudian bergerak ke pemahaman tentang cara memperlakukan teman dengan baik; lalu ke praktik konkret berbagi dan menolong; dan diakhiri dengan perayaan atas perjalanan yang telah ditempuh. Setiap tahap dirancang untuk mengundang anak masuk lebih dalam ke dalam nilai yang sedang diajarkan, bukan hanya memahaminya secara kognitif.

Perjalanan Validasi: Antara Rancangan dan Kenyataan

Proses validasi dalam penelitian pengembangan bukan sekadar formalitas untuk memperoleh angka kelayakan. Ia adalah sebuah percakapan percakapan antara niat perancang dan kepekaan para ahli yang melihat media itu dengan mata yang berbeda. Dari percakapan itu lahir perbaikan-perbaikan yang menjadikan produk ini jauh lebih baik dari prototipe pertamanya.

Ahli materi, dengan kepekaan mereka terhadap perkembangan anak, menunjukkan bahwa beberapa kalimat penjelas di dalam buku terlalu panjang dan berbelit untuk dicerna anak usia dini. Ada pula beberapa

diksi yang kurang tepat menurut kaidah bahasa yang berlaku. Masukan-masukan ini tidak terasa sebagai kritik ia terasa sebagai undangan untuk lebih jujur tentang siapa sebenarnya pembaca yang kita layani.

Ahli media dan para praktisi, di sisi lain, menyoroti hal-hal yang lebih bersifat fisik dan visual: ukuran huruf yang terlalu kecil di beberapa halaman, latar belakang yang terasa tidak selaras antara halaman satu dengan yang lain, flip papper yang terlalu kecil untuk tangan-tangan kecil anak, kotak kejutan yang desainnya belum serasi dengan keseluruhan palet warna buku, dan bianglala kebaikan yang perlu diperkuat konstruksinya agar tahan terhadap penggunaan berulang. Setiap masukan ditindaklanjuti dengan revisi yang sungguh-sungguh, bukan sekadar perubahan kosmetik.

Hasil dari percakapan panjang itu adalah sebuah produk yang telah melewati tempaan: lebih jernih dalam bahasanya, lebih harmonis dalam visualnya, lebih kokoh dalam fisiknya, dan lebih dalam dalam niatnya.

Angka-Angka yang Bicara

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Media Interactive Pop-Up Book "Aku Sayang Teman"

No.	Aspek yang Dinilai	Validasi I	Validasi II	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			Relevan
2	Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan AUD			Relevan
3	Dukungan terhadap perkembangan sosial-emosional			Relevan
4	Kesesuaian materi			Relevan

	dengan karakteristik AUD			
5	Kelengkapan isi materi pembelajaran			Relevan
6	Sistematisa penyajian materi			Sangat Relevan
7	Keruntutan alur penyajian materi			Sangat Relevan
8	Penyajian mampu mendorong interaksi anak			Sangat Relevan
9	Kelengkapan elemen pop-up book			Relevan
10	Ketepatan bahasa sesuai			Relevan

	perkembangan anak			
1	Kesesederhanaan dan keterpapahan kalimat			Relevan
2	Kesesuaian bahasa dengan kaidah KBBI			Relevan
Jumlah Skor		2	6	108 / 120
Persentase per Ahli		7%	3%	Rata-rata: 90%
Kualifikasi Keseluruhan				Sangat BAIK

Sumber: Pengolahan data hasil validasi ahli materi (2026)

Dua ahli materi memberikan penilaian yang menempatkan media ini pada persentase keseluruhan 90%, setara Sangat Baik. Dari dua belas

butir penilaian, tiga di antaranya sistematika penyajian, keruntutan alur, dan kemampuan mendorong interaksi anak mendapatkan skor sempurna dari kedua ahli. Ini bukan kebetulan: ketiga aspek tersebut justru merupakan yang paling sentral dalam desain media ini, karena alur yang runtut dan kemampuan mengundang interaksi adalah jiwa dari sebuah buku interaktif yang efektif.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Media Interactive Pop-Up Book "Aku Sayang Teman"

No.	Aspek yang Dinilai	Ahli I	Ahli II	Keterangan
1	Daya tarik desain cover			Sangat Menarik
2	Komposisi warna sesuai			Sesuai

	untuk AUD			
3	K etaja man dan kualita s gamb ar/ilus trasi			J elas
4	K eterba caan ukura n dan jenis huruf			M udah Dibac a
5	K ejelas an penya mpaia n inform asi			J elas
6	K eterba caan teks secar			T erbac a Baik

	a keselu ruhan			
7	T ampil an gamb ar yang jelas dan bersih			J elas
8	K esesu aian gamb ar denga n tema buku			S esuai
9	K emam puan gamb ar menar ik minat anak			S angat Menar ik

0	1	D			M
		aya tarik komp osisi warna			enarik
1	1	K			S
		eselar asan warna denga n karkt eristik AUD			elaras
2	1	P			P
		ropors i tata letak (layou t) halam an			ropors ional
Jumlah Skor			0	8	108 / 120
Persentase			3%	7%	rata-rata: 90%

per Ahli				
Kualifikasi Keseluruhan				SANGAT BAIK

Sumber: Pengolahan data hasil validasi ahli media (2026)

Validasi dari dua ahli media menghasilkan persentase yang sama dengan validasi materi, yakni 90% atau Sangat Baik. Namun yang menarik adalah rentang skor antara kedua ahli yang cukup lebar 83% berbanding 97%. Alih-alih menjadi kelemahan, perbedaan ini justru mengindikasikan bahwa kedua ahli membawa standar evaluasi yang berbeda dan saling melengkapi. Masukan dari ahli yang lebih kritis (83%) mendorong perbaikan-perbaikan teknis yang signifikan, sementara penilaian tinggi dari ahli kedua (97%) mengonfirmasi bahwa arah pengembangan sudah benar. Perpaduan dua perspektif ini adalah salah satu kekuatan dari proses validasi multi-validator.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan oleh Praktisi (Guru PAUD)

No.	Aspek yang Dinilai	Urut I	Urut II	Keterangan
1	Kemudahan penggunaan untuk pembelajaran sosial-emosional			Sangat Mudah
2	Kemampuan menampilkan fisik media			Sangat Menarik
3	Kesesuaian desain dengan karakteristik AUD			Sangat Sesuai
4	Kesesuaian materi dengan tujuan sosial-			Sesuai

	emosional			
5	Kesesuaian isi dengan perkembangan usia 5-6 tahun			Sesuai
6	Kesesuaian warna, gambar, dan tipografi			Sesuai
7	Kemampuan aktivitas menarik minat belajar			Sangat Baik
8	Keterpahaman bahasa oleh anak			Sangat Mudah
9	Kemudahan instruksi diikuti anak			Mudah

10	Dukungan konten terhadap sosial-emosional anak			Sangat Mendukung
Jumlah Skor		6	9	95 / 100
Persentase per Guru		2%	8%	Rata-rata: 95%
Kualifikasi Keseluruhan				Sangat BAIK

Sumber: Pengolahan data hasil uji kepraktisan (2026)

Di antara ketiga jenis validasi yang dilakukan, uji kepraktisan oleh para guru justru menghasilkan skor tertinggi 95%, atau Sangat Baik. Ini adalah temuan yang paling bermakna secara praktis. Para guru adalah pengguna ujung yang sesungguhnya: mereka tahu persis tantangan yang ada di kelas, tahu seperti apa anak-anak merespons media yang berbeda-beda, dan tahu kapan

sebuah media benar-benar membantu dan kapan ia malah menjadi beban. Ketika mereka memberikan penilaian setinggi 95%, artinya media ini bukan hanya bagus di atas kertas ia sungguh berguna di dunia nyata.

Enam dari sepuluh aspek yang dinilai mendapat skor sempurna dari kedua guru: kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kesesuaian desain, daya tarik aktivitas, keterpahaman bahasa, dan dukungan terhadap perkembangan sosial-emosional. Ini adalah enam aspek yang paling langsung bersentuhan dengan pengalaman sehari-hari guru dalam mengelola pembelajaran dan kenyataan bahwa kesemuanya mendapat penilaian tertinggi adalah validasi yang tidak bisa diabaikan.

Membaca Makna di Balik Angka

Tiga angka validitas 90%, 90%, 95% bukan sekadar bilangan yang memenuhi syarat administrasi akademis. Ia adalah buah dari sebuah proses panjang yang dimulai dari pertanyaan sederhana: apakah mungkin kita merancang sebuah medium di mana nilai kasih sayang tidak hanya dibaca, tetapi benar-benar dirasakan oleh anak?

Jawaban dari proses ini adalah ya dan angka-angka itu adalah buktinya. Namun ada hal yang lebih penting dari angka tersebut, yakni apa yang terjadi ketika seorang anak membuka buku ini untuk pertama kalinya. Respons antusias yang dilaporkan oleh guru-guru di lapangan, keterlibatan yang bukan dipaksakan melainkan tumbuh dari rasa ingin tahu yang genuine, dan kemampuan anak untuk menceritakan kembali apa yang mereka pelajari kepada orang-orang di sekitar mereka semua itu adalah data yang tidak tertangkap dalam angka, tetapi sangat nyata dalam ruang kelas.

Secara teoretis, keberhasilan media ini dapat dipahami melalui beberapa lensa. Pertama, lensa Mayer (2009) tentang pembelajaran multimedia: pengalaman belajar yang melibatkan lebih dari satu saluran sensorik visual, taktil, kinestetik menghasilkan jejak kognitif dan afektif yang jauh lebih dalam dibandingkan saluran tunggal. Interactive pop-up book menyentuh ketiga saluran itu sekaligus.

Kedua, lensa Erikson tentang inisiatif sosial: anak yang diberi ruang untuk bertindak menempel stiker, menarik tab, memutar roda kebaikan

dan kemudian melihat dampak tindakannya dalam narasi buku akan mengembangkan rasa kompetensi sosial yang sehat. Ia tidak hanya belajar tentang kasih sayang; ia merasakannya sebagai sesuatu yang ia sendiri mampu lakukan.

Ketiga, dan mungkin yang paling menyentuh secara pedagogis: di era ketika gawai mengancam menggeser ruang bermain dan berinteraksi anak, sebuah buku fisik yang mengundang dua atau tiga anak untuk duduk berdampingan dan menjelajahinya bersama adalah sebuah pernyataan nilai. Berbagi buku adalah berbagi itu sendiri. Berdiskusi tentang apa yang ditemukan di balik flip papper adalah berinteraksi itu sendiri. Dalam hal ini, media ini tidak hanya mengajarkan kasih sayang ia mempraktikkannya.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu juga memperkuat posisi media ini. Skor validitas 90-95% yang diperoleh melampaui capaian beberapa penelitian serupa, antara lain Winnuly et al. (2023) yang memperoleh validitas 82-85% untuk pop-up storybook literasi, dan Rizki (2023) yang memperoleh 80-84% untuk pop-up book keterampilan bekerja sama. Kelebihan komparatif ini kemungkinan besar disebabkan

oleh keunikan tema kasih sayang dan empati yang memiliki relevansi emosional lebih langsung bagi anak, serta kekayaan variasi aktivitas interaktif yang lebih beragam dibandingkan media-media pembandingnya

D. Kesimpulan

Penelitian ini berangkat dari sebuah kegelisahan tentang semakin tipisnya ruang bagi anak usia dini untuk belajar mencintai dan berempati kepada sesama. Ia berakhir atau tepatnya, bermula lagi dari sini dengan sebuah media pembelajaran yang telah melewati proses panjang pengembangan, pengujian, dan penyempurnaan: Interactive Pop-Up Book "Aku Sayang Teman" untuk anak usia 5-6 tahun.

Hasil validasi dari enam orang ahli dan praktisi berbicara dengan jelas: media ini layak, bahkan sangat layak, untuk digunakan dalam pembelajaran di lembaga PAUD. Persentase validitas ahli materi sebesar 90%, validitas ahli media sebesar 90%, dan validitas kepraktisan dari guru sebesar 95% ketiganya berada pada kualifikasi Sangat Baik mengonfirmasi bahwa produk ini telah memenuhi standar

kualitas dari aspek konten, rancangan visual, dan fungsionalitas praktis di kelas.

Yang tidak kalah penting adalah fakta bahwa media ini berhasil mengintegrasikan tiga dimensi perkembangan anak secara bersamaan: sosial-emosional melalui nilai kasih sayang dan empati yang menjadi inti narasinya; kognitif melalui aktivitas berpikir simbolik seperti menyusun kata dan memecahkan teka-teki sederhana; serta fisik-motorik melalui beragam gerakan manipulatif yang menjadi nyawa dari setiap halamannya. Dalam satu media, tiga aspek perkembangan anak tertangani secara bersamaan sebuah efisiensi pedagogis yang relevan untuk konteks PAUD dengan waktu pembelajaran yang terbatas.

Kepada para guru, media ini menawarkan cara baru untuk mendekati pembelajaran karakter: bukan melalui ceramah, bukan melalui larangan, melainkan melalui pengalaman yang dijalani bersama. Kepada peneliti selanjutnya, penelitian ini membuka pintu untuk pertanyaan yang lebih jauh: bagaimana perubahan perilaku prososial anak setelah menggunakan media ini secara rutin? Apakah model

serupa bisa diadaptasi untuk nilai-nilai karakter lain, seperti kejujuran atau keberanian? Bagi pengambil kebijakan PAUD, temuan ini menegaskan bahwa investasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis nilai bukan pengeluaran ia adalah bekal yang anak-anak bawa seumur hidup.

Pada akhirnya, setiap lembar dari Interactive Pop-Up Book "Aku Sayang Teman" adalah undangan: undangan bagi anak untuk merasakan bahwa menyayangi itu menyenangkan, bahwa perbedaan itu indah, dan bahwa di dalam setiap teman siapa pun dia, dari mana pun asalnya ada seseorang yang layak untuk dicintai.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and Society*. New York: Norton.
- Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Liyanti, A. (2022). *Pentingnya Perkembangan Sosial Emosional untuk Anak Usia Dini*. Malang: UIN Malang.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Santrock, J. W. (2018). *Life-Span Development* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Artikel in Press :

Jafri, Y. (2020). Hubungan Kecanduan Gawai dengan Perkembangan Sosial dan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun di PAUD. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(1), 76–83.

Setiyaningrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 216–220.

Jurnal :

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 94–111.
- Fuadia, N. N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31–47.
- Khairunisa, K. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital untuk Menstimulasi Karakter Kebhinekaan Global pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD*, 4(1), 1–15.
- Mashar, R. (2007). Emosi Positif Anak Usia Dini dan Stimulasi "Aku Anak Ceria". *Indigenous: Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9(1), 18–29.
- Mayasari, A. T. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Sosial Emosional.

- JCHS: *Journal of Community Health Studies*, 62, 1–10.
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory of Cognitive Development by Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55–60.
<https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Puspitasari, E. (2024). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Papan Emoji Interaktif. *Inpaud: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 200–215.
- Sofia, I., Nurtiani, A. T., & Oktarina, R. (2023). Pengembangan Media Big Book dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Cinta Ananda. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 1–15.
- Sukatin, & Qoyim, Y. H. (2020). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 1–15.
- Winnuly, W., Fauziah, Y., & Kurniawan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Storybook Interaktif untuk Pengenalan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 36–48.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.57660>