

KARYA INOVASI ALAT PERAGA PEMBELAJARAN MENDALAM

**Penggunaan Alat Peraga *Pop-up card* Aksara Jawa untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Bahasa Jawa Murid Di UPT SMPN 1 Widang**



**Oleh :
SUKASMI, S.Pd**

**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TUBAN
UPT SMPN 1 WIDANG
JL. Raya Comprang No.01
Widang, Kabupaten Tuban
JAWA TIMUR
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa karya inovasi saya berjudul “Penggunaan Alat Peraga Pop-up card Aksara Jawa untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jawa Murid Di UPT SMPN 1 Widang ” merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada di dalam karya ilmiah ini adalah hasil inovasi penulis, kecuali kutipan yang di rujuk berdasarkan kode etik penulisan karya tulis ilmiah.

Mengetahui
Kepala UPT SMPN 1 Widang

Widang, 09 Oktober 2025
Penulis

Nanang Syafi'i, S.Pd.
NIP. 197205121998021003

Sukasmi, S.Pd.
NIP. 197205052007012016

ABSTRAK

Pembuatan media/Alat ajar berupa *pop-up card* ini dilatarbelakangi oleh tidak tersedianya media ajar yang representatif di UPT SMPN 1 Widang dimana sekolah ini termasuk salah satu sekolah yang berada di pinggiran kota Tuban. Pembelajaran yang abstrak tanpa menggunakan alat peraga membuat Murid kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, karena tidak adanya motivasi belajar, sehingga dampaknya terhadap hasil belajar Murid yang rendah. Murid Memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti: visual, audio, dan kinestetik. Oleh karena itu guru berupaya membuat sebuah inovasi media/alat ajar berupa *pop-up card* makhluk hidup yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan model *telling story*. Tujuan dari inovasi ini adalah agar Murid dapat termotivasi dan pembelajaran tidak absrak atau dapat menjadi lebih nyata, sehingga hasil belajar Murid dapat meningkat. *Pop-up card* sendiri dapat dibuat dari kertas bekas maupun baru. *Pop-up card* merupakan inovasi media ajar yang diilhami dari seni menggunting kertas yang berasal dari Tiongkok. Media *pop-up card* merupakan invoasi baru dalam dunia pendidikan, serta dapat membantu guru di daerah terpencil yang terbatas dengan teknologi dan media canggih lainnya, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, dan Murid pun dapat memahami materi ajar dengan baik.

Kata kunci: media belajar, pop-up card , kirigami

DAFTAR ISI

HALAMAN

JUDUL.....	i
------------	---

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
------------------------	----

ABSTRAK.....	iii
--------------	-----

DAFTAR ISI.....	iii
-----------------	-----

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
----------------------------------	---

1.2. Rancangan Inovasi.....	2
-----------------------------	---

1.3. Tujuan.....	2
------------------	---

1.4. Manfaat.....	2
-------------------	---

BAB II KAJIAN TEORI

2.1. Kirigami.....	3
--------------------	---

2.2. <i>Pop-up</i>	3
--------------------------	---

2.3. Media belajar.....	5
-------------------------	---

BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1. Ide Dasar.....	6
---------------------	---

3.2. Alat dan Bahan.....	6
--------------------------	---

3.3. Proses Pembuatan.....	6
----------------------------	---

3.4. Analisis Produk.....	7
---------------------------	---

3.5. Analisis Data Hasil Penggunaan dalam Pembelajaran.....	8
---	---

BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

4.1. Kesimpulan.....	10
----------------------	----

4.2. Rekomendasi.....	10
-----------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu materi pelajaran muatan lokal yang ada di daerah Jawa Timur yang disampaikan di Sekolah Dasar sampai sekolah menengah. Kriteria pembelajaran yang baik sesuai Tingkat Satuan Pendidikan tidak cukup hanya bersumber pada buku ajar saja, tetapi pengajar harus dilengkapi oleh alat/ media Belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran, penanaman konsep, prinsip dan materi terutama aksara Jawa yang pada awalnya dirasa sulit oleh murid, akan menjadi lebih mudah untuk dipahami jika menggunakan media belajar, karena pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa seharusnya disampaikan secara nyata, agar Murid dapat memahami dan mencerna materi yang disampaikan dengan baik.

Di era globalisasi dan digitalisasi, dengan kecanggihan teknologi yang cepat, ternyata tidak semua kalangan dapat menikmatinya. Begitupun dengan para murid yang berada pinggiran kota. Salah satunya di UPT SMPN 1 Widang jauh dengan perkotaan, membuat sekolah ini sangat strategis dari sisi lokasi dan potensi.

Setelah saya mengamati beberapa kelas, dalam prosesnya, pembelajaran di kelas sangat monoton, terlebih pada materi bahasa Jawa materi aksara Jawa. Guru menyampaikan materi pelajaran tanpa menggunakan media/alat peraga, sehingga para murid UPT SMPN 1 Widang kesulitan dalam memahami pelajaran. Dampaknya adalah nilai Murid yang selalu rendah. Setelah mengambil data, ternyata guru mata pelajaran lain juga memiliki masalah serupa, diantaranya guru IPS, IPA dan Matematika. Mereka mengeluhkan tidak adanya media/alat peraga yang dapat membantu mereka dalam penyampaian materi ajar.

Melihat kondisi ini, maka inovator memiliki rancangan pengembangan inovasi berupa media *pop-up card* yang kali ini dibuat untuk mempermudah pemaparan materi Sains tentang makhluk hidup, selain itu pembuatan media ini tidak memerlukan biaya yang tinggi, dan ketersediaan bahannya mudah untuk

didapat. Media belajar ini dapat menarik perhatian Murid dalam belajar, karena warnanya yang cerah, serta gambarnya yang timbul dari dalam kertas(tiga dimensi).

1.2. Rancangan Inovasi

1. Karya inovasi alat/media ajar berupa *pop-up card* yang di buat dari kertas baru ataupun bekas. *Pop-up card* Merupakan media yang mempermudah pembelajaran dengan menampilkan gambar dua atau tiga dimensi yang dikemas semenarik mungkin.
2. Desain dan konsep dasar inovasi pembelajaran ini adalah membuat media ajar *pop-up card* dengan menggunakan alat dan bahan berupa: gunting, lem, kertas, dan pensil warna. Dengan prosedur pembuatan seni menggunting kertas atau yang di kenal “kirigami”. Jadilah sebuah produk *pop-up card* yang dapat membantu proses belajar Bahasa Jawa materi Memahami Aksara Jawa yang dapat dikemas dengan menggunakan metode *telling story*.

1.3. Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, tujuan dari pembuatan media ajar berupa *pop-up card* pada materi Memahami Aksara Jawa ini adalah untuk memenuhi kebutuhan guru di daerah terpencil terhadap media ajar yang dapat memudahkan Murid dalam memahami pelajaran.

1.4. Manfaat

- 1.4.1. Guru lebih inovatif dalam mengemas pembelajaran agar PAIKEM (Pembelajaran aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan).
- 1.4.2. Pelajaran dapat disampaikan dengan jelas dan nyata, sehingga motivasi dan hasil belajar Murid dapat meningkat.
- 1.4.3. Murid dapat mencoba sendiri membuat *pop-up card* untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik, afektif dan kognitif.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Kirigami

Seni melipat kertas atau lebih di kenal dengan *Origami* adalah asal mula kehadiran *kirigami*. *Origami* sendiri lahir dari negeri sakura Jepang, dan kini sudah banyak di kenal di berbagai belahan dunia. Menurut kepercayaan orang jepang origami digunakan sebagai bentuk ritual atau sarana memohon kepada para dewa. Selain itu salah satu karya kerajinan *origami* adalah burung bangau menurut mitos yang berlaku disana, jika membuat origami dalam bentuk burung bangau dengan jumlah banyak dapat mendatangkan kebaikan bagi orang yang membuatnya.

Dilihat dari penulisan katanya *kirigami* memiliki kesaman dengan *oringami*. *Kirigami* merupakan gabungan dua kata yaitu kata “*kiru* atau *kiri*” artinya adalah memotong, dan kata “*gami* yang berasal dari kata *kami*” yang dalam bahasa jepang artinya adalah kertas, jadi *kirigami* artinya adalah memotong atau menggunting kertas (Sartika dan Saputra, 2012)

Sebenarnya seni menggunting atau memotong kertas ini sudah ada sejak lama, sebelum lahirnya nama *kirigami*. Tempat lahirnya seni memotong kertas adalah dari Tiongkok-Cina. Seni menggunting kertas ini sudah di kenal sejak ribuan tahun lalu di Cina, yaitu pada masa kekuasaan Dinsti Tang, hasilnya dibuat untuk menghias kepala wanita di masa itu. Di abad ke-12, pada masa kekuasaan Dinasti Song seni menggunting kertas digunakan sebagai pembungkus oleh-oleh.

Seiring perkembangannya, seni menggunting kertas mengalami banyak pembaharuan. Pada masa itu, ada orang Jepang yang memperkenalkan kesenian *origami* di Cina, sehingga dari sinilah diperkirakan terjadi percampuran kesenian kertas antara *origami* dan seni menggunting kertas dari Tiongkok-Cina, sehingga sekarang seni menggunting kertas ini lebih dikenal dengan *kirigami* (Elsya, 2013)

2.2. Pop-Up

2.2.1. Pengertian *pop-up*

Pop-up merupakan sebuah karya seni yang benilai tinggi. *Pop-up* berasal dari bahasa inggris, jika kita terjemahkan artinya adalah “muncul keluar”. *Pop-up card* atau kartu pop-up ini merupakan sebuah kartu yang menampilkan gambar

dua atau tiga dimensi, sehingga nampak seperti nyata. *Pop-up* merupakan kertas interaktif yang seakan-akan menampilkan gambar yang muncul dari dalam buku (Sabuda dalam Aditya, 2013).

Kartu pop-up dapat memberikan visualisasi yang nyata, dan menarik dalam pembelajaran. Sebenarnya sudah terdapat karya pop-up dalam bentuk buku, namun ketersediaannya sangat terbatas, begitupun dengan jenisnya. Pop-up yang ada di pasaran kebanyakan berupa cerita, masih jarang yang menampilkan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Pop-up mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah pembelajaran. Sehingga dapat memicu ketertarikan Murid dalam belajar.

2.2.2. Jenis-jenis Teknik *Pop-up*

Desain muka buku pop-up tidak jauh berbeda dengan desain sampul buku pada umumnya. Namun pada pembuatan *pop-up* seorang pembuat harus memiliki keterampilan khusus. Pembuatan buku/kartu *pop-up* diawali dengan perancangan konsep sampai pada akhirnya didapatkan sebuah hasil karya yang unik dan menarik pembaca untuk mempelajarinya.

Teknik pembuatan pop-up ada beberapa macam, antara lain: teknik *transformation*, *volvelles*, *pepshwo*, *flaps*, *pull-tabs*, *pull-downs*, dan lain sebagainya (Sabuda dalam Aditya, 2013).

2.2.2.1 *Transformation*

Transformation adalah tampilan bentuk *pop-up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal. Jenis ini memerlukan teknik-teknik khusus dalam pembuatannya. Apabila menarik halaman ke samping atau atas, akan menghasilkan tampilan dengan bentuk yang berbeda.

2.2.2.2. *Volvelles*

Volvelles adalah tampilan jenis *pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.

2.2.2.3. *Peepshow*

Peepshow atau dapat disebut sebagai terowongan buku, tersusun dari serangkaian kertas yang disusun secara bertumpuk menjadi satu dibelakang kertas yang lain, dapat menciptakan ilusi kedalam, dan menciptakan perspektif seperti melihat kedalam terowongan.

2.2.2.4. *Carousel*

Jenis *pop-up Carousel* didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya, jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Jenis ini akan menampilkan tampilan dua atau tiga dimensi sehingga tersaji bentuk gambar yang nyata.

2.2.2.5. *Box and Cylinder*

Box and cylinder atau kotak dan silinder merupakan gerakan sebuah kubus maupun tabung yang dapat bergerak naik dari tengah halaman ketika buku dibuka.

2.3 Media/Alat Peraga Pembelajaran

Guru dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan suatu alat atau media yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi pelajaran kepada Murid. Media ini di anggap penting terlebih di Sekolah Menengah.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat Murid sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan (Yuswarni, 2007). Dengan demikian setiap benda atau apapun yang ada di sekitar, sebenarnya bisa digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi ajar.

Media atau alat peraga dalam pembelajaran dapat difungsikan sebagai perantara atau penyampai pesan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media belajar berarti mengoptimalkan seluruh panca indra Murid untuk meningkatkan efektivitas Murid belajar, dengan cara melihat, mendengar, meraba, dan menggunakan fikiran secara logis dan realistis (Widiatmoko, 2012)

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Linda, dkk (2013) penggunaan media pembelajaran khususnya *pop-up card* pada materi matematika dapat meningkatkan hasil belajar Murid SMP. Sehingga dengan demikian hal ini bisa dikembangkan di sekolah dasar dengan materi pelajaran yang berbeda.

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1. Ide Dasar

Ide dari pembuatan media belajar berupa *pop-up card* berawal dari seni menggunting kertas atau lebih dikenal dengan “kirigami” yang berasal dari Tiongkok, selanjutnya hasil karya dari seni menggunting kertas ini dapat dibukukan menjadi sebuah cerita bergambar yang menarik untuk di lihat dan dipelajari (buku pop-up).

3.2. Alat dan Bahan

Alat dan bahan dalam pembuatan media belajar berupa *pop-up card* adalah sebagai berikut:

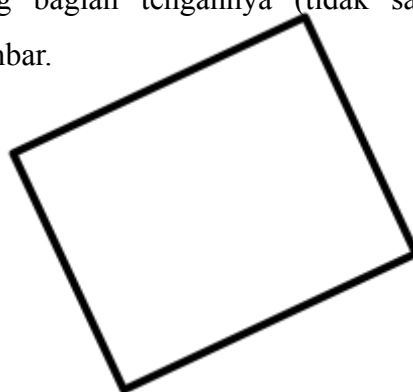
Alat:	Bahan:
a. Gunting	a. kertas karton bekas/baru
b. Penggaris	b. pensil gambar/crayon
c. pisau kuter	c. lem kertas

3.3. Proses Pembuatan

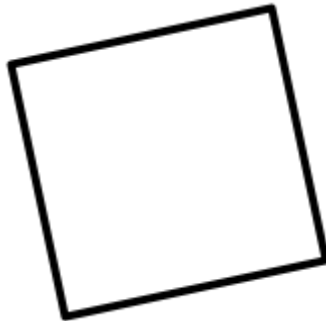
Proses pembuatan media *pop-up card* adalah sebagai berikut:

Tahapan pertama, potong kertas karton menjadi seukuran kertas A4 atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Tahap kedua, kertas ukuran A4 di lipat menjadi dua bagian yang sama panjang, kemudian gunting bagian tengahnya (tidak sampai ke ujung), kemudian gambar.



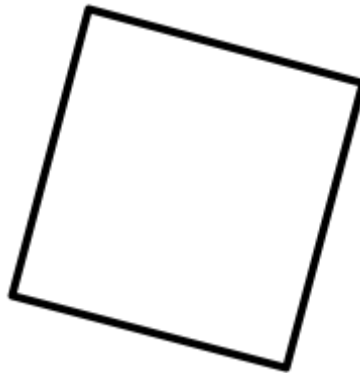
Tahap ketiga, tarik bagian kertas yang sudah di potong, ke bagian dalam. Bagian ini selanjutnya akan ditemplei oleh gambar materi pelajaran.



Tahap keempat, buatlah gambar tertentu yang ingin di sampaikan pada pembelajaran (materi aksara jawa, maka guru harus menggabar item- item huruf aksara jawa sedetail mungkin). Warnai setiap gambar yang sudah di buat (agar menarik), kemudian gunting seseuai ukuran gambar tersebut.



Tahap kelima, tempelkan gambar yang sudah di guunting tadi, pada kertas ka... ah di gunting bagian tengahnya.



Bagian dasara atau latar alat peraga berupa *pop-up card* ditambahkan warna-warna tertentu, agar dapat menarik perhatian orang yang melihat, sehingga gambar yang ada tampak hidup.

3.4 Analisis Produk

Dalam pembuatan *pop-up card* secara manual tidak bisa dikatakan mudah. Pembuat karya harus memiliki skil dalam berimajinasi dan menuangkannya dalam bentuk *pop-up card* dengan warna yang hidup dan tampilan gambar yang menarik

perhatian. Untuk alat peraga *pop-up card* aksara jawa dibuat dengan menggunakan kertas manila yang sudah memiliki warna dasar. Untuk item gambar di dalamnya di sediakan gambar-gambar huruf aksara jawa yang sudah di potong. Karya yang saya buat salah satunya adalah kumpulan huruf-huruf aksara jawa.

Pop-up card aksara jawa ini dapat dijadikan sebagai alat peraga pembelajaran di kelas untuk membantu memahami Murid tentang penulisan aksara jawa. Seperti kebanyakan *pop-up*, media belajar ini dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan metode *story telling* atau bercerita. Terlebih anak sekolah dasar sangat menyukai bentuk cerita dalam pembelajaran. Dengan di padukan menggunakan metode *story telling* memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan Murid dalam menyimak dan berbicara (Hamidah, 2013). Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga *pop-up card* di padukan dengan metode *story telling* dapat dikemas menjadi pembelajaran aktif yang melibatkan Murid dan guru.

Untuk memenuhi kebutuhan belajar PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) *pop-up card* Metamorfosis makhluk hidup di sesuaikan dengan kebutuhan sekolah di daerah. Media ini tidak memerlukan listrik ataupun alat elektronik yang serba canggih. Terlebih bagi sekolah yang minim akses teknologi seperti di UPT SMPN 1 Widang dan beberapa sekolah di Kabupaten Tuban. Media belajar berupa *Pop-Up card* ini juga belum terlalu di kenal di sekolah-sekolah, terlebih di sekolah marjinal. Potensi untuk dikembangkan lebih tinggi. Serta penggunaannya tidak terbatas pada materi Bahasa Jawa tapi beberapa pelajaran bisa menggunakan media *pop-up card*, seperti bahasa Indonesia, dan IPS.

3.5. Analisis Data Hasil Penggunaan dalam Pembelajaran

Setelah di uji cobakan dalam pembelajaran, Murid memiliki respon yang cukup tinggi. Melalui survey dengan mengisi quisioner dari 32 Murid kelas VIII UPT SMPN 1 Widang. Semuanya menyatakan senang belajar menggunakan media ini, salah satu faktornya karena kebiasaan Murid belajar tanpa ketersediaan media belajar yang

dapat menarik minat mereka dalam belajar, serta pembelajaran yang kurang menarik dengan kata lain belum PAIKEM. Selain itu inovasi berupa *pop-up card* juga menarik dan dapat di aplikasikan untuk pembuatan hasil karya Murid.

Untuk meningkatkan kemampuan motorik Murid, kegiatan pembuatan *pop-up* tidak hanya bisa dilakukan guru, Murid pun bisa ikut terlibat untuk mencoba membuatnya.

BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

4.1. Kesimpulan

Dari penjelasan tentang media belajar *pop-up card* materi metamorfosis hewan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan *pop-up card* materi Aksara Jawa tidak bisa dikatakan mudah, karena pembuatnya membutuhkan imajinasi, dan keterampilan dalam menggambar.
2. Media ini dapat membantu dalam menjelaskan materi Aksara Jawa di ruang kelas.
3. Bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan mudah di dapat, dan murah.
4. Murid memiliki ketertarikan yang besar pada media ajar ini, sehingga dapat menarik mereka untuk lebih fokus saat pembelajaran.

4.2. Rekomendasi

Setelah dibuat media belajar berupa *pop-up card* materi pelajaran Bahasa Jawa tentang Aksara Jawa ini, maka pembuat karya menyarankan: *pertama*, dilakukan penelitian lanjutan tentang manfaat media ini. Penelitian tersebut dapat dilakukan dalam Classroom Action Research sehingga kita bisa tahu secara lebih akurat mengenai kebermanfaatannya. *Kedua*, inovator menyarankan agar media ini dikembangkan pada materi pelajaran lain untuk mempermudah para guru di daerah terpencil dalam menyampaikan materi ajar, karena bahan yang dibutuhkan sangat terjangkau, selain memudahkan guru, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2013. *Perencanaan Buku Pop-up Cerita Rakyat Bledhug Kuwu*. Semarang: Unnes
- Elsya. (2013). *Gambaran Umum Tentang Kirigami*. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara
- Hamidah. 2013. Penerapan Metode Story Telling Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Pada Murid Kelas V Sekolah Dasar (Penelitian Tidakan Kelas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Bukanagara). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Linda, dkk. 2013. *Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar berbentuk pop-up card pada pembelajaran Murid SMP*. Semarang: Unnes
- Sartika dan Saputra. (2012). *Kreasi Kirigami Paling Keren, Unik dan Kreatif*. Aceh: Dunia Kreasi.
- Yuswami. 2007. *Penggunaan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Murid kela VI SDN 07 Silaing Bawah pada Materi Luas Darah Segi Banyak*. Jurnal Guru. 2(4): 103-107
- Widiatmoko, A, dan Pamlasari, S.D. 2012. *Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Alat Peraga IPA dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Pakai*. Semarang: Unnes

