



Desain *Pop-up book* Tari Arimbi sebagai Pengenalan Muatan Lokal untuk Siswa Sekolah Dasar

Design of a Arimbi Dance *Pop-up book* as an Introduction to Local Content for Elementary School Students

Sidqia Nurfadilah¹; Saian Badaruddin^{2*}; Inke Firdaus³

¹Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Sumedang, Indonesia.

²Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia.

³Cendekia Leadership School, Kabupaten Bandung, Indonesia.

(Author Corresponding*) ✉ (e-mail) Sidqianurfadilah@upi.edu¹, Badaruddinsaian@upi.edu^{2*}, inkefirdaus@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *prototipe* media pembelajaran berupa *pop-up book* Tari Arimbi sebagai sarana pengenalan muatan lokal budaya Sunda bagi siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) mengacu pada model Borg & Gall, tahapan penelitian dilakukan hingga tahap ketiga, yaitu perancangan desain. Proses perancangan meliputi identifikasi kebutuhan, serta penentuan konsep visual, naratif, dan edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tahap operasional konkret. Hasil menunjukkan bahwa *prototipe pop-up book* Tari Arimbi telah dirancang dengan mempertimbangkan unsur desain grafis dan visual, nilai budaya lokal, serta pendekatan interaktif. Media ini berpotensi menjadi alternatif dalam mendukung literasi budaya dan pelestarian budaya khususnya seni tari sejak dini.

Kata Kunci: *Pop-up book; Tari Arimbi; muatan lokal; siswa sekolah dasar; media pembelajaran*

Abstract

This study aims to develop a prototype of an educational media in the form of a *pop-up book* titled Tari Arimbi as a means of introducing Sundanese local cultural content to elementary school students. The research employs a Research and Development (R&D) method based on the Borg & Gall model. The study was carried out up to the third stage, namely the design development phase. The design process involved identifying learner needs and determining appropriate visual, narrative, and educational concepts tailored to the characteristics of learners in the concrete operational stage. The results indicate that the Tari Arimbi *pop-up book* prototype was designed with careful consideration of graphic and visual design elements, local cultural values, and an interactive approach. This media has the potential to serve as an alternative tool for supporting cultural literacy and the preservation of traditional arts particularly dance starting from an early age.



Keywords: *Pop-up book; Tari Arimbi; local content; elementary student; instructional media*

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap awal bagi anak dalam membentuk dasar-dasar kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak, oleh karena itu pertumbuhan dan perkembangannya menjadi hal yang krusial (Badaruddin dan Firdaus, 2025; Utomo et al., 2020). Anak pada usia 6-12 tahun banyak mengalami perubahan baik fisik maupun mental sebagai hasil perpaduan faktor internal maupun eksternal, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan pergaulan dengan teman sebaya (Astini et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut, pendidikan berperan penting dalam mengarahkan dan memfasilitasi perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh melalui proses pembelajaran yang terencana, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Aprilianty et al., 2024). Dalam proses penerapan pembelajaran tentunya harus memperhatikan psikologi perkembangan anak dan berdasarkan kategorikal usia anak, sehingga proses pembelajaran di sekolah akan menjadi lebih optimal (Fauziyah et al., 2025; Santoso, Budiman, and Badaruddin 2024). Menurut AR (2021) Perkembangan karakter anak merupakan rangkaian perubahan progresif yang terjadi secara bertahap sepanjang kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya, mencakup seluruh aspek dalam diri organisme tanpa pengecualian. Jean Piaget, yang merupakan ahli biologi dan psikologi merumuskan fase-fase perkembangan kemampuan kognitif manusia sesuai rentang usianya. Perkembangan kognitif adalah tahap demi tahap perubahan kemampuan kognisi yang meliputi pikiran, daya ingat, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan (Marinda, 2020).

Jean Piaget membagi perkembangan kognitif manusia dalam 4 tahapan, yaitu: (1) tahap sensori motor, terjadi pada usia 0-2 tahun; (2) tahap praoperasional, terjadi pada rentang usia 2-7 tahun; (3) tahap operasional konkrit, terjadi pada usia 7-12 tahun; dan (4) tahap operasi formal, terjadi pada usia 12 tahun-dewasa. Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif ini, siswa sekolah dasar dengan rentang usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit, di mana menurut Marinda (2020) mereka dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda, namun belum bisa memecahkan problem-problem yang bersifat abstrak. Anak pada tahap operasional konkrit menurut Piaget (dalam Nainggolan & Daeli, 2021), memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Pengurutan, artinya anak memiliki kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya; (2) Anak memiliki kemampuan untuk mengklasifikasi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lainnya; (3) *Decentering*, artinya anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya; (4) *Reversibility*, artinya anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal; (5) Konservasi, anak mulai memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda; (6) Penghilangan sifat egosentrisme, yang artinya anak memiliki kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain; (7) Anak mulai berpikir secara logis mengenai kejadian-kejadian konkrit; (8) Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek konkrit; (9) *Self counter* anak akan sangat menonjol; dan (10) Anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan

yang jelas dan logis. Secara singkat menurut Piaget (dalam Marinda, 2020) pada tahap ini anak memiliki karakteristik *reversibility, concervation, seriation, and clasification*.

Karakteristik ini penting untuk pendidik ketahui sebagai pondasi dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, hal ini selaras dengan pendapat Marinda (2020); Badaruddin & Firdaus (2025) yang mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan, perkembangan kognitif ini merupakan aspek penting dalam perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan bagaimana peserta didik mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Ini berarti kemampuan kognitif sangat menentukan cara peserta didik memahami, mengolah, dan merespons informasi yang mereka peroleh dari lingkungan sekitar, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat menerima, tetapi juga melibatkan pemahaman yang aktif dan reflektif (Sandi et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, Penting bagi pendidik untuk merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran secara menyeluruh dan terstruktur, agar materi yang disampaikan mampu menjangkau cara berpikir konkrit peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka secara aktif. Menurut Imanulhaq & Ichsan (2022), pandangan dunia anak tahap operasional konkret berbeda dengan pandangan orang dewasa. Jadi, pendidik perlu membantu anak untuk membentuk konsep dengan merancang pendekatan pembelajaran yang tepat. Hal ini dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media yang bersifat interaktif, memiliki visualisasi yang menarik, mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak, menstimulus imajinasi, dan dapat memotivasi siswa.

Dalam sebuah pembelajaran yang interaktif tentunya pembelajaran tari sangat sesuai dengan karakteristik anak yang juga mengedepankan kemampuan afektif, emosional dan psikomotorik anak Sabaria & Budiman (2022); Badaruddin et al. (2023); Firdaus et al. (2025). Disisi lain pembelajaran di sekolah saat ini lebih banyak mengedepankan aspek afektif saja dan aspek motorik di terapkan tanpa memperhatikan cara pembelajaran yang efektif bagi siswa di sekolah, tentunya seorang guru harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan berbagai macam media pembelajaran yang interaktif untuk anak sehingga suatu pembelajaran bukan hanya mengedepankan hasil, melainkan memikirkan proses yang dilalui untuk mencapai kompetensi yang dicapai, salah satunya berpikir kreatif bagi anak. Saat ini media pembelajaran yang berkembang sangat banyak, tentunya bisa menjadi beberapa pilihan bagi guru untuk menggunakan sebagai sarana yang baik. Secara implisit Gagne & Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), photo, gambar, grafik, televisi dan komputer (Prahesti & Fauziah, 2022).

Penggunaan media yang beragam ini dapat menjadi alat bantu yang mempermudah suatu proses pelaksanaan pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022; Safitri et al., 2024). Penggunaan media dalam pembelajaran selain dapat menunjang kegiatan pembelajaran apabila digunakan dengan baik tentunya akan menghasilkan kualitas sumber belajar yang baik bagi peserta didik (Aliva & Maestro (2024); Firdaus et al. (2025). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dalam pembelajaran, ini berarti media pembelajaran memberikan bentuk-bentuk representasi nyata dari konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami jika melalui penjelasan verbal (Brunner dalam Purbarani, 2024).

Media pembelajaran tentunya telah banyak dikembangkan, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik melalui pendekatan visual dan interaktif (Aliva & Maestro, 2024). Putri (2019) dalam penelitiannya mengembangkan buku ajar tari Orek-Orek dari Kabupaten Ngawi dalam bentuk pop-up. Tujuannya adalah menyajikan informasi secara menarik agar siswa SD lebih mudah memahami nilai dan makna tari Orek-Orek yang sebelumnya kurang dipahami akibat keterbatasan sumber referensi. Buku ini dirancang menggunakan standar kelayakan grafika dari BSNP dan pendekatan pembelajaran konstruktivistik. Stella et al. (2019) merancang buku pop-up ilustrasi bergambar sebagai media pengenalan seni pertunjukan Jawa Timur untuk anak usia dini. Buku ini memuat delapan seni pertunjukan, seperti Reog, Tari Remo, hingga Ludruk, dan dikemas dengan narasi fiktif yang menyenangkan serta didukung *QR code* untuk memutar video pendukung.

Perancangan ini menekankan pada penyampaian budaya lokal melalui visual interaktif dan alur cerita yang sederhana, sehingga menarik bagi anak usia 3–6 tahun. Penelitian selanjutnya Erica (2021) membahas mengenai pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar, penelitian ini berhasil mengembangkan media *pop-up book* pada pembelajaran PKn materi Pancasila yang di validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan kategori “sangat layak”. Ketiga penelitian tersebut berhasil merancang *pop-up book* dalam berbagai disiplin ilmu, namun sejauh ini belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media *pop-up book* Tari *Arimbi* sebagai pembelajaran muatan lokal sekolah dasar di Jawa Barat.

Adapun pengembangan media yang terus berkembang dan inovatif serta cocok bagi anak sekolah dasar salah satunya penggunaan *pop up book*, dimana *Pop-up book* memberikan daya tarik pada anak ketika membacanya, karena saat membaca *pop-up book* anak dapat berimajinasi dan berinteraksi dengan apa yang mereka baca dengan cara menyentuh gambar-gambar yang timbul pada buku tersebut (Fajriah et al., 2022). Selaras dengan hal tersebut menurut Yanto et al. (2023) media *pop-up book* dapat mengembangkan kreatifitas dan memudahkan peserta didik menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik. Dalam pembelajaran tari di sekolah dasar, media visual dan interaktif menjadi sangat penting untuk membantu peserta didik memahami bentuk gerak serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam sebuah tarian (Bangun Prasetyo Widodo, M. & Y., 2023). Tari sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan memiliki karakteristik pembelajaran yang bersifat visual, kinestetik, dan kontekstual, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang konkret dan mudah dipahami oleh anak-anak (Rochmi, 2023).

Penggunaan media *pop-up book* dalam pembelajaran tari memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna karena mampu menyajikan ilustrasi gerak, tokoh, dan latar budaya dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif. Selain itu, media ini memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan visualisasi tokoh tari dengan cerita atau legenda yang melatarbelakanginya, sehingga tidak hanya mengenal bentuk gerak, tetapi juga memahami nilai filosofis di baliknya (Badaruddin et al., 2024). Tari *Arimbi* sebagai salah satu bagian dari seni tari tradisional Sunda memiliki potensi besar untuk dikenalkan kepada siswa sekolah dasar dalam kerangka muatan lokal. Namun, pembelajaran Tari *Arimbi* umumnya masih bersifat demonstratif dan bersumber pada narasi lisan guru, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang aktif dan mandiri bagi siswa. Pemanfaatan media seperti *pop-up book* yang menyajikan visualisasi Tokoh *Arimbi*, busana, rias wajah

dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dalam membangun apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Media ini juga memungkinkan integrasi antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang dalam pembelajaran tari.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media *pop-up book* Tari Arimbi sebagai sarana pengenalan muatan lokal budaya Sunda kepada siswa sekolah dasar. *Pop-up book* ini mengintegrasikan aspek visual, naratif, dan edukatif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, *pop-up book* Tari Arimbi diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal khususnya seni tari sejak usia dini.

Metode

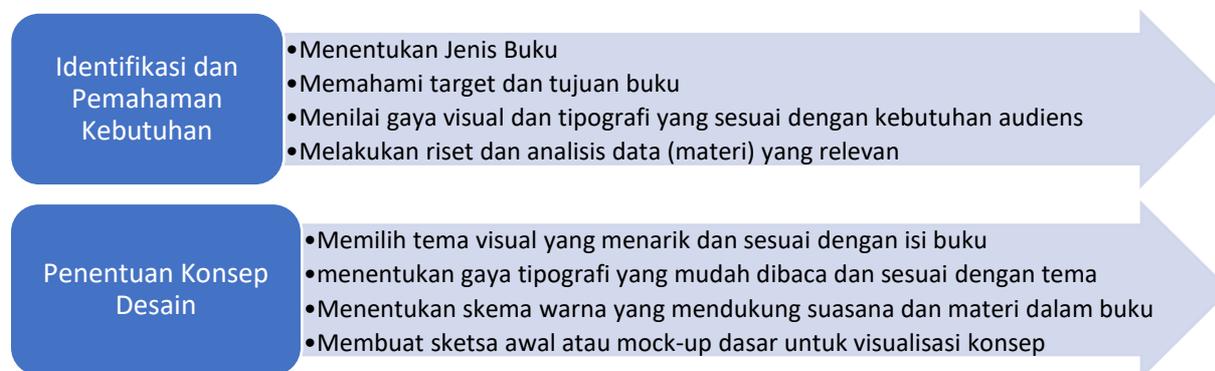
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model Borg & Gall (Budiman et al., 2020; Sugiyono, 2022). *Research and Development* atau yang lebih dikenal dengan metode R&D merupakan metode yang berkembang pesat di Eropa pada tahun 1960-an, pada era ini institusi atau perusahaan mengembangkan produk-produk inovasi untuk melayani masyarakat (Waruwu, 2024). Kemudian, pada tahun 1980an pendekatan ini dikembangkan oleh Borg & Gall sebagai desain model penelitian dalam bidang pendidikan yang berorientasi pada produk yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Gustiani, 2019). Namun, dalam dunia pendidikan, penerapan metode R&D masih terbilang kurang umum (Sugiyono, 2016). Padahal, R&D memiliki potensi besar untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas pendidikan melalui pengembangan berbagai inovasi seperti media pembelajaran, bahan ajar, metode pengajaran dan lainnya. Inovasi-inovasi ini mampu menghadirkan solusi konkret terhadap berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan potensi yang ditawarkan oleh metode R&D, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *pop-up book* tari sunda sebagai pengenalan muatan lokal peserta didik sekolah dasar.

Borg & Gall menetapkan 10 langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan, namun dalam penelitian ini dilakukan hingga tahap ke-tiga yaitu perancangan desain. *prototipe* berperan penting sebagai jembatan antara ide teoretis dan implementasi nyata. Meskipun masih bersifat awal, *prototipe* memberikan dasar kuat untuk validasi dan pengembangan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Oleh karena itu, mengembangkan *prototipe* adalah bagian krusial dari proses inovasi pendidikan yang berkelanjutan dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan.



Gambar 1. Alur Pengembangan Produk

Berdasarkan alur pengembangan produk, berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam rencana pengembangan *pop-up book* Tari Arimbi sebagai pengenalan muatan lokal untuk peserta didik sekolah dasar: (1)Potensi dan masalah, tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Potensi di sini diartikan sebagai segala sesuatu yang apabila dimanfaatkan dengan baik dapat memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran, sedangkan permasalahan, berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran tari yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar; (2)Pengumpulan Informasi, Informasi dikumpulkan melalui studi literatur terkait karakteristik peserta didik sekolah dasar, teori perkembangan kognitif Piaget, pembelajaran seni tari, serta media *pop-up book*. Informasi ini menjadi dasar dalam perancangan produk; (3)Desain Produk, Perancangan produk dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dan teori yang telah dikaji. Media yang dikembangkan berupa buku *pop-up* edukatif bertema Tari Arimbi. Proses desain meliputi dua tahap utama, yaitu tahap identifikasi dan pemahaman kebutuhan serta tahap penentuan konsep desain:



Langkah identifikasi dan pemahaman kebutuhan dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan kebutuhan guru dalam menyampaikan materi muatan lokal. Analisis ini mencakup preferensi visual anak, gaya belajar, serta kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media ajar. Pada tahap perumusan konsep desain, perancang memperhatikan tiga aspek utama yaitu visual, naratif, dan interaktif yang seluruhnya selaras dengan enam komponen kegrafikaan menurut BNSP (2007) (dalam Putri, 2019):

1. Ukuran buku, dinilai berdasarkan kesesuaian dengan standar A4 dan kecocokannya dengan muatan materi.
2. Desain kulit mencakup keharmonisan tata letak unsur visual (judul, ilustrasi, logo), kejelasan pusat perhatian (*center point*), serta konsistensi warna dan komposisi antar elemen.
3. Tipografi kulit menekankan keterbacaan dan proporsi ukuran huruf, penggunaan jenis huruf yang komunikatif, serta ilustrasi yang mencerminkan isi buku.
4. Desain isi meliputi keteraturan tata letak, keharmonisan margin, spasi antar elemen, dan konsistensi visual yang mendukung pemahaman pembaca.
5. Tipografi isi difokuskan pada keterbacaan dan struktur hierarki teks, dengan penggunaan huruf yang tidak berlebihan, spasi yang proporsional, serta kemudahan navigasi visual.
6. Ilustrasi isi berfungsi untuk memperjelas informasi, memperkuat pemahaman, serta menarik secara visual dengan bentuk yang proporsional dan estetis.

Hasil Penelitian

Dalam mengembangkan sebuah produk berupa buku, diperlukan perancangan yang sistematis agar hasil pengembangan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik. Tahapan perancangan desain *pop-up book* Tari Arimbi terdiri atas: (1) tahap identifikasi dan pemahaman kebutuhan; serta (2) tahap penentuan konsep desain.

Identifikasi Pemahaman Kebutuhan

Pada tahap awal pengembangan *pop-up book* Tari Arimbi sebagai media pengenalan materi muatan lokal, dilakukan proses identifikasi dan pemahaman kebutuhan secara menyeluruh agar produk yang dirancang mampu menjawab tantangan pembelajaran di sekolah dasar secara efektif. Tahapan ini mencakup empat aspek utama, yaitu: (1) penentuan jenis buku; (2) pemahaman target serta tujuan buku; (3) penilaian gaya visual dan tipografi; serta (4) riset terhadap materi. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut:

1. Penentuan Jenis Buku. Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang terjadi pada rentang usia 7-12 tahun. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis terhadap peristiwa konkret dan dapat mengklasifikasikan objek ke dalam kategori tertentu. Berdasarkan hal tersebut jenis buku yang dipilih adalah *pop-up book*, yaitu buku tiga dimensi yang diyakini dapat memberikan pengalaman visual dan interaktif bagi siswa. Pemilihan ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan menyenangkan.
2. Pemahaman Target serta Tujuan Buku. Target utama pengguna *pop-up book* ini adalah siswa sekolah dasar, khususnya kelas V hingga VI, yang berada pada perkembangan kognitif operasional konkret. *Pop-up book* dirancang agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran muatan lokal seni budaya dan prakarya. Pemahaman terhadap kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar menjadi landasan penting dalam menyusun konten dan menyajikan informasi secara sederhana namun bermakna.
3. Penilaian Gaya Visual dan Tipografi. Gaya visual buku menggunakan ilustrasi berwarna cerah dengan visual karakter tokoh Arimbi. Pemilihan warna dan bentuk disesuaikan dengan daya tarik visual anak-anak. Tipografi yang digunakan adalah jenis huruf yang mudah dibaca, berukuran cukup besar, dan tidak rumit, agar memudahkan siswa dalam memahami teks. Penyesuaian visual ini ditujukan agar buku tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan.
4. Riset Materi yang Relevan. Tari Arimbi dipilih sebagai materi utama dalam perancangan *pop-up book*. Tari Arimbi merupakan salah satu tari sunda ber-genre wayang yang terinspirasi dari tokoh Arimbi cerita pewayangan Mahabharata, dalam kisah Gatotkaca. Tokoh Arimbi memiliki karakter putri lalak. Tari ini menggambarkan Arimbi yang sedang berlatih perang untuk membela kerajaan dan rakyatnya dari serangan niat jahat adiknya yaitu Brajadenta yang ingin merebut tahta kerajaan. Pemilihan Tari Arimbi sebagai materi dalam *pop-up book* didasarkan pada nilai edukatif yang terkandung di dalamnya, yaitu penguatan karakter, menggambarkan kemandirian, dan tanggung jawab pemimpin dalam mempertahankan hak dan menjalani kewajibannya. Secara visual, Tari Arimbi juga memiliki potensi yang sangat kaya untuk divisualisasikan ke dalam bentuk media *pop-up*. Kostum tari, rias wajah, serta gerak tari menjadi elemen yang mendukung daya tarik visual buku. Ini penting dalam konteks pengembangan media pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar, yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap hal-hal visual dan imajinatif. Dari sisi konten pembelajaran, pengenalan Tari Arimbi sebagai muatan lokal juga mendukung tujuan kurikulum merdeka dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis budaya. Peserta didik tidak hanya diajak mengenal bentuk gerak tari, tetapi juga memahami cerita dan filosofi di baliknya. Hal ini memperkuat dimensi berkebinekaan global, bernalar kritis, dan berakhlak mulia. Dengan demikian, riset terhadap Tari Arimbi menunjukkan bahwa tari ini sangat layak dijadikan sebagai konten utama dalam media pembelajaran berbasis budaya. Tari ini memenuhi aspek keterkaitan dengan nilai-nilai lokal, kekayaan visual untuk media interaktif, serta potensi untuk mendukung pembentukan karakter siswa secara kontekstual dan menyenangkan. Integrasi antara materi budaya yang kuat dan pendekatan media yang menarik diharapkan mampu menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran seni.

Penentuan Konsep Desain

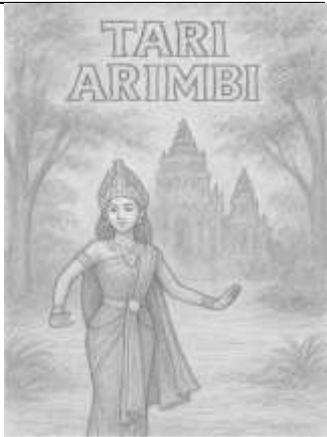
Tahap selanjutnya yaitu menentukan konsep desain yang merupakan proses perumusan visual dan naratif dari *pop-up book* agar selaras dengan tujuan edukatif dan karakteristik target pembaca, yaitu siswa sekolah dasar. Konsep desain disusun dengan mempertimbangkan aspek ukuran buku, desain kulit, tipografi kulit, desain isi, tipografi isi, dan ilustrasi isi. Berikut adalah *Story Line* dan *Story Board pop-up book* Tari Arimbi yang akan dikembangkan:

Tabel 1. *Story Line Pop-up book* Tari Arimbi

Halaman	Keterangan/ Narasi
Sampul	Judul Buku "TARI ARIMBI"
Halaman 1	Pada halaman pertama, tokoh Arimbi muncul dalam bentuk pop-up tiga dimensi. Halaman ini berfungsi sebagai pengantar visual yang menarik perhatian siswa untuk membaca dan mempelajarinya.
Halaman 2	Halaman selanjutnya, menampilkan narasi singkat mengenai Arimbi, memperkenalkan karakter dan perannya dalam kisah seorang putri kerajaan. Narasi: "Dewi Arimbi adalah tokoh pewayangan putri yang terdapat dalam kisah Mahabrata. Arimbi merupakan keturunan dari Danawa atau raksasa dari kerajaan Pringgadani. Arimbi mempunyai tujuh orang saudara kandung salah satunya Arimba dan Brajadenta"
Halaman 3	Cerita berlanjut pada perubahan wujud Arimbi dari seorang raksasa menjadi putri cantik. Narasi : "Arimbi semulanya berwujud sebagai danawa putri yang kemudian berubah menjadi putri yang cantik jelita. Ada yang mengisahkan bahwa perubahan wujud Arimbi merupakan bagian dari kesaktiannya. Ada juga yang mengisahkan bahwa perubahan wujud Arimbi merupakan hasil dari sabda Dewi Kunti yang mengatakan bahwa kau adalah anak yang cantik, dan seketika itulah berubah wujud dari danawa menjadi putri cantik"
Halaman 4	Halaman ini menjelaskan makna filosofis dari Tari Arimbi. Narasi: "Tarian ini menggambarkan ketika Arimbi berlatih perang untuk membela kerajaan dan rakyatnya dari serangan niat jahat adiknya yaitu Brajadenta yang ingin merebut tahta kerajaan, kemudia tingkatan karakternya termasuk karakter putri ladak. Tarian Arimbi ini menggambarkan kemandirian, kewaspadaan, dan tanggung jawab seorang wanita sekaligus pemimpin kerajaan dalam mempertahankan haknya dan menjalani kewajibannya"

Halaman 5	Halaman ke lima memperkenalkan Busana Tari Arimbi. Ilustrasi tokoh lengkap dengan setiap nama busana yaitu, mahkota Binokasri, <i>kilat bahu, kalung uncul susun, apok, sobrah, sampur, andong</i>
Halaman 6	Halaman ini memperkenalkan riasan yang digunakan dalam pertunjukan Tari Arimbi. Narasi "Tata rias (tata rias/pengaturan susunan hiasan terhadap objek yang akan dipertunjukkan/elem pertunjukkan teatrical yang berfungsi mempertajam dan memperkaya karakter tokoh melalui rekayasa tampilan wajah pameran (KBBI)"
Halaman 7	Pada halaman ketujuh memperkenalkan instrumen pengiring Tari Arimbi, yang terdiri dari <i>kendang, peking, gong, demung, kecrek, bonang, saron, rebab</i>
Halaman 8	Penutup buku berupa halaman digital interaktif yang menyisipkan <i>QR code</i> . Siswa dapat memindainya untuk menyaksikan video Tari Arimbi secara langsung, memperkuat pengalaman belajar melalui media audiovisual.

Tabel 2. *Story Board Pop-up book Tari Arimbi*

Halaman	Isi/ Visual Utama	Deskripsi Singkat	Elemen Kegrafikan	Sketsa
Sampul	Tokoh Arimbi, elemen kerajaan	Sampul 21x21 cm, orientasi lanskap, Arimbi sebagai center point, judul "TARI ARIMBI" dengan font Trajan Pro warna emas	Desain kulit, tipografi kulit, ilustrasi kulit	
Halaman 1	Pop-up tokoh Arimbi & latar kerajaan	Halaman Isi 42x21 cm, pembuka dengan pop-up tokoh Arimbi, latar coklat krem, teknik die-cut & folding	Desain isi, ilustrasi isi, interaktivitas pop-up	
Halaman 2	Tokoh Arimbi & teks naratif awal	Halaman Isi 42x21 cm, Cut-out Arimbi di kiri, teks pada bidang transparan kanan, latar hutan natural	Tipografi isi, ilustrasi isi, keseimbangan visual	
Halaman 3	Latar belakang Dewi Arimbi	Halaman Isi 42x21 cm, kerjaan & hutan dengan elemen pop-up, dua blok teks dalam gulungan naskah	Komposisi ilustrasi, tipografi isi, tata letak harmonis	

Halaman 4	Buku pop-up + penari Arimbi	Halaman Isi 42x21 cm, Narasi dalam dua kolom pada buku 3D, ilustrasi penari di kanan bawah	Desain isi, narasi visual, perpaduan teks & ilustrasi	
Halaman 5	Busana Tari Arimbi	Halaman Isi 42x21 cm, Tokoh dengan keterangan setiap bagian busana, judul "BUSANA" di atas	Ilustrasi isi, tipografi isi, warna & label informatif	
Halaman 6	Rias wajah Arimbi	Halaman Isi 42x21 cm, Cut-out wajah Arimbi, teks konsep rias di sebelah kanan	Tata letak rapi, tipografi konsisten, ornamen pembingkai	
Halaman 7	Instrumen musik tradisional	Halaman Isi 42x21 cm, 8 alat musik dalam bentuk pop-up, label nama jelas	Interaktivitas pop-up, tipografi jelas, komposisi simetris	
Halaman 8	QR code video tari	Halaman Isi 42x21 cm, QR besar tengah, judul "Video Tari Arimbi", latar budaya	Integrasi media digital, tipografi, fungsi interaktif	

Elemen kegrafikaan dalam pengembangan media *pop-up book* "Tari Arimbi" disusun mengacu pada standar grafik buku ajar sebagaimana ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP, 2007). Terdapat enam aspek utama yang menjadi pedoman dalam merancang visual dan isi media, yaitu: desain kulit, tipografi kulit, desain isi, tipografi isi, ilustrasi isi, dan ilustrasi.

Desain kulit buku berukuran 21x21 cm dengan memperhatikan keterpaduan unsur visual pada bagian sampul muka, punggung, dan belakang, dengan mempertimbangkan pusat pandang (*center point*), serta harmoni komposisi antara judul, ilustrasi, dan warna latar. Dalam desain ini, tokoh Arimbi dijadikan sebagai fokus utama pada sampul dengan latar bangunan kerajaan dan pepohonan. Tipografi kulit difokuskan pada keterbacaan dan daya tarik judul. Judul "TARI ARIMBI" menggunakan huruf kapital dengan font klasik (*Trajan Pro*) berwarna emas kontras. Proporsi huruf judul juga dirancang dominan terhadap elemen lain di sampul.

Pada bagian isi buku, desain isi diarahkan untuk mencapai keteraturan dan konsistensi tata letak. Setiap halaman menggunakan orientasi lanskap dengan ukuran yang konsisten (42 cm x 21 cm), di mana penempatan teks, ilustrasi, dan elemen pop-up diatur seimbang untuk mendukung keterbacaan dan kenyamanan visual. Tipografi isi menggunakan jenis

huruf *sans-serif*, dengan perataan teks, ukuran huruf, dan spasi antar baris yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hierarki judul, subjudul, dan isi teks diatur secara konsisten untuk membantu navigasi informasi. Ilustrasi isi berfungsi sebagai penguat visual terhadap materi yang disampaikan. Semua gambar yang digunakan memiliki bentuk dan proporsi yang sesuai realitas serta relevan dengan muatan lokal yang dikenalkan. Ilustrasi tokoh, busana, alat musik, dan riasan ditampilkan dalam gaya semi-realistis agar mudah dikenali anak-anak namun tetap menarik secara visual.

Selain lima komponen tersebut, buku ini juga mengintegrasikan unsur interaktivitas, yang diwujudkan melalui mekanisme pop-up dan lipatan kertas (*die-cut* dan *folding*). Interaktivitas ini mendorong keterlibatan fisik dan kognitif peserta didik dalam proses membaca, sekaligus memperkuat pemahaman melalui pendekatan visual-kinestetik. Secara keseluruhan, setiap halaman dalam *storyboard* dirancang berdasarkan prinsip kegrafikaan dengan memastikan fungsionalitas, keterbacaan, serta efektivitas komunikasi visual dalam pembelajaran seni dan budaya lokal di sekolah dasar.

Pembahasan

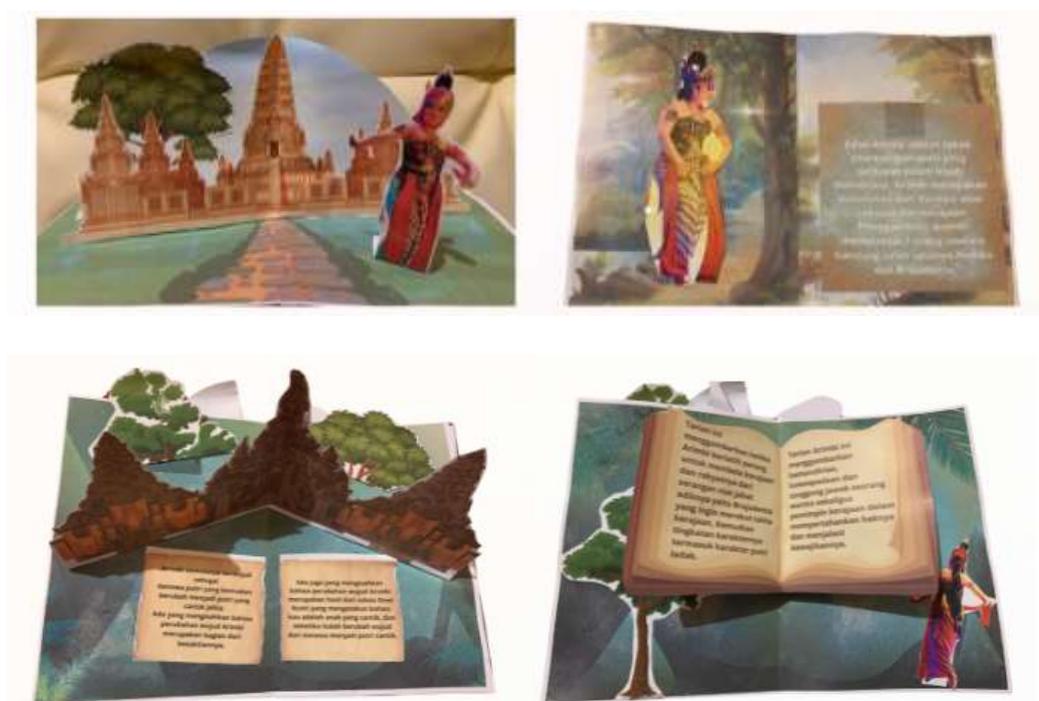
Berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat, *pop-up book* Tari Arimbi menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi kuat sebagai alat bantu atau media pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar. Desain setiap halaman telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik kognitif siswa usia 7–12 tahun, sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget yaitu berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami materi yang bersifat nyata dan visual daripada abstrak. Maka dari itu, bentuk tiga dimensi dan ilustrasi yang ditampilkan dalam *pop-up book* membantu siswa lebih mudah mengenali tokoh, cerita, hingga unsur-unsur lainnya dalam Tari Arimbi.

Desain sampul menampilkan tokoh Arimbi sebagai pusat perhatian. Hal ini sesuai dengan prinsip *center point* dalam desain grafik, yang menurut standar BNSP (2007) menyatakan bahwa desain sampul sebaiknya memiliki fokus visual yang jelas agar menarik minat pembaca. Dalam pembelajaran, daya tarik visual pada sampul penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sejak awal. Desain sampul dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Sampul *Pop-up book Tari Arimbi*
(Dok. Badaruddin, 2025)

Pada halaman 1-4, siswa diperkenalkan dengan tokoh Arimbi, latar belakang Dewi Arimbi, hingga makna filosofis dari tarian. Narasi yang disusun singkat namun bermakna, ini membantu siswa memahami isi cerita secara bertahap. Visualisasi yang ditampilkan juga membantu memperkuat pemahaman, karena anak-anak pada usia ini belajar lebih baik melalui gambar dan aktivitas yang konkret. Ini sesuai dengan pandangan Brunner (dalam Purbarani, 2024), bahwa media visual dapat menjadi representasi nyata dari konsep yang sulit dijelaskan secara lisan, seperti gambar berikut halaman 1-4 disajikan dalam gambar 3.



Gambar 3. Halaman 1 - 4 Pop-up book Tari Arimbi
(Dok. Badaruddin, 2025)

Halaman 5–6 pada Gambar 4 menyajikan bagian busana dan tata rias Tari Arimbi. Dengan penyajian dalam bentuk gambar dan label yang jelas, siswa dapat belajar mengenali bagian-bagian kostum dan rias wajah tokoh tari. Ini membantu memperkaya wawasan budaya dan membangun kemampuan klasifikasi visual, sebagaimana dijelaskan Piaget sebagai salah satu kemampuan utama anak dalam tahap operasional konkret.



Gambar 4. Halaman 5 dan 6 Pop-up book Tari Arimbi
(Dok. Badaruddin, 2025)

Selanjutnya, halaman 7–8 yang disajikan pada gambar 5 memperkenalkan alat musik pengiring serta menyisipkan *QR code* sebagai akses ke video Tari Arimbi. Integrasi antara media cetak dan digital ini memberikan pengalaman belajar yang lebih luas bagi siswa, tidak hanya membaca dan melihat, tetapi juga mendengar dan menyaksikan langsung bentuk pertunjukan. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran interaktif menurut Yanto et al. (2023), yang menyatakan bahwa media *pop-up* dapat menstimulus imajinasi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.



Gambar 5. Halaman 7 dan 8 *Pop-up book Tari Arimbi*
(Dok. Badaruddin, 2025)

Keseluruhan isi dan tampilan, *pop-up book* ini tidak hanya memenuhi fungsi sebagai media belajar visual, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Media ini dirancang melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model Borg & Gall, yang mengutamakan pengembangan produk pendidikan berbasis kebutuhan nyata di lapangan. Tahapan perancangan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penentuan desain, telah mempertimbangkan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip visual edukatif.

Agar pemanfaatan *pop-up book Tari Arimbi* dapat berjalan efektif dalam proses pembelajaran di kelas, guru disarankan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran tematik terpadu (*integrated learning*) yang menggabungkan unsur seni, bahasa, dan karakter. Pendekatan ini memungkinkan *pop-up book* digunakan sebagai sumber penguatan literasi budaya dan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, pendekatan konstruktivistik juga tepat digunakan, karena memberi ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuan sendiri melalui interaksi langsung dengan media, cerita, dan ilustrasi. Guru dapat mengembangkan strategi belajar berbasis proyek (*project-based learning*) atau diskusi kelompok untuk menggali isi cerita dan nilai-nilai dalam tokoh Arimbi.

Sebagai bagian dari proses R&D, peneliti merekomendasikan agar media ini diuji lebih lanjut melalui tahapan lanjutan dalam model Borg & Gall, yaitu revisi desain berdasarkan masukan ahli, dilanjutkan dengan uji coba terbatas di sekolah dasar untuk melihat respons siswa dan guru. Setelah itu, dilakukan revisi tahap kedua, kemudian uji coba lapangan secara luas untuk menilai efektivitas media pada populasi yang lebih beragam, dan diakhiri dengan evaluasi akhir sebelum media digunakan secara luas di sekolah dasar. Langkah-langkah lanjutan ini penting untuk memastikan bahwa *pop-up book Tari Arimbi* benar-benar relevan, layak, dan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman serta minat siswa

terhadap budaya lokal. Selain itu, proses ini juga dapat menjadi kontribusi nyata dalam inovasi media pembelajaran seni budaya yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang *prototipe* media pembelajaran berupa *pop-up book* Tari Arimbi sebagai sarana pengenalan muatan lokal budaya Sunda untuk siswa sekolah dasar. Proses pengembangan yang mengacu pada model Borg & Gall, yang dilakukan hingga tahap perancangan desain, menunjukkan bahwa media ini disusun secara sistematis, berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, prinsip visual edukatif, serta teori perkembangan kognitif anak usia operasional konkret menurut Piaget. *Pop-up book* ini mengintegrasikan unsur visual, naratif, dan interaktif secara terpadu, sehingga diharapkan mampu mendukung proses belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Hasil rancangan menunjukkan bahwa *pop-up book* ini memiliki potensi kuat dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa, serta mendukung pembentukan karakter melalui pendekatan visual dan partisipatif. Media ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik terpadu yang menggabungkan unsur seni, bahasa, dan nilai. Oleh karena itu, *pop-up book* Tari Arimbi direkomendasikan untuk diuji lebih lanjut melalui tahapan lanjutan dalam model R&D Borg & Gall, yaitu revisi desain, uji coba terbatas, uji coba luas, hingga evaluasi akhir agar layak digunakan secara lebih luas di sekolah dasar.

Referensi

- Ahda Aulia Fajriah, Halimatu Sadiyah, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 51–58. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.74>
- Aliva, M. F., & Maestro, E. (2024). Penerapan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran seni budaya (vokal) di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Jurnal Sendratasik*, 13(1), 93–108. <https://doi.org/10.24036/js.v13i1.128137>
- Aprilianty, T. S., Kasmahidayat, Y., & Badaruddin, S. (2024). TARI TOKECANG SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 13(2), 196. <https://doi.org/10.24114/gjst.v13i2.63304>
- AR, M. . (2021). *Memahami Karakteristik Peserta Didik*.
- Astini, N. W., Kadek, N., & Purwati, R. (2020). *Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. 1–8.
- Badaruddin, saian dan Firdaus, I. (2025). MODEL INQUIRY BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Gesture*, 14(1), 107–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gjst.v14i1.65296>
- Badaruddin, S., Alsri, D., Akbar, M., & Suherman, L. (2024). *Upacara Ritual Muang Jong Masyarakat Pesisir Suku Sawang di Pulau Belitung The Muang Jong Ritual Ceremony of the Sawang Coastal Community on Belitung Island*. 13, 65–78. <https://doi.org/10.24036/js.v13i3.130721>

- Badaruddin, S., & Firdaus, I. (2025). MODEL INQUIRY BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 14(1), 107–123.
- Badaruddin, S., Masunah, J., & Milyartini, R. (2023). *Two Cases of Dance Composition Learning Using Technology in Dance Education Study Program in Indonesia*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_70
- Bangun Prasetyo Widodo, M., & K., & Y. (2023). Ibing Pencak Silat Gaya Cimande di Jampangkulon Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Sendratasik*, 12(2), 241. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/js.v12i2.122790>
- Budiman, A., Nugraheni, T., & Purnomo, P. (2020). The effect of architecture of arts education tourism towards interest in learning arts for high school students. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(2), 117–125. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i2.24845>
- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD Erica 1 , Sukmawarti 2 1,2 Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. *Journal Ability : : Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122.
- Fauziyah, M. D., Narawati, T., & Badaruddin, S. (2025). Character Education Values in the Jolat Jalit Dance. *JDDDES : Journal of Dance and Dance Education Studies*, 5(1), 1–15.
- Firdaus, I., Badaruddin, S., Fairul, M., & Mohd, A. (2025). *JDDDES : Journal of Dance and Dance Education Studies The Use of Audio Visual-Media in Teaching Dance to Enhance Student Engagement in Secondary School*. 5(2), 86–97.
- Gustiani, S. (2019). Research and development (R&D) method as a model design in educational research and its alternatives. *Holistics (Hospitality and Linguistics). Jurnal Ilmiah Bahasa Inggris*, 11(2).
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nainggolan, A., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang*. 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Purbarani, D. A. (2024). *PENERAPAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 1 SDN BALUASE*.

- Putri, M. T. G. (2019). Desain Buku Ajar Tari Orek-Orek Ngawi Dalam Bentuk Pop Up. *Jurnal Desain*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i01.5322>
- Rismawan Giri Santoso, Agus Budiman, S. B. (2024). Pembelajaran Tari Manuk Dadali dengan Model SAVI untuk Meningkatkan Kemampuan Psikomotor Siswa SD. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 6(1), 44–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/irama.v6i1.82706>
- Rochmi, A. F. (2023). Model Pembelajaran Kolaboratif Ekstrakurikuler Seni Tari Di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Gresik. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1), 46–60.
- Sabaria, R., & Budiman, A. (2022). Pembelajaran Blanded Berbasis Aplikasi Edmodo: Studi Penerapan Pembelajaran Virtual Dalam Perkuliahan Tari Pendidikan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 37(1), 98–107. <https://doi.org/10.31091/mudra.v37i1.1766>
- Safitri, S., Sartono, S., Satrianingsih, A. R. O., & Iraqi, H. S. (2024). Persepsi Guru SD tentang Mata Pelajaran Seni di Sekolah Dasar dan Pembelajarannya. 13(2), 104-115. *Jurnal Sendratasik*, 13(2), 104–115. <https://doi.org/10.24036/js.v13i2.129673>
- Sandi, A. M., Masunah, J., & Badaruddin, S. (2024). Tari Kreatif untuk Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 6(1), 59–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/irama.v6i1.82707>
- Stella, A., Rahmadianto, S., & Nugroho, D. (2019). PERANCANGAN BUKU POP UP ILUSTRASI BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI PERTUNJUKAN. *CITRA DIRGA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 01(02), 57–67.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Utomo, P., Amaliyah, A., Zubaidah, Rahmat, A., & Dkk. (2020). *Buku Ajar Pendidikan Karakter Anak SD/MI*. Zahir Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Pendidikan_Karakter_Anak_SD_MI/_BkZEEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=karakteristik+siswa+sekolah+dasar&pg=PA31&printsec=frontcover
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yanto, N., GH, M., & Zubair, S. (2023). The Effect of Pop Up Book Media in Science Learning: A Literature Review. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 214–220. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1772>