**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1. Kajian Teori**

**2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yaitu perantara atau alat bantu yang dimanfaatkan untuk menginformasikan isi suatu materi pembelajaran (Wati 2016). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang piran, perasaan, perhatian, dan kemauan sipelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung dengan menurut Arsyad (2015),

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Karim (2014), media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Pengertian media mengaruh pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi (pesan) antara sunber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi (AECT dalam Arsyad, 2011). Sejalan dengan hal tersebut Munadi (2013) menyampaikan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asyar,2011).

Dari pernyataan beberapa ahli diatas mengenai pengertian media

pembelajaran disimpulkan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

8

menyampikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Dan bisa sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, saran pisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cerak maupun pandang dengar beserta perangkat kerasnya.

**2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Pada dasarnya fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Sedangkan fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan dari kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya (Mudani, 2013).

Media pembelajaran sebagai alat bantu saat mengajar diciptakanuntuk mempengaruhi suasana saat belajar. Media pembelajaranmemiliki tiga fungsi menurut Arsyad (2017) antara lain:

a. Fungsi Afektif, media yang dapat dinikmati peserta didik dalam proses belajar dengan teks yang bergambar.

b. Fungsi Kognitif, media yang dapat memudahkan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung didalamnya.

c. Fungsi Kompensatoris, media dapat membantu memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami bacaan untuk menerimainformasi.

Penggunaan media dalam pendidikan memiliki manfaat yang diungkapkan oleh

Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017) yakni:

a. Materi yang disampaikan menjadi lebih baku, menarik dan interaktif. b. Mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan.

c. Meningkatkan hasil belajar saat media dapat memberikan informasi yang komunikatif, spesifik, dan jelas.

d. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

e. Meningkatkan sikap positif pesera didik dalam proses pembelajaran.

f. Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat berkurang bahkan dapat hilang serta peran guru dapat berubah menjadi lebih positif. Berdasarkan dari pernyataan beberapa para ahli diatas fungsi media

pembelajaran, dengan demikian media memiliki fungsi yang penting dalam

pembelajaran trutama dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar serta akan lebih mudah dalam memahami materi ajar dikarenakan media dapat mengkongkritkan hal-hal yang bersifat abstrak.

**2.1.3. Jenis Media pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai beberapa karaktersitik dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain:

a. Media grafik, yaitu termasuk media visual. Jenis media yang termasuk kedalam media grafik seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, gerafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan buletin.

b. Media audio, yaitu berkaitan dengan pendengaran. Ada beberapa jenis media yang termasuk kedalam media audio, contohnya, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium Bahasa.

c. Media proyeksi, beberapa jenis media proyeksi antara lain film bingkai, film rangkai, media transparasi, proyektor tak tembus pandang, tachitoscope, microprojection dengan microfilm, telefisi, video, permainan dan simulasi.

Media diklasifikasikan berdasarkan jenisnya, daya lipatnya, bentuk, bahan, dan pembuatannya.

Dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam:

1. Media auditif: radio, telepon, cassette recorder, piringan audio.

2. Media Visual: Film Strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar lukisan, cetakan, film bisu, film kartun.

3. Media audio vusual: film suara (gambar hidup), televisi, video cassette. Dilihat dari daya lipatnya, media dibagi menjadi:

1. Media yang mempunyai daya lipat yang kuat dan serentak, serta dapat menjangkau jumlah peserta didik yang banyak dalam waktu yang sama misalnya: radio dan televise.

2. Media yang mempunyai daya lipat yang terbatas oleh ruang dan tempat, sepwrti film, sound slide, dan film strip.

3. Media untuk pengajaran individual seperti: modul berprogram dan pembelajaran melalui komputer.

Dilihat dari bentuk media, media dapat dibedakan atas:

1. Media dua dimensi: poster, bagan, grafik, peta datar, foto, gambar dan lukisan.

2. Media tiga dimensi: peta timbul, globe, buku timbul dan model boneka. Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi atas:

1. Media sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak terlalu sulit.

2. Media kompleks, yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh, mahal biayanya dan sulit membuatnya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui banyak sekali jenis media seperti media visual, media audio, media audio-visual, media multimedia dll. Media-media yang telah diklasifikasi sersebut sangat membantu pengajar atau guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai.

**2.1.4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Media yang akan dikembangkan harus disesuikan dengan tujuan yang dicapai, kondisi serta keterbatasan pendukung pembuatan media. Fahaludin (2015) menuturkan kriteria yang harus dipertimbangkan saat pemilihan media diantaranya:

a. Tujuan penggunaan, saat memilih media perlu mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, indera apa yang akan dirangsang.

b. Sasaran pengguna, saat memilih media yang dikembangkan perlu mengetahui kondisi peserta didik sehingga dapat bermanfaat dan berguna.

c. Karakteristik media, dalam memilih media harus mengetahui karakteristik media yang akan digunakan, kelemahan dan kelebihan media yang dibuat.

d. Waktu, pada saat penggunaan media pembelajaran jangan sampai kekurangan waktu pada jam pelajaran.

e. Biaya, faktor biaya perlu dipertimbangkan agar tidak terjadi pemborosan. f. Ketersediaan, dalam pemanfaatan media harus mengetahui sarana yang

perlu dan medukung penggunanaan media.

Menurut Yohana (2011) yaitu pemilihan media hendaknya didasarkan atas beberapa kriteria yaitu:

a. Karakteristik peserta didik. b. Tujuan belajar.

c. Sifat bahan ajar, setiap kategori pembelajaran menuntut aktivitas atau perilaku yang berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.

d. Pengadaan media, aspek teknis lainnya yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas serta peralatan pendukung.

e. Sifat pemanfaatan media, yaitu guru hendaknya mengetahui potensi media.

Dari pemaparan diatas diketahui bahwa dalam pemilihan media pembelajaran memiliki banyak kriteria seperti mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mengetahui karakteristik peserta didik agar dapat memotifasi serta meningkatkan minat belajar siswa.

***2.2.* Media Pembelajaran *Poop Up Book***

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena dengan adanya media siswa akan lebih berfokus ke materi yang dijarkan dan guru sendiri lebih mudah menyampaikan materi yang akan disampaikan. Media cetak terdiri dari dua dimensi dan tiga dimensi, salah satu contoh media tiga dimensi adalah *poop up book.*

Menurut Yulia dalam Hariani (2015), *poop up book* adalah sebuah buku dengan bentuknya yang menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Menurut Dzuanda (2015) *pop-up book* merupakan sebuah buku yang

memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *poop up book* merupakan buku yang berbentuk tiga dimensi yang memberikan visualisasi menuarik dengan gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan dapat diketahui juga bahwa *poop up book* memiliki kelebihan yaitu memvisualisasikan cerita menjadi menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan tidak memberikan efek bosan pada saat siswa mengikuti pembelajaran dikelas.

***2.2.1.* Jenis-jenis Teknik Media *Poop Up Book***

Menurut Bernadette (2010), teknik *poop up* yang akan digunakan dalam media pembelajaran *poop up book* antara lain teknik *flaps, v-folding, internal stand, serta peepshow.*

Ada beberapa jenis teknik dalam pembuatan poop up book yang dapat dijadikan dasar dalam pembuatan *poop up book*. Menurut Dzuanda (2011) jenis-jenis teknik *pop up book* sebagai berikut.

a. *Transformations,* yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan- potongan pop-up yang disusun secara vertical.

b. *Volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya,

c. *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.

d. *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru,

e. *Carousel,* teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang komplek.

f. *Box and cylinder,* adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa media poop ub book memiliki banyak jenis seperti tampilan pada *poop up book* yang beragam, dari tampilan kertas yang dapat bergeser jika tali pada *poop ub* ditarik hingga tampilan yang tersusun dari serangkaian kertas hingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.

**2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran *poop up book***

Menurut Dzuanda dalam Rahmawati (2013), media *Pop-Up Book*

memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu:

a. Mengajarkan kepada siswa untuk memiliki rasa dalam bentuk menghargai sebuah buku dengan merawat dan menjaga buku dengan baik saat menggunakannya.

b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih dekat dengan guru atau orang tua hal ini dikarenakan *pop-up book* mempunyai bagian yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi terkait isi yang disajikan dalam *pop-up book*. (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).

c. Meningkatkan kreatifitas siswa. d. Menumbuhkan imajinasi siswa.

e. Meningkatkan pengetahuan siswa maupun memberikan deskripsi tentang suatu wujud benda.

f. Menumbuhkan rasa cinta anak untuk membaca.

Kelebihan media *Pop-Up Book* juga diungkapkan Anggraini, dkk. (2019)

meliputi:

a. Buku *pop-up* dibuat dengan memakai kertas tebal supaya tidak mudah rusak (sobek).

b. Tiap halaman buku *pop-up* memuat gambar yang menarik sehingga membuat anak didik lebih aktif serta antusias mengikuti kegiatan belajar.

c. Buku *pop-up* dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok.

Bardasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan manfaat dari media

*poop up book* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam meningkatkan

kreatifitas dan juga imajinasi siswa, *poop up book* juga dapat menarik minat belajar siswa.

**2.3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Pembelajaran berbasis masalah adalah model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Sehingga dapat disimpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya. (Harminarto Sofyan, dkk, 2017). Sedangkan menurut Ibrahim (2018) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu pendekatan pembelajaran yang merangsang peserta didik dari suatu masalah untuk dipecahkan, sehingga dapat merangsang cara berpikir peserta didik yang kritis dalam memecahkan masalah di dalam proses pembelajaran.

Oleh karna itu, berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah pembelajaran berbasis masalah yang dapat membuat peserta didik untuk berpikir krisis dalam memecahkan masalah, maka dari itu penelitian ini bertujuan mengembangkan media *poop up book* berbasia model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas 1 SD.

**2.3.1. Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Menurut Ibrahim (2012) terdapat beberapa ciri-ciri masalah yang digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah antara lain:

a. Disesuaikan dengan kondisi peserta didik, artinya masalah harus didasarkan pada pamahaman terakhir yang dimiliki peserta didik.

b. Dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari peserta didik, artinya dalam memecahkan masalah atau melaksanakan kegiatan, peserta didik harus diarahkan untuk memahami materi terkait.

c. Memiliki jawaban/penyelesaian yang memerlukan penjelasa, artinya penyelesaian itu, menurut peserta didik memberikan alasan secukupnya untuk pembenaran atas jawabannya.

d. Menggairahkan dan menantang, artinya masalah dapat diselesaikan dengan bantuan guru diawali penyelesaian dan berangsur-angsur dihentikan bantuanya.

e. Tidak membosankan, atrinya hindari pemberian masalah yang dapat diselesaikan tanpa bantuan sama sekali.

f. Tidak membosankan artinya hindari pemberian masalah yang dapat diselesaikan tanpa bantuan sama sekali.

Sedangkan menurut Rusmono (2012) ciri-ciri model *problem based learning* diantaranya, menggunakan permasalahan dalam dunia nyata, pembelajaran berpusat pada penyelesaian masalah, tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa, dan guru berperan sebagai fasilitator.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan model *Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri masalah yang digunakan dalam pembelajaran dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik serta materi pembelajaran.

***2.3.2.* Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Dari cici-ciri masalah diatas Tan dalam Amir (2015) memaparkan karakteristik masalah pada model pembelajaran problem based learning sebagai berikut:

a. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.

b. Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.

c. Masalah biasanya menuntut prespektif majemuk. Solusinya menuntut peserta didik menggunakan dan mendapatkan konsep dari pembelajaran sebelumnya.

d. Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran diranah pembelajaran yang baru.

e. Sangat mengutamakan belajar mandiri

f. Memanfaatkan sumber belajar yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.

g. Pencarian, evaluasi, serta penggunaan pengetahuan ini sangat penting. h. Pembelajaran kolaboratif, komunukatif, dan kooperatif. Pembelajaran

bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan dan melakukan presentasi.

Sedangkan menurut Herminarto Sofyan (2015) karakteristik *problem based learning* diantaranya:

a. Aktivitas didasarkan pada pernyataan umum.

b. Belajar berpusat pada peserta didik, guru sebagai fasilitator. c. Peserta didik bekerja kolaboratif.

d. Belajar digerakan oleh konteks masalah. e. Belajar interdisipliner.

Berdasarkan pemaparan karakteristik diatas menjelaskan mengenai pemecahan masalah yang dipahami peserta didik dan masalah dapat mengembangan berpikir kreatif peserta didik.

**2.3.3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yang dikemukakan oleh John Dewey (2010) seorang ahli pendidikan Berkebangsaan Amerika memaparkan enam langkah dalam pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah. Guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam peroses pembelajaran, walaupun sebenarnya guru telah menatapkan masalah tersebut.

2. Menganalisis masalah. Langakah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.

3. Merumuskan hipotesis. Langakah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.

4. Mengumpulakan data. Langkah peserta didik mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

5. Pengujian hipotesis. Langkah peserta didik dalam merumuskan dan mengambil kesimpulan sasuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.

6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Oleh karna itu, berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam model pembelajaran *problem based learning* dapat menuntun siswa untuk belajar, serta dapat menuntun siswa dalam mengenalisis dan mengevaluasi peroses pemecahan masalah.

**2.3.4. Sintaks Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*.**

Setelah dikemukakan langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* diatas, maka berikut ini akan dikemukakan sintak pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Arends (2008) yang dijabarkan pada tabel berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| Fase | Aktifitas Guru |
| Orientasi peserta | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran |
| didik pada masalah | dilanjutkan dengan pembelajaran konsep |
|  | dasar, petunjuk yang digunakan dalam |
|  | pembelajaran |
| Mengorganisasi | Guru membantu pserta didik dalam |
| peserta didik untuk | mengidentifikasi konsep yang ada pada |
| belajar | masalah dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahan. |
| Membimbing | Guru membimbing peserta didik dalam |
| penyelidikan | mencari informasi yang tepat, menyelsaikan |

|  |  |
| --- | --- |
|  | eksperimen, dan mencari solusi yang sesuai  dengan penyelesaian. |
| Mengembangkan | Guru membantu peserta didik dalam |
| dan menyajikan | merencanakan dan menyiapkan hasil karya |
| hasil karya | yang tepat. |
| Menganalisis dan | Guru membantu peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dipelajari. |
| mengevaluasi |
| proses pemecahan |
| masalah |

**Tabel 2.3 Sintaks *problem based Learning***

**2.4. Pengertian Pembelajaran Tematik**

pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang mengabungkan suatu konsep dalam beberapa materi pembelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrase antara siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Menurut majid (2014), pembeljaran tematik adalah pembelajaran yang mengabungkansuatu konse dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Sedangkan menurut trianto (2010) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertenttu, dalam pembahasan tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata tematik adalah berkenan dengan tema.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pembelajaran pada mata pelajaran menjadi satu tema dan sub tema.

**2.4.1. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik memberikan keleluasaan pada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.

2. Memberikan pengalaman langsung kepada anak.

pembelajaran ini mengaitkan antar konsep dan prinsip yang dipelajari dari beberapa mata pelajaran, sehingga mereka akan memahami hasil belajarnya sesuai dengan fakta dan peristiwa yang dialami.

3. Penyatuan konsep antar mata pelajaran

perhatian dipusatkan pada pengamatan dan pengkajian suatu gejala atau peristiwa beberapa mata pelajaran sekaligus tidak dri sudut pandang yang terkotak-kotak. sehingga memungkinkan peserta didik atau memahami suatu fenomena pembelajaran dri segala sisi yang utuh.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran sehingga bermakna

pembelajaran tematik mengkaji phenomena dari benbagai macam aspek yang membentuk jalinan antar ilmu pengetahuan, sehingga berdampak kebermaknaan dari materi yang keterkaitanya dengan konsep-konsep lain yang dipelajari.

5. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan

kebutuhan anak.

pada pembelajaran dapat berkembangkan pendekatan pembelajaran yang aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melihat bakat, minat dan kemampuan sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi untuk belajar terus menerus.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemebelajaran tematik yaitu pembelajaran karakteristik terpusat pada siswa- siswi, memberikan pengalaman langsung, pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari bebagai mata pelajaran dalam suatu proses pemebelajaran, bersifat fleksibel (luwes), hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa-siswi, mengunakan prinsip belajar sambal bermain dan menyenangkan.

**2.4.2. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dibanding pendekatan pembelajaran terpisah. Kelebihan pendekatan pembelajaran tematik diantaranya:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.

2. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

3. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.

4. Pembelajaran terpadu menumbuh kembangkan keterampilan berpikir dan sosial anak.

5. Pembelajaran terpadu menyajukan kegiatan yang bersifat pragmatis.

Dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan atau lingkukangan riil peserta didik.

6. Jika pembelajaran terpadu dirancang bersama dapat meningkatkan kerja sama antar guru bidang kajian terkait, guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik atau guru dengan nara sumber sehingga belajar lebih menyenangkan.

Disamping kelebihan, pendekatan pembelajaran tematik juga memiliki kelemahan terutama dalam hal pelaksanaannya:

a. Aspek guru, guru harus berwawasan luas, memiliki integritas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, berani mengemas dan mengembangkan materi.

b. Aspek peserta didik, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relative baik, baik dalam kemempuan akademik maupun kretifitas, karena model pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan analisis, kemampuan asosiatif, kemampuan eksplorasi dan elaborative.

c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik memerlukan bahan b acaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.

d. Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik, bukan pada pencapaian target penyampaian materi.

e. Aspek penilaian, pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh.

f. Aspek suasana pembelajaran, pembelajaran terpadi cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya bidang kajian lain, tergantung pada latar belakang pendidikan gurunya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan kekurangan. pendekatan pembelajaran tematik dibandingkan pembelajaran terpisah adalah terletak pada kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran, yaitu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bermakna dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

**2.5. Materi Pembelajaran**

Pada penelitian ini peneliti mengunangakan materi tema 7 benda, hewan, dan tanamam sekitarku. didalam tema 7 ini terdapat 4 subtema yaitu:

**1. Benda Hidup dan Tak Hidup Di Sekitarku**

Ada banyak benda disekitar kita. ada benda hidup dan tak hidup. Kupu- kupu termasuk benda hidup. Benda hidup disebut juga makhluk hidup. Benda hidup memiliki ciri-ciri. Benda tak hidup juga mempunyai ciri-ciri. Manusia, hewan, dan tanaman termasuk benda hidup. Sepeda, boneka, dan mobil-mobilan termasuk benda tak hidup. Ciri-ciri benda hidup dan tak hidup antara lain: Dapat bergerak sendiri, bernapas, memerlukan makanan dan air. Sedangkan benda tak hidup tidak dapat bergerak sendiri, tidak bernafas, tidak memerlukan makan dan air. Kucing adalah benda hidup. kucing dapat bergerak sendiri, kucing bergerak dengan vara berjalan. Kucing juga memerlukan makan dan air setiap hari. Robot

adalah benda tak hidup. Robot memerlukan baterai untuk bergerak, robot tidak memerlukan makan dan air, Robot tidak bernapas.

**2. Hewan Di Sekitarku**

Ada banyak hewan disekitar kita ada hewan peliharaan dan ada juga hewan liar. Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara oleh manusia. Manusia memelihara hewan karena suka hewan tersebut, contonya kelinci, kucing, burung, dan ayam. Selain hewan peliharaan, ada juga hewan liar, hewan liar hidup bebas dialam, misalnya dihutan. Contohnya yaitu singa, harimau, buaya, dan ular. Hewan liar dapat membahayakan kita, hewan liar dapat menggigit kira contohnya ular, harimau, buaya. Hewan merupakan mahluk hidup. Oleh karna itu, hewan dapat bergerak.

**3. Tanaman Di Sekitarku**

Tanaman termasuk benda hidup, tanaman dapat bekembeng biak. Tanaman memerlukan perawatan agar tumbuh subur. Beberapa aturan merawat tanaman dirumah antara lain: Menyiram tanaman secara teratur pada pagi hari atau sore hari agar tanaman tidak layu. Meletakkan tanaman ditempat yang terkena sinar matahari. Memangkas tanaman hias agar rapi. Membersihkan rumput liar disekitar tanaman. Memberi pupuk secara teratur agar tanaman tumbuh subur. Memiliki perkarangan dengan tanaman yang subur tentu sangat menyenangkan. Selain membuat rumah menjadi asri, tanaman juga dapat membuat udara menjadi segar. Tanaman yang ada di perkarangan rumah juga dapat menambah keindahan. Agar tanaman subur, kita harus merawatnya dengan baik.

**4. Bentuk, Warna, Ukuran dan Permukaan Benda**

Setiap benda memiliki bentuk warna dan ukurannya yang berbeda, contohnya seperti mainan, mainan-mainan memiliki bentuk warna dan ukuran yang bermacam-macam. Bentuk bola berbeda dengan bentuk catur. Warna baju Jonas berbeda dengan warna baju Dedi. Ukuran mobil-mobilan berbeda dengan ukuran kelereng.

Setiap benda memiliki ciri khas masing-masing. Bentuk warna ukuran dan

permukaannya. Setiap benda memiliki ukuran masing-masing. Ada benda yang

berukuran besar, ada juga benda yang berukuran kecil. Ada benda yang panjang ada juga benda yang pendek. Ada benda yang tinggi ada juga benda yang rendah. Ada benda yang berat ada juga benda yang ringan. Saat meraba permukaan ubin lantai di atas rumah terdapat permukaan ubin yang halus. Jika meraba batu yang ditemukan di pekarangan rumah, Permukaan batu berbeda dengan ubin permukaan batu kasar.

Setiap benda memiliki ciri permukaan. ada benda yang permukaannya halus. Ada juga benda yang permukaannya kasar. Contoh benda yang memiliki permukaan halus antara lain sebagai berikut: gelas, bola pantai, cermin, sendok. contoh benda yang memiliki permukaan keras antara lain: bola, basket, keset, ban, batu.

Komang membantu ibu membersihkan rumah. mengelap kaca jendela. Kaca jendela di rumah Komang berbentuk segi empat, permukaan kaca jendela halus.

Jonas membantu ayah mencuci mobil. Jones menyikat ban mobil. Permukaan ban mobil kasar, ban mobil berbentuk lingkaran. kita dapat membedakan setiap benda berdasarkan bentuk dan permukaannya.

**2.6. Kajian Penelitian Relevan**

Dapat terlihat jelas bahwa kajian yang sedang dilakukan bukan merupakan pengulangan atau kajian harapan adalah deskripsi tentang kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan seputar masalah yang diteliti. Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan merupakan kajian atau perkembangan dari penelitian yang sebelumnya, Berdasarkan telaah yang sudah dilakukan terhadap beberapa sumber kepustakaan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan poop up book telah banyak dilakukan, diantaranya sebagaiberikut:

1. Telah dilakukan oleh Sinta & Harlianda Syofyan (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* Pada Pembelajaran Ipa di SD “hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media *pop up book* pada materi hewan di sekitarku di kelas satu menunjukkan bahwa media *pop up book* baik atau layak digunakan dikelas satu sebagai media pembelajaran”.

2. Selanjutnya penelitian serupa dilakukan oleh Novelia Pertiwi & Yanti Fitria (2022) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Pembelajaran Tematik Terpadi Tema 9 Untuk Kelas IV SD” hasil penelitian ini menunjukan bahwa media pembelajaran ini sudah valid, hal ini dapat dilihat dari rata-rata uji validitas oleh tiga validator 89.5% kategori sengat valid, dan hasil dari respon praktikalitas guru dan peserta didik di SDN 02 kota Tangah Batu Hampa yaitu 91.42% dan 95.71 kategorisangat praktis, Begitu juga dengan respon kepraktisan yang di peroleh dikelas IV SDN 04 kota koto Tengah Batu Hampa, dari guru dan siswa masing-masing diperoleh 94.28% dan 92.42% kategori sangat valid. dengan demikian guru dan peserta didik merasa senang adanya media pembelajaran ini karena dapat membantu proses pembelajaran.

3. Penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang telah dilakukan oleh Bekti Ariyani & Firosalia Kristian (2021) dengan judul “Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD” hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa model pembelajaran *problem based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD.

4. Selanjutnya penelitian mengenai *problem based learning* juga dilakukan oleh Eka Yulianti & Indra Gunawan (2019) dengan judul “Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL): Efektifnya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis peserta didik. Nilai gain pemahaman konsep kelas eksperimen sebesar 0,51 dan nilai gain kelas control sebersar 0,31. Dengan demikian efektivitas penggunaan model PBL lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa media *poop up book* baik/layak dan efesien digunakan sebagai media pembelajaran. Model PBL sangat efektif dalam pebelajaran, model pembelajaran

ini dapat menumbuhkan keterampilan perpikir kreatif peserta didik. Melihat hasil penelitian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan *poop up book*, pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan memiliki kelebihan yaitu *poop up book* ini berbasis problem based learning sehingga membuat peserta didik dapat mengembangkan keretampilan berpikir kreatif.

**2.7. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir ini merupakan penjelasan sementara terhadap objek yang menjadi permasalahan. Salah satu permasalahan yang ada adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Selain itu dalam proses pembelajaran perlu adanya pendidik atau guru, guru memiliki tugas untuk mendorong, membimbing dam memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Guru diharapkan mampu memperbaharui model pembelajran dan memfasilitasi siswa dalam peroses pembelajaran seperti media pembelajaran. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi.

pengembangan media ini bertujuan mengetahui kelayakan *poop up book* berbasis *problem based learning* pada pembelajaran tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku. Pemilihan *poop up book* berbasis *problem based learnin*g dikarenakan *poop up book* dapat membuat peserta didik lebih aktif, semangat, dapat mengingat materi yang sudah diajarkan dan pembelajaran yang sedang dilakukan akan lebih menyenangkan. Selain iti peserta didik juga akan lebih mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KELAS 1 TEMA 7 BENDA, HEWAN DAN TANAMAN DISEKIRAT KU** | | |
|  | |  |
|  | **GURU MINIM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SAAT PEROSES PEMBELAJARAN** | |
|  | |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **GURU MASIH MENNGUNALKAN METODE CERAMAH DAN MENCATAT PADA PROSES PEMBELAJARAN** | |
|  |  |
| **MENGEMBANGKAN MEDIA POOP UP BOOK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING TEMA 7 BENDA, HEWAN, DAN TANAMAN DISEKIRATKU** | |

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**