**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1.1 Media Pembelajaran**

*National Education Association* (NEA) mengungkapkan bahwa media adalah segala benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dimanipulasikan atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Asyhari (2016:3) media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, perasaan, perhatian, merangsang pikiran dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Sedangkan menurut Rossi dan Breidle (Putra:2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa akan lebih berpikir secara konkret dan dapat menerima serta menyerap dengan mudah informasi dan pesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru (Ansari, I. & Sujarwo, 2022:275).

Dari ungkapan-ungkapan yang dipaparkan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala suatu benda atau alat

yang dapat dilihat maupun didengar dan digunakan pada proses pembelajaran

8

untuk menyampaikan pesan, serta dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga dapat melancarkan proses pembelajaran.

**2.1.1.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Dasopang, S & Darwis, U. 2023:323). Menurut Hasibuan (2016) terdapat beberapa ciri-ciri media pembelajaran, antara lain:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware*, yakni benda yang dapat dilihat, diraba, dan didengar dengan panca indra.

2. Media pendidikan mempunyai pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software*, yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.

3. Penekanan media pendidikan terdapat pada media visual dan audio.

4. Media pendidikan mempunyai pengertian sebagai alat bantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar.

5. Media pendidikan digunakan dalam rangka interaksi serta komunikasi antara guru denga peserta didik dalam proses belajar mengajar.

6. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal contohnya (radio dan televisi), kelompok besar, kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape, kaset, video recordeer.

7. Sikap perbuatan, strategi, organisasi, dan manajemen saling berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Sedangkan Menurut Supranoto (2017) media pembelajaran memiliki beberapa ciri, antara lain:

1. Ciri fiksatif (*fixative property*), yaitu ciri menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksikan suatu kejadian atau objek.

2. Ciri manipulatif (*manipulative property*), yaitu transformasi suatu peristiwa atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif, seperti kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pegambilan gambar *timelapse recording*.

3. Ciri distributif (*distributive property*) yaitu ciri tersebut dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa ciri, di antaranya:

1. Dapat menggambarkan kemampuan tersendiri;

2. Dapat menyajikan suatu objek atau peristiwa;

3. Dapat mentransformasikan suatu objek atau peristiwa;

4. Dapat dinikmati panca indera;

5. Dapat menyampaikan pesan;

6. Dapat membantu proses pembelajaran;

7. Dapat menciptakan interaksi; dan

8. Dapat digunakan secara masal.

**2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Widyastuti (2017) terdapat beberapa jenis media pembelajaran, yaitu:

1. Media visual, yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.

2. Media audio, yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.

3. Media audio visual, yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv, dan lainnya.

4. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan menurut Latri (2017) jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dan lain- lain), media tiga dimensi (model kerja, mock up, diorama), dan media proyeksi (slide, film, OHP, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dari pendapat yang dikemukan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memliki jenis yang beragam, dari mulai media visual yang menampilan kegrafisan, media audio yang memperdengarkan suara-suara, media audio visual yang menampilkan kegrafisan serta menyajikan suara-suara, media multimedia yang menggunakan berbagai peralatan canggih hingga media tiga dimensi yang memberikan pemandangan langsung dari berbagai sudut, penggunaan lingkungan secara langsung.

**2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Munadi (2013:37) fungsi media pembelajaran terbagi menjadi 5, yaitu:

1. Fungsi media sebagai sumber belajar

Berfungsi sebagai penyalur, penyampai dan penghubung.

2. Fungsi semantik

Menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta didik.

3. Fungsi manipulatif

Mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4. Fungsi psikologis

Media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, kognitif, imajinatif dan motivasi.

5. Fungsi sosio-kultural

Mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi.

Sedangkan Menurut Miarso (Mudlofir dan Rusydiyah, 2016:132-133)

megemukakan Ada 12 kegunaan media, yaitu:

1. Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.

2. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar.

3. Dapat melampaui batas ruang kelas.

4. Memungkinkan adanya interaksi langsung antar pelajar dan lingkungannya.

5. Menghasilkan keseragaman pengamatan.

6. Membangkitkan keinginan dan minat baru.

7. Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.

8. Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.

9. Memberikan kesempatan kepada pelajar untuk belajar mandiri.

10. Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.

11. Mampu meningkatkan efek sosialisa, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.

12. Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pebelajar.

Beddasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi, dari mulai menyampaikan pesan,

mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menciptkan interaksi dalam proses pembelajaran, hingga membangkitkan minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

**2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana (2011:4) dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran;

2. Dukungan terhadap isi pengajaran;

3. Kemudahan memperoleh media;

4. Keterampilan guru dalam menggunakannya;

5. Tersedianya waktu untuk menggunakannya; dan

6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Sedangkan menurut Musfiqon (2012:118) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Kesesuaian dengan tujuan;

2. Ketepatgunaan;

3. Keadaan peserta didik;

4. Ketersediaan;

5. Biaya kecil; dan

6. Keterampilan guru.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu memerhatikan beberapa kriteria sebelum memilih media, seperti ketepatan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kemudahan dan ketersediaan waktu dalam menggunakan media pembelajaran, kesesuaian media pembelajaran dengan

karakteristik peseta didik, hingga biaya dan kemudahan dalam memperoleh media pembelajaran.

**2.1.2 *Pop Up Book***

Bluemel dan Taylor mengatakan bahwa “*Pop Up Book* adalah buku yang menawarkan potensi gerak dan interaksi melalui penggunaan kertas mekanisme seperti lipatan, gulungan, slide, tab atau roda”. Menurut seorang profesional dan pengamat di bidang *paper engineering*, Rubin, menyatakan bahwa *pop-up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. Desain *pop-up* selalu diaplikasikan ke berbagai media tiga dimensi misalnya buku bergambar, kartu ucapan, cover buku, lipatan-lipatan buku dengan berbagai jenis, dan dalam buku cerita anak. (Rahayu, 2020:14-15).

Dari ungkapan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Pop Up Book* adalah sebuah buku dengan tampilan 3 dimensi yang dapat dibuka, ditarik, atau diputar yang berisi gambar, kartu ucapan hingga cerita yang berpotensi menciptakan suatu interaksi.

**2.1.2.1 Jenis-Jenis *Pop Up Book***

Menurut Dzuanda (Rahayu, 2020:16-17), terdapat beberapa jenis *Pop Up*

*Book,* di antaranya:

1. *Transformations*.

Yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal.

2. *Volvelles*.

Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.

3. *Peepshow*.

Yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu hingga menciptakan sebuah khayalan dan perspektif.

4. *Pull-tabs*.

Yaitu sebuat tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.

5. *Carousel*.

Yaitu teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dapat dilipat kembali benbentuk benda yang komplek.

6. *Box and cylinder.*

*Box and cylinder* atau kotak dan silinder ini adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Dari beberapa jenis *Pop Up Book* yang dijelaskan oleh ahli di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan *Pop Up Book* yang berjenis *Transformations* atau *Pop Up Book* yang tampilannya terdiri dari potongan- potongan *pop up* yang disusun secara vertikal.

**2.1.2.2 Manfaat *Pop Up Book***

Menurut Bluemel dan Taylor (Rahayu, 2020:17-18) terdapat beberapa kegunaan media *Pop Up Book*, yaitu:

1. Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca.

2. Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya.

3. Bagi siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

4. Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa inggris sebagai bahasa kedua (ESL) dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* memiliki banyak manfaat, seperti dapat melahirkan rasa cinta anak pada buku dan kegiatan membaca, dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, hingga dapat membantu siswa memahami makna melalui perwakilan gambar yang terdapat pada *Pop Up Book*.

**2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book***

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut (Ningsih, 2020:30) kelebihan dari media *Pop Up Book* antara lain:

1. Bersifat konkret, yang berarti lebih realistis dari pada media verbal.

2. Dapat mengatasi batas ruang, waktu, dan pengamatan karena tidak semua benda atau objek bisa dibawa ke dalam kelas untuk dijadikan media pembelajaran.

3. Dapat digunakan untuk usia berapa saja, karena disetiap halamannya dapat didesain sesuai konsep yang diinginkan.

4. Memiliki unsur tiga dimensi.

Adapun kelemahan dari media *Pop Up Book* menurut (Ningsih, 2020:30-

31), yaitu media jenis ini mempunyai materi yang sedikit, karena lebih menekankan unsur-unsur *pop up*, bahkan anak-anak sering mengabaikan teks dan hanya memperhatikan bagian-bagian yang menurut mereka menarik, serta dalam penggunaan media ini rawan akan kerusakan sehingga ketika memakainya harus berhati-hati, serta dalam proses pembuatannya memerlukan banyak alat dan bahan serta biaya yang cukup banyak.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* memiliki beberapa kelebihan, seperti bersifat nyata dan realistis karena memiliki unsur 3 dimensi. Selain itu media *Pop Up Book* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan dapat digunakan berbagai kalangan maupun usia. Adapun kekurangannya dikarenakan media *Pop Up Book* menyajikan materi yang terbatas akibat dari penekanan unsur-unsur *pop up* yang ada di dalamnya. Selain itu pengerjaan yang terbilang memakan waktu dan biaya menjadi salah satu kekurangan dari media *Pop Up Book.*

**2.1.2.4 Langkah-Langkah Pembuatan *Pop Up Book***

Menurut (Ningsih, 2020:27-28) terdapat beberapa langkah dalam penyusunan atau pembuatan media *Pop Up Book*, yaitu:

1. Ide Penciptaan

Dalam tahap ini, didasarkan atas ketertarikan peneliti pada *Pop Up Book*

karena *Pop Up Book* memiliki visualisasi menarik dan memiliki format

tiga dimensi yang dapat digerakkan sehingga peneliti ingin mengaplikasikan *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran.

2. Proses Desain

Terdapat beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media *Pop Up Book*. Hal pertama yang dilakukan adalah *storyboard Pop Up Book* yang dilanjutkan dengan pembuatan prototipe *Pop Up Book* untuk materi keberagaman budaya bangsaku. Setelah itu, maka dilanjutkan proses edit dengan menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CS3* sebagai media editor.

3. Proses Perakitan *Pop Up Book*

a. Pemotongan dan Pelipatan.

b. Membuat *Pop Up Book* Melompat Keluar.

4. Hasil Pembuatan

Setelah melalui proses pembuatan desain, proses editing komputerisasi, dan proses perakitan dari mulai pengguntingan, pelipatan, dan pengeleman maka *Pop Up Book* sudah siap untuk digunakan sebagai prototipe media pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam membuat media

*Pop Up Book*, yaitu:

1. Ide Penciptaan

Ide pengembangan media *Pop Up Book* yang dilakukan berawal dari temuan observasi di kelas V SD Haraboko Kabupaten Asahan. Media *Pop Up Book* dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas V.

2. Penyusunan materi

Peneliti mulai menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa kelas V UPTD SDN 010143 Perkebunan Aek Tarum.

3. Proses Desain

Peneliti mendesain gambar yang sesuai dengan karakteristik dan juga materi pembelajaran siswa kelas V SD Haraboko Kabupaten Asahan menggunakan *software Adobe Photoshop CS 4*.

4. Proses Pembuatan

Pada proses ini peneliti menggunakan beberapa alat dan bahan, seperti:

a. Alat

➢ Gunting

➢ Penggaris

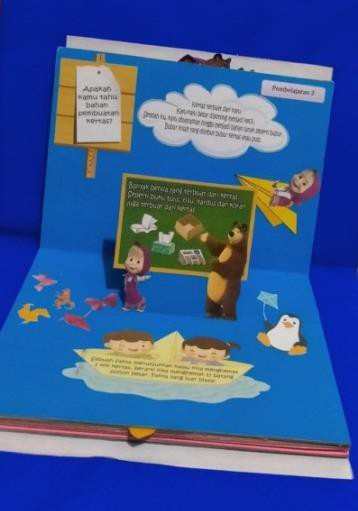
➢ Lem b. Bahan

➢ Karton Padi

➢ Kertas Spektra

➢ Kertas Sticker

Proses pembuatan dilakukan dengan cara menggunting kertas dan menempelkannya pada karton padi yang telah disediakan. Selain itu materi dan hasil desain yang telah dicetak juga ditempelkan hingga menjadi sebuah *Pop Up Book*.



**Gambar 2.1**

**Media *Pop Up Book***

**2.1.3 Pembelajaran Tematik**

Menurut Depdiknas (Heru, 2018:8) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka. Sedangkan menurut Menurut Yunanto (Heru, 2018:7) Pembelajaran tematik merupakan implimentasi dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dasar pertimbangan pelaksanaan pembelajaran tematik merujuk pada tiga landasan yaitu landasan filosofis, psikologis dan yuridis.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang dikemas menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang diberikan pada siswa dalam satu kali tatap muka yang merujuk pada landasan filosofis, psikologi dan yuridis.

**2.1.3.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Prastowo (2019) terdapat beberapa karakteristik pembelajaran, yaitu:

1. Efisiensi

Meliputi penggunaan waktu, metode, sumber belajar dengan baik dan tepat dalam upaya memberi pengalaman belajar yang riil kepada setiap peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi secara efektif. Peserta didik diajak menemukan permasalahan nyata di lingkungan dan bagaimana menggunakannya dalam pembelajaran di kelas atau di luar kelas.

2. Kontekstual

Bertumpu pada masalah-masalah nyata. Pembelajaran pun lebih memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggali, mencoba, dan mengalami sendiri, dan tidak hanya sekedar menjadi pendengar pasif yang hanya menjadi penerima semua informasi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh sebab itu, dengan pembelajaran ini pendidik bukan hanya memberikan ilmu pengetahuan dengan cara menghafal atau mencatat yang diberikan untuk peserta didik, akan tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi peserta didik untuk mencari kemampuan yang baik dari apa yang dipelajarinya. Selain itu, dengan mengawali pembelajaran dengan masalah nyata yang dekat atau dialami peserta didik memungkinkan mereka belajar secara lebih bermakna.

3. Berpusat Pada Siswa (*Sstudent Centered*)

Guru tidak diperbolehkan memperlakukan peserta didik sebagai pihak yang pasif. Karena, dalam pembelajaran tematik guru hanya sebagai fasilitaor dan mediator dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi, yang harus lebih aktif ialah peserta didik.

4. Memberikan Pengalaman Langsung

Peserta didik dituntut mengalami dan mendalami materi secara langsung dengan diri mereka masing-masing. Artinya mereka dihadapkan dengan pembelajaran konkret yaitu pembelajaran nyata belajar secara langsung, peserta didik bukan hanya memahami isi materi tersebut akan tetapi juga bisa mempraktekannya secara langsung.

5. Pemisahan mata pelajaran yang kabur.

Dalam pembelajaran tematik menuntuk pendidik difokuskan untuk membahas tentang tema-tema yang dianggap berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Artiya, tema dari satu mata pelajaran bukan sekedar terintegrasi denga mata pelajaran lainnya.

6. Holistis

Dalam pembelajaran tematik, pendidik dapat menyajikan konsep-konsep dari berbagai pelajaran yang bertujuan agar pemaham para pesrta didik terhadap materi pembelajaran tidak setengah-setengah. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami semua materi pelajaran dengan konsep yang diajarkan secara utuh.

7. Fleksibel

Dalam pembelajaran tematik guru tidak boleh kaku dalam mengajar. Proses belajar harus fleksibel yaitu guru harus bisa mengaitkan dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya, bahkan guru juga harus bisa mengaikan pelajaran tersebut dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekitar mereka.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik, yaitu: (1) efisien digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari waktu hingga metode; (2) menyajikan permasalahan-permasalahan yang nyata; (3) pembelajaran berpusat pada siswa; (4) memberikan pengalaman langsung karena menyajikan pembelajaran yang nyata; (5) mengaitkan tema dalam kehidupan sehari-hari; (6) menyajikan konsep-konsep dari berbagai pelajaran; dan (7) pembelajaran yang fleksibel.

**2.1.3.2 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik**

Menurut Oktavianti dan Wiyanto (2014:66) Pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

Sedangkan menurut Indriani (2015:89) pembelajaran tematik memiliki tujuan, antara lain:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.

2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.

3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.

4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.

6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.

7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.

8. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi. Dari pendapat para ahli di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran

Tematik berfungsi untuk menciptakan suatu kemudahan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta memahami materi pembelajaran dikarenakan penggunaan tema yang membuat siswa dapat menjadi lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu pembelajaran tematik juga berfungsi memberikan kemudahan pada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat menghemat waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

**2.1.3.3 Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”**

Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” merupakan judul dari buku tematik di kelas V SD yang ditulis oleh Heny Kusumawati. Dalam tema ini terdapat 4 subtema, yaitu subtema 1 “Manusia dan Lingkungan”, subtema 2 “Perubahan Lingkungan”, subtema 3 “Usaha Pelestarian Lingkungan” dan subtema 4 “Kegiatan Berbasis Proyek dan Literasi”.

Buku tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” diproduksi pertama kali pada tahun 2014 oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud yang kemudian edisi revisinya diterbitkan pada tahun 2017. Adapun kompetensi inti yang ingin dicapai dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.1**

**Kompetensi Inti Kelas V**

|  |  |
| --- | --- |
| **KOMPETENSI INTI** | |
| 1 | Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. |
| 2 | Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara. |
| 3 | Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. |
| 4 | Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya. |

**2.1.3.4 *Pop Up Book* Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Lingkungan**

**Sahabat Kita**

*Pop Up Book* adalah sebuah buku dengan tampilan 3 dimensi yang dapat dibuka, ditarik, atau diputar yang berisi gambar, kartu ucapan hingga cerita yang berpotensi menciptakan suatu interaksi. Sedangkan pembelajaran tematik pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang dikemas menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang diberikan pada siswa dalam satu kali tatap muka yang merujuk pada landasan filosofis, psikologi dan yuridis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Pop Up Book* pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita adalah sebuah media 3 dimensi yang

menyajikan materi pembelajaran terpadu yang dikemas dengan menggunakan

tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”.

**2.2 Penelitian Relevan**

Penelitian yang telah ada sebelumnya menjadi referensi dalam penelitian ini. Penelitian relevan tentang Pengembangan Media *Pop Up Book* yang telah ada sebelumnya menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Judul** | **Hasil Penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| **Peneliti** | **Penelitian** |
| 1. | Handaruni | Pengembangan | Penelitian ini menggunakan | Penelitian ini | Perbedaan dari |
| Dewanti, | Media *Pop-Up* | model prosedural yang | sama-sama | penelitian ini, |
| Anselmus J E | *Book* Untuk | dikembangkan oleh Dick & | mengembangkan | yaitu pada |
| Toenlioe & | Pembelajaran | Carey yang terdiri atas 10 | media *Pop Up* | prosedur |
| Yerry | Lingkungan | langkah. Hasil validasi | *Book* dan | pengembangan |
| Soepriyanto | Tempat | media kepada validator, | melakukan | yang dilakukan. |
| (2018) | Tinggalku | diperoleh presentase | validasi kelayakan | Peneliti |
|  | Kelas IV SDN | 95.71% dari validasi ahli | media dengan | menggunakan |
|  | 1 Pakunden | media, 94.93% dari ahli | beberapa ahli, | prosedur |
|  | Kabupaten | materi, 95.17% dari ahli | seperti ahli media, | pengembangan |
|  | Ponorogo | pengguna (guru), dan 95% | materi hingga ahli | ADDIE yang |
|  |  | dari uji coba pengguna | pembelajaran | terdiri dari 5 |
|  |  | (siswa). Hasil validasi | (respon guru). | tahapan. |
|  |  | secara keseluruhan yaitu |  |  |
|  |  | 95.20% dengan kriteria |  |  |
|  |  | “Sangat Valid”, maka |  |  |
|  |  | media ini sangat layak |  |  |
|  |  | untuk digunakan dalam |  |  |
|  |  | pembelajaran Tematik pada  sutema Lingkungan Tempat  Tinggalku. |  |  |
| 2. | Elisa Diah | Pengembangan | Jenis penelitian ini adalah | Penelitian ini |  |
| Masturah, | Media | penelitian pengembangan | sama-sama | Perbedaan dari |
| Luh Putu | Pembelajaran | dengan menggunakan | mengembangkan | penelitian ini, |
| Putrini | *Pop-Up Book* | model ADDIE. Hasil | media *Pop Up* | yaitu pada materi |
| Mahadewi & | Pada Mata | validitas media | *Book* dengan | *Pop Up Book* |
| Alexander | Pelajaran IPA | pembelajaran berbasis Pop- | menggunakan | yang |
| Hamonangan | Kelas III | Up Book dinyatakan valid | prosedur | dikembangkan. |
| Simamora | Sekolah Dasar | dari review para ahli dan | pengembangan |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | (2018) | |  | pengguna dengan | ADDIE. |  |
|  |  | presentase tingkat |  |
|  |  | pencapaian dari hasil |  |
|  |  | review ahli isi mata |  |
|  |  | pelajaran 95,8% (sangat |  |
|  |  | baik), hasil review ahli |  |
|  |  | desain pembelajaran 88% |  |
|  |  | (baik), hasil *review* ahli |  |
|  |  | media pembelajaran 98,5% |  |
|  |  | (sangat baik), uji coba |  |
|  |  | perorangan 92% (sangat |  |
|  |  | baik), uji coba kelompok  kecil 91,67% (sangat baik), |  |
|  |  | dan uji coba lapangan |  |
|  |  | 90,08% (sangat baik). |  |
| 3. | Sinta | & | Pengembangan | Penelitian ini menggunakan | Persamaan dari | Perbedaan dari |
| Harlinda |  | Media Pop-Up | model pengembangan | penelitian ini, | penelitian ini, |
| Syofyan |  | Book Pada | ADDIE. Berdasarkan hasil | yaitu sama-sama | yaitu pada materi |
| (2020) |  | Pembelajaran | validasi dari ahli materi, | mengembangkan | media *Pop Up* |
|  |  | IPA di SD | ahli media, ahli desain | media *Pop Up* | *Book* yang |
|  |  |  | dapat disimpulkan bahwa | *Book* dengan | dikembangkan. |
|  |  |  | kualitas media *pop-up book* | menggunakan |  |
|  |  |  | yang dikembangkan | prosedur |  |
|  |  |  | termasuk dalam kategori | pengembangan |  |
|  |  |  | layak atau dapat digunakan | ADDIE, serta |  |
|  |  |  | untuk siswa kelas 1 SD. | melakukan |  |
|  |  |  | Respon siswa terhadap | beberapa validasi |  |
|  |  |  | media *pop-up book* pada | terhadap beberapa |  |
|  |  |  | uji pelaksanaan lapangan | ahli. |  |
|  |  |  | mendapat respon yang baik. |  |  |

**2.3 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berawal dari temuan permasalahan di kelas V SD pada pembelajaran tematik pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”. Peneliti menemukan permasalahan, seperti siswa tidak memiliki minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak sedikit siswa yang bermain- main saat guru menyampaikan materi pelajaran, aktivitas siswa yang bermain- main saat proses pembelajaran berlangsung dapat mengganggu siswa lainnya yang mengikuti proses pembelajaran dengan serius, dan hasil belajar siswa rendah.

Dari temuan tersebut, peneliti menemukan solusi dengan melakukan pengembangan media *Pop Up Book*. Media *Pop Up Book* yang akan dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Peneliti menilai dengan adanya media media *Pop Up Book* yang digunakan pada proses pembelajaran tematik tema 8 “Lingkungan sahabat Kita” dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar.

Siswa tidak memiliki minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses Pembelajaran di Kelas V

Tidak sedikit siswa yang bermain- main saat guru menyampaikan materi pelajaran.

Aktivitas siswa yang bermain-main saat proses pembelajaran berlangsung dapat mengganggu siswa lainnya yang mengikuti proses pembelajaran dengan serius.

Hasil belajar siswa rendah.

Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran

Tematik Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Analysis*  (Analisis) | *Design*  (Perancangan) |  | *Development*  (Pengembangan) |  | *Implementation*  (Penerapan) |  | *Evaluation*  (Evaluasi) |
|

Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran

Tematik Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD

**Gambar 2.1**

**Kerangka Berpikir**