

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Media adalah kata lain dari “medium” yang memiliki arti perantara atau pengantar kata. Pembelajaran berarti suatu suasana yang dibuat untuk mendorong seseorang terlibat pada kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah segala hal yang bisa diterapkan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran sedemikian rupa dengan melibatkan minat, pikiran, perhatian, serta perasaan siswa tentang kegiatan pembelajaran untuk hasil tujuan pembelajaran tertentu (Budiarti, 2017).

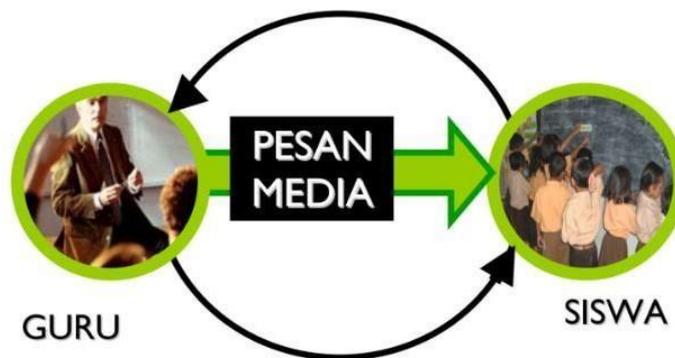
Media pembelajaran sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang secara sadar digunakan oleh guru sebagai fasilitator bagi siswa untuk menguasai materi pembelajaran agar cenderung efektif serta efisien. Akhirnya, materi pembelajaran cenderung cepat diterima siswa secara utuh dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar lebih dalam (Nurfadhillah, 2021).

Media pembelajaran sebagai kebutuhan yang, tujuannya adalah untuk meningkatkan proses belajar siswa guna mencapai perubahan sikap yang diinginkan. Implikasinya dalam hal ini adalah siswa berperan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai. Namun, banyak fenomena yang terjadi ketika guru gagal menerapkan dan memahami pemilihan media pembelajaran yang tepat bagi siswanya dalam belajar (Dwijayani, 2019).

Dalam pembelajaran, media merupakan hal yang berperan

menyampaikan informasi serta pengetahuan dalam korelasi yang terbentuk di dalam kelas antara guru dan siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran yang dibantu dengan media penting untuk menyampaikan kejelasan isi materi yang diberikan pada siswa menggunakan cara yang sederhana dan mudah dipahami.

Dari beberapa sudut pandang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang diterapkan sebagai penyalur antara guru dengan siswa yang berisi materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran lebih baik diimbangi dengan karakter siswa dan materinya guna pembelajaran efektif dan efisien serta minat belajar siswa terbangun secara optimal. Berikut disajikan bagan hubungan antara guru, media dan siswa pada saat proses pembelajaran.



Sumber: (Rahmania, 2018)

Gambar 2.1 Hubungan antara guru, media, siswa pada saat proses pembelajaran

2.1.1. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan vital untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung. Manfaat media pembelajaran

sebagai berikut.

1. Membantu proses pembelajaran antara guru dan siswa karena tidak semua materi pembelajaran bisa diberikan secara lisan. Oleh karena itu, dibutuhkan alat bantu lain yang bisa menunjang penyajian materi pembelajaran sedangkan siswa akan terbantu untuk menguasai konsep materi yang diberikan oleh guru.
2. Mendorong minat serta motivasi siswa pada proses pembelajaran, mengembangkan semangat dan rasa ingin tahu siswa, serta hubungan antara siswa dan guru bisa interaktif. Beberapa konsep serta materi pada materi pembelajaran bersifat abstrak, kompleks dan tidak hanya disampaikan secara verbal. Konsep materi dapat ditentukan dengan bantuan media misalnya berupa simulasi, alat peraga atau bantu, dan sebagainya.
3. Mampu melewati batas waktu, ruang, tenaga, bahkan kekuatan indra. Tidak sedikit materi pembelajaran yang lengkap memerlukan banyak ruang dan waktu untuk diterapkan. Media pembelajaran dinilai mampu disesuaikan dengan karakteristik materinya guna menyelesaikan kekurangan tersebut.

Media pembelajaran bisa dirancang dan disesuaikan dengan cara belajar siswa, akhirnya dapat memberikan peluang dan opsi siswa sesuai dengan cara belajarnya, baik yang cenderung memiliki gaya belajar

visual, auditori, kinestetik (Mustofa, 2020).

Pembelajaran yang monoton cepat menjadi membosankan, sehingga perlu adanya sebuah kebaruan dalam perangkat pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa serta materi. Media pembelajaran bisa mempermudah guru dalam mengelola kelas dan memudahkan guru dalam mengelola materi pembelajaran untuk siswa. Pembelajaran dari media dapat menjadi sarana guna meraih tujuan pembelajaran dan mempermudah siswa menyampaikan rangka materi pembelajaran secara sistematis.

Manfaat media pembelajaran adalah solusi dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan minat hingga motivasi siswa, siswa menjadi cenderung terarah, serta pembelajaran akan cenderung kuat, sehingga pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dapat diperkuat (Jumriani et al., 2021).

2.1.2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa landasan penggunaan media pembelajaran yang dapat diperhatikan oleh guru dalam memilih alat peraga yang tepat sesuai dengan isi materi dan tujuan pembelajaran.

a. Landasan Filosofis

Dalam pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa, interaksi ini merupakan proses menemukan

kesamaan makna, yaitu penguasaan materi dalam pembelajaran. Pembelajaran juga memiliki tujuan, tema, strategi dan penilaian untuk mengukur keberhasilan. Dengan adanya berbagai media pembelajaran, siswa dapat memiliki banyak pilihan yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya, yaitu siswa dihormati martabat kemanusiaannya dan diberi kebebasan untuk memilih baik metode maupun media sesuai dengan kemampuannya. Jika guru memandang siswa sebagai manusia dengan sifat dan kemampuan yang berbeda-beda, baik menggunakan media rekayasa atau tidak, proses pembelajaran tetap dilakukan dengan pendekatan humanistik (Puspita et al., 2019).

b. Landasan Psikologis

Penggunaan media pembelajaran juga tidak lepas dari sosiologis siswa. Karena kondisi sosiologis ini memengaruhi reaksi siswa terhadap media yang digunakan guru. Kesesuaian media dengan keadaan sosial siswa dapat meningkatkan efektifitas dan efesiensi media yang digunakan. Dalam menggunakan media, guru harus

mempertimbangkan latar belakang sosial siswa di sekolah. Misalnya, guru mengajar disekolah yang rata-rata siswanya berasal dari keluarga dengan latar belakang sosialnya kurang berkembang. Siswa belum pernah melihat tampilan slide show berbantuan komputer, kemudian guru menyampaikan materi pada layar LCD dan dihias dengan berbagai jenis gambar yang bervariasi agar siswa lebih memperhatikan (Amka, 2018).

c. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran memfasilitasi pembelajaran siswa, mencapai tujuan pembelajaran teknologi dan mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya. Dengan demikian, siswa lebih mudah menerima proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah berupa komponen sistem pembelajaran terpadu yang dirangkai dan digunakan serta dipadukan menjadi sistem pembelajaran yang (Ekayani, 2017).

d. Landasan Empiris

Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, siswa lebih aktif berpikir dan memperoleh informasi dan ketrampilan siswa dalam melakukan percobaan, perhatian siswa terarah pada pembelajaran, sedangkan kesalahan yang terjadi dalam mengajar dapat diatasi dengan bantuan pengalaman dan contoh nyata (Usiono & Amin, 2021).

2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang memiliki fungsi berbeda dengan komponen lainnya, yakni sebagai komponen yang isi dengan muatan pembelajaran untuk diberikan pada siswa. Dalam proses pemberian media pembelajaran bisa berjalan dengan lancar jika media itu dapat digunakan sendiri atau berkelompok. Media pembelajaran terdiri dua fungsi utama, yaitu.

1. Media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran, pastinya dengan materi yang menarik pada tingkatan yang berbeda. Materi yang memiliki tingkat kesulitan cenderung tinggi

tentunya sulit untuk dimengerti oleh siswa. Media mempunyai tugas membuka jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran meningkatkan kualitas belajar siswa dengan durasi waktu yang cenderung lama.

2. Media pembelajaran disebut sumber belajar, dikatakan sebagai sumber belajar sebab apapun yang bisa dijadikan wadah pembelajaran ditujukan untuk belajar siswa. Sumber belajar diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yakni manusia, alam, buku, media masa, dan media pendidikan (Hasanah, 2022)

Kesimpulan dari pemaparan di atas adalah bahwa fungsi dari media pembelajaran sebagai media yang dapat menampilkan berbagai materi pada proses pembelajaran. yang berbeda.

2.1.4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Guru bisa memilih berbagai jenis media pembelajaran yang tepat untuk mengajar sesuai dengan keperluan belajar siswa. Klasifikasi media pembelajaran mencakup enam kelompok media yaitu: media audio, media gambar bergerak, media cetak, media multimedia dan media berbasis internet (Khotimah, 2021)

Media audio merupakan media yang kemampuannya berguna memperdalam sebuah pengetahuan dengan menunjukkan informasi dan wawasan baru serta pengalaman yang sulit dimiliki langsung. Dalam menggunakan media audio visual di pembelajaran dapat menimbulkan munculnya reaksi tertentu relevan dengan apa yang diinginkan (Rahman, 2021). Media audio dapat diterapkan menggunakan radio, rekaman suara, dan mendengarkan lagu untuk meningkatkan stimulus siswa.

Media gambar bergerak merupakan media yang paling umum digunakan karena siswa cenderung tertarik yang bergambar daripada hanya tulisan. Apabila gambar yang disusun dan dipaparkan relevan dengan karakteristik yang positif pastinya akan meningkatkan motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran (Rahmania, 2018). Media ini menyangkan gambar bergerak yaitu video atau film di dalamnya mencakup pesan moral yang membuat siswa belajar memahami makna dibalik tayangan tersebut.

Media cetak merupakan media penyampaian informasi yang memiliki manfaat disamping media elektronik dan media digital (Umam et al., 2019). Media cetak meliputi, buku, majalah, pamflet

termasuk dalam media cetak bentuk teks.

Media multimedia adalah sebuah sistem komunikasi interaktif yang mampu menciptakan, memaparkan pembelajaran yang mengkombinasikan teks, audio, grafis, video dan animasi (Masturah et al., 2018). Penggunaannya harus disesuaikan dengan mata pelajaran dan metode guru dalam mengajar agar materi yang disampaikan bisa maksimal untuk dipahami siswa.

Media internet/web merupakan sarana komunikasi di dalam bidang pendidikan, internet juga berfungsi dalam keperluan bisnis dan sebagai sarana atau media hiburan (Syofyan, 2020).

Dengan klasifikasi ini dapat mempermudah guru untuk melakukan pembelajaran secara jelas perencanaan pembelajaran untuk mencapai tujuannya. Penggunaan klasifikasi media ini dapat diterapkan dengan tujuan materi, dan bentuk karakteristik guru yang berbentuk efisien dan efektif.

2.2. Media *Pop up book*

Pop up berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti “melompat keluar”, sedangkan *pop up book* bisa dimaknai sebuah buku yang memuat kertas bergambar tiga dimensi dengan elemen interaksi ketika dibuka dan

sebuah objek akan muncul dari dalam (Barsihanor et al., 2020).

Media *pop up book* sebagai sarana yang nyaman dipakai dan mendorong siswa guna belajar lebih giat. Media ini dapat memberikan stimulus visual untuk menjadi sumber bahan cerita bagi siswa. Stimulus visual yang diberikan melalui tampilannya bisa memvisualisasikan suatu persepsi yang semula berbentuk abstrak dapat menjadi jelas, menyenangkan dan memikat perhatian akhirnya siswa bersemangat dalam pembelajaran (Muhammad et al., 2021).

Pop up book adalah buku yang menunjukkan kemungkinan gerakan dan interaksi yang memanfaatkan kertas sebagai bahan untuk menggulung, melipat dan memutar. Materi *pop up book* berupa gambar yang disukai karena di dalamnya mengandung bagian - bagian yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul saat dibuka sehingga menarik perhatian siswa. *Pop up book* hampir identik dengan seni kertas lipat karena keduanya memanfaatkan metode melipat kertas, tetapi *pop up book* biasanya menonjolkan kertas mekanis sehingga gambar terlihat berbeda dalam sisi perspektif maupun ukuran, berubah bentuk dengan itu sehingga tata letaknya dapat bergerak secara alami (Elmunsyah et al., 2019).

Kesimpulan dari berbagai landasan pendapat di atas yakni media

Pop up book sebagai sarana pembelajaran yang disukai dan serbaguna yang mencakup tampilan gambar menonjolkan bentuk tiga dimensi. *Pop up book* memberikan unsur kejutan yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa akhirnya memicu siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran.

2.2.1. Penggunaan Media *Pop up book*

Untuk penggunaan media *Pop up book* diantaranya.

1. Pemanfaatan media *Pop up book* bisa dimanfaatkan dengan menyajikan gambar dua dan tiga dimensi pada siswa.
2. Dimulai dengan guru mempresentasikan materi di depan kelas, gunakan Bahasa yang menarik minat siswa dalam menyimak materi.
3. Di tengah pembelajaran, guru bisa menyoalkan mengenai pengalaman siswa yang relevan terhadap materi yang disampaikan.
4. Guru bisa memberikan kesempatan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam penggunaan media.
5. Di akhir pembelajaran guru dapat mengevaluasi apa yang sudah dipelajari dengan menanyakan beberapa pertanyaan

perihal materi yang sudah dijajaki (Sidabutar et al., 2019)

2.2.2. Manfaat Media *Pop up book*

Daripada buku biasanya, *Pop up book* bisa menimbulkan ketertarikan tersendiri. Manfaat media *Pop up book* diantaranya:

1. Menaikkan kecintaan siswa pada buku dan membaca.
2. Untuk pembelajaran awal dapat menghubungkan korelasiantara kondisi kehidupan yang sesungguhnya serta simbol- simbol yang mewakili.
3. Membantu siswa meningkatkan ketrampilan berpikir kritis serta kreatif bagi siswa yang lebih senior.
4. Bagi siswa belum lancar dalam membaca dan siswa yang dengan ketidakmampuan belajar bisa menunjang gunamemahami arti lewat makna visual yang menarik dan kemampuan mereka untuk menggunakan hak-hak ini dengan terampil dapat membantu mereka merangsang dalam keinginan dan dorongan untuk (Umam et al., 2019).

2.2.3. Jenis-Jenis Teknik Media *Pop up book*

Ada berbagai teknis dalam pembuatan *Pop up book* yang digunakan sebagai dasar pembuatan *Pop up book*:

1. *Transformations* merupakan susunan visual yang meliputi elemen dari *Pop up* yang dirancang secara vertikal.
2. *Volvelles* adalah susunan visualisasi yang dalam perancangannya memuat elemen lingkaran.
3. *Peepshow* adalah sebuah visual dari serangkaian kertas yang dapat ditumpuk untuk menciptakan ilusi pemikiran.
4. *Pull-tabs* adalah tab berbentuk kertas yang bisa ditarik atau ditolak guna menampilkan gerakan karakter baru.
5. *Carousel* adalah metode yang memanfaatkan penggunaan tali, pita, hingga kancing yang ketika dilipat dan dibuka berbentuk objek yang rumit.
6. *Box and Cylinder* merupakan gerakan kubus maupun tabung yang bergerak ke atas dari tengah halaman pada saat dibuka
(Mulianti, 2017)

2.2.4. Kelebihan Media *Pop up book*

Menurut (Astra, 2018) terdapat beberapa kelebihan diantaranya:

1. Mampu menembus batas ruang, waktu, hingga pengamatan sebab tidak semua benda bisa diangkut ke dalam kelas.
2. Bersifat nyata, artinya cenderung nyata dibanding media

verbal.

3. Mampu mewujudkan sumber belajar untuk segala usia sebab setiap halaman buku bisa memuat gambar beserta informasi relevan dengan konsep.
4. Memiliki mode dimensi, oleh karena itu buku dapat dibuat tiga dimensi agar lebih menarik saat dibaca.

Menurut (Habibi & Setyaningtyas, 2021) kelebihan *Pop up book* adalah sebagai berikut:

1. Menawarkan kejutan saat membuka setiap halamannya.
2. Dapat menggugah semangat dalam membaca.
3. Memiliki kesan yang kuat dalam penyampaiannya.
4. Memberikan sebuah tampilan cerita yang cenderung disukai karena menggunakan dimensi, gambar dapat bergerak dan tekstur mirip dengan objek yang nyata.

Kesimpulan dari pemaparan di atas adalah kelebihan media *Pop up book* yang memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa karena media tersebut menggeser, membuka, hingga melipat bagian-bagian *Pop up book*. Dengan itu meninggalkan kesan tersendiri bagi siswa akibatnya mudah mengingat cara penggunaan media tersebut.

2.2.5. Kelemahan Media *Pop up book*

Di sisi lain *Pop up book* juga memiliki kelemahan diantaranya:

1. Membuat *Pop up book* memerlukan pengeluaran yang cukup banyak daripada membuat buku pada umumnya
2. Masa yang dibutuhkan dalam proses pembuatannya lebih lama.
3. Pemanfaatan media *Pop up book* membutuhkan perlakuan khusus untuk meminimalisir kerusakan seperti mudah rusak maupun sobek sehingga media tersebut bisa dipakai berkali-kali (Seitz et al., 2019).

2.3. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS ialah mata pelajaran ditingkat sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi “*social studies*”. Didalam mata pelajaran IPS membahas hubungan antara manusia dan lingkungannya. Perumusan makna IPS sudah disuarakan oleh para pakar IPS atau *Social Studies*.

Berikut ini adalah definisi IPS menurut beberapa ahli:

1. Menurut Soemantri, IPS sebagai ilmu-ilmu sosial yang dipelajari dan sebagai pelajaran yang relevan dengan kemahiran berpikir siswa sekolah dasar sampai selanjutnya, memadukan pelajaran IPS

dan kehidupan nyata akhirnya menjadi Satu diantaranya pelajaran yang sederhana.

2. Menurut Moeljono, IPS merupakan gabungan dari beraneka ilmu sosial yakni antropologi, psikologi, budaya, sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, ilmu politik, hingga ekologi manusia yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan yang disederhanakan materi serta memudahkan tujuan belajar (Endayani, 2018).

IPS ialah mengkaji fungsi umum setiap orang, kompleksitas kehidupan yang harus dihadapi siswa di masa depan tidak hanya desakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk kelengkapan masyarakat yang majemuk. Oleh karena hal itu, IPS menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan manusia dengan tindakan empatinya yang menghasilkan wawasan tersebut (Hasanah, 2022).



Sumber: (Endayani, 2018).

Gambar 2.2 Komponen-komponen dalam IPS

Kesimpulan yang diperoleh dari pendapat di atas adalah bahwa IPS

sebagai mata pelajaran ilmu sosial di pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi yang menitik beratkan terhadap aspek teoritis ilmu pengetahuan tetapi aspek praktis dalam kajian dan penyelidikan berbagai masalah sosial yang muncul di masyarakat atau dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.1. Dimensi Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengembangan dimensi pembelajaran IPS dinilai penting bagi guru, siswa dituntut meningkatkan kemampuan berpikir abstrak. IPS mencakup empat dimensi, yakni:

1. Dimensi pengetahuan (*Knowledge*)

Secara konseptual, pengetahuan meliputi fakta, konsep, dan generalisasi yang dapat dimengerti siswa. Konsep yakni kata-kata yang kolektif, mengategorikan, dan membuat makna pada kelompok fakta yang terkait.

2. Dimensi ketrampilan (*Skills*)

Pengetahuan tentang bagaimana memproses dan menerapkan informasi yang dinilai penting guna merencanakan siswa untuk menjadi warga negara yang terlibat secara aktif pada masyarakat demokratis. Keterampilan berfikir dan komunikasi sangat diperlukan dan berkontribusi pada penelitian sebagai

pendekatan utama pelajaran IPS.

3. Dimensi nilai dan sikap (*Values and Attitudes*)

Nilai-nilai di sini adalah sebuah keyakinan pribadi dan prinsip perilaku yang sudah dimanifestasikan seseorang dalam pikiran dan tindakannya. Nilai-nilai masyarakat sangat bervariasi tergantung pada tingkat keragaman kelompok masyarakat. Siswa berkesempatan untuk berpikir tentang nilai-nilai yang dianut mencerminkan nilai-nilai yang dianut pada pembelajaran IPS.

4. Dimensi tindakan (*Action*)

Perilaku sosial dianggap penting karena melalui upaya siswa bisa menjadi protektif dan siswa dapat mempraktikkan dengan konkrit serta praktis. Belajar dari apa yang diketahui dan merenungkan masalah-masalah sosial yang ingin dipecahkan hingga menjadi jelas apa yang perlu diupayakan dan cara siswa belajar menjadi warga masyarakat yang efektif (Lazim, 2018).

2.3.2. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Ada beberapa tujuan dari mata pelajaran IPS menurut (Dharin., 2020) diantaranya:

1. Mengenalkan rancangan-rancangan yang berhubungan dengan

kehidupan masyarakat dengan lingkungannya.

2. Mampu mendapatkan kemampuan umum untuk berpikir kritis dan logis, penelitian, rasa ingin tahu, bisa menyelesaikan masalah, dan ketrampilan pada kehidupan sosial.
3. Memiliki keinginan kuat terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan.
4. Memiliki kecakapan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi pada masyarakat yang majemuk dan ditingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan mata pelajaran IPS yakni untuk menumbuhkan kemampuan siswa peka pada masalah sosial yang ada di masyarakat, mendukung proses intelektual dan membangun karakter yang demokratis.

2.3.3. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Materi pembelajaran IPS mengambil dari buku siswa dan buku guru tematik kelas IV tema 1 subtema 1 semester 2 yaitu menjelaskan tentang “Keberagaman Budaya Bangsaku” penelitian ini dilakukan di SDN Bangkingan II/442 Surabaya karena dalam proses pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa mengkombinasikan dengan media pembelajaran membuat siswa merasa cepat jenuh

dengan itu penelitian ini diharapkan membuat sebuah pembelajaran menjadi menarik serta diminati siswa.

2.4 Penelitian yang Relevan

Pengembangan media *Pop up book* pada proses pembelajaran telah banyak diteliti dalam bentuk penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Pengembangan media *Pop up book* bertujuan menghasilkan suatu produk untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dibawah ini merupakan sebuah pemaparan dari penelitian terdahulu dan berhubungan dengan media *Pop up book*.

Peneliti pertama diteliti oleh (Masturah et al., 2018) Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar” di SD Mutiara Singgaraja”. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 proses yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validitas dinyatakan valid dari tes uji para pakar dan konsumen dengan tingkat presentase dari ahli pakar mata pelajaran 95,8%, dari ahli media pembelajaran 98,5%, dari ahli desain 88%, uji coba lapangan 90,08%, uji coba kelompok kecil 91,67%, dan uji perorangan 92%, keberhasilan media

pembelajaran berbasis Pop-Up Book mencapai nilai rata-rata pretes 53,33 serta posttes 88,21. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis Pop-Up Book dinilai berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian kedua diteliti oleh (Lestari et al., 2020) Universitas PGRI Madiun, yang berjudul “Pengembangan Media Bio Pop-Up Book Terintegritas Science, Environment, Technology, And Society (SETS) Pada Pembelajaran Biologi Materi Daur Biogeokimia”. Penelitian ini dilakukan di SMA, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan diterapkan di SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil dari validasi ahli materi diperoleh 87% dan hasil validasi ahli media pembelajaran diperoleh 83,57%.

Penelitian ketiga diteliti oleh (Gabriella, 2022) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yang berjudul “Pengembangan Media Pop-up Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V UPT SD Negeri 62 Gresik. Dalam penelitian ini digunakan metode ADDIE dan data kuantitatif dikumpulkan dari tes (pre-test dan post-tes). Hasil dari penelitian ini adalah

pengembangan media pop-up berbasis audio visual diyakini ampuh dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis bagi siswa kelas V. Hal ini dibuktikan dari pre tes dengan nilai 1580 dan nilai rata-rata 79, post tes dengan jumlah 1930 dan nilai rata-rata 96,5.

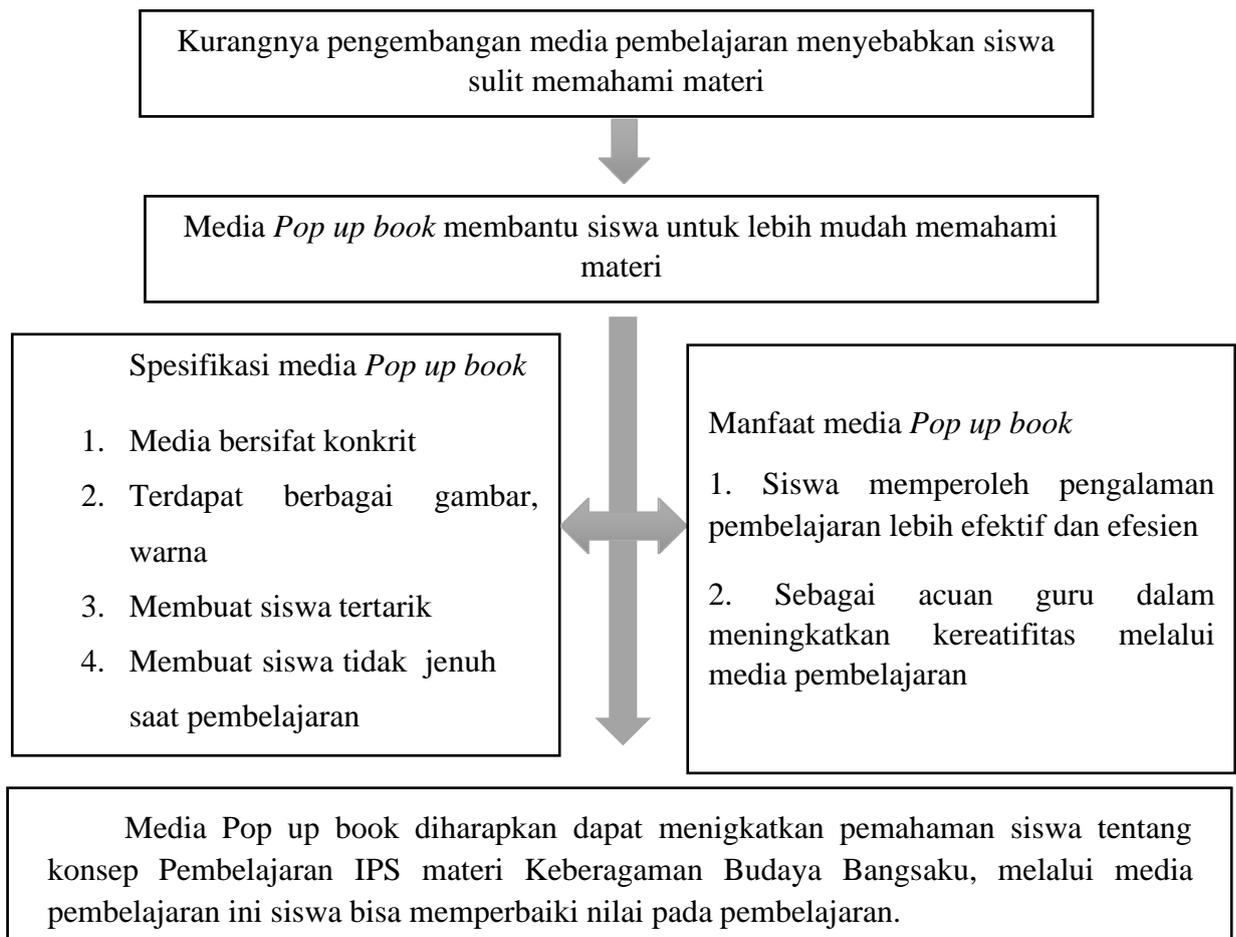
Berdasarkan tinjauan-tinjauan penelitian terdahulu yang relevan, kebaruan penelitian ini terdapat pada penerapannya. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini termasuk penelitian baru karena belum pernah dilakukan, sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan.

2.5 Kerangka Pikir

Pentingnya adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pemahaman materi menuntut setiap guru memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan mudah. Materi keberagaman suku bangsa di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar memerlukan pemahaman terhadap materi tersebut agar nilai setiap siswa mencapai KKM. Pengembangan media pembelajaran ini membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah dan tidak mudah bosan saat dikelas.

Dengan adanya pengembangan media *pop up book* ini diharapkan

dapat memberi pengetahuan bahan ajar kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran, Siswa akan dapat memahami pembelajaran dengan cepat, aktif, dan efisien sehingga mampu mengejar KKM.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir