

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata *kembang* yang berarti proses, cara, perbuatan mengembangkan.¹ Pengembangan diartikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada.

Richey dan Kelin mengemukakan bahwa:

“perancangan dan pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.”²

Pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baik berupa materi, media, alat,

¹ Sucipto Suntoro, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Solo: Hamada Putra), 192

² Rita C. Richey dan James D. Klein, *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*, (Routledge, 2014), 1

bahan dan atau strategi pembelajaran.³ Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu perubahan baik proses, cara maupun perbuatan yang menjadikan bertambah sempurna atau meningkatnya kualitas suatu potensi, pikiran, pengetahuan dan sebagainya.

Sedangkan kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”.⁴ Media diartikan sebagai perantara maksudnya adalah segala sesuatu yang bertindak sebagai penghubung antara dua belah pihak yang berkepentingan. Dan media diartikan sebagai pengantar maksudnya adalah alat untuk mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima.

Ada beberapa ahli yang mendefinisikan tentang media, diantaranya adalah:

- 1) Good, mengartikan media sebagai *anything intervening, such as carrier or transmitter in communication.*
- 2) AECT, mengartikan media adalah segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.
- 3) NEA, mengartikan media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

³ Tegeh, dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 12

⁴ Hidayatullah, *Media Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam*, (Tangerang: Thariqib Press Jakarta, 2008), 29

- 4) Gagne (1970), mengartikan media dengan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 5) Briggs (1970), mengartikan media yaitu alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.
- 6) Anderson, mengartikan media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan siswa.⁵

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana dari pesan yang ingin disampaikan dari pengirim kepada penerima pesan yang bertujuan agar proses penyampaian pesan dapat diterima dengan baik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.⁶

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik serta lingkungannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dimiliki dan diperoleh dari proses tersebut.⁷

⁵ Hidayatullah, *Media Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam*, (Tangerang: Thariqib Press Jakarta, 2008), 30

⁶ Rudi Susilana, dkk, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008),

1

⁷ Hidayatullah, *Media Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam*, (Tangerang: Thariqib Press Jakarta, 2008), 29

Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha untuk mengembangkan dan meningkatkan suatu produk yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, fungsi media tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) yang sesuai dengan kebutuhannya. Fungsi media pembelajaran diantaranya:⁸

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- 2) Sebagai pelengkap proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa
- 3) Untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap informasi yang diberikan oleh guru
- 4) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Sedangkan menurut Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:⁹

⁸ Syaiful Bahri Dzamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 134

⁹ Hidayatullah, *Media Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam*, (Tangerang: Thariqib Press Jakarta, 2008), 39

- 1) Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan.
- 2) Fungsi Afektif, yaitu menggugah emosi dan sikap siswa dari apa yang dilihatnya.
- 3) Fungsi Kognitif, yaitu mempermudah pemahaman siswa dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris, yaitu membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingatkannya kembali.

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

- 1) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan arti suatu kata atau istilah. Artinya media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.

- 2) Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya. Fungsi Manipulatif juga dapat diartikan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

3) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

4) Fungsi Distributif

Fungsi distributif, yaitu berkaitan dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia.

5) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

6) Fungsi Psikologi

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologi yaitu atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

- a) Fungsi Atensi: fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.
- b) Fungsi Afektif: fungsi media pembelajaran dalam menggugah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
- c) Fungsi Kognitif: fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.

- d) Fungsi Psikomotorik: fungsi media dalam membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecapakan motorik.
- e) Fungsi Imajinatif: fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif untuk anak usia dini.
- f) Fungsi Motivasi: fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.¹⁰

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait pembelajaran di kelas. Yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan mampu menarik perhatian siswa serta membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga dapat merangsang atau menggugah perasaan, pikiran, dan emosi peserta didik.

c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan, guna memperlancar komunikasi pembelajaran. Tujuan media pembelajaran menurut Sanaky adalah:

- 1) Untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Untuk Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran

¹⁰ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 9-12

- 3) Untuk Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Untuk membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.¹¹

Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa
- 2) Memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami
- 3) Menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi
- 4) Siswa tidak merasa bosan.

Menurut Hamalik, Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

“Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar..
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.

¹¹ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 8-9

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.”¹²

Dari berbagai tujuan dan manfaat media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran dapat mempermudah dan memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Melalui media, akan dapat terarah dan sesuai tujuan yang dikehendaki.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam. Media dapat diklasifikasikan sebagai berikut:¹³

1) Dilihat dari Jenisnya

a) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan kemampuan suara (indera pendengar) saja dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Seperti radio, cassette recorder.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang

¹²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 25.

¹³Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 124

menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide foto, gambar lukisan dan cetakan.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai dua unsur, yaitu suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih kompleks, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Media ini terdiri dari:

- Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam.
- Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

2) Dilihat dari Daya Liputnya

a) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak

Merupakan media yang tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi.

b) Media dengan Daya Liput Terbatas oleh Ruang dan Tempat

Merupakan media yang dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film,

sound slide, film rangkai, dimana harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c) Media untuk Pengajaran Individual

Merupakan media yang penggunaannya hanya untuk seorang diri. Seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3) Dilihat dari Bahan Pembuatannya

a) Media Sederhana

Yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media Kompleks

Yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta biaya yang mahal, cara pembuatannya sulit dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan,

sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁴ bentuk media pembelajaran visual yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Pop Up Book*.

2. Media Pembelajaran *PoP Up Book*

a. Pengertian *Pop Up Book*

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mendukung proses pengajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran diklasifikasikan dalam beberapa bentuk, salah satu bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Pop Up Book*.

Pop Up dalam kamus bahasa inggris artinya muncul.¹⁵ Dalam kamus besar bahasa indonesia arti muncul adalah menampakkan diri.¹⁶ Sedangkan *book* dalam bahasa inggris artinya buku. *Pop up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian dapat bergerak dan memunculkan bentuk dua atau tiga dimensi.

Menurut bluemel & Taylor, *Pop Up Book* memiliki pengertian sebagai berikut:

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 99.

¹⁵ Sucipto Suntoro, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Solo: Hamada Putra), 260

¹⁶ Andre Wicaksono, *Kamus Lengkap 500 Milliard*, (Jakarta: Pustaka Ilmu), 31

*Pop Up Book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as folds, scrolls, slides, tabs, or wheels, artinya Pop Up Book merupakan sebuah buku yang menawarkan potensi gerakan dan interaksi dalam mekanisme atau teknik penggunaan kertas, seperti mekanisme. melipat, menggulung, menggeser, menyentuh, atau memutar.*¹⁷

Pop Up Book merupakan buku yang menampilkan halaman-halaman buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong yang membentuk lapisan tiga dimensi yang dapat pula digerakan sehingga tidak membosankan pembacanya.¹⁸

Menurut Dzuanda, *Pop Up Book* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.¹⁹

Jadi *Pop Up Book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan memiliki potensi bagian yang dapat

¹⁷ Bluemel & Taylor, *Pop-Up Books A Guide For Teachers and Librarians*, (California: ABC-CLJO,LLC, 2012), 1.

¹⁸ Aimatus Sholikhah, "Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V Sdn Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017" , *Simki-Pedagogia*, Vol. 01, No. 08, (2017), 1.

¹⁹ Handaruni Dewanti, dkk, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo", *JKTP*, Vol. 1, No.3, (September, 2008), 222.

bergerak ketika halamannya dibuka. Pop Up Book dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk benda aslinya.

b. Jenis-jenis Teknik *Pop Up Book*

Ada beberapa teknik membuat *pop up* yang dapat dijadikan dasar dalam pembuatan *pop up book* diantaranya sebagai berikut:²⁰

- 1) *Transformations* merupakan bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan pop up yang disusun secara vertikal
- 2) *Volvelles* merupakan bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
- 3) *Peepshow* merupakan tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas menjadi satu sehingga menciptakan ilusi ke dalam perspektif.
- 4) *Pull-tabs* yaitu sebuah tabs kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambar baru.

²⁰ Handaruni Dewanti, dkk, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo", *JKTP*, Vol. 1, No.3, (September, 2008), 222.

- 5) *Carousel* yaitu teknik yang didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka atau dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- 6) *Box and Cylinder* yaitu yaitu gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.
- 7) *Flaps* yaitu satu atau lebih kertas bergambar yang ditempel pada suatu titik dan apabila kertas tersebut diangkat atau dibuka, maka akan memaparkan atau memunculkan ilustrasi dibawah kertas tersebut.

Menurut Ellen G. Kreiger Rubin, teknik *pop up* atau biasa disebut glosarium *dalam pop up* sebagai berikut:²¹

- 1) *Carousel*, yaitu ilustrasi *pop up* dengan efek korsel (gerakan mengikuti roda yang berputar seperti komedi putar) dengan melipat penutup belakang dan mengikatnya dengan tali, pita, kancing, atau pengikat
- 2) *Die-Cut* adalah proses pemotongan kertas menggunakan balok kayu sebagai penyangga atau alas, kemudian ditumbuk dengan baja dalam bentuk pola yang diinginkan.

²¹ Bachtiar Andrianto, dkk, "Pengembangan Pop-Up Book Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Banyuwangi (Studi Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi), *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 72 No. 2, (Juli, 2009), 3-4.

- 3) *Double Page-Pop-Up* adalah ilustrasi tiga dimensi yang membentang pada alur dasar *pop up* dan berbentuk dari dua halaman yang berdekatan.
- 4) *Fanfolded Pop Up* adalah celah dan lipatan yang dibuat pada halaman tercetak yang kemudian dilipat seperti akordeon sehingga halaman dibuka ilustrasi dari *pop up* akan naik ke atas halaman dan menciptakan efek tiga dimensi.
- 5) *Flaps* adalah satu atau lebih kertas bergambar yang ditempel pada suatu titik dan apabila kertas tersebut diangkat atau dibuka, maka akan memaparkan atau memunculkan ilustrasi dibawah kertas tersebut.
- 6) *Gatefold* adalah bagian yang terlipat pada tepi halaman dan apabila lipatan tersebut dibuka, maka akan menunjang keluar ukuran halaman dan di dalamnya terdapat teks atau ilustrasi *pop up*.
- 7) *Harlequinade* atau *Turn-Up* adalah ilustrasi yang dilipat ke bawah atau ke atas dan ilustrasi tersebut mengubah ilustrasi asli dan bisa bergerak sejalan dengan cerita.
- 8) *Lifting-The-Flap* adalah sepotong kertas yang melekat pada halaman dasar pada satu titik yang mencangkup ilustrasi, teks, atau ilustrasi bergerak. *Lifting-The-Flap* dimaksudkan,

membuka atau mengangkat *flaps* akan memaparkan ilustrasi, teks, atau gerakan yang berada di halaman dasar.

- 9) *Metamorphosis* atau *Transformation*, terdapat dua mekanisme dalam istilah ini. Pertama, dua ilustrasi melingkar yang berbagi satu sumbu tengah dan memiliki bagian berbentuk seperti pai atau lingkaran yang akan memungkinkan mereka untuk berpotongan ketika dipindahkan, sehingga ilustrasi bagian atas akan berputar ke atas sekaligus ilustrasi bagian bawah akan muncul ke bawah. Ilustrasi bagian atas bisa juga ditransformasikan menjadi ilustrasi bagian bawah (disebut juga *Dissolving Wheel*). Kedua, dua ilustrasi dipotong seperti tirai secara vertical atau horizontal. Kemudian apabila ilustrasi tersebut ditarik, satu ilustrasi akan bergeser di atas ilustrasi lainnya.
- 10) *Paper Engineer* adalah seniman yang membuat ilustrasi kertas yang dapat bergerak melalui berbagai teknik. *Paper Engineer* bisa juga hanya mengerjakan atau membantu pekerjaan ilustrator, dalam artian *Paper Engineer* bisa juga bukan ilustrasi.

- 11) *Pop Up* adalah ilustrasi yang diaktifkan atau akan muncul dengan cara membuka halaman, mencari tab, atau membuka *flap*.
- 12) *Pull-Tabs* atau *Tab Mechanical* adalah ekstensi kertas atau kertas tambahan (bisa pita atau tali) dari sebuah ilustrasi yang ketika ditarik, didorong, atau digeser akan membuat ilustrasi tersebut bergerak, terangkat, atau muncul ke atas.
- 13) *Volvelles* adalah kertas berbentuk lingkaran yang ditempatkan satu di atas lainnya sehingga berputar di sekitar sumbu pusat dan dikunci dengan tali atau paku keeling di pusatnya.
- 14) *Wheel* adalah kertas bergambar berbentuk kaset yang ditempatkan diantara dua halaman yang bersebelahan dan dikunci dengan kertas atau logam *grommet* di tengahnya. Membuat lubang pada bagian halaman di atasnya memungkinkan untuk menunjukkan gambar ilustrasi pada kertas berbentuk kaset yang terdapat di bawahnya.

Dalam membuat sebuah *pop up book*, dibutuhkan teknik atau teori tertentu. Birmingham adalah salah satu ahli dalam bidang *pop up* dan telah mengejar seni *pop up* sejak tahun 1989.

Berikut adalah teknik atau teori dasar *pop up* menurut Birmingham:²²

- 1) Sebagian besar model *pop up* disusun menggunakan bentuk-bentuk dasar.
- 2) Bentuk dari *pop up books* dikonstruksikan menggunakan variasi dan kombinasi dari dua blok bangunan utama, yaitu *V-Fold* dan *Parallel Fold*.
- 3) Setiap *pop up* harus membentang pada sebuah alur. Alur pertama adalah alur dasar yang merupakan sebuah lipatan di tengah kartu dasar atau alas dari *pop up* tersebut.
- 4) *Pop up* harus seimbang atau cocok di setiap sisi alurnya. Untuk *V-Fold*, sudut di setiap sisi alur harus seimbang ($A+B=A+B$). Untuk *Parallel Folds* panjangnya harus sama ($A+B=A+B$).
- 5) Setiap *pop up* yang disusun pada alur dasar akan menciptakan alur baru dan *pop up* tambahan bisa disusun pada alur tersebut.
- 6) *V-Folds* adalah tiga lipatan pada bagian *pop up* yang semuanya bertemu pada titik yang sama pada alur dasar.

²² Bachtiar Andrianto, dkk, "Pengembangan Pop-Up Book Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Banyuwangi (Studi Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi)", *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 72 No. 2, (Juli, 2009), 4.

7) *Parallel Folds* atau paralelogram adalah tiga lipatan pada bagian *pop-up* yang semuanya sejajar dengan alur dasar.

Dari jenis-jenis teknik *Pop Up* di atas, peneliti menggunakan jenis teknik *Lifting-The-Flap* yaitu sepotong kertas yang melekat pada halaman dasar pada satu titik yang mencangkup ilustrasi, teks, atau ilustrasi bergerak saat membuka atau mengangkat.

c. **Manfaat *Pop Up Book***

Menurut Dzuanda manfaat media *Pop Up Book* antara lain:²³

- 1) Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik,
- 2) Mengembangkan kreatifitas anak
- 3) Merangsang imajinasi anak
- 4) Memberi pengetahuan serta memberi pengenalan.
- 5) Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan minat baca pada anak.

Berdasarkan pendapat Nancy dan Rondha menyebutkan beberapa kegunaan media *pop up book*, yaitu:²⁴

²³ Dzuanda, *Desain Pop-Up Child Book Puppet Figures Series? Gatotkaca?* Jurnal Library ITS Undergraduate. ac. id, <http://library.its.undergraduate.ac.id>, diakses 11 April 2020.

- 1) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca, dengan media *pop up* anak menjadi lebih rajin membaca karena tampilan buku dan isi materi yang menarik.
- 2) Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya, sehingga anak mengetahui gambaran benda yang menyerupai benda tersebut tanpa harus melihat benda aslinya.
- 3) Bagi siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dan memiliki kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sehingga anak mampu memiliki pemikiran dalam menciptakan hal-hal baru untuk menjadikannya lebih baik.
- 4) Bagi yang enggan baca, dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca.

Menurut Bluemel and Taylor manfaat *pop up book*, yaitu: “there is one print format that has an inherent appeal for readers of all ages, from toddlers to adults. It can be used very effectively to promote a love story, to motivate reading, and stimulate interest in the subject at hand”. Lebih lengkapnya

²⁴ Bluemel & Taylor, *Pop-Up Books A Guide For Teachers and Librarians*, (California: ABC-CLJO, LLC, 2012), 1.

Bluemel and Taylor menyebutkan berbagai manfaat *pop up book*, yaitu:²⁵

- 1) Mengembangkan rasa cinta membaca
- 2) Membantu siswa memahami situasi kehidupan nyata dengan simbol-simbol atau gambar yang dipahami
- 3) Mengembangkan siswa agar berpikir kritis dan kreatif
- 4) Membantu siswa yang memiliki hambatan dalam belajar seperti ketidakmampuan bahasa melalui representasi visual yang menarik sehingga mendorong keinginan siswa untuk membaca.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat media *pop up book* yaitu dapat merangsang imajinasi anak, membantu siswa dalam kesulitan belajar, mengembangkan siswa agar berfikir kritis dan kreatif, mendorong siswa untuk membaca karena tampilan buku dan isi materi yang menarik, serta dapat menghargai buku dan menjaganya dengan baik.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Pop Up Book*

Menurut Satrianawati Kelebihan dan kelemahan media *Pop Up Book* adalah sebagai berikut:²⁶

²⁵ Bluemel & Taylor, *Pop-Up Books A Guide For Teachers and Librarians*, (California: ABC-CLJO,LLC, 2012), 4.

- 1) Kelebihan *Pop Up Book*
 - a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan, karena dirancang khusus oleh guru atau dibuat sendiri oleh guru
 - b) Menumbuhkan kreativitas
 - c) Kebanggaan instansi atau personal
- 2) Kekurangan *Pop Up Book*
 - a) Menggunakan waktu yang lama, sesuai dengan kerumitan media yang dibuat
 - b) Menggunakan biaya yang tidak sedikit
 - c) Menggunakan tenaga serta dituntut untuk berfikir keras agar dapat membuat media sesuai harapan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan media *Pop Up Book* yaitu dapat menumbuhkan kreatifitas, media yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan serta mempunyai nilai kebanggaan bagi instansi maupun personal. Adapun kekurangan media *Pop Up Book* yaitu memerlukan waktu yang lama, menggunakan biaya yang tidak sedikit, membutuhkan tenaga

serta dituntut untuk berfikir keras agar dapat membuat media sesuai harapan yang diinginkan.

e. Langkah-Langkah Pembuatan *Pop Up Book*

Langkah-langkah membuat *Pop Up Book*.²⁷

- 1) Rencanakan cerita pendek, menggunakan papan cerita. Ingatlah untuk menjaga cerita dan ilustrasinya tetap sederhana. Pada tahap ini juga harus merencanakan elemen *pop-up* buku *pop-up*.
- 2) Lipat semua kertas A4 yang dibutuhkan untuk halaman cerita sebenarnya menjadi dua (tidak termasuk sampul depan dan belakang). Tumpuk semua kertas terlipat ini bersama-sama dan gambar 2 garis sejajar di atas kertas.
- 3) Potong garis sejajar itu. Semua halaman cerita harus memiliki potongan atau lumpur di dalamnya seperti yang ditunjukkan. Tarik bagian yang dipotong ke luar.
- 4) Buat ilustrasi di kertas terpisah. Lipat kertas menjadi 4 bagian untuk memastikan ilustrasi tidak menjadi terlalu besar untuk buku *pop-up*. harus memiliki satu ilustrasi per halaman untuk buku *pop-up*. Warnai ilustrasi Anda dan guntinglah

²⁷ Marty, *Easy Pop Up Book Tutorial (With Image)*, 2016, diunduh di <https://www.imagineforest.com/blog/easy-pop-up-book-tutorial-images/> tanggal 21 April 2021.

- 5) Tulislah teks cerita di bagian bawah kertas terlipat.
- 6) Warnai latar belakang untuk setiap halaman, biarkan tab kosong. Serta dapat menggunakan desain dan bahan pewarna apa pun yang diinginkan.
- 7) Oleskan lem ke bagian bawah tab dan tempelkan ilustrasi ke halaman yang benar. Lanjutkan untuk setiap halaman dan ilustrasi di buku pop-up.
- 8) Rekatkan halaman kembali ke belakang, seperti yang ditunjukkan pada gambar.
- 9) Terakhir, buat sampul buku dengan melipat kertas A4 lagi menjadi dua. Rancang sampul depan dan belakang dan warnai. Kemudian tempelkan halaman ini ke halaman lain untuk membentuk sampul buku.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku.

Adapun pengertian belajar menurut W.S Winkel adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (habit), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).²⁸

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik) dan sikap siswa (aspek afektif).

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016), 4-5.

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi pembelajaran, melalui pembelajaran dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan pembelajaran telah tercapai.

2) Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Hal ini tentu tidak mudah dicapai, perlu dilakukannya latihan secara kontinu.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin.

3) Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu

maupun objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.²⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar dapat dinilai dari pemahaman konsep, keterampilan proses, dan sikap dari peserta didik.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016), 6-11

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yaitu keluarga, sekolah, masyarakat.³⁰

Menurut Dalyono, berhasil tidaknya seseorang dalam belajar dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu:

1) Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani kurang baik maka belajar juga akan terhambat.

b) Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi yang baik umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016), 12

bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah.

c) Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari dalam diri. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal antara lain : karena keinginan yang kuat untuk memperoleh pekerjaan yang baik. Begitu juga motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat.

d) Cara Belajar

Cara belajar juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Cara belajar yang baik harus memperhatikan faktor-faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar orang belajar)

a) Keluarga

Faktor orangtua sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa. Kualitas guru, metode pengajaran, keadaan fasilitas dan sebagainya.

c) Masyarakat

Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik. Hal ini akan mendorong anak giat belajar.

d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Suasana sekitar, teman bermain dan lain sebagainya mempengaruhi kemampuan belajar siswa.³¹

Dengan demikian, semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya yaitu faktor dalam diri siswa meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Dan juga faktor dari luar diri siswa meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

³¹ Toto Sugiarto, *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Cv Mine, 2020), 10-14

B. Penelitian Terdahulu

Dalam Penelitian ini berbeda dengan Penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar Andrianto dan Edriana Pangestuti dalam judul jurnal “Pengembangan Pop-Up Book Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Bayuwangi (Studi Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi)”. Dengan hasil penelitian tersebut, dinyatakan bahwa *pop up book* merupakan jenis buku yang menarik dan berpotensi dijadikan sebagai *owned media* Kabupaten Banyuwangi untuk kegiatan promosi destinasi wisata dan dapat menjangkau target promosi yang memiliki minat terhadap pariwisata.

Penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar Andrianto dan Edriana Pangestuti walaupun Variabel X sama yaitu media *Pop Up Book* akan tetapi dalam Variabel Y nya berbeda, yaitu sebagai media promosi destinasi wisata Banyuwangi dengan hasil belajar siswa, dan tempat penelitian berbeda, yaitu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi dengan MTs Nurul Falah Tangerang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlio, dan Verry Soepriyanto dalam judul jurnal “Pengembangan Media *Pop Up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Pakunden Kabupaten Ponorogo”. Dari hasil

penelitian tersebut media ini sangat layak dan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran tematik pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Dalam penelitian ini ada perbedaan dengan peneliti dalam metode pengembangan penelitiannya yaitu menggunakan metode pengembangan ADDIE.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahajeng Sita Nariswari dalam judul skripsi “Pengembangan Media Buku *Pop Up* Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kelaten”. Dengan hasil penelitian tersebut media *pop up book* layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa prancis.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahajeng Sita Nariswari walaupun Variabel X sama yaitu media *Pop Up Book* akan tetapi dalam Variabel Y nya berbeda, yaitu keterampilan berbicara bahasa inggris dengan hasil belajar siswa, dan juga dalam model penelitian yang digunakan pun berbeda yaitu model Borg and Girld dan ADDIE.

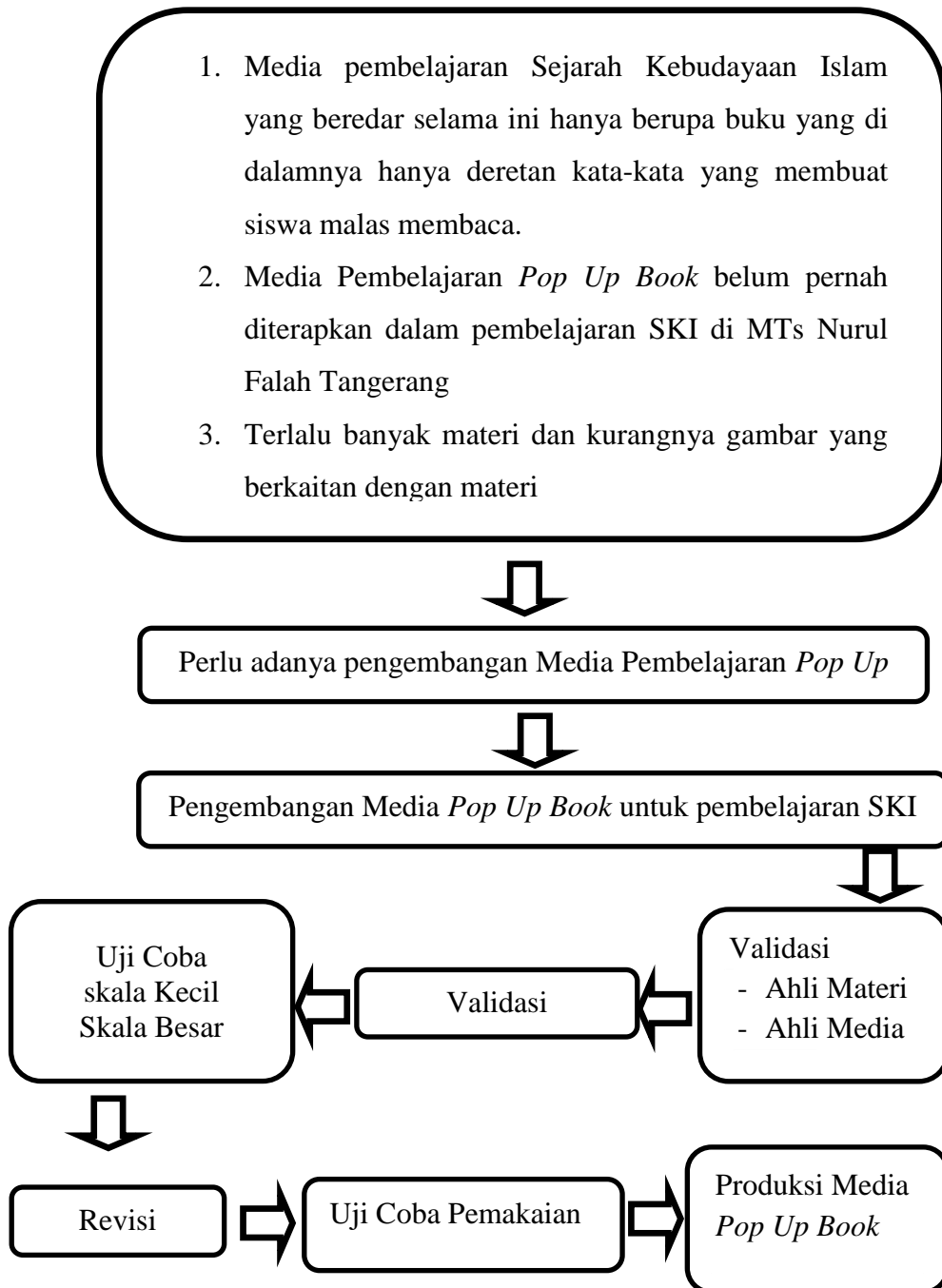
C. Kerangka Berpikir Produk Yang Akan Dikembangkan

Dalam proses belajar mengajar guru ditekankan untuk memberikan pengajaran yang baik kepada murid, terutama dalam memberikan informasi atau pesan pembelajaran yang akan disampaikan. Bagaimana

cara menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran agar cepat dipahami oleh siswa dan tidak terlalu monoton serta dapat menarik konsentrasi dan perhatian siswa. Tentunya dengan strategi pembelajaran yang baik, salah satunya yaitu media pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar akan menjadi semakin efektif apabila tersedia media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

Pemilihan media haruslah tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, pembelajaran akan mudah tercapai. Terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Seorang guru PAI harus mampu memilih dan menggunakan media yang efektif, kreatif dan inovatif, agar pembelajaran yang dilakukan dapat menarik perhatian siswa. Umumnya guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada seperti buku LKS, dan buku paket tanpa memanfaatkan media tambahan. Keterbatasan media inilah yang menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk cetak yaitu *Pop Up Book*. Pengembangan *Pop Up Book* dapat mengatasi masalah pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir³²



³² Made Teguh, dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, (yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 41