

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik supaya mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan serta minatnya. Karena peserta didik dipandang sebagai manusia yang memiliki potensi-potensi, sehingga memerlukan binaan dan bimbingan untuk mengembangkannya. Agar proses komunikasi dalam pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien maka dibutuhkan alat bantu peraga yang biasa disebut media pembelajaran. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Shomad & Rahayu, 2022). Menurut (Rozie & Pratikno, 2023) menjelaskan bahwa media termasuk alat peraga yang memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif. Dengan kata lain media sebagai salah satu penunjang proses belajar mengajar.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Mayasari et al., 2021). Secara etimologi media berasal dari bahasa latin yang artinya alat, sedangkan secara terminologi ialah menyajikan suatu informasi ilmiah yang dapat membuat seseorang paham dengan mudah. (Eliyantika et al., 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dalam pengajaran antara pendidik dan peserta didik, media dapat dikatakan alat bantu belajar baik didalam ataupun diluar kelas. Karenanya media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, sebagai wadah pesan yang pendidik ingin teruskan kepada peserta didik. Secara garis besar media.

b. Media Dalam Proses Pembelajaran

Mengenai dengan proses pembelajaran sudah tentu terjadi sebuah perubahan perilaku, yang bisa mengubah tingkah laku seseorang itu keterampilan serta sikap pribadinya sendiri. Dengan digunakan media pada saat proses pembelajaran, maka otomatis media lah yang berperan sebagai alat yang bisa meningkatkan minat dalam pembelajaran. Dengan begitu dalam memilih media harus sangat selektif dan harus tepat dengan karakteristik dan pemahaman peserta didik.

Nana Sudjana dalam (Pamula, 2024) mengemukakan bahwa kriteria yang harus diutamakan pendidik dalam pemilihan media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian terhadap isi dengan materi.
- 3) Mudah dalam memperoleh media.
- 4) Keahlian guru dalam mengaplikasikannya.
- 5) Mempunyai waktu pada proses penggunaannya.
- 6) Sesuai dengan karakteristik anak.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Septiyawati Putri (2022) menjelaskan bahwa penting untuk mengetahui jenis media yang berhubungan dengan materi yang disajikan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini beberapa jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Media Grafis

Media grafis, termasuk media visual, media grafis mencakup beberapa jenis, yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan flanel, papan pengumuman, peta dan globe.

2) Media audio

Media audio berbasis pendengaran berbeda dengan media grafis berbasis visual. Pesan yang dikirim ditransmisikan ke media

audio seperti radio, perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi diam

Media proyeksi senyap sangat mirip dengan media grafis yang berhubungan dengan visual. Materi grafis umumnya digunakan dalam media proyeksi gambar diam. Contohnya seperti film bingkai, film rangkai, televisi, video, permainan dan simulasi.

4) Media serbaneka

Media serbaneka adalah media pembelajaran yang menyesuaikan dengan potensi masyarakat, sekitar sekolah, atau di masyarakat. Contoh berbagai jenis media termasuk guru menggunakan benda nyata seperti papan tulis dan burung, dan sumber belajar masyarakat seperti pariwisata dan berkemah (Rachmadtullah et al., 2022).

5) Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio dan recorder.

6) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti bingkai, foto, dan lukisan.

7) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan penglihatan. Jenis media ini memiliki fitur yang lebih baik. Yang mana pada media audio visual ini terdapat tampilan visual yang menarik dan juga terdapat iringan audio.

Berdasarkan pengertian diatas jenis media yang digunakan oleh peneliti merupakan jenis media visual yaitu berupa media pembelajaran *Pop Up Book*.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Sitepu, 2021) berpendapat bahwa pada dasarnya media mempunyai fungsi dan kegunaan yang bisa memunculkan nilai positif terhadap proses pembelajaran. Berikut ini terdapat beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan penjelasan yang disampaikan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya seperti sesuatu yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas dapat dihadirkan melalui gambar, slide, dan lain-lain.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar dan bisa menghindari sikap pasif siswa dalam belajar.

McKown dalam (Maulana, 2023) menjelaskan empat fungsi media yang terdapat dalam bukunya mengenai media audio visual yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya motivasi dan semangat belajar siswa, karna media ini bisa menarik minat dan perhatian siswa pada proses pembelajaran.
- 2) Menyajikan penjelasan, pengetahuan serta pengalaman sehingga pada saat pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi.
- 3) Memberikan simulasi belajar. Media pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar.

Levie & Lents dalam (Masniati, 2022) berpendapat bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya pada media visual, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual adalah pada intinya adalah menarik dan mengarahkan pandangan siswa pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai isi materi pelajaran. Biasanya di awal pembelajaran, mereka tidak memperhatikan karena siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau salah satu mata pelajaran yang tidak mereka sukai. Media gambar terutama yang diproyeksikan melalui proyektor dapat menenangkan perhatian mereka dan memfokuskan mereka pada pelajaran yang akan mereka pelajari. Dengan demikian, kemampuan menyerap dan mengingat isi pelajaran akan meningkat.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari seberapa besar minat dalam mempelajari atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual yang dapat membangkitkan perasaan dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut dalam suatu cerita.

3) Fungsi Kognitif

Media visual dapat dilihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar membantu dalam mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat dalam temuan penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk pemahaman teks untuk membantu pembaca dalam mengatur dan mengingat informasi dalam teks.

Berdasarkan fungsi media yang dikemukakan dari beberapa ahli diatas, maka dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar mempengaruhi terhadap alat indra, dan juga berpengaruh terhadap motivasi dan semangat belajar siswa dan bisa membuat siswa memahami materi pembelajaran.

2. Media *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media *Pop Up Book*

Media berperan sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi ialah media yang terlihat nyata atau berupa bentuk dalam gambar tiga dimensi. Benda yang terlihat nyata atau gambar tiga dimensi dapat membantu peserta didik dalam memahami, membayangkan dan menganalisa bentuk gambar yang harus digambar. Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan ialah media *Pop Up Book* ialah buku yang ketika dibuka dapat bergerak dan timbul atau memiliki unsur tiga dimensi.

Media *pop up book* termasuk kedalam media pembelajaran yang berupa buku atau media cetak yang didalamnya terdapat teks cerita singkat dan gambar yang sesuai dengan alur cerita yang akan ditampilkan dalam media *pop up book* tersebut. *Pop up book* merupakan media kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk tiga dimensi atau timbul. Buku *pop up book* ialah buku yang menggunakan bentuk tiga dimensi yang merupakan potongan, tempelan, dan lipatan suatu gambar/image yang diletakkan diantara dua lipatan buku. Efek tiga dimensi tersebut akan muncul ketika buku dibuka. 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.

Menurut (Fitriani, 2022) media *pop up book* ialah sebuah buku dengan elemen kertas yang dapat dimanipulasi oleh pembuatnya sehingga dapat terlihat nyata. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* merupakan media tiga dimensi yang berupa buku atau media cetak lainnya yang didalamnya terdapat gambar atau lipatan-lipatan kertas yang ketika dibuka akan timbul atau bergerak.

b. Jenis-Jenis Media *Pop Up Book*

Menurut (Zahrah, 2021) berpendapat bahwa *Pop Up Book* tidak berbeda halnya dengan buku pada umumnya, hanya saja *pop up book* memiliki keterampilan berbeda pada saat proses pembuatannya. Pembuatan *pop up book* diawali dengan perancangan konsep untuk setiap halamannya, kemudian baru menentukan bentuk-bentuk dalam *pop up book*. Menurut Sabuda dalam (Sufiharti, 2022) ada beberapa jenis teknik media *pop up book* diantaranya sebagai berikut.

- 1) *Transformations*. ialah bentuk tampilan yang berupa potongan-potongan *pop up book* yang disusun secara vertikal.
- 2) *Volvelles*. Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.

- 3) *Peepshow*. Yaitu tampilan yang tersusun dari rangkaian kertas yang disusun menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- 4) *Pull-tabs*. Yaitu sebuah kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
- 5) *Carousel*. Teknik ini menggunakan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- 6) *Box and cylinder* atau kotak dan silinder yaitu gerakan dalam bentuk kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman saat halaman dibuka.

Jenis teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan media pembelajaran berupa *pop up book* yaitu menggunakan teknik *Transformation* dan *Peepshow*.

c. Langkah-Langkah Pembuatan *Pop Up Book*

Ada beberapa langkah dalam penyusunan atau pembuatan media *pop up book* yaitu sebagai berikut :

1) Ide Penciptaan

Dalam tahap ini, didasarkan atas ketertarikan peneliti pada buku *Pop Up Book* karena *Pop Up Book* memiliki visualisasi menarik dan memiliki format tiga dimensi yang dapat digerakkan sehingga peneliti ingin mengaplikasikan buku *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran.

2) Proses Desain

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

3) Proses Perakitan *Pop Up Book*

- a) Pemotongan dan pelipatan
- b) Membuat *Pop Up Book* melompat keluar
- c) Hasil pembuatan setelah melalui proses pembuatan desain, proses editing komputerisasi, dan proses perakitan dari mulai pengguntingan, pelipatan, dan pengeleman maka buku *Pop Up Book* sudah siap untuk digunakan sebagai prototipe media pembelajaran.

d. Manfaat Media *Pop Up Book*

Menurut Mahmudah (2024) ada beberapa manfaat pada media *pop-up book*, yaitu :

- 1) Dapat mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik.
- 2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop up book* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang

tua untuk duduk bersama dengan anak-anak mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).

- 3) Meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi pemikiran anak.
- 5) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- 6) Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Sedangkan Menurut Bluemel dan Taylor dalam (Ariyani & Setyowati, 2021) menyebutkan 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 berfikir kritis dan kreatif.
- 4) Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik.

- 5) memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.

Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media *pop up* bermanfaat dalam proses pembelajaran yakni dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan media *pop up* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran, Sehingga pembelajaran berlangsung efektif.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

Media *pop up book* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi, gambar yang bisa bergerak ketika halamannya dibuka, dan bagian bentuk tekstur yang seperti benda asli. Hal-hal inilah yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik dari buku biasanya. Adapun kelebihan media *pop up book* ini diantaranya:

- 1) Bersifat konkret, yang berarti lebih realistis dari pada media verbal.
- 2) Dapat membatasi 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.

Sedangkan kekurangan media *pop up book* ini ialah kebanyakan 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 *pop up* ini rawan akan kerusakan sehingga ketika memakainya harus berhati-hati, serta dalam proses pembuatannya memerlukan banyak alat dan bahan serta biaya yang cukup banyak.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD yang sudah menggunakan kurikulum merdeka (Marwa et al., 2023). Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Perpaduan dua mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan peserta didik SD masih tahap konkret/sederhana, sehingga pembahasan materi yang di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut (Adnyana & Yudaparmita, 2023) manfaat dari mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini

dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

4. Ekosistem Rantai Makanan

Diantara produsen, konsumen dan pengurai yang saling ketergantungan. Tidak ada makhluk hidup yang dapat bertahan tanpa bantuan makhluk hidup lain. Setiap organisme saling bergantung satu sama lain, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk kelangsungan hidup. Hubungan saling ketergantungan antara produsen, konsumen dan pengurai terwujud melalui rantai makanan yang mana terjadi proses makan dan dimakan melalui peristiwa rantai makanan. Dalam suatu ekosistem terdapat urutan tertentu yang mana organisme saling memangsa dan ini disebut rantai makanan.

Pada rantai makanan konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

1) Konsumen tingkat I

Pada tingkat I kelompok hewan ini memperoleh energi dengan mengonsumsi tumbuhan. Jenis hewan yang termasuk dalam kategori konsumen primer yaitu hewan herbivora.

2) Konsumen tingkat II

Pada tingkat II kelompok hewan ini termasuk hewan yang memakan konsumen tingkat I. Hewan ini masuk ke dalam jenis hewan karnivora.

3) Konsumen tingkat III

Pada tingkat III kelompok hewan ini merupakan konsumen yang memangsa konsumen tingkat II atau organisme yang menempati tingkat konsumen tertinggi disebut juga konsumen puncak. Biasanya ditempati oleh hewan omnivora.

Hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dan lingkungan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan dalam ekosistem. Didalamnya terjadi interaksi antara berbagai komunitas organisme dengan komponen abiotik sekitarnya. Misalnya, tumbuhan memanfaatkan energi dari sinar matahari untuk menghasilkan makanan berupa gula yang kemudian disimpan pada bagian-bagian tertentu seperti biji, batang, dan bagian lainnya. Tikus yang memakan bahan tanaman, tubuhnya akan memanfaatkan sebagian makanan itu sebagian bahan bakar untuk bergerak, mencerna, dan bereproduksi. Kemudian ular memakan tikus menjadikan tikus sebagai sumber energi untuk bertahan hidup, bereproduksi. Burung elang memakan ular, kemudian tubuh elang menggunakan energi yang didapat dari ular untuk melangsungkan proses kehidupan.

Didalam rantai makanan terdapat jaring makanan. Dalam ekosistem jaring-jaring makanan atau sumber daya konsumen menggambarkan aliran energi dari tumbuhan melalui berbagai tingkatan trofik yang menunjukkan ketergantungan erat antara organisme dan lingkungan alam. Rantai makanan menunjukkan transfer

energi secara linier dari sumbernya ke pengguna utamanya. Ketergantungan semua makhluk hidup merupakan komponen utama dari setiap ekosistem. Sinar matahari merupakan sumber energi bagi tumbuhan, sedangkan hewan memperoleh energi dari tumbuhan atau hewan lain yang mereka konsumsi.

5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Jean Piaget mengemukakan tahap perkembangan dari kemampuan kognitif anak yang mana menurut pandangan Jean Piaget perkembangan kognitif pada manusia mulai dipelajari pada abad pertengahan di mana pada saat itu kemajuan ilmu pengetahuan mulai bangkit (Madaniyah et al., 2021). Dalam perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yang terpenting adalah penguasaan kategori konsep-konsep. Melalui penguasaan konsep-konsep itu, anak mengenal lingkungan dengan memecahkan berbagai problema yang dihadapi dalam kehidupannya (Marinda, 2020).

Ada empat tahap perkembangan kognitif menurut konsep Piaget (Istiqomah & Maemonah, 2021) sebagai berikut:

- a. Tahap sensomotoris yang dimulai sejak lahir sampai dengan usia 2 tahun anak mempelajari lingkungannya melalui gerakan dan perasaan serta mempelajari objek secara permanen.
- b. Tahap praoprasional berlangsung dari usia 2-7 tahun seorang anak akan memiliki kemampuan berpikir magis yang lebih berkembang dan mulai memperoleh kemampuan motorik.

- c. Tahap operasional konkrit mulai dari usia 7-11 tahun anak dalam fase ini mulai dapat berpikir secara logis tetapi kemampuan berpikirnya sangat konkrit.
- d. Tahap operasional formal mulai berlaku setelah usia 11 tahun seorang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang bersifat abstrak.

6. Karakteristik Siswa pada Setiap Jenjang Sekolah Dasar

Berikut ini adalah uraian singkat mengenai karakteristik siswa pada tiap jenjang kelas tingkat sekolah dasar (Purwati et al., 2021) sebagai berikut:

- a. Siswa kelas 1 dan 2 rentang umur 6-8 tahun baru mulai berlatih mengembangkan kemampuan untuk mendekati dunia nyata secara logis. Secara umum anak-anak usia ini memiliki rasa ingin tahu cukup tinggi mengenai alam sekitarnya dan akan lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan semua panca indranya.
- b. Siswa kelas 3 dan 4 berusia antara 8-10 tahun. Siswa kelas 3 pada umumnya mulai mengembangkan gagasan dan akan berusaha menjelaskan ide-idenya dan mereka sudah dapat bekerja dalam kelompok untuk mengeksplorasi dan melakukan discovery. Seiring bertambahnya usia siswa kelas 4 memiliki rasa ingin tahu secara intelektual, tetapi mungkin kurang imajinatif dibandingkan siswa kelas 3. Mereka mulai berusaha menjelaskan fakta cara kerja suatu benda,

mengembangkan rasa ingin tahu tentang bagaimana dan mengapa terjadi.

- c. Siswa kelas 5 sebaiknya terus dibimbing dan difasilitasi untuk menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar. Pada usia kelas 5 anak-anak mulai tertarik untuk belajar mengenai informasi faktual dan umumnya memiliki kemampuan menyelesaikan masalah dan bekerja dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang terjadwal rapi. Anak-anak yang berada di kelas 6 rata-rata masih seperti karakteristik siswa dibawahnya, kecuali beberapa diantaranya ada yang sudah mulai tumbuh lebih matang, dan lebih menghargai gurunya sebagai narasumber dan pemimpinnya.

Berdasarkan perkembangan kognitif yang dikemukakan, anak usia sekolah dasar kelas V termasuk dalam tahap operasional konkret. Fase ini anak sudah mulai mampu mengeluarkan ide-ide yang berasal dari pemikiran mereka dan guru harus memfasilitasi pembelajaran agar anak termotivasi dalam proses belajar. Adanya pendapat-pendapat tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas V sangat tepat melakukan pembelajaran dengan menggunakan objek pembelajaran maupun media belajar yang mempunyai daya tarik seperti *pop up book*.

Anak usia ini memiliki kemampuan dalam menangkap segala sesuatu yang ada dilingkungan. Anak dalam hal ini hendaknya diperkenalkan pengetahuan dasar dengan baik di sekolah maupun di rumahnya. Stimulus yang diberikan berupa bentuk dan warna pada gambar yang bernuansa 3D

dapat merangsang perkembangan imajinasi anak. Tampilan gambar yang bernuansa 3D biasanya disebut dengan *pop up*.

Gambar *pop up* merupakan suatu yang baru dan menarik untuk anak yang akan memberikan pengalaman berbeda karena anak akan melihat bentuk gambar yang bergerak atau berubah bentuk jika bagian tertentu dibuka, sehingga anak mudah untuk mengingat materi pelajaran yang disajikan dengan cara yang menyenangkan.

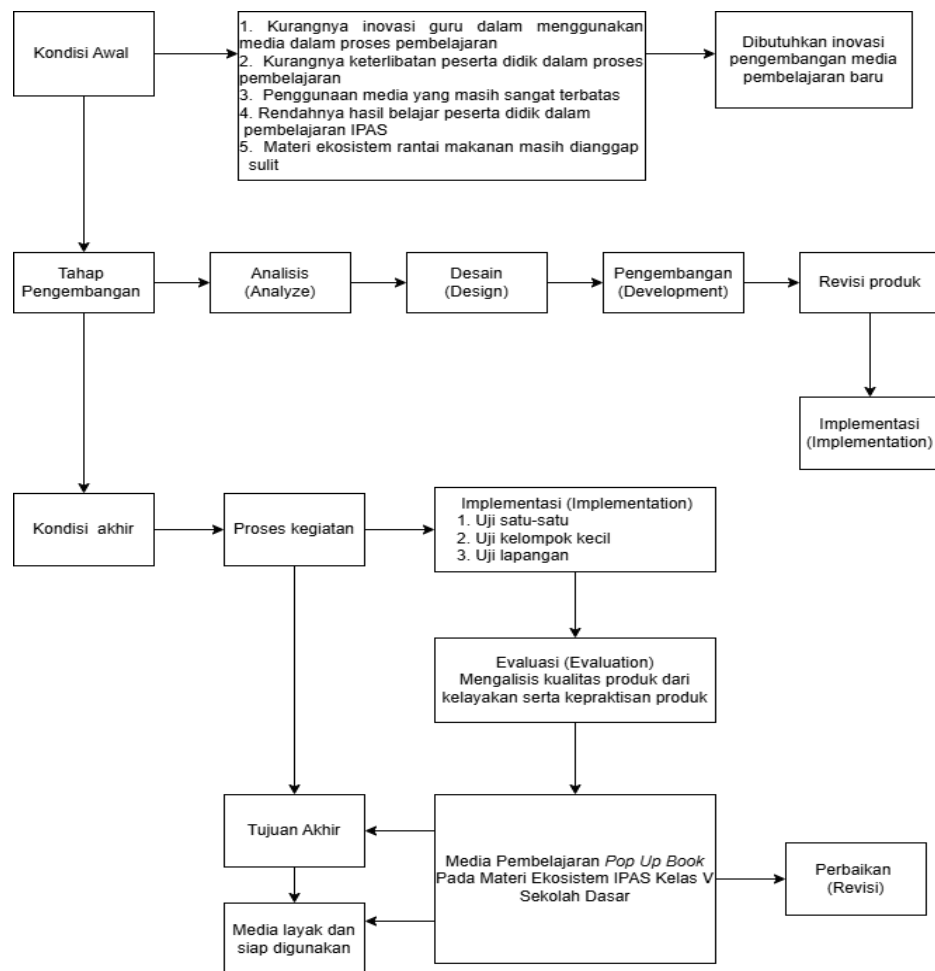
B. Kerangka Pikir

Kondisi awal ditemukannya permasalahan di SD Dondong 05 diantaranya materi rantai makanan yang dianggap sulit dan pencapaian nilai yang masih rendah pada materi tersebut. Selain itu keterbatasan penggunaan media oleh guru membuat pembelajaran kurang efektif serta dalam penyampaian materi masih menggunakan cara pengajaran yang biasa-biasa saja seperti menerangkan dari buku, papan tulis atau menggunakan gambar sementara siswa hanya menyimak penjelasan guru atau mengerjakan tugas sehingga siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat pembelajaran membosankan dan peserta didik kurang antusias dalam belajar.

Media pembelajaran yang kurang menarik akan membuat peserta didik merasa cepat bosan dan jenuh. Perlu diketahui bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar sangat senang melihat buku yang terdapat gambar-gambar yang dapat menarik perhatiannya untuk membaca. Oleh

karena itu perlu adanya solusi terkait masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi karena ada visualisasi gambar 3D.

Berdasarkan kondisi tersebut pengembangan media *Pop Up Book* menjadi pilihan yang sesuai dengan karakter peserta didik. Media *Pop Up Book* dapat menyajikan materi yang sangat menarik dan lebih jelas serta terdapat bentuk gambar yang bergerak atau timbul jika bagian tertentu dibuka, sehingga anak mudah mengingat materi pelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik. Dapat dilihat diagram alur kerangka pikir peneliti sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Peneliti mempunyai asumsi bahwa pengembangan media *Pop Up Book* dalam penelitian ini layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah baik dengan cara mandiri, kelompok, ataupun bersama guru.