

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna (Kustandi & Cecep, 2020:17). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan lebih jelas supaya tujuan belajar mengajar tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran juga diartikan sebagai bahan, alat, atau sumber yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada siswa baik dalam bentuk fisik maupun bentuk *software* yang mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dengan cara merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi (Nurahman & Pribadi, 2022).

Menurut Zahwa & Syafi'i, (2022) Media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses

belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran sebagai penyampaian informasi dan materi kepada siswa yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Latifah & Watini, (2022) secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang menggunakan indra penglihatan siswa untuk menyampaikan pesan pembelajaran, oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tersebut bergantung pada kemampuan visual siswa. Contohnya adalah buku, modul, majalah, poster, media cetak seperti peta, model seperti bola dunia dan miniatur, serta media realitas lingkungan hidup.

2) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang ditujukan semata-mata untuk indra pendengaran siswa, pesan dan informasi yang diterimanya berupa pesan verbal, seperti kata-kata yang diucapkan, dan pesan nonverbal, seperti suara bising, musik, dan suara buatan.

3) Media Audio-Visual

Media audiovisual merupakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memasukkan penglihatan dan suara ke dalam proses atau kegiatan, pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media tersebut dapat berupa pesan verbal dan nonverbal berdasarkan indera penglihatan dan pendengaran seperti film, acara TV, video, dll.

Sedangkan menurut (Faujiah et al., 2022) jenis-jenis media pembelajaran ada 3 yaitu:

1) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya bisa dinikmati dengan telinga atau Indera pendengaran saja dan hanya memiliki unsur bunyi seperti, radio maupun rekaman.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya bisa dipahami dan dicermati menggunakan unsur gambar.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang mengandung unsur bunyi dan unsur gambar ini merupakan kolaborasi dari dua metode media ini bisa berbentuk video, film, dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa jenis jenis media pembelajaran terdapat 3 golongan yaitu media visual, media audio dan

media audio visual. Adapun media yang akan digunakan dalam pengembangan ini adalah media audio visual yang sesuai dengan *pop-up book* digital

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Menurut (Rasagama, 2020) manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa,
- 2) Menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar,
- 3) Membantu siswa dalam menguasai materi,
- 4) Membantu guru dalam penyampaian materi.

Menurut (kustandi dan darmawan, 2020) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas pesan dan informasi yang terdapat pada materi sehingga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lancar,
- 2) Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan interaksi langsung antara siswa dan lingkungan,
- 3) Mampu mengatasi keterbatasan seperti keterbatasan indra, ruang dan waktu,

- 4) Media pembelajaran mampu memberikan interaksi langsung antara guru, Masyarakat, dan lingkungan.

Berdasarkan penjelasan manfaat pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Pop-up Book Digital

a. Pengertian *Pop-up Book Digital*

Pop-up book berasal dari kata bahasa Inggris, kata “*pop-up*” yang artinya muncul dan “*book*” yang artinya buku, maka dapat disebut *pop-up book* adalah buku yang muncul, media *pop-up book* adalah buku dengan ekspresi gambar yang dipercantik menggunakan kertas sebagai bahan lipatnya dengan menambahkan gulungan, bentuk, roda, lilitan dan membentuk benda-benda yang indah dan menciptakan sesuatu yang menakjubkan (Rahayu & Sari, 2023). Sedangkan menurut Ningsih (2020) media *Pop-Up Book* adalah media pembelajaran yang berbentuk buku atau media cetak dan berisi gambar pada saat dibuka dapat bergerak timbul atau muncul.

Media *pop up* digital sendiri adalah media yang dirancang secara digital dengan konsep tiga dimensi dan suara yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan perlu dicoba dalam proses belajar mengajar (Aini, 2021). Media *Pop-up book* digital merupakan sebuah

buku yang memiliki unsur tiga dimensi ketika halamannya dibuka serta memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan sehingga mempunyai daya tarik untuk menumbuhkan minat siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui *Pop-up book* digital mampu membuat siswa merangsang daya imajinasinya (Sinta & Syofyan, 2021).

Pop-up book mempunyai unsur hiburan melalui gambar bergerak serta adanya efek timbul pada setiap halaman saat di buka. Tampilan media *pop-up book* sangat menarik dan mempunyai unsur tiga dimensi. Objek yang ada dalam *pop-up book* dapat menyerupai bentuk asli suatu benda yang akan di tampilkan (Alvionita & Huda, 2019: 52).

Maka dapat disimpulkan bahwa media *Pop-up book* digital adalah media pembelajaran interaktif berupa buku digital yang memiliki tampilan gambar yang indah dan menarik sehingga mempunyai daya tarik untuk menumbuhkan minat siswa dalam memahami materi.

b. Manfaat *Pop-up Book* Digital

Penggunaan media *pop-up book* digital memiliki banyak sekali manfaat, termasuk untuk proses pembelajaran. Menurut Cahyani & Sari, (2020) manfaat *pop-up book digital* yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa dalam membentuk kreativitas diri,

- 2) Membantu merangsang imajinasi siswa dalam menyerap pengetahuan,
- 3) Membantu siswa mengenal dan mengetahui bentuk benda.

Sedangkan manfaat *pop-up book digital* sebagai media pembelajaran menurut Karisma (2020) antara lain:

- 1) Merangsang daya imajinasi peserta didik,
- 2) Membangun dan mengembangkan kreativitas peserta didik,
- 3) Memberikan pengetahuan terhadap pengenalan bentuk,
- 4) Menumbuhkan minat baca peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan media memiliki manfaat yang positif dan baik bagi pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil pembelajaran yang baik dan maksimal.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Pop-up Book Digital*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu halnya dengan *Pop-up book*. Kelebihan *pop-up book digital* adalah bentuk timbul yang unik dan warna yang menarik pada setiap halaman memungkinkan untuk menarik perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran (Sinta & Syofyan, 2021). Sedangkan menurut Atikasari et al (2022) kelebihan media *Pop-up book digital* sendiri adalah mudah diaplikasikan dan digunakan serta dapat menarik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena disajikan dengan gambar tiga dimensi.

Sedangkan kelemahan dari *pop-up book digital* adalah membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatannya (Sinta & Syofyan, 2021). sedangkan kekurangan dari media *Pop-up book digital* sendiri adalah waktu pengerjaannya yang cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra (Atikasari et al., 2022).

Maka dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book digital* memiliki daya tarik tersendiri karena disajikan dengan gambar yang disukai oleh anak-anak dan media ini merupakan media yang unik. Sangat disayangkan kekurangan dari *pop-up* ini sendiri ada dalam proses pembuatannya yang terbilang membutuhkan waktu yang lama juga biaya yang harus dikeluarkan juga membutuhkan ketelitian pada saat mengerjakannya.

3. Powerpoint

a. Pengertian *powerpoint*

Powerpoint merupakan aplikasi pada program komputer yang khusus untuk presentasi (Sarwono, 2022). Program komputer ini memiliki banyak fitur animasi yang dapat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Keuntungan penggunaan *powerpoint* ini yaitu dengan penyajiannya yang dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan mata pembelajaran. *Powerpoint* memungkinkan guru merancang media pembelajaran melalui slide presentasi yang menarik

sebab didalamnya guru bisa memasukkan teks, grafik, gambar, suara atau bahkan video yang mendukung pembelajaran (Aini, 2021).

Menurut (Maknunah et al., 2022) penggunaan *powerpoint* yang interaktif dapat membantu pendidik untuk memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga penyampaian pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Selain itu, penggunaan *powerpoint* yang interaktif juga dapat untuk menguasai kelas dan membantu peserta didik untuk selalu fokus atau tertarik dengan materi yang dijelaskan oleh pendidik, serta membuat peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya akan memberikan pembelajaran yang lebih efektif.

Dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* memiliki program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, guna membantu guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar

b. Manfaat *Powerpoint* dalam pembelajaran

Powerpoint dapat dimanfaatkan dalam berbagai cara, menurut Hikmah (2020) ada beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan minat belajar siswa,
- 2) Untuk memotivasi belajar siswa.

Sedangkan menurut Hasanah (2020) manfaat *powerpoint* dalam pembelajaran adalah:

- 1) Memudahkan dalam penyampaian materi,
- 2) Memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan,
- 3) Membuat materi yang disajikan lebih berkesan dan menarik.

c. Kelemahan dan Kekurangan *Powerpoint*

Menurut Hasanah (2020), *powerpoint* memiliki beberapa kelemahan diantaranya adalah:

- 1) Hanya dapat digunakan pada Platform *Microsoft*, sehingga mewajibkan pengguna mengunduh aplikasi *microsoft*,
- 2) ketidaksamaan dokumen pada tiap versi *Microsoft*,
- 3) Memiliki desain yang dapat menarik

Media *powerpoint* juga mempunyai kelebihan, menurut Hikmah (2020) kelebihan *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki fitur yang cukup lengkap,
- 2) Tampilan yang lebih menarik,
- 3) Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
- 4) Menarik minat belajar siswa

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* ini memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan dalam menggunakannya, tapi media *powerpoint* ini memiliki keunggulan seperti dapat menarik siswa juga kelemahannya dalam pengerjaan dan ketelitian.

4. Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia

Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mencapai kemampuan berbahasa dan pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran. Namun dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari saja melainkan perlu juga dipelajari makna dan cara berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca melalui pengungkapan gagasan dan berpikir kritis dan kreatif (Safitri et al., 2022).

b. Peran Bahasa Indonesia

Menurut pendapat Putri (2020) bahasa memiliki peran dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa sebagai faktor keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. Dengan adanya peran tersebut, pembelajaran bahasa bertujuan untuk memungkinkan siswa belajar tentang diri mereka sendiri, budaya mereka, dan budaya orang lain, untuk mengekspresikan ide dan perasaan, dan untuk berpartisipasi dalam komunitas yang menggunakan bahasa tersebut.

c. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan, menurut Safitri et al (2022) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan keterampilan berbahasa yang baik dalam memahami materi,
- 2) Melatih siswa melatih siswa agar memiliki keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, menulis, serta membaca,
- 3) untuk alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Pengembangan ADDIE

Penelitian pengembangan biasa menggunakan metode *Reaserch and Development* (R&D). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk berupa media *pop-up book* berbasis *powerpoint* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau menguji validitas produk yang akan digunakan.

Menurut Rayanto et al (2020) Model penelitian pengembangan ADDIE cocok digunakan dalam penelitian dan pengembangan karena model pengembangan ADDIE memiliki lima proses: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE termasuk dalam model penelitian dan berkesinambungan pada setiap tahapan prosesnya, sehingga langkah-langkah dalam prosedur baik dan teratur dari awal hingga akhir.

Sedangkan menurut Meylin et al, (2022) model pengembangan ADDIE ini disusun secara terprogram dengan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media

belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapaun tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Metode ini cocok digunakan pada pengembangan media pembelajaran.



Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan ADDIE (Ningsih et al., 2022)

Menurut Hidayat (2021) ada beberapa tahapan pengembangan ADDIE yakni sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi atau mengetahui kemungkinan penyebab terjadinya perbedaan, ketidakseimbangan,

b. *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini untuk memverifikasi pembelajaran dan metode ujian apa yang tepat. Guru harus menyiapkan sebuah fungsi yang spesifik dalam menutup kekurangan pelaksanaan pembelajaran, kekurangan pengetahuan dan keterampilan.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan atau memvalidasi sumber media. Sumber media yang dipilih dan yang direncanakan harus diidentifikasi oleh guru.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap Implementasi ini bertujuan supaya guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam setiap proses pembelajaran.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk yang telah dihasilkan dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini berikut merupakan penelitiannya:

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul Penelitian	Hasil
1	Mutiara & Hardjono, (2023)	Pengembangan Media <i>Digital Pop-Up Book</i> pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01	Berdasarkan hasilnya bahwa Hasil uji validasi respon guru memperoleh nilai kelayakan sebesar 94% dengan kriteria sangat baik, dan hasil uji validasi respon siswa memperoleh nilai kelayakan sebesar 85% dengan kriteria sangat baik, sehingga media pembelajaran <i>Digital Pop-Up Book</i> efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.
2	Aini, Pratiwi & Samsiyah (2023)	Pengembangan <i>Media Pop Up Digital</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar”	Dari penelitian ini memperoleh hasil media yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli dan dikategorikan sangat layak (90%) oleh ahli materi dan sangat layak (96,36%) oleh ahli media. Hasil uji coba lapangan pada 34 siswa mendapatkan respon sebesar 87,56% dan dikategorikan sangat menarik, serta hasil angket respon guru adalah 86,15% dikategorikan sangat menarik.
3	Sallsa et al., (2023)	Pemanfaatan Media <i>Digital Pop Up Book</i> dalam Pembelajaran Sejarah Khulfaur Rasyidin di Kelas 6 SD	Berdasarkan review dari ahli media, ahli materi dan siswa di SDN Sukamaju media pembelajaran digital <i>pop up book</i> memiliki pencapaian rata-rata yang menunjukkan nilai 83 % dengan interpretasi “sangat baik” pada penilaian ahli yang dan menunjukkan pencapaian rata-rata 87,2% dengan interpretasi “sangat baik”. Hasil penelitian menunjukkan adanya keefektifan media <i>pop up book</i> dalam

			menunjang pembelajaran sejarah khulafaur rasyidin di kelas 6 SD sebanyak 80% pada penilaian ahli dan sebanyak 82% pada penilaian siswa. Kemudahan mengakses materi pada media pembelajaran ini menunjukkan presentase yang sangat baik 80% pada penilaian ahli dan 81, 1% pada penilaian siswa. Dengan demikian, media pembelajaran <i>digital pop up book</i> merupakan media yang sangat baik untuk menunjang pembelajaran di kelas 6 sekolah dasar.
4	Dandung, Prasasti & Listiani (2023)	<i>Media pop-up book digital</i> pada materi rantai makanan kelas v sekolah dasar	Media <i>Pop Up Book digital</i> dalam pembelajaran. Uji validasi 3 ahli yaitu validasi ahli media diperoleh persentase 90% dengan kategori “sangat valid”, validasi ahli materi didapatkan persentase 84% dengan kategori “sangat valid”, dan validasi ahli bahasa diperoleh persentase 80% dengan kategori “cukup valid”. Kegiatan uji coba yaitu uji coba perorangan mendapat persentase 100% dengan kategori “sangat valid”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 100% kategori “sangat valid”, dan uji coba lapangan mendapat persentase 93%. Kegiatan uji respon yaitu uji respon guru memperoleh persentase 100% dan uji respon siswa mendapat persentase 93,6% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Berdasarkan perolehan skor angket menyatakan bahwa <i>Pop Up Book digital</i> layak dipergunakan sebagai media pembelajaran.

5	Dwiningrum, & Sunaryati (2023)	Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III Di SDN Mekarmukti 03 Bekasi Tahun Pelajaran 2022/2023	Pada hasil validasi para ahli serta respon siswa terhadap <i>media pop up book</i> di nyatakan sangat layak dan dari hasil rata-rata pada kelas kontrol dengan nilai pre-test 49,52 dan post-test 64, sedangkan pada kelas eksperimen didapatkan rata-rata pre-test 59,71 dan pos-test 74,57. Sehingga dapat dilihat dari perbandingan kedua kelas tersebut pada kelas eskperimen yang diberikan perlakuan dengan penggunaan media <i>pop up book</i> terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa
---	--------------------------------	--	---

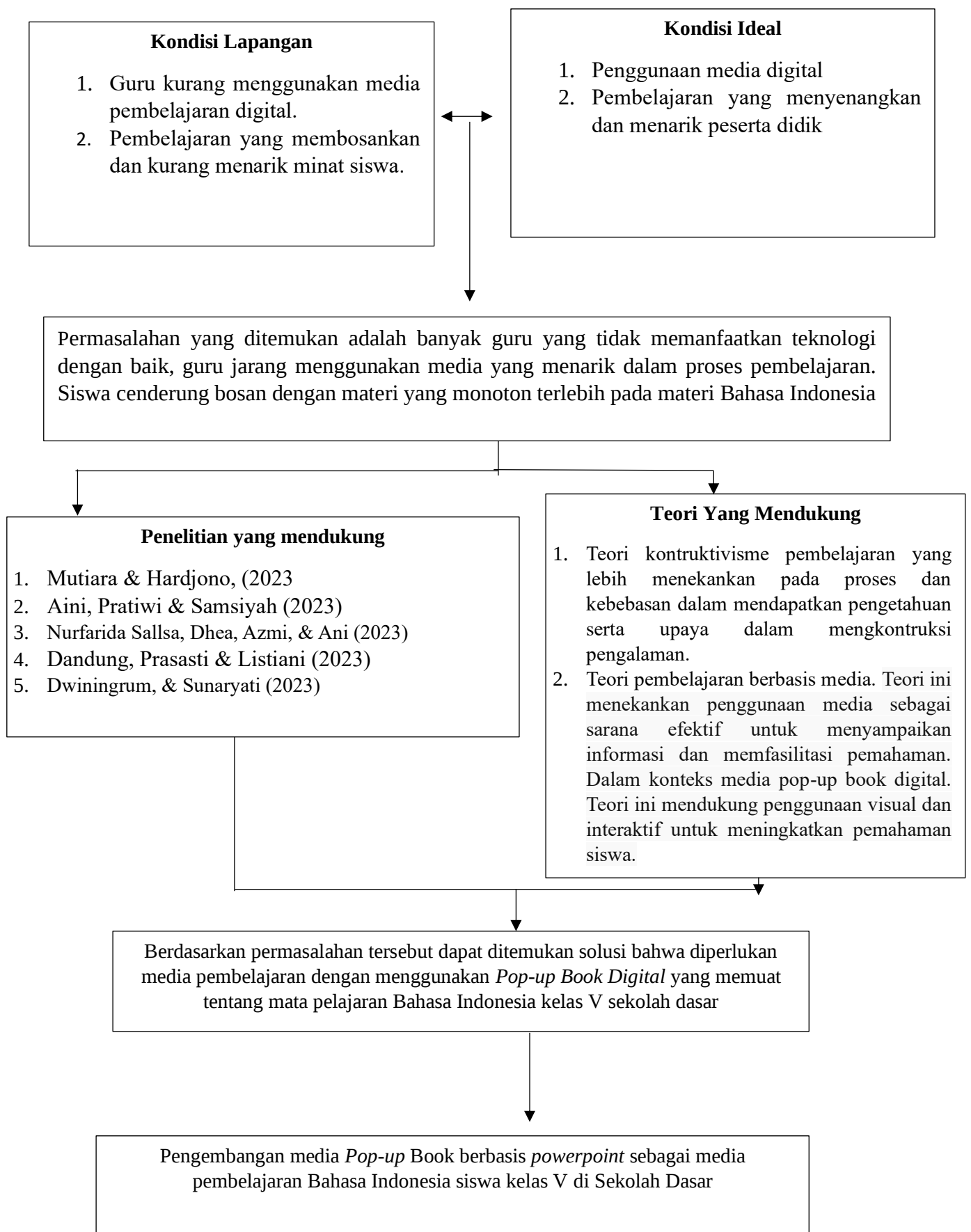
C. Kerangka Berfikir

Pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan mengenai observasi awal bahwasannya pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang dalam pemahaman materi, serta media pembelajaran masih menggunakan media, seperti buku, dan papan tulis. Kurangnya media yang menarik dalam pembelajaran membuat siswa cenderung bosan dan tidak dapat tersampaikan dengan baik. Berdasarkan pada rumusan masalah, kajian teori dan hasil penelitian terdahulu maka diperlukan solusi yang tepat dengan mengembangkan suatu inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia dengan media *pop-up book* berbasis *powerpoint*.

Pengembangan *pop-up book* berbasis *powerpoint* peneliti pertama melakukan analisis permasalahan siswa saat pembelajaran di sekolah dan didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan, kedua menemukan solusi

terhadap permasalahan, Ketiga, peneliti mengembangkan suatu produk yang dapat membantu dalam melaksanakan pembelajaran. peneliti mengembangkan sebuah *power point* interaktif yang didalamnya memuat media *pop-up book* untuk media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan kajian di atas penulis bertujuan untuk mengembangkan *pop-up book* berbasis *powerpoint*. sebagai media pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah dalam *pop-up book* berbasis *powerpoint* ini ditampilkan dalam bentuk kerangka berfikir seperti berikut ini:



Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran

