

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan sepanjang hidup, sejak bayi, bahkan dalam kandungan, hingga kehidupan setelah kematian. Tanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku. Perubahan perilaku mengacu pada pengetahuan yang diperoleh (kognitif), keterampilan yang diperoleh (psikomotorik), dan perubahan sikap yang diperoleh (afektif). Ahdar Djamaluddin (2019:6) belajar ialah upaya yang dilakukan setiap manusia untuk mendapatkan perubahan perilaku, baik bentuk kognitif, afektif, psikomotor dan nilai positive yang didapat dari pengalaman ketika proses belajar berlangsung. Defenisi belajar merupakan aktivitas psikis yang dilakukan oleh siswa sehingga adanya perubahan perilaku yang berbeda dari yang sebelum dan sesudah karena adanya pengalaman baru seperti memiliki ilmu yang baru setelah belajar dan aktivitas berlatih.

Daryato dalam Andi Setiawan (2019:8) belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, dari hasil pengalaman yang didapat dari interaksi dengan lingkungan. Ahdar Djamaluddin (2019:6) belajar ialah proses perubahan didalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan kemampuan. Menurut Siregar dan Nara (2010:4) pengertian belajar dan berbagai perspektif para ahli sebagai berikut:

- 1 Belajar ialah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya (W.H. Burton,1984)

- 2 Belajar ialah proses perubahan kegiatan yang dikarenakan oleh lingkungannya (Ernest R.Hilgard)
- 3 Belajar merupakan pola baru yang memberi perubahan kepribadian berupa kecakapan sikap, dan kebiasaan kepribadian (H.C Witherington)
- 4 Belajar merupakan proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya akibat pengalaman dalam kehidupannya (Gage Berlinger)
- 5 *Learning is to observe, to read, to imitate to try something them selves, to listen, to follow direction* (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu pada dirinya sendiri, mendengar dan mengikuti aturan (Harold Spears)
- 6 Belajar sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap yang disebabkan praktik atau pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu (Singer, 1968)
- 7 *Learning is relatively permanent change in behavior that result from past experience purposeful instruction.* Belajar adalah perubahan perilaku yang didapatkan dari pengalaman masa lalu atau pun dari pembelajaran yang bertujuan/direncanakan maupun yang direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat menetap (Gagne, 1977)

Berdasarkan defenisi belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar ialah serangkaian proses perubahan yang menyangkut pengetahuan, sikap, perilaku, kebiasaan, kecakapan, keterampilan, dan kepribadian yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan yang membawa dampak positif maupun dampak negatif bagi individu.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan siswa. dalam mengajar terdapat kegiatan yang dilakukan oleh pengajar yaitu memilih, menetapkan, mengembangkan metode, memilih media, dan memilih alat peraga. Pemilihan, penetapan dan pengembangan disesuaikan dengan kondisi pengajaran yang ada. Dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan

keseluruhan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa”, dan bukan pada “apa yang dipelajari”. Andi Setiawan (2017:100) mengajar ialah suatu perencanaan yang dilakukan oleh pengajar yang melibatkan siswa. Pengajar dan siswa bekerjasama dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang telah ada. Pribadi (2010:9) bahwa pembelajaran ialah sebuah prosedur yang disengaja dirancang untuk memudahkan pengajar ketika proses pembelajaran berlangsung, supaya tujuan pembelajaran tercapai. Pembelajaran melibatkan elemen yang menjadi syarat terjadi proses pembelajaran. Sistem pendidikan nasional dalam UU RI No. 20 tahun 2003 (Depdiknas, 2003) mendefinisikan mengenai pembelajaran yaitu pembelajaran ialah proses pembelajaran yang melibatkan siswa dengan pendidik dan sumber belajar dengan situasi lingkungan sekolah tersebut berada dalam pembelajaran akan selalu ada interaksi antara anak didik dengan pengajar. Karena dua elemen tersebut berada pada lingkungan belajar (sekolah) dan memanfaatkan sumber belajar. Kemampuan guru dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat dijadikan pendidik sebagai pembantu untuk menjelaskan materi, supaya siswa memahami pembelajaran yang disampaikan oleh siswa dan tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan pengertian mengajar diatas maka mengajar ialah sebuah perencanaan yang dilakukan oleh guru dalam memilih, menetapkan, mengembangkan metode, memilih media, dan memilih alat peraga untuk digunakan guru sebagai pedoman untuk mengajar di kelas

2.1.3 Hasil Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi

Penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar disebut kemampuan Menurut Gagne, ada lima kemampuan yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, informasi verbal dan keterampilan motorik. Hasil belajar Dapat dilihat dari tujuan pengajaran dan juga harus mempertimbangkan setiap kemampuan individu yang berbeda-beda, untuk itu harus disesuaikan dengan

kondisi-kondisi individu tersebut. Hasil belajar ialah sebuah perubahan perilaku yang positive dalam berpikir maupun bertindak. Menurut Rusman (2017:130), hasil belajar adalah sebuah pengalaman yang didapat dari proses belajar. Setelah melakukan proses pembelajaran, dilakukan evaluasi untuk mengukur dan menilai kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Dengan kata lain penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui apakah pembelajaran berhasil dilakukan atau tidak. Amiruddin (2016: 169). Menurut Susanto Ahmad (2016:5) hasil belajar adalah perubahan Kognitif (pengetahuan), Afektif (sikap) dan Psikomorik (keterampilan) yang didapat ketika mengikuti proses pembelajaran.

Ahmad Susanto (2016: 22) menyatakan bahwa hasil belajar ialah perubahan yang membawa kebiasaan pada diri seseorang baik dari bentuk perubahan wawasan belajar yang bertambah, perubahan pengertian tentang pembelajaran, perubahan penguasaan dan penghargaan pada diri individu tersebut untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Ada empat aspek penting yang dapat dipakai sebagai petunjuk yaitu (1) kecermatan dalam melihat tingkat kesalahan (2) kecepatan dalam bekerja (3) tingkat alih belajar dan yang terakhir (4) tingkat persentase dari yang dipelajari. Efisiensi pembelajaran biasanya diukur dengan jumlah waktu yang akan digunakan untuk belajar dan jumlah biaya yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Daya tarik pembelajaran dapat diukur dengan siswa yang selalu mempelajari mata pelajaran tersebut atau tidak mempelajari mata pelajaran tersebut, jika siswa selalu mempelajari mata pelajaran tersebut maka proses pembelajaran tersebut memiliki daya tarik. Begitu juga sebaliknya jika siswa tidak mempelajari mata pelajaran tersebut maka mata pelajaran tersebut tidak memiliki proses pembelajaran yang menyenangkan atau menarik ketika proses pembelajaran berlangsung. (Amiruddin 2016 : 31)

Rusman (2017: 13) menyatakan bahwa hasil belajar ialah sebuah penilaian yang dilakukan oleh pendidik secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek, portofolio serta

penilaian diri sendiri. Penilaian hasil pembelajaran juga harus mengikuti standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran. ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Slameto ada faktor internal dan faktor eksternal yaitu faktor internal siswa dipengaruhi oleh yang ada di dalam dirinya seperti faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologi (kecerdasan, perhatian, minat, kematangan dan kesiapan) sedangkan untuk faktor eksternal ada faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Untuk faktor keluarga seperti perhatian orang tua terhadap anak, pengertian orang tua terhadap anak, ekonomi keluarga dan latar budaya keluarga. Sedangkan faktor sekolah ialah hubungan guru dengan siswa, metode dan media pembelajaran yang dipakai oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung, tugas yang diberikan guru dan kelengkapan sarana/prasarana. Sedangkan untuk faktor masyarakat seperti teman bergaul siswa.

Dengan demikian, kesimpulannya sesuai dengan hasil belajar diatas, yaitu hasil belajar adalah sebuah penilaian yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan mengikuti panduan penilaian kelompok mata pelajaran, Dengan menggunakan tes dan nontest. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah faktor internal dan eksternal.

2.1.4 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Jalinus media pembelajaran ialah semua yang menyangkut perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat mengirimkan atau menyampaikan isi materi ajar untuk siswa (individu atau kelompok) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat murid sehingga proses belajar menjadi efisien. Menurut Uswatun Hasanah (2019:22) media adalah sarana untuk berbagi informasi atau penyalur pesan. Media jika dipahami karakteristiknya ialah manusia, materi atau kejadian yang membangun

kondisi peserta didik untuk mampu memperoleh kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap).

Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran secara implisit mengatakan bahwa media melibatkan alat-alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, kamera video, film, dan slide (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Hamdani (2010) media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu (a) media grafis. (b) teks. (c) grafik. (d) video.

Batubara (2021) media pembelajaran ialah alat, bahan, dan saluran yang mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media sangat diperlukan karena sangat membantu anak didik untuk mengembangkan gagasan dan ide sehingga siswa mampu berpikir kreatif dalam menguasai materi pembelajaran. Uswatun Hasanah (2019: 23) media secara umum ialah manusia, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap. Media bukan hanya alat perantara seperti radio, TV, slide dan bahan cetakan tetapi meliputi manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan diskusi, seminar, karya wisata, dan simulasi yang bisa digunakan untuk menambah pengetahuan, keterampilan, wawasan dan mengubah sikap peserta didik. Media merupakan bagian pembelajaran yang memiliki peranan penting karena media sebagai alat untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa ketika proses belajar mengajar terjadi di sekolah..

National Education Association memberikan defenisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *Audio-Visual* dan peralatannya dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Istilah “Media” sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “Teknologi” yang berasal dari kata latin *Tekne* bahasa inggris (*art*) dan *logos* bahasa indonesia (“ilmu”). Heinich dan Moelanda (2018: 27), terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran yaitu (a). Teks, ialah elemen dasar untuk menyampaikan informasi

yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang memberi daya tarik dalam menyampaikan informasi.(b). Media audio, membantu menyampaikan pesan dengan lebih berkesan dan membantu untuk meningkatkan perhatian terhadap hasil belajar. (c) media visual, media yang memberikan ransangan dalam bentuk gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, dan papan buletin. (d) proyek gerak contohnya ialah film gerak, program tv dan video kaset. (e) benda-benda tiruan seperti benda tiga dimensi yang dapat diraba dan disentuh oleh siswa. media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan objek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. (f) manusia termasuk didalamnya guru, siswa dan yang ahli dibidangnya tertentu.

Jadi kesimpulannya media pembelajaran adalah bahan pengajaran yang dapat diraba oleh pancaindra yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan oleh kelompok kecil dan kelompok besar.

2.1.5 Fungsi Media Pembelajaran

Intan Sri Ayu Wulandari (2019: 15) media pembelajaran dapat membangun minat anak didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang akan ditampilkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk rajin belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan bagi guru dalam menyampaikan materi akan mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar. Media pembelajaran memiliki empat fungsi, khususnya media visual (a) fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Seringkali ketika proses pembelajaran dimulai siswa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan atau mata pelajaran tersebut tidak disenangi sehingga mereka tidak memperhatikan, media gambar yang diproyeksikan melalui *Overhead Projector* dapat mengarahkan perhatian anak didik kepada materi pembelajaran yang akan mereka terima. dengan menggunakan media gambar yang dapat diproyeksikan tersebut kemungkinan akan potensi besar untuk

mengingat isi pelajaran yang telah disampaikan. (b) fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kesenangan siswa ketika belajar dan membaca teks bergambar, dengan gambar atau lambang visual yang telah dibuat di media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa. (c) fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian bahwa lambang visual atau gambar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (d) fungsi kompensatoris penelitian menunjukkan adanya hasil yang didapatkan dari media pembelajaran untuk membantu siswa memahami teks dan membantu siswa yang belum dapat membaca serta mengingat pelajaran yang telah dipelajari.

Sri Ayu Wulandari (2019:17) tiga fungsi media pembelajaran digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok besar yang pendengarnya besar jumlahnya. (a) fungsi motivasi dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan ialah meningkatkan minat siswa atau pendengar untuk ikut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau ikut memberikan sumbangan material. Tujuan pencapaian yang ingin dipengaruhi ialah sikap, nilai dan emosi. (b) tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan untuk sekelompok siswa sebagai informasi. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Partisipasi yang diharapkan hanya persetujuan atau ketidaksetujuan siswa secara mental. (c) tujuan instruksi media pembelajaran ialah supaya materi yang akan diajarkan efektif dan menyenangkan serta memenuhi kebutuhan setiap siswa. Menurut Uswatun Hasanah (2019:26) fungsi media pembelajaran ialah (a) media berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media. (b) media berfungsi untuk menumbuhkan motivasi agar lebih giat dalam belajar. (c) media berfungsi menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap anak didik terhadap pelajaran dan orang yang ada di lingkungan sekolah. (d) fungsi media mengakomodasi siswa yang lemah dalam memahami dan menerima pelajaran dengan menyajikan pelajaran secara verbal atau dengan teks. (e) fungsi media bagi siswa ialah

mengembangkan daya pikir siswa ketika menggunakan media pembelajaran (f) fungsi media ialah dapat mengevaluasi kemampuan siswa dalam menanggapi pembelajaran.

Jadi kesimpulannya ialah bahwa media berfungsi sebagai alat bantu guru untuk meningkatkan minat siswa supaya termotivasi untuk terfokus pada pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.6 Media Pembelajaran *Pop Up Book*

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran *Pop Up Book*

Media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh anak didik. Media *Pop Up Book* merupakan salah satu jenis media berbasis visual. Kurniawati (2018:16), media *Pop Up Book* dapat digambarkan sebagai buku bergambar berdiri yang mirip dengan situasi sebenarnya sehingga sangat menarik. Uswatun Hasanah (2019:30) media pembelajaran *Pop Up Book* ialah sebuah buku yang bisa ditegakkan serta membentuk objek-objek yang indah dan dapat bergerak yang memberi efek yang menakjubkan. *Pop Up Book* memiliki isi catatan atau gambar tiga dimensi, yang jika halamannya dibuka seolah-olah ada benda yang muncul dari dalam media pembelajaran *Pop Up Book*. Montaro (2009) *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau memiliki unsur tiga dimensi. Menurut Ningtiyas, Setyosari & Praherdiono (2019) *Pop Up Book* ialah sebuah buku yang ketika dibuka menampilkan gambar tiga dimensi. Solichah dan Mariana (2008) media *Pop Up Book* ialah merupakan media tiga dimensi yang mampu membuat materi ajar menjadi menarik karena setiap halaman akan menampilkan sebuah gambar yang timbul, untuk materi disesuaikan dengan gambar yang akan dibuat di *Pop Up Book*.

Meilia Safri, Sari & Marlina (2017) bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* adalah sumber belajar yang isinya materi pembelajaran yang mengandung pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat merangsang siswa untuk belajar

selain itu dapat juga membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mustofa & Syafi'ah (2018) media pembelajaran *Pop Up Book* adalah media pembelajaran yang perlu digunakan ketika proses belajar mengajar berlangsung. *Pop Up Book* berbentuk buku yang memiliki unsur tiga dimensi ketika halamannya dibuka serta tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan sehingga menumbuhkan daya tarik tersendiri yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dibuat didalam *Pop Up Book*. Sinta & Syofyan (2021) proses pembelajaran *Pop Up Book* akan dapat membuat siswa memiliki minat dan perhatian ketika proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran *Pop Up Book* menurut Masturah et al (2018) *Pop Up Book* sangat praktis dan dapat memvisualisasikan materi kedalam gambar tiga dimensi. Pinky (D & Ardiansyah, 2019) mendefenisikan media *Pop Up Book* sebagai suatu kartu yang terbuat dari kertas yang jika halamannya dibuka dengan sudut sembilan puluh derajat dan seratus delapan puluh derajat akan muncul sebuah tampilan gambar yang timbul. Selain itu *Pop Up Book* berfungsi menambah daya ingat pada materi pelajaran, mengembangkan daya fantasi siswa dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam media *Pop Up Book* akan memudahkan guru memberikan pemahaman kepada siswa terhadap pelajarannya dan menambah ketertarikan anak serta memicu kreatifitas anak setelah melihat objek tiruan, karena tersaji dalam bentuk tiga dimensi, serta tampilan dan objeknya menyerupai sesungguhnya namun dalam bentuk dan ukuran yang lebih kecil Arif (2021:2)

Jadi kesimpulannya media *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang didalamnya terdapat gambar tiga dimensi yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari, media *Pop Up Book* dapat memberikan pemahaman kepada siswa terhadap pelajarannya dan menambahkan minat siswa.

2.1.6.2 Manfaat Media Pembelajaran Pop Up Book

Manfaat media *Pop Up Book* Sri Ayu Wulandari (2019:21) yaitu :

- a. Mengajarkan kepada siswa untuk selalu menghargai buku dengan merawat dan menjaganya pada saat digunakan
- b. *Pop Up Book* memiliki keunikan yang membuat siswa dan guru menjadi dekat, dikarenakan media pembelajaran *Pop Up Book* memberikan bagian peluang untuk siswa untuk berdiskusi dengan guru terkait materi yang di sajikan dalam *Pop Up Book*.
- c. Meningkatkan inspirasi siswa
- d. Meningkatkan pengetahuan anak didik dan memberikan wujud benda yang sedang dipelajari melalui *Pop Up Book*
- e. Menumbuhkan rasa cinta anak didik untuk selalu membaca buku

Menurut Bluemel dan Taylor ada tiga kegunaan media pembelajaran *Pop Up Book* yaitu (a) meningkatkan rasa cinta siswa akan membaca buku (b) melatih siswa berpikir secara mandiri (c) siswa dapat menemukan pengetahuan dalam setiap gambar yang diterapkan di media pembelajaran *Pop Up Book*. Menurut Dzuanda media pembelajaran memiliki enam manfaat, sebagai berikut :

- 1 Mengajarkan anak untuk merawat, menghargai buku dan mengajarkan betapa pentingnya memperlakukan buku dengan baik
- 2 Mendekatkan hubungan anak dengan keluarga
- 3 Mengembangkan kreatifitas anak
- 4 Merangsang imajinasi anak
- 5 Menambah pengetahuan anak hingga memberikan gambaran bentuk suatu benda
- 6 Dapat menambah kecintaan anak akan membaca, dikarenakan memberikan efek visualisasi gambar yang menarik

2.1.6.3 Langkah-Langkah Pembuatan *Pop Up Book*

Menurut Farid Ahmadiyah, Fakhruudinb, Trimurtin, Khafidhotul Khasanahs (2018:4) Proses pembuatan *Pop Up Book* dilakukan sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan meliputi pemilihan materi yang mengacu pada SK, KD, Indikator, dan buku teks PKN kelas IV
2. Menentukan gambar tentang keanekaragaman suku budaya yang ada di Sumatera Utara
3. Menentukan teknik atau elemen media *Pop Up Book*
4. Membuat desain *Pop Up Book*
5. Membuat desain cetak menggunakan kertas ivory agar kertas tidak mudah rusak
6. Pemotongan media cetak menggunakan gunting dan cutter sesuai desain media
7. Pasang dan susun *Pop Up Book* berdasarkan teknik *Pop Up Book* yang dipilih, kemudian direkatkan dengan menggunakan *Double Tip*
8. Satukan halaman dengan halaman lain dengan menggunakan double tip lalu jilid buku dengan membuat *Hard Cover*

2.1.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Pop Up Book*

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan media *Pop Up Book* yang memiliki kelebihan dan kekurangan menurut Masturah, Mahadewi & Simamora (2018) kelebihan *Pop Up Book* ialah memvisualisasikan gambar menjadi lebih menarik, dapat dipakai sebagai bahan ajar peserta didik secara individu dan kelompok, serta bersifat praktis dan menambah semangat anak didik. Menurut Uswatun Hasanah, (2019:32) kelebihan media *Pop Up Book* sebagai berikut :

Kelebihan *Pop Up Book*

1. Dapat mengatasi batasan waktu, ruang dan pengamatan dikarenakan tidak semua objek atau peristiwa dapat dibawa kedalam ruangan kelas

- 2 Bersifat konkret
- 3 Dapat menjadi sumber belajar untuk semua usia karena setiap halaman bisa diisi sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan atau sesuai konsep
- 4 Media *Pop Up Book* memiliki gambar tiga dimensi sehingga lebih menarik untuk dibaca

Kelebihan media *Pop Up Book* menurut Anggraini, Nurwahidah, Asyhari, Reftyawati & Haka (2019) meliputi :

- 1 Media pembelajaran *Pop Up Book* dibuat dengan menggunakan kertas tebal agar tidak mudah rusak
- 2 Setiap halaman media pembelajaran *Pop Up Book* memuat gambar yang unik sehingga anak didik lebih aktif serta bersemangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3 Media *Pop Up Book* dapat digunakan oleh kelompok ataupun secara mandiri oleh individu

Kekurangan *Pop Up Book*

Pop Up Book memiliki kelebihan tetapi memiliki kelemahan pada saat proses pembuatan *Pop Up Book*. Fitri (2017) kekurangan media *Pop Up Book* ialah waktu pengerjaannya membutuhkan waktu yang lama, karena membutuhkan ketelitian yang lebih *Ekstra*, selain itu, media ini akan cepat rusak jika menggunakan kertas yang memiliki kualitas buruk.

2.1.7 Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book*.

Penelitian yang dilakukan oleh Zuni Eka Tiyas Rifayanti (2021), dengan judul “Pengaruh Media *Pop Up Book* Terhadap Hasil Belajar Materi Simbol Dan Makna Lambang Pancasila Siswa Kelas III Di SDN Wiyuh 1/453”. Hasil nilai sebelum menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* menunjukkan nilai *Pre-Test* 71,65 dengan nilai tengah 76 maupun nilai yang sering muncul yakni 76 dan

nilai tertinggi 98. Untuk hasil nilai setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* nilai *Post-Test* Eksperimen 82,41 dengan nilai tengah 80 maupun nilai yang selalu muncul yakni 78, dan nilai yang tertinggi yakni 100. Hal ini menunjukkan penggunaan media *Pop Up Book* terlaksana dengan sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Indah Sylvia Dan Sri Hariani (2015), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan nilai *Pretest* berjumlah 1319 dengan rata-rata kelas sebesar 52,76 dan nilai *Post-Test* berjumlah 1853 dengan rata-rata kelas sebesar 74,12. Data hasil nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* keterampilan menulis siswa dianalisis dengan uji t. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan dua kali, pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 keterlaksanaannya 100% sesuai dengan yang telah dirumuskan dalam RPP dan nilai ketercapaian rata-rata sebesar 96,67. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book* terlaksana dengan sangat baik. Pada uji t diperoleh hasil $t_{hitung}=9,565$ dan $t_{tabel}=2,064$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang baik dalam penggunaan media *Pop Up Book* terhadap keterampilan menulis narasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fatchul Mubarak Febrianto, Drs.Wayan Setiadarma dan Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. (2014) dengan judul “Penerapan Media Dalam Bentuk *Pop Up Book* Pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa Untuk Siswa Kelas II SDN Kanjeng Sepuh Sidayu Gresi”. Dari semua objek gambar yang dibuat siswa, diketahui bahwa sepuluh orang siswa mampu untuk membuat objek gambar dengan menggunakan unsur titik, garis, bidang, bentuk, warna, itu artinya 29,4% siswa di Kelas mampu untuk mengeksplorasi unsur-unsur seni rupa yang telah dipelajari dengan lebih baik, 18 siswa mampu untuk membuat objek gambar dengan menggunakan unsur titik, garis, bentuk, dan warna yang memperoleh 52,9% dan 6 siswa mampu untuk membuat objek gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk, dan warna yang jika dipresentasikan sebanyak 17,6%. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa para siswa mampu untuk membuat objek gambar dengan menggunakan unsur-unsur

dasar seni rupa yang telah mereka pelajari dengan menggunakan media *Pop Up Book*.

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi, Faruddin, Trimurtini, Dan Kafhidotul Khasanahd (2018), hasil validasi menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* layak digunakan dengan persentase skor ahli materi 93,1% dan presentase skor ahli media 92,74%. Setelah penggunaan media *Pop Up Book* terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain 0,41. Selain itu, nilai t_{score} adalah -22,833 dengan sig. (2-tailed) nilai $0,00 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum menggunakan media *Pop Up Book* dan setelah menggunakan media *Pop Up Book*.

Penelitian yang dilakukan oleh Intan Sri Ayu Wulandari (2019), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Islam Taman Quraniyah”. Pengujian hipotesis dengan menggunakan independent sample T Test dan diperoleh pada taraf signifikan 0.05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book* pada pelajaran IPA di SD Islam Taman Quraniyah Jagakarsa Jakarta Selatan.

2.1.8 Media Papan Pintar

Maghfi media Papan Pintar ialah media yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada anak didik. Menurut Ratna Dkk media Papan Pintar memiliki warna yang beragam, gambarnya timbul, dapat dilihat, dapat disentuh, dan gambarnya dapat dibongkar pasang sesuai dengan gambar yang tepat dengan kata kunci yang telah disediakan oleh guru. Dengan Papan Pintar anak didik dapat mengembangkan kognitif, bahasa, serta dapat melatih fisik motorik anak.

Mardianto (2019) media pembelajaran papan pintar ialah suatu nama media yang diberikan kepada benda dalam materi pembelajaran. Dasarnya papan

pintar ialah untuk pembelajaran matematika untuk sekolah dasar (SD), namun dengan kreatifitas guru dapat digunakan untuk mata pelajaran Bahasa, IPA, IPS, dan PKN. Maghfi dan Suyadi (2020:163) manfaat media papan pintar bagi peserta didik ialah sebagai berikut

- a. Materi pembelajaran menjadi menarik sehingga anak didik menjadi menjadi menarik sehingga anak didik termotivasi
- b. Siswa menjadi lebih gampang memahami pembelajaran
- c. Metode pengajaran menjadi bervariasi sehingga siswa tidak bosan
- d. Siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Daryanto kelebihan media pembelajaran Papan Pintar ialah (a) dapat dibuat oleh guru (pengajar), (b) bahan-bahan dapat dibuat sendiri, (c) dapat dipersiapkan terlebih dahulu, (d) bahan-bahannya dapat digunakan berulang kali, (e) dapat disesuaikan dengan keperluan anak didik, (f) dapat menghemat waktu dan tenaga. Cecep dan Banbang Sutjipto kelebihan papan pintar ialah (a) papan pintar (*Flanel*) dapat dibuat sendiri oleh guru, (b) media dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti dan cermat, (c) media papan pintar dapat memusatkan siswa kepada permasalahan yang sedang dibahas dikelas, (d) dapat menghemat waktu pembelajaran, karena segala sesuatu sudah dipersiapkan oleh pendidik dan peserta didik dapat melihat media secara langsung. Sedangkan kelemahan papan pintar menurut adalah sebagai berikut (a) walaupun bahan di papan pintar dapat menempel, tetapi tidak menjamin bahan berat dapat menempel, (b) bahan yang tertempel di papan pintar jika terkena angin dapat terjatuh.

Jadi kesimpulannya media Papan Pintar ialah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, papan pintar memiliki warna yang beragam, memiliki gambar yang timbul, memiliki gambar yang timbul, dapat disentuh, dapat dilihat, dan gambarnya dapat di bongkar pasang. Dengan media papan pintar anak didik lebih gampang mengerti dengan materi pembelajaran.

2.1.9 Materi Pokok

“Materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Keanekaragaman Suku Budaya di Sumatera Utara”

2.1.9.1 Pengertian Keanekaragaman Budaya

Istilah keberagaman berasal dari kata “Ragam” , dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), memiliki arti macam, jenis, warna, corak dan tingkah laku. Maksudnya ragam ini memiliki jenis, warna atau corak yang berbeda-beda dan hidup bersama di kehidupan nyata. Keberagaman ini menunjuk pada suatu kehidupan bermasyarakat dimana setiap individunya memiliki perbedaan diberbagai bidang, gender, suku bangsa, ras, agama, ideologi, budaya, bahasa, hingga pemikiran.

2.1.9.2 Faktor Penyebab Terjadinya Keberagaman

Keberagaman Di Indonesia meliputi segala bidang yang ada didalam kehidupan masyarakat. Keberagaman Di Indonesia dibentuk oleh banyaknya jumlah suku bangsa yang tinggal tersebar diseluruh wilayah Indonesia dan faktor penyebabnya letak strategis wilayah Indonesia, kondisi negara yang berbentuk kepulauan, perbedaan kondisi alam, dan keadaan transportasi serta komunikasi.

2.1.9.3 Keanekaragaman Suku Budaya Di Sumatera Utara

A. Suku Melayu Deli

Suku Melayu Deli adalah suatu kelompok yang berasal dari pesisir timur Sumatera Utara, terutama yang tinggal Di Kabupaten Deli Serdang dan Kota Medan. Pakaian adat Suku Melayu untuk wanita berupa baju kurung atau kebaya panjang yang dipadukan dengan songket sementara pria Melayu memakai pakaian adat yang disebut teluk belanga, yang terdiri atas baju berkrah kocak musang, dan dipadukan dengan celana bermotif sama. Kemudian menggunakan penutup kepala dari kain songket (tengkulok).

a. Alat Musik Melayu Deli

Rebana ubi adalah salah satu alat musik tradisional melayu yang dimainkan dengan cara dipukul. Untuk memainkan alat musik ini biasanya digantung ataupun diletakkan dilantai. Alat musik ini memiliki fungsi sebagai alat komunikasi untuk memberikan berita kepada masyarakat.

B. Suku Batak Toba

Suku Batak merupakan suku yang tinggal disekitar danau Toba, Sumatera Utara. Suku Batak Toba tersebar hampir diseluruh wilayah provinsi Sumatera Utara. Pakaian adat Batak Toba terbuat dari kain ulos, pakaian adat pria bagian atas disebut ampe-ampe dan bagian bawah disebut singkot. Sementara untuk perempuan, bagian atas berupa hoba-hoba dan bagian bawah disebut singkot. Busana ini dilengkapi dengan aksesoris berupa penutup kepala pada laki-laki disebut bulang-bulang dan mengikat kepala atau Sor Tali pada perempuan serta memakai selendang ulos.

a. Alat Musik Batak Toba

Sarune bolon adalah alat musik tradisional batak toba yang terbuat dari kayu dan tanduk kerbau. Alat musik ini dimainkan dengan cara ditiup.

C. Suku Karo

Suku karo merupakan suku yang mendiami wilayah dataran tinggi Karo, Suku Karo tersebar diseluruh wilayah Sumatera Utara. Pakaian adat suku karo untuk perempuan dan pria ialah Uis Gara, dalam bahasa karo uis berarti kain, dan gara berarti merah. Disebut kain merah karena pakaian adat suku karo mendominasi dengan warna merah atau dipadukan dengan warna lain seperti hitam dan putih, kemudian dihiasi dengan tenunan benang berwarna emas dan perak yang membuatnya terlihat mahal dan elegan.

a. Alat Musik

Keteng-keteng adalah alat musik tradisional suku karo yang terbuat dari bambu. Alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul.

D. Suku Simalungun

Suku Simalungun merupakan suku yang tinggal Di Pematang Raya, Suku Simalungun tersebar Di Kabupaten Simalungun. Pakaian adat suku simalungun untuk pria dan wanita mengenakan ulos sebagai selendang. Penutup kepala yang dikenakan oleh lelaki disebut gotong sedangkan yang dikenakan perempuan disebut suri-suri.

a. Alat Musik

Arbab adalah alat musik musik tradisional suku simalungun. Cara memainkan alat musik ialah dengan digesek, alat musik ini terbuat dari bahan ijuk dari pohon enau dan resonator terbuat dari bahan tempurung, bambo, kulit biawak dan senar terbuat dari benang.

E. Suku Pakpak/Dairi

Suku Pakpak tersebar Di Sumatera Utara dan Aceh. Pakaian adat suku Pakpak disebut baju Merapi-api dengan dominasi warna hitam. Untuk penutup kepala pria disebut dengan Bulang-bulang sedangkan untuk penutup kepala wanita disebut dengan Saong.

a. Alat Musik

Genderang sada rabban merupakan alat musik tradisional Pakpak yang terdiri dari sembilan buah nada yang berbeda-beda. Alat pukulnya berupa dua bilah kayu bulat. Alat musik ini terbuat dari bahan kayu dan kulit sapi.

F. Suku Mandailing

Suku Mandailing sebagian besar mendiami Kabupaten Mandailing. Pakaian adat Suku Mandailing untuk wanita mengenakan baju kurung atau kebaya

panjang, mengenakan bulang dikenengnya serta mengenakan ulos sedangkan untuk pria mengenakan pakaian yang berhiasan dengan aksesoris emas, bagian kepala mengenakan penutup kepala yang disebut dengan Ampu.

a. Alat Musik

Gordang Sembilan ialah alat musik suku Mandailing yang terdiri dari sembilan namun dibuat dengan berbagai ukuran sehingga menghasilkan bunyi nada yang berbeda-beda. Alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul.

G. Suku Nias

Suku Nias merupakan suku yang mendiami pulau Nias, sebagian besar suku Nias tersebar Di Sumatera Utara. Pakaian adat suku Nias pria disebut Baru Oholu dan untuk pakaian wanita disebut Oroba Si Oli. Warna untuk pakaian adatnya berwarna emas atau kuning yang dipadukan dengan warna lain seperti hitam, merah, dan putih.

a. Alat Musik

Lagia adalah alat musik tradisional suku nias yang terbuat dari bahan kayu dan tali senar. Cara memainkan alat musiknya dengan digesek.

2.1.9 Kerangka Berpikir

Ketika proses belajar berlangsung di kelas guru tidak harus terfokus dengan satu media pembelajaran, tetapi menggunakan variasi media pembelajaran. Variasi media pembelajaran ini akan bermanfaat untuk mendorong peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran, menumbuhkan minat dan semangat dalam belajar. Variasi media pembelajaran diberikan oleh guru pada saat belajar PKn berpengaruh untuk mengubah pola pikir siswa bahwa pelajaran PKn cenderung bersifat menghafal dan memerlukan pemahaman untuk menguasai materi pelajaran. Sehingga sifat inilah yang menyebabkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dan membuat siswa tidak bersemangat. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pembelajaran yang memerlukan

konsentrasi berpikir sehingga guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat belajar PKn.

Menurut Tisna Umi Hanifah, dalam jurnal (Rahma Setyanigrum 2020:2) media *Pop Up Book* merupakan alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya pembendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak. Media ini dapat menstimulasi peserta didik dalam berpikir dan dapat membantu menciptakan tingkat pemahaman dalam pembelajaran PKn. Sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sehingga dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PKn

2. 2.0 Defenisi Operasional

- 1 Pengaruh merupakan perubahan, akibat, dan hasil yang timbul pada pemikiran pembaca.
- 2 Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dipakai untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.
- 3 Media *Pop Up Book* adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika kegiatan proses pembelajaran dilakukan. Media ini dapat menstimulasi imajinasi peserta didik serta menambah pengetahuan anak sehingga mempermudah mengetahui penggambaran bentuk suatu pembelajaran yang sedang dipelajari, Tisna Umi Hafinah (2014).
- 4 Hasil belajar adalah tujuan dari proses pembelajaran dilakukan oleh guru sehingga menghasilkan perubahan kemampuan-kemampuan yang diharapkan baik pengetahuan anak yang bertambah, sikap yang semakin baik, dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah selesai menerima pelajaran PKn pada materi Keanekaragaman Suku Budaya Di Sumatera Utara.

2.2.1 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada Pengaruh signifikan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Terhadap Hasil Belajar PKn materi Keanekaragaman Suku Budaya di Sumatera Utara di kelas IV SD Negeri 060934 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023

