

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah suatu media visual yang hanya bisa dilihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara. Media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas. Media gambar memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks serta mengingatkannya kembali. Fadillah (2012:3), menyatakan media gambar merupakan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk 2 dimensi

Angkowo (2015:390), berpendapat bahwa media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa. Oemar Hamalik (2014:5) menjelaskan bahwa Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, proyektor. Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana saja. Berbeda dengan yang diungkapkan Soelarko bahwa media gambar adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya terhadap lingkungan.

Berdasarkan dari uraian di atas disimpulkan bahwa media gambar merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas yang dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Aktivitas kompleks yang dimaksud ialah dengan mengatur kegiatan belajar siswa, memanfaatkan lingkungan, baik ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, serta memberikan stimulus, bimbingan pengarahannya, dan dorongan kepada siswa. Mengajar adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar-mengajar. Faktor yang mempengaruhi kemampuan mengajar guru terdiri atas faktor internal, yaitu latar belakang pendidikan, kepribadian, pengelolaan kelas, pengalaman mengajar, penguasaan metode, dan kesadaran waktu. Faktor eksternal ialah, karakteristik siswa, fasilitas fisik, mata pelajaran, dan lingkungan sekolah. Mengajar adalah peserta didik dapat belajar dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan juga cara hidup yang diinginkan di masyarakat.

Syaiful Bahri (2014:9), menyatakan merupakan kegiatan dimana keterlibatan individu anak didik mutlak adanya. Apabila tidak ada anak didik atau objek didik, siapa yang akan diajarkan. Leli Halimah (2020:29), menyatakan dalam kegiatan mengajar, anak adalah sebagai objek adan sebagai objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai tujuan pengajaran. Suwarna (2005: 105), menyatakan bahwa dalam setiap kegiatan mengajar, pada dasarnya meliputi tiga kegiatan, yaitu kegiatan sebelum pembelajaran, kegiatan pelaksanaan pembelajaran, dan kegiatan sesudah pembelajaran. Agar kegiatan mengajar dapat berjalan efektif maka guru harus memilih metode mengajar yang paling sesuai.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas dimana keterlibatan individu anak didik mutlak adanya, dikerenakan jika anak didik tidak ada maka proses belajar mengajar tidak akan terlaksanakan, dan agar kegiatan mengajar dapat berjalan efektif maka guru harus memilih metode mengajar yang paling sesuai

2.1.3 Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Media *Pop Up Book*

Pop Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. *Pop up book* dapat menggambarkan isi pesan yang ada di dalam buku terlihat lebih nyata karena gambar yang dapat bergerak atau berubah bentuk serta warna-warni yang terdapat didalamnya, akan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik, gambar seperti apakah yang akan muncul di halaman buku berikutnya. Sehingga isi pesan yang terkandung di dalam buku lebih mudah disampaikan kepada peserta didik, karena itu *pop-up book* dapat digunakan didalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran di sekolah. Adapun kriteria kevalidan media *pop up book*, diantaranya yaitu:

1. Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser.
2. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata
3. Menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari dan lingkungan sekitar.
4. Dapat menciptakan strategi pembelajaran yang efektif dan membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif dan mudah diingat.
5. Media harus dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik

Adapun kriteria kepraktisan media *pop up book* yang dapat digunakan oleh guru diantaranya yaitu:

1. Dapat mempermudah guru dalam pembelajaran
2. Menghibur dan menarik perhatian siswa
3. Menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari dan lingkungan sekitar.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan berupa bahan ajar kepada siswa oleh guru. Media pembelajaran memberikan manfaat dalam pembelajaran di kelas, diantaranya meningkatkan perhatian siswa, motivasi siswa, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan- pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oktavia Lestari (2021:19), media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima. Pengembangan media pembelajar adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

Ridwan Abdullah, dan Sudiran (2019:321) menyatakan media adalah alat atau kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Oktavia Lestari (2021:16), menyatakan media pembelajaran adalah kompetensi integral dari system pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus didasarkan filososofi atau alasan teoritis yang benar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Syaiful Bahri (2014:65) menyatakan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung

antara pendidik dengan peserta didik. Media memiliki adil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi.

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Syaiful Bahri (2014:123), menyatakan media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Adapun penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak dapat dilakukan dengan sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Syaiful Bahri dan Aswan (2010:124) mengemukakan jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, cassette recorder, dan piringan hitam.
- 2) Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan
- 3) Media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis yang pertama dan kedua

Pupuh dan M. Sobry Sutikno (2007:72), menyatakan faktor-faktor dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- 1) Objektivitas. Metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan system belajar. Oleh karena itu perlu masukan dari siswa dari peserta didik
- 2) Program pengajaran. Program pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik menyangkut isi, struktur , maupun kedalamnya
- 3) Sasaran program. Media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan peserta didik, baik dari segi bahasa, symbol-

simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya

- 4) Situasi dan kondisi. Yakni situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan digunakan oleh peserta didik, baik ukuran, perlengkapan maupun ventilasinya, situasi serta kondisi peserta didik yang akan mengikuti pelajaran baik jumlah, motivasi, dan kegairahannya
- 5) Kualitas teknik. Barangkali ada rekaman suara atau gambar-gambar dan alat-alat lainnya yang perlu penyempurnaan sebelum digunakan misalnya suara atau gambar yang kurang jelas, keadaanya telah rusak, ketidaksesuaian dengan alat yang lainnya.

Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik. fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi media pembelajaran dibagi dalam dua kategori, yaitu fungsi utama dan fungsi secara khusus. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim kondisi, lingkungan belajar, bahkan psikologis siswa yang ditata dan diciptakan oleh guru yang berakibat pada timbulnya keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan belajar Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai
 - 2) Objek yang kecil di bantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat di sajikan dengan model, diagram, dan lain-lain

6) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain

Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- a) Menimbulkan kegairahan belajar
- b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan dari uraian di atas disimpulkan media pembelajaran adalah didefinisikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Adapun factor-faktor dalam media pembelajarn juga mempengaruhi guru dalam mengajarkanya kepada peserta didik.

2.1.5 Langkah-langkah Menggunakan Media *Pop Up Book*

Pop up book merupakan sebuah buku yang mengandung unsur tiga dimensi untuk menarik minat siswa. Penggunaan *pop up book* disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik, di dalamnya terdapat bagian yang ketika dibuka dapat bergaerak atau berubah bentuk. *Pop up book* sebagai salah satu media visual dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Buku *pop up book* memiliki berbagai manfaat yang berguna, seperti: mengajarkan anak untuk lebih menghargai dan memperlakukan buku dengan baik, mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).

langkah-langkah penggunaan media *pop up book* menurut Sadiman dalam Fitri (2018: 45) terdapat tiga tahapan, adapun tahap tersebut yaitu:

- 1) Persiapan sebelum menggunakan media *pop up book*

Tahap ini perlu adanya persiapan yang perlu dilakukan yang menunjang penggunaan media berjalan dengan lancar yaitu mempelajari petunjuk tata cara menggunakan media *pop up book*, perlu mempersiapkan peralatan media yang akan digunakan dalam kegiatan proses belajar, adapun kegiatannya:

- a) Guru mempersiapkan peralatan dan media *pop up book* yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar
- b) Guru mempelajari tata cara penggunaan media *pop up book* sehingga guru mampu menjelaskan terhadap siswa tata cara menggunakan media *pop up book*

2) Kegiatan selama menggunakan media *pop up book*

Tahap ini perlu adanya ruangan yang nyaman dan tenang, sehingga dalam proses kegiatan belajar siswa tidak mengalami gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasinya. Selain itu kegiatan belajar mengajar dalam menjelaskan tentang pemahaman kosakata nama anggota tubuh dan benda untuk merawat tubuh. Pada tahap ini siswa dikenalkan nama-nama anggota tubuh, dan benda untuk merawat tubuh. Adapun langkah-langkah penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru mempersiapkan ruangan yang nyaman untuk proses kegiatan belajar mengajar
- b) Guru menjelaskan bahwa akan menjelaskan tentang membaca dongeng
- c) Siswa diminta menyimak dan memperhatikan petunjuk dan perintah guru, sehingga siswa dapat memahami tentang materi.
- d) Guru menjelaskan cara menggunakan media *pop up book*
- e) Guru membuka media *pop up book* dan menunjukkan gambar anggota tubuh dan nama benda untuk merawat tubuh
- f) Guru memperkenalkan siswa gambar beserta dongeng yang terdapat pada media *pop up book*
- g) Siswa diminta mengamati dan menirukan nama-nama anggota tubuh dan benda untuk merawat tubuh yang telah disebutkan oleh guru

3) Kegiatan tindak lanjut

Tahap ini digunakan untuk menjajagi apakah tujuan apakah tujuan telah tercapai, dan memantapkan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan melalui media *pop up book*, dan memberikan evaluasi terhadap hasil belajar. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Guru memberikan pengayaan terhadap siswa tentang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya
- b) Guru mengulang kembali pembelajaran tentang membaca dongeng apabila masih banyak mengalami kesalahan dalam hasil belajar siswa dengan menggunakan media *pop up book*

Berdasarkan dari uraian di atas disimpulkan langkah-langkah dalam menggunakan media *pop up book* merupakan disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik, di dalamnya terdapat bagian yang ketika dibuka dapat bergaerak atau berubah bentuk dan dapat menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

2.1.6 Pengertian *Pop Up Book*

Pop Up book yakni sebuah buku yang mempunyai bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Buku *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan. Dewantari (2014:1), *pop up book* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk tiga dimensi atau timbul. Sedangkan yang dimaksud dengan buku *pop up book* adalah kumpulan *pop up book* yang digabung menjadi satu buku, membentuk satu kesatuan cerita dan dilapisi dengan hardcover.

Mivinda Indah (2017:13), menyatakan media *pop up book* adalah tampilan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi yang memberikan visualisasi yang unik, menarik dan bermakna, serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. ER Nurleyana (2020:23), menyatakan media *pop up book* adalah media yang berbentuk seperti buku tetapi didalamnya bisa muncul gambar-gambar yang menarik yang sudah dibentuk sesuai

materi yang akan dipelajari hari itu. An Sa'diyah (2021:15), menyatakan media ini merupakan jenis buku yang didalamnya muncul lapisan membentuk tiga dimensi ketika halamannya di buka dan terdapat tampilan gambar yang menarik.

Adapun manfaat dari penggunaan media *Pop Up Book*, di antaranya dapat dilihat sebagai berikut ini:

- 1) Mengajarkan anak-anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik;
- 2) Mengembangkan kreatifitas anak;
- 3) Merangsang imajinasi anak; dan
- 4) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda atau pengenalan benda.

Berdasarkan dari uraian di atas disimpulkan media *Pop Up Book* adalah buku yang memiliki tampilan gambar yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka didalamnya muncul lapisan membentuk tiga dimensi ketika halamannya di buka dan terdapat tampilan gambar yang menarik.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

Media *pop up book* berpotensi untuk dikembangkan sebagai media karena memiliki kelebihan, diantaranya :

- 1) Dapat mengatasi batasan ruang, waktu, dan pengamatan karena tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas.
- 2) Bersifat konkret, yang berarti lebih realistis dari pada media verbal.
- 3) Dapat menjadi sumber belajar untuk semua usia karena setiap halaman buku dapat diisi dengan gambar dan informasi yang sesuai konsep.
- 4) Media *pop up book* memiliki ruang-ruang dimensi dimana buku ini bias berbentuk struktur tiga dimensi sehingga buku ini lebih menarik untuk dibaca, Selain itu, penggunaan material buku yang lebih berkualitas juga membuat buku ini lebih mahal.

Indriana (2011:65), menyatakan bahwa kelemahan-kelemahan media visual meliputi:

- 1) membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya

- 2) penyajian pesannya berupa unsur visual saja
- 3) biaya yang dikeluarkan lebih mahal dibandingkan dengan buku pada umumnya.

2.1.8 Cara Membuat *Pop Up Book*

Alat-alat yang digunakan dalam membuat *pop up book* yaitu dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Kertas karton warna
Digunakan sebagai bahan dasar buku. Pilih karton dengan ketebalan sedang.
- b. Double tape
Digunakan untuk merekatkan dua sisi karton tebal yang kadang sulit direkatkan dengan lem stik.
- c. Kain
Digunakan untuk mengusap dan meratakan kertas yang telah diberi lem.
- d. Lem
Digunakan untuk merekatkan kertas.
- e. Penggaris besi
Digunakan untuk mengukur kertas dan membantu memotong garis lurus dengan cutter.
- f. Spidol warna
Digunakan untuk mewarnai gambar.
- g. Pensil
Digunakan untuk menggambar, membuat pola, dan menandai ukuran.
- h. Penghapus
Digunakan untuk menghapus goresan pensil yang tidak diperlukan.
- i. Cutter
Digunakan untuk memotong kertas dan karton.
- j. Gunting
Digunakan untuk menggunting kertas dan menggunting pola gambar pada *pop up book*.

Cara membuat *pop up book*:

- a. Gunting kertas karton sesuai dengan pola/keinginan.

- b. Untuk memotong garis lurus, gunakan penggaris besi dan cutter agar hasil potongan lebih rata dan cepat.
- c. Lipat pola dan ratakan dengan menggunakan penggaris besi atau bisa menggunakan *cutter*.
- d. Olesi lem dibagian yang ingin direkatkan. e. Rekatkan, lalu usap dan ratakan dengan kain.
- e. Tempelkan double tape ke dalam pola gambar yang akan direkatkan.
- f. Pegang erat-erat kertas pada bagian tengah kartu dan tarik double tape dengan hati-hati. Lalu tekan kembali untuk merekatkan

2.1.9 Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan sebuah produk dan melakukan pengujian pada produk yang akan dikembangkan. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang berguna untuk menghasilkan produk perangkat keras dan perangkat lunak melalui metode dan dilakukan melalui analisis kebutuhan. Penelitian dan pengembangan merupakan sebagai metode untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan suatu produk yang sudah ada.

Sugiyono (2017:30) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Sedangkan Sudaryono (2017:86) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan atau dalam istilah Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Adapun Nana Syaodih (2015: 190) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada”.

Terdapat beberapa tujuan penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan, diantaranya:

1. Menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikan.

2. Menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan definisi dari beberapa para ahli tentang pengertian penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian dasar dari sebuah produk yang akan dikembangkan maupun pembuatan produk baru yang dihasilkan melalui proses yang sudah memenuhi standart kriteria sebuah produk.

2.1.10 Materi Pembelajaran Membaca Dongeng

Dongeng merupakan sebuah cerita khayalan atau cerita yang tidak benar-benar terjadi. Pada umumnya dongeng memiliki sifat menghibur dan mengandung nilai pendidikan. Dongeng ini sendiri dikarang dan diceritakan kembali secara berulang-ulang oleh orang. Cerita tersebut dibuat karena terinspirasi dari suatu peristiwa. Dongeng adalah bentuk sastra lama yang menceritakan tentang suatu kejadian yang luar biasa terjadi diluar nalar manusia dengan penuh fantasi dan khayalan atau fiksi. Dongeng dianggap oleh masyarakat sebagai sesuatu hal yang tidak benar-benar terjadi di dunia nyata. Dongeng merupakan suatu cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empu cerita. Dongeng diceritakan khusus untuk menghibur meskipun banyak pula yang menggambarkan mengenai kebenaran, berisi mengenai pelajaran atau moral dan bahkan sindiran. Pengisahan dongeng mengandung harapan, keinginan, dan nasihat baik yang tersirat dan tersurat. Fungsi dongeng adalah sebagai hiburan, dan sarana untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Hal itu disebabkan karena cerita dalam dongeng banyak yang melukiskan sebuah sindiran, dan kebenaran berisikan pelajaran moral. Unsur-unsur dongeng terdiri dari tema, alur, latar, tokoh, penokohan, dan amanat. Dongeng merupakan cerita sederhana bersifat fiksi, di mana unsur-unsur yang ada di dalamnya hasil rekayasa dari pengarangnya. Contoh dongeng ialah sebagai berikut ini:

Semut dan Belalang



Gambar 2.1 Dongeng Semut dan Belalang

Di musim panas yang hangat dan cerah sedikit menggoda Belalang untuk memainkan biola kesayangan sambil bernyanyi dan menari. Hampir setiap harinya itulah yang dilakukan belalang. Ia tidak terpikir untuk melakukan aktifitas lainnya seperti bekerja atau bersiap untuk mengumpulkan bekal musim dingin. Sedikit pun tidak pernah terlintas dalam benak belalang bahwa musim panas yang sedang dinikmatinya sekarang sudah akan berakhir. Musim panas yang membuatnya ceria sudah akan berganti ke musim dingin, dimana hujan akan turun dengan lebat disertai suhu udara yang sangat rendah.

Saat belalang sedang asiknya bermain biola, dia melihat semut yang sedang giat melewati rumahnya. Belalang yang masih riang tersebut ingin mengajak semut bermain bersama dan semut pun diundangnya untuk bersenang-senang ke kediaman belalang. Tak disangka belalang ternyata semut menolak undangan belalang dengan santun, semut berkata pada belalang, “Maaf Belalang, aku masih ingin bekerja untuk bekal di musim dingin. Aku harus mengumpulkan cadangan makanan yang banyak serta memperbaiki tempat tinggal agar lebih hangat.

“Berhentilah memikirkan hal yang tidak penting semut, mari kita bernyanyi dan bersenang-senang, ayolah nikmati hidup kita”, Sanggah belalang. Belalang pun masih dengan kebiasaannya untuk bersenang-senang tanpa memikirkan apapun.

Tidak disangka musim panas berakhir jauh lebih cepat dari pada biasanya. Belalang yang terbiasa gembira lantas panik bukan main. Ia tidak memiliki

persediaan makanan yang cukup ditambah rumahnya yang rusak dan tidak layak huni karena diterjang badai. Dengan harapan tinggi dan lunglai belalang menuju rumah semut dan meminta bantuan untuk diperbolehkan tinggal bersama dan meminta makan.

Mendengar permohonan tersebut semut menjawab, “Maafkan aku belalang aku tidak bisa membantumu, rumahku terlalu sempit untukmu, dan bekalku hanya cukup untuk keluargaku saja”. Belalang akhirnya pun meninggalkan rumah semut dengan rasa menyesal dan sedih. Dalam hati ia bergumam, “Andai saja aku mengikuti nasihat semut saat itu untuk bekerja keras, pasti saat ini aku bisa kenyang dan tidur nyenyak di dalam rumah”.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar adalah proses terjadinya interaksi kemauan manusia dalam berfikir. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pemsanan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baru dan dapat digunakan guru agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dan membantu meningkatkan berbicara siswa ketikan sedang membaca sesuatu.

2.3 Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul peneliti ini, maka perlu didefenisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar.
2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.
3. *Pop Up book* yakni sebuah buku yang mempunyai bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih

menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka

4. langkah-langkah dalam menggunakan media *pop up book* merupakan disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik.
5. Dongeng merupakan sebuah cerita khayalan atau cerita yang tidak benar-benar terjadi



