

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

Menurut Uno (dalam Harahap, dkk (2022:33) Media pembelajaran adalah segala bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Reiser & Dempsey dalam kutipan Suciati, dkk (2022:2) Media pembelajaran merupakan peralatan fisik yang digunakan dalam menyajikan pembelajaran. Menurut Indrawan, dkk dalam kutipan Suciati, dkk (2022:2). Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampaian pesan berupa informasi pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan, atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran oleh para ahli maka dapat di simpulkan media pembelajaran adalah alat atau media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dimana tujuan utamanya mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi yang akan dijelaskan dan mempermudah peserta didik mengerti mengenai materi yang dijelaskan.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang di jelaskan oleh Sudirman pada kutipan Nurfadhillah (2021:51) antara lain sebagai berikut memperjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata, lisan atau tulisan berkala), mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra.

Manfaat media pembelajaran ini dibagi empat bagian. Manfaatnya dapat dirasakan oleh guru dan siswa:

1. Manfaat dari media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memproses pembelajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih baik konkret dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan mudah. Media pembelajaran dapat dijadikan menjadi lebih beragam, lebih jelas, dan terarah sehingga akan membuat materi tercapai pada waktu yang telah ditentukan.
2. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran, memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah langkah pembelajaran menjadi berurut. Sehingga kualitas pembelajaran lebih baik.
3. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai alat untuk merangsang siswa agar lebih bersemangat dalam belajar, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dan kondisi pembelajaran pun tidak akan dilakukan siswa. Jika mereka paham dengan materi yang disampaikan, mereka dapat berfikir untuk menganalisis materi yang akan dipelajari.
4. Proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media dosen mungkin mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para dosen dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif tetapi juga mahasiswa.

Berdasarkan berbagai manfaat diatas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian, meningkatkan kualitas belajar mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta meningkatkan peran guru kearah yang positif dan produktif.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Oemar pada kutipan fadhillah & Rosnaningsih (2021 :38) memiliki fungsi yang luas diantaranya :

Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena didalamnya memberikan pengaruh pendidikan.

1. Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.
2. Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang bidang pedagang dan industri.
3. Fungsi politisi media komunikasi, dalam bidang politik dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.
4. Fungsi seni dan budaya media komunikasi perkembangan kebidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Arif Sadiman (dalam kutipan Nurfadhillah & Rosnaningsih 2021 :38) menguraikan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dalam bentuk kata kata tertulis atau pun lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti misalnya :
 - a. Objek yang terlalu besar bisa diganti oleh realita, gambar, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil dibantu oleh proyektor mokri, film bingkai, film atau gambar.
 - c. Gerakan yang terlalu lamban atau terlalu cepat dapat di bantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto atau pun sevara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misal mesin mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain lain.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar.

- b. Memungkinkan belajar interaksi yang lebih berlangsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifatnya yang unik pada tiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka akan banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan dalam :
 - Memberikan rangsangan yang sama
 - Mempersembahkan pengalaman
 - Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian dijelaskan bahwa fungsi media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan.

Menurut Levie & Lentz pada kutipan pada kutipan Nurfadhillah & Rosnaningsih (2021:42) Mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarah perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi sehingga merasa tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP) dapat menangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang mereka terima.

2. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam kognitif.

2.1.4 Jenis jenis Media Pembelajaran

Jenis jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau symbol bergerak. Contoh dari media visual adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.

2. Media Audio Visual

Media visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam audio visual ini adalah mesin proyektor film, *tape recorder*, dan *proyektor* visual yang lebar.

3. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memilki aplikasi aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis computer merupakan sebuah kegiatan yang memggunakan *software* atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

4. *Microsoft Power Point*

Merupakan salah satu apalikasi atau perangkat lunak yang dicibtakan khusus untuk menangani perancangan persentasi grafis dengan mudah dan cepat. Persentasi dengan *Microsoft Power Point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam

slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

5. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak di gunakan untuk beberapa kepentingan. Internet juga merupakan salah satu media pembelajaran, internet juga banyak digunakan oleh beberapa institusi, pebisnis, dan para ahli untuk berbagai kepentingan. (Wati ,2016:4)

2.1.2 Media *Pop Up Book*

2.1.2.1 Pengertian *Pop Up Book*

Bluemel dan Taylor memberi pengertian *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Pengertian lain menurut Montanaro *Pop Up Book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi yang akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyerap pembelajaran dan membuat siswa tidak bosan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Joko Muktiono, *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 (Hanifah, 2014:50).

Pop Up Book adalah suatu media pembelajaran berupa sebuah buku yang pada saat dibuka dapat membentuk tiga (3) dimensi, yang bertujuan agar mempermudah peserta didik dalam menangkap pembelajaran dengan mudah.



https://inis-3-cdn-cf-balance.net/project_modules/1400/910562807826115ceba6e63c570.png

Gambar 2. 1 Contoh Gambar *Pop Up Book*

2.1.2.2 Manfaat Media *Pop Up Book*

Penggunaan media *Pop Up Book* me miliki banyak sekali kegunaan, termasuk untuk proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan pendidik untukmeningkatkan minat baca anak serta meningkatkan pe mahaman peserta didik untuk dapat memahamimateri yang diberikan oleh pendidik. Sehingga materi-materi yang awalnya dianggap membosankan oleh anak berubah menjadi materi yang menyenangkan sehingga guru dapat menyampaikan pesan dengan mudah. Ada beberapa penelitian yang membahas mengenai manfaat dari media pembelajaran *Pop Up Book* bahwa dalam proses pembelajaran media mempunyai manfaat besar untuk membantu memberikan materi yang kemudian akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik.

Dzuanda (2011: 11) menjelaskan terkait media *Pop Up Book* merupakan media yang unik, menarik dan memiliki tampilan tiga dimensi jika dibuka gambar yang ada di dalam buku dapat bergerak serta terdapat gambar gambar yang membuat peserta didik tertarik. Dengan menggunakan *Pop Up Book*, materi yang di visualisasikan akan mudah dipahami oleh peserta didik.

Hal di atas sejalan dengan penelitian Dewanti, dkk (2018: 221); Khoirul, dkk (2019: 1) yang membahas mengenai media *Pop Up Book* yang dikembangkan untuk pembelajaran tentang lingkungan serta berbasis budaya. Media *Pop Up Book* layak untuk digunakan dalam menjelaskan berbagai tema tema Cahyani (2020:79).

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

Suatu media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan dan kekurangan media *Pop Up Book* yang diadaptasi dari Dzuanda (Sylvia & Hariani, 2015) adalah sebagai berikut.

1. Kelebihan media *Pop Up Book*.
 - a. Memberikan visualisasi puisi yang lebih menarik mulai dari tampila gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser.

- b. Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman berikutnya.
- c. Memperkuat kesan yang ingin disampaikan.
- d. Memberi kemudahan dalam memahami budaya slempit.
- e. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat buku semakin bermakna.

2. Kekurangan media *Pop Up Book*.

- a. Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.
- b. Belum ada yang menjual media *Pop Up Book* berisi budaya lokal Slempit, karena umumnya media *Pop Up Book* yang dijual berisi tentang cerita rakyat, dongeng, fabel, maupun berisi ensiklopedi pengetahuan.
- c. Membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk membuatnya.

Umam,dkk (2019 :5).

Atun (2020:21) mengemukakan IPA merupakan ilmu yang mempelajari mengenai gejala gejala alam beserta isi nya dengan sebagaimana adanya melalui metode ilmiah.

2.1.2.4 Materi IPA Penggolongan Hewan Berdsarkan Jenis Makanannya

1. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan jenis makanan hewan yaitu Herbivora (hewan pemakan tumbuhan), Karnivora (hewan pemakan daging), Omnivora (hewan pemakan tumbuhan dan daging).

a. Herbivora

Herbivora adalah Hewan yang memamakan tumbuhan. kelompok hewan herbivora pada umumnya tidak memiliki gigi yang tajam, hal ini disebabkan tidak dipakai untuk mengoyak makanan. contoh hewan herbivora yaitu sapi, kambing, kuda,kerbau dan lain lain. Hewan herbivore bisa juga berupa kelompok burung misalnya merpati ,nuri, kakatua dan pipit. Makanannya dapat berupa biji (jagung,beras,dan sebagainya). (Ginting, 2022:9)



<https://www.kompas.com/sains/read/2021/09/12/210200423/hewan-herbivora.jpg>

Gambar 2. 2 Contoh Hewan Herbivora Kambing dan Sapi

b. Kanivora

Hewan dalam golongan ini menjadikan hewan lainnya sebagai makanannya, oleh karena itu hewan golongan karnivora adalah hewan pemakan daging. Dalam rantai makanan hewan karnivora umumnya bertindak sebagai predator atau pemangsa. Hewan karnivora hanya bisa dimakan oleh predator yang urutannya lebih tinggi dalam rantai makanan. Beberapa contoh hewan karnivora yang dapat kita temukan dalam lingkungan sekitar yaitu anjing, kucing, singa, macan, serigala, dan lain-lain.

Berikut ciri-ciri hewan yang dimasukkan dalam kelompok karnivora yaitu mempunyai racun (bisa) dan memiliki gigi yang tajam, susunan giginya terdiri dari gigi taring yang kuat, karnivora yang hidup di darat biasanya berjenis mamalia yang berkembang biak dengan cara beranak (*ovivar*). Hewan karnivora yang hidup di laut pada umumnya punya ukuran tubuh yang besar dibandingkan spesies laut lainnya dan berkembang biak dengan cara bertelur (*vivivar*). Hewan karnivora mempunyai indra penglihatan, penciuman, dan pendengaran yang baik. (Ryzald, 2022:16)



<https://www.gurupendidikan.co.id/wp-content/uploads/2020/08/Harimau.jpg>

Gambar 2. 3 Contoh Hewan Karnivora Harimau

c. Hewan Omnivora

Omnivora adalah salah satu jenis hewan yang sumber makanannya, meliputi tumbuh tumbuhan. Omnivora tidak seperti hewan herbivora yang memiliki gigi khusus, yang berfungsi untuk memakan tumbuhan dan karnivora yang berfungsi memakan daging. Oleh karena itu hewan ini memiliki gigi yang tajam pada bagian depan yang berfungsi untuk mengoyak makanan berupa daging, dan gigi yang datar pada bagian belakang yang berfungsi untuk daging, makanannya, yaitu baik antara Tumbuhan atau Daging.

Adapun ciri-ciri dari hewan omnivora yaitu sebagai berikut mengkonsumsi daging dan tumbuhan, mempunyai pencernaan yang sempurna, mempunyai bentuk gigi yang tajam pada bagian depan, mempunyai bentuk gigi yang datar pada bagian belakang. Keuntungan hewan omnivora dalam kehidupannya yaitu mampu mengkonsumsi berbagai macam makanan dan memiliki pola makan yang fleksibel. Hewan ini dapat memilih komponen makanan yaitu mengkonsumsi tumbuhan dan hewan yang berada di sekitar lingkungan, oleh karena itu omnivora memiliki lebih banyak pilihan jenis makanannya, dari pada hewan herbivora dan karnivora. Hal tersebut sangat membantu bagi keberlangsungan hidup hewan ini, karena apabila hanya bisa mengkonsumsi satu jenis makanan saja, dapat menyebabkan

Kepunahan bagi hewan herbivora dan karnivora. Sistem pencernaan yang dimiliki Omnivora telah dirancang dengan khusus yaitu pada sistem pencernaan Omnivora mampu mengkonsumsi segala jenis makanan, sehingga hewan ini mampu bertahan hidup meskipun dalam kondisi yang sangat buruk. (Purwowiyoto, 2021:118). Contoh hewan omnivora adalah Babi, beruang, dan lain lain.



<https://informazone.com/hewan-omnivora/babi.beruang.jpg>
Gambar 2. 4 Contoh Gambar Hewan Omnivora

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPA yang telah diterangkan oleh guru kelas dengan menggunakan media *Pop Up Book* yang kurang menarik dan membuat siswa atau peserta didik kurang paham dan bersemangat untuk menerima materi yang akan diajarkan oleh pendidik. Terutama pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, jika pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dan menggunakan metode ceramah yang membuat siswa atau peserta didik kurang paham dalam menerima materi yang dijelaskan.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa masih banyak yang perlu diperbaiki dalam menerapkan media pembelajaran terutama pada media pembelajaran *Pop Up Book*, sehingga setelah guru dapat mendesain secara kreatif dan membuat media yang lebih menarik sehingga upaya yang ditempuh untuk pembelajaran IPA terutama pada materi Penggolongan Hewan berdasarkan jenis makanannya dapat mencapai pembelajaran yang optimal. Dengan mengaplikasikan media *Pop Up Book* terhadap materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya supaya lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dimana *Pop Up Book* adalah salah satu media pembelajaran yang mengandung unsur tiga dimensi. Ketika halaman buku tersebut dibuka bagian dalamnya terdapat menghasilkan gerakan serta menghasilkan gerakan serta memberikan visualisasi yang lebih menarik atau meningkatkan pemahaman anak terkait materi.

2.3 Definisi Operasional

Definisi Operasional yang di maksud adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.
2. Media pembelajaran adalah alat atau media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dimana tujuan utamanya mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi yang akan dijelaskan dan mempermudah peserta didik mengerti mengenai materi yang dijelaskan.
3. *Pop Up Book* adalah suatu media pembelajaran berupa sebuah buku yang pada saat dibuka dapat membentuk tiga (3) dimensi, yang bertujuan agar mempermudah peserta didik dalam menangkap pembelajaran dengan mudah.
4. IPA adalah cabang Ilmu dalam memahami alam semesta yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.
5. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan jenis makanan hewan yaitu Herbivora (hewan pemakan tumbuhan), Karnivora (hewan pemakan daging), Omnivora (hewan pemakan tumbuhan dan daging).