BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (1996: 6) kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari *medium* yang berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam pengertian umum berarti suatu perantara yang mampu mengantarkan informasi dari pengirim kepada penerima informasi. *Association of Education and Communication Technology* dalam Arsyad (2014: 3) memberi pengertian bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam proses pembelajaran, media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menerima, memproses dan menyusun kembali suatu pesan atau informasi visual maupun verbal (Arsyad, 2014: 3).

Selain sebagai system penyampaian pesan, media juga sering diartikan sebagai *mediator*. Menurut Fleming dalam Arsyad (2014: 3) mediator yaitu alat yang turut serta dalam dua pihak dan mendamaikannya. Istilah mediator menunjukkan perannya sebagai pengatur hubungan antara dua pihak dalam proses belajar yakni siswa dan pelajaran agar menghasilkan pembelajaran yang efektif. Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (1996: 6) mengatakan bahwa media adalah segala bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media seharusnya bisa dimanipulasi, didengar, dilihat dan dibaca. Dalam hal ini, media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yang mampu

merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang mampu mengirim pesan atau informasi kepada penerima pesan atau informasi, sedangkan media pembelajaran adalah suatu mediator yang dapat memberi informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang mampu merangsang pikiran, memusatkan perhatian, membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik agar terjadi efektifitas pada proses pembelajaran, yang menjadi mediator tersebut bukan hanya guru tetapi juga alat-alat pembelajaran (seperti gambar, buku, alat elektronik, dan sebagainya).

b. Ciri Media Pembelajaran

Jika suatu alat mempunyai cirinya tersendiri untuk dibandingkan dengan alat yang lain, maka media pembelajaran juga mempunyai ciri-ciri yang nantinya bisa dijadikan alasan untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media tersebut digunakan dan apa-apa saja yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, ciri-ciri tersebut diantaranya:

1) Ciri Fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan suatu media untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Cara ini amat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam dan disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan kembali jika diperlukan (Gerlach dan Ely dalam Arsyad, 2014: 15).

2) Ciri Manipulatif (*manipulative property*)

Kemungkinan media untuk mentransformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memerlukan waktu lama dapat disajikan

kepada peserta didik dalam waktu singkat dua atau tiga menit. Pada rekaman gambar hidup (video atau audio) dapat diputar mundur. Manipulasi kejadian atau objek dilakukan dengan cara mengedit hasil rekaman (Gerlach dan Ely dalam Arsyad, 2014: 16).

3) Ciri Distributif (*distributive property*)

Suatu objek atau kejadian disalurkan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada semua peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dengan ciri ini, media (misalnya rekaman video, audio, disket computer) dapat disebarluaskan ke seluruh penjuru tempat kapan saja dan di mana saja (Gerlach dan Ely dalam Arsyad, 2014: 17).

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media di atas, dapat dijadikan landasan oleh peneliti untuk menentukan apakah media yang digunakan oleh peneliti tergolong sebagai media atau bukan media. Dan media yang digunakan oleh peneliti memiliki ciri fiksatif yang mana kejadian, suasana, keadaan maupun objek-objek yang biasanya ditemukan dalam kehidupan nyata ditampilkan dalam suatu gambar dan warna yang menarik, misalnya gambar kelinci yang sedang asik bermain dengan segerombolannya, melompat-lompat dan sedang makan wortel.

Dalam hal ini, memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran membaca puisi kepada peserta didik dengan dukungan gambar mengenai suasana dari suatu objek, apa saja yang dilakukan objek tersebut dan sebagainya. Sehingga siswa mudah memahami makna dari puisi yang dibacakan dan tertarik untuk mempelajarinya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Jika dilihat secara umum, banyak manfaat media pembelajaran yang bisa ditemui, diantaranya yaitu membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, memudahkan untuk memperoleh informasi

secara jelas, meningkatkan semangat belajar, membantu guru untuk memudahkan menyampaikan materi pelajaran, membuat peserta didik lebih aktif, dan lain sebagainya.

Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal malalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas, media yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat memberi manfaat dalam proses pembelajaran, diantaranya.

a) Pembelajaran membaca puisi menjadi lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
b) Bahan pembelajaran dalam membaca puisi lebih jelas maknanya dan memudahkan pesserta didik untuk belajar membaca puisi sehingga mencapai tujuan belajar.
c) Metode mengajar lebih bervariasi dan berbeda dari sebelumnya.
d) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran membaca puisi misalnya mengamati, mendengarkan, mencoba, mendemonstrasikan bersama teman, dan lain-lain.

d. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (1996: 28) untuk tujuan-tujuan praktis terdapat beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia ialah.

1) Media grafis seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, dan papan buletin.
2) Media Audio seperti radio, alat perekm pita magnetic, dan laboratorium bahasa.
3) Media proyeksi diam seperti film bingkai, film rangkai, media transparensi/OHT, *opaque projector*, mikrofis, film, *film loop*, televisi, dan video.

Sementara itu Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Arsyad (2014: 38) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instructor, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas; (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) media berbasis computer (pengajaran dengan berbantuan computer, interaktif video, hypertext).

Selain kedua pendapat di atas, Trianto (2007: 75) juga mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar ke dalam lima kategori yaitu:

a) media grafis atau media dua dimensi (seperti gambar, foto, grafik atau diagram);
b) media model solid atau media dimensi tiga (seperti model-model benda ruang dimensi tiga, diorama, dan sebagainya);
c) media proyeksi (seperti film, filmstrip, dan OHP);
d) media informasi, computer, dan internet;
e) media lingkungan.

Dari berbagai jenis media yang dikemukakan di atas, media yang digunakan oleh peneliti merupakan jenis **media grafis kategori model solid atau media tiga dimensi**. Karena dalam pembelajaran tidak harus menggunakan media elektronik. Jenis media sederhana yang menarikpun sudah bisa digunakan sebagai media pembelajaran misalnya buku bergambar, foto, karikatur, maupun benda di sekitar kelas atau sekolah. Dan jenis media yang digunakan guru dalam pembelajaran umumnya menyesuiakan dengan kondisi kelas atau sekolah tersebut.

e. Kriteria Pemilihan Media

Dalam menggunakan suatu media, terdapat kriteria-kriteria yang harus diperhatikan agar mencapai efektifitas dan efisiensi dari penggunaan media tersebut. Kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media diantaranya:

1) sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai;
2) mendukung isi pelajaran atau materi yang sifatnya fakta, konsep, maupun prinsip;
3) praktis, luwes, dan tahan lama;
4) guru mampu menggunakannya dengan terampil;
5) sasaran yang dituju harus tepat;
6) Memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2014: 74).

Di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknnya masih ada empat factor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: *pertama*, ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang hendak digunakan tidak terdapat di daerah tempat tinggal atau di lingkungan sekitar, maka media harus dibeli di tempat lain atau membuat sendiri media tersebut (hasil karya sendiri). *Kedua* adalah apakah untuk membeli atau memproduksi tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Artinya bahwa jika media tersebut didapatkan dari hasil membeli atau memproduksi, apakah dana untuk

membeli atau memproduksi mencukupi serta tenaga dan fasilitasnya ada dan lengkap.

Ketiga adalah factor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bahwa media tersebut bisa digunakan kapanpun, dimanapun, dan mudah dibawa kemana-mana. *Keempat* adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Artinya biaya pembuatan atau pembelian media tersebut terbayar dengan penggunaan media dalam jangka waktu yang lama, misalnya media tersebut mahal dan memerlukan banyak biaya produksi tetapi biaya tersebut untuk sekali produksi atau sekali pembelian dan tidak memerlukan biaya lagi untuk merenovasi media tersebut (Dick & Carey dalam Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 1996: 86)

Selain kedua pendapat di atas, terdapat beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual yang terkait dengan penelitian ini.

a) Usahakan visual itu sesederhana mungkin (Arsyad, 2014: 89). Artinya visual atau gambar yang menjelaskan maksud dari puisi yang tertulis harus terlihat sederhana dan tidak rumit sehingga peserta didik mudah untuk memahami makna dari puisi yang dibaca dan perhatian peserta didik terpusat pada gambar dan terfokus pada puisi yang dibacakan.
b) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Arsyad, 2014: 89). Artinya visual atau gambar sesuai dengan isi puisi yang tertulis.
c) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan (Arsyad, 2014: 89). Artinya gambar yang ada tidak berisi satu objek sehingga dapat menunjukkan mana objek yang menjadi fokus perhatian pada puisinya dan mana yang

menunjukkan suasana dari puisi yang dimaksud. Misalnya gambar taman yang terdapat banyak kelinci melompat-lompat.

d) Hindari visual yang tidak seimbang (Arsyad, 2014: 89). Artinya gambar harus seimbang atau saling terkait antara objek yang satu dengan objek lainnya. Misalnya gambar guru dengan gambar kelas, gambar nahkoda dengan gambar laut dan kapalnya.

e) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual (Arsyad, 2014: 89). Artinya gambar tersebut jelas (tidak samar) dan tepat sesuai dengan isi puisi.

f) Unsur-unsur pesan dalam visual harus ditonjolkan untuk mempermudah mengolah informasi (Arsyad, 2014: 89). Bisa dikatakan bahwa gambar sesuai dengan isi puisi yang tertulis.

Kriteria pemilihan media harus dilakukan oleh guru untuk memudahkan pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran agar media tersebut menjadikan pembelajaran efektif, menarik dan menyenangkan serta mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan.

f. Karakteristik Media Grafis

Pengertian media grafis atau gambar menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (1996: 29) adalah media yang paling umum dipakai karena media ini merupakan media yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Artinya, seseorang bisa memahami sesuatu dengan mudah melalui media gambar dan bisa menemui suatu gambar di mana saja, misalnya lukisan di rumah, gambar dalam buku, gambar dalam poster, gambar dalam koran dan sebagianya.

Media grafis berupa gambar mempunyai enam syarat yang perlu dipenuhi agar menjadi media pembelajaran yang baik, diantaranya:

1) harus autentik, bahwa gambar tersebut harus melukiskan situasi seperti orang melihat benda sebenarnya;
2) sederhana, dalam artian komposisinya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.

3) ukuran relatif, mengandung arti bahwa gambar dapat membesarkan atau mengecilkan objek/benda sebenarnya.
4) gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan;
5) gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar karya sendiri seringkali lebih baik.

Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar harus bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 1996: 31-32). Sebuah gambar dua dimensi atau gambar sederhana bisa dirubah menjadi gambar menarik yang menkjubkan, misalnya dengan mengembangkan gambar tersebut menjadi sebuah gambar 3 dimensi yang mana kesannya akan terlihat berbeda dengan gambar dua dimensi.

g. Pengembangan Media Pembelajaran

Media grafis dalam penenlitian ini dikembangkan menjadi media tiga dimensi untuk memberikan kesan menarik pada grafis tersebut. Media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang tampilannya dapat dilihat dari arah mana saja atau media tanpa proyeksi yang mana penyajiannya secara visual tiga dimensi, mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal (Krisnawati & Supriyono, 2013: 2). Dalam mengembangkan suatu media pembelajaran tentu harus sesuai dengan langkah-langkah yang benar atau teori dari para ahli. Berikut langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran termasuk media.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli

Trianto (2007)	**Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (1996)**
Menurut Kemp 1. Identifikasi masalah pembelajaran 2. Analisis siswa 3. Analisis tugas 4. Merumuskan indikator 5. Penyusunan instrument evaluasi 6. Strategi pembelajaran 7. Pemilihan media atau sumber pembelajaran 8. Pelayanan pendukung 9. Evaluasi sumatif 10. Revisi perangkat pembelajaran	**Menurut Sadiman, dkk.** 1. Identifikasi kebutuhan 2. Perumusan tujuan 3. Perumusan butir-butir materi 4. Perumusan alat pengukur keberhasilan 5. Penulisan naskah media 6. Tes/uji coba dan revisi
Menurut Dick & Carey 1. Identifikasi tujuan pengajaran 2. Melakukan analisis instruksional 3. Identifikasi karakteristik siswa 4. Merumuskan tujuan kinerja 5. Pengembangan tes acuan patokan 6. Pengembangan strategi pengajaran 7. Pengembangan dan memilih perangkat pengajaran 8. Meracang dan melaksanakan evaluasi formatif 9. Menulis perangkat 10. Revisi pengajaran	
Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel 1. Tahap pendefinisian, terdiri dari: - Analisis ujung depan - Analisis siswa - Analisis tugas - Analisis konsep - Perumusan tujuan 2. Tahap perancangan, terdiri dari: - Penyusunan tes acuan patokan - Pemilihan media - Pemilihat format 3. Tahap pengembangan, terdiri dari: - Rancangan awal - Validasi ahli - Uji pengembangan 4. Tahap pendiseminasian, terdiri dari: - Uji validasi - Pengemasan - Penyebaran dan pengadopsian	

Berdasarkan tabel di atas, peneliti mengulas beberapa persamaan dan perbedaan serta alasan peneliti memilih salah satu teori dari model tersebut.

Persamaan dari teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, sama-sama menunjukkan langkah-langkah tentang pengembangan suatu perangkat pembelajaran dan inti dari langkah-langkah tersebut sama-sama dimulai dari identifikasi, analisis, perancangan, produksi, uji coba dan revisi hingga menjadi suatu produk pengembangan yang benar-benar siap digunakan dan berdasarkan hasil validasi ahli.

Sedangkan perbedaan menurut peneliti terkait teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Perbedaan Teori Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli

No	Kemp	Dick & Carey	Thiagarajan, Semmel, dan Semmel	Sadiman, dkk.
1	Langkah-langkah pengembangan terdiri dari 10 tahapan	Langkah-langkah pengembangan terdiri dari 10 tahapan	Langkah-langkah pengembangan dikelompokkan dalam 4 tahapan	Langkah-langkah pengembangan terdiri dari 6 tahapan
2	Langkah awal yang dilakukan ialah identifikasi terhadap masalah pembelajaran yang dialami peserta didik	Langkah awal yang dilakukan ialah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	Langkah awal yang dilakukan ialah menganalisis hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, mulai dari analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep pembelajaran, hingga perumusan tujuan.	Langkah awal yang dilakukan ialah melakukan identifikasi apa yang dibutuhkan dan karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran.

3	Merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran dan langkah-langkah pengembangannya dapat dimulai dari komponen manapun (Trianto, 2007: 53).	Merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran dan langkah-langkah pengembangannya harus dilakukan secara sistematis.	Merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran dan langkah-langkah pengembangannya harus dilakukan secara sistematis.	Merupakan model pengembangan media pendidikan dan langkah-langkah pengembangannya harus dilakukan secara sistematis.

Peneliti memilih model pengembangan menurut Sadiman, dkk. karena:

(1) model pengembangan perangkat pembelajaran khusus media pendidikan;
(2) langkah-langkah dalam melakukan pengembangan lebih sederhana;
(3) mudah diterapkan untuk penelitian di kelas;
(4) menghemat waktu, biaya, dan tenaga sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan uji coba media di lapangan.

2. *Pop-Up Book*

a. Pengertian *Pop-Up Book*

Pop-up book adalah buku berisi gambar yang bisa ditegakkan dan bergerak ketika halamannya dibuka serta menampilkan gambar yang menarik dan indah sehingga membuat kesan menakjubkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Joko Muktiono dalam Rahmawati (2014: 4) yang menjelaskan pengertian *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.

Menurut Bluemel dan Taylor (dalam Sylvia & Hariani, 2015: 1197), "*pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya".

Sementara itu Dzuanda dalam Rahmawati (2014: 4) menjelaskan pengertian *pop-up book* sebagai buku yang memiliki bagian untuk bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *pop-up book* adalah sebuah buku yang bernuansa 3 dimensi dan menunjukkan visualisasi cerita yang yang menakjubkan dari adaya gambar yang bisa bergerak atau berdiri tegak ketika halamannya di buka.

b. Jenis-jenis Teknik *Pop-up Book*

Menurut Dzuanda dalam Annisarti & Rahmah (2016: 12) jenis-jenis teknik *pop-up book* sebagai berikut.

1. *Transformation*, yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertical.
2. *Volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
3. *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
4. *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
5. *Carousel*, teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dapat dilipat kembali berbentuk benda yang komplek.
6. *Box and cylinder*, yaitu gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Dari beberapa jenis *pop up book* yang disebutkan di atas, peneliti menggunakan *pop up book* jenis ***transformation*** dan ***box and cylinder***.

c. Manfaat Media *Pop Up Book*

Menurut Dzuanda dalam Rahmawati (2014: 4) medi *pop up book* memiliki berbagai manfaat, yaitu:

1) mengajarkan anak untuk lebih mengahrgai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik;
2) mendekatkan hubungan anak dengan orang tua;
3) mengembangkan kreatifitas anak;
4) merangsang imajinasi anak;
5) menambah pengetahuan hingga memberikan gambaran bentuk suatu benda;
6) dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Bluemel dan Taylor (dalam Rahmawati, 2014: 4) juga berpendapat tentang manfaat media *pop-up book*, diantara manfaatnya yaitu:

a) untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca;
b) bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan symbol yang mewakilinya;
c) bagi siswa yang lebih tua atau siswa bebakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif;
d) bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa inggris sebgai bahasa kedua (ESL), dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.

Dari penjelasan di atas, manfaat media *pop-up book* yang dimaksud oleh peneliti berguna untuk (1) memudahkan peserta didik

belajar membaca puisi; (2) memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran; (3) membuat pembelajaran menjadi bervariasi dan memotivasi peserta didik dalam belajar membaca puisi; (4) menjadikan peserta didik cinta terhadap buku dan gemar membaca; serta (5) memberi motivasi kepada guru untuk menggunakan atau membuat media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

d. 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 (dalam Sylvia & Hariani, 2015: 1198) adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan media *pop up book*.
   a) Memberikan visualisasi puisi yang lebih menarik mulai dari tampilan 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 dalam sebuah puisi.
   d) Memberi kemudahan dalam membaca puisi.
   e) Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat makna puisi semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya.
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 puisi, 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.

3. Membaca Puisi

a. Pengertian Puisi

Menurut Aminuddin (2011: 134) istilah puisi secara etimologi berasal dari bahasa Yunani *poeima* "membuat" atau *poeisis* "pembuatan". Dari kedua itstilah tersebut, puisi diartikan sebagai membuat dan pembuatan, karena lewat puisi sebenarya seseorang telah menciptakan dunia tersendiri yang berisi pesan atau gambaran suasana tertentu baik fisik maupun batiniah. Hal ini senada dengan pendapat Waluyo (1987: 25) yang menjelaskan bahwa puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan pengkonsentrasian struktur fisik dan struktur batinnya.

Mc Caulay, Hudson dalam Aminuddin (2011: 134) mengungkapkan bahwa puisi adalah salah satu cabang sastra yang menggunakan kata-kata sebagai media penyampaian untuk membuahkan suatu ilusi dan imajinasi, seperti halnya lukisan yang menggunakan garis dan warna dalam menggambarkan gagasan pelukisnya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa puisi adalah pesan yang disampaikan oleh pelukis tentang gambaran keadaan fisik maupun batin melalui kata-kata yang menghasilkan unsur keindahan dan penciptaan suatu perasaan sewaktu kalimat puisi tersebut dibaca.

b. Bangun Struktur Puisi

Bangun struktur puisi merupakan unsur pembentuk puisi yang dapat diamati secara visual, unsur tersebut meliputi (1) bunyi, (2) kata, (3) larik atau baris, (4) dan bait. Dan dikatakan dapat diamati secara

visual karena dalam puisi juga terdapat unsur-unsur yang hanya dapat ditangkap lewat kepekaan batin dan daya kritis pikiran pembaca (Aminuddin, 2011: 136).

1) *Bunyi*

Terdapat tiga unsur bunyi dalam puisi yang harus dipahami, konsep unsur bunyi meliputi:

a) Rima

Rima adalah bunyi yang berselang/berulang, baik di dalam larik puisi maupun pada akhir larik puisi.

b) Irama

Yaitu paduan bunyi yang menimbulkan unsur musikalitas, baik berupa alunan keras lunak, tinggi rendah, panjang pendek, dan kuat lemah yang keseluruhannya mampu menumbuhkan kemerduan, kesan suasana serta nuansa makna tertentu.

c) Ragam bunyi

Ragam bunyi dalam puisi meliputi bunyi

(1) *Euphony*, bunyi yang mampu menuansakan suasana keriangan, vitalitas maupun gerak.

(2) *Cacophony*, bunyi yang menuansakan suasana ketertekanan batin, kebekuan, kesepian ataupun kesedihan.

(3) *Onomatopoeia*, bunyi dalam puisi yang umumya hanya memberikan sugesti suara sebenarnya (seperti bunyi binatang, tik tik air hujan, gumuruh ombak dan sebagainya (Aminuddin, 2011: 137-139).

Dari beberapa uraian di atas, Aminuddin (2011: 140) menyimpulkan peranan bunyi dalam puisi, diantaranya (1) untuk menciptakan nilai keindahan melalui unsur musikalitas atau kemerduan suara, (2) untuk menciptakan suasana tertentu sebagai wujud dari perasaan dan sikap penyair, dan (3) untuk menggambarkan suasana batin dan sikap penyair.

2) *Kata*

Kata dalam puisi mempunyai istilah pengimajinasian dan pengiasan. *Pengimajinasian* yaitu penataan kata yang menyebabkan makna-makna abstrak menjadi konkret dan cermat, sehingga mampu mengembangkan daya imajinasi dan daya kritis pembaca untuk memahami puisi. Sedangkan *pengiasan* yaitu pengimajian dengan menggunakan kata-kata kias sehingga menimbulkan makna yang lebih konkret dan cermat (S. Effendi dalam Aminuddin, 2011: 141).

3) *Larik atau baris*

Baris atau larik dalam puisi sama halnya dengan baris dalam karya prosa. Namun perbadaannya kalimat dalam karya prosa diawali dengan huruf kapital dan diakhiri tanda titik, hal itu tidak selamanya dijumpai dalam puisi. Selain itu baris dalam puisi sering mengalami penghilangan salah satu atau beberapa bentuk dalam suatu larik untuk mencapai kepadatan dan keefektifan bahasa.

Baris atau larik puisi dapat dikatakan sebagai satuan yang pada umumnya lebih besar dari kata dan telah mendukung satuan makna tertentu (Aminuddin, 2011: 144-145).

4) *Bait*

Bait dalam puisi adalah kesatuan larik yang berada dalam satu kelompok untuk membentuk suatu kesatuan makna dalam mewujudkan pokok pikiran tertentu yang berbeda dengan satuan makna dalam kelompok lainnya (Aminuddin, 2011: 145-146).

c. Pembelajaran Membaca Puisi

Crawley & Mountain (dalam Rahim, 2011: 2) mengungkapkan bahwa membaca merupakan proses visual yaitu proses di mana pembaca menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. sementara itu Hodgson dalam Tarigan (2008: 7) mengatakan bahwa membaca adalah proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan dari kata-kata atau bahasa tulis yang disampaikan penulis. Dapat

dikatakan bahwa membaca adalah proses penerjemahan bahasa tulis atau kata-kata kedalam bentuk lisan (menyuarakan) yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari penulis melalui suatu media kata-kata atau tulisan.

Merujuk beberapa pendapat tentang teori membaca dan puisi yang telah dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran membaca puisi merupakan kegiatan menyuarakan bahasa tulis sebuah karya sastra (puisi) untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis dalam sebuah puisi dengan lafal, intonasi serta ekspresi yang benar.

Terdapat unsur-unsur yang perlu diperhitungkan untuk menumbuhkan keakraban suasana antara pembaca dengan pendengar, unsur-unsur tersebut antara lain:

(1) penciptaan kontak lewat pandangan mata;
(2) pengaturan posisi tubuh;
(3) pengaturan gerak-gerik bagian tubuh; serta
(4) keluwesan sikap dan kewajaran (Aminuddin, 2011: 29-32).

Penilaian pembelajaran membaca puisi peserta didik Sekolah Dasar, tidak lepas dari perkembangan keterampilannya dan memperhatikan unsur-unsur yang harus diterapkan peserta didik ketika membaca puisi. Namun sesuai dengan fokus subjek penelitian yaitu peserta didik kelas I SD dan melihat pada Standar Kompetensi kurikulum KTSP, maka Kompetensi Dasar yang harus dicapai yaitu "7.2 Membaca puisi anak yang terdiri atas 2-4 baris dengan lafal dan intonasi yang tepat".

Berdasarkan penjelasan teori-teori di atas, maka yang dinilai dari kegiatan membaca puisi dalam penelitian ini adalah pelafalan bunyi vocal dan kata-kata, tinggi rendah nada dalam pengucapan kalimat puisi (intonasi), serta mimik wajah yang menunjukkan rasa percaya diri (ekspresi). Atau dapat dilihat pada tabel indikator pembelajaran membaca puisi kelas I SD di bawah ini.

Tabel 2.3 Indikator pembelajaran membaca puisi di kelas I SDN Prambangan

No	Aspek	Indikator
1	Pelafalan	Melafalkan bunyi vocal serta kata-kata dengan tepat dan jelas
2	Intonasi	Menyuarakan kalimat dalam puisi dengan memperhatikan tinggi rendah nada secara konsisten
3	Ekspresi	Membaca kalimat puisi dengan mimik wajah yang menunjukkan rasa percaya diri

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan media *Pop-Up Book* yang dilakukan oleh Sulastri (2016) prodi S1 PGSD dengan judul "Pengembangan Media *Pop-Up Book* untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri Bangunharjo Bantul". Penelitian tersebut menujukkan bahwa media *pop-up book* dapat melatih kemampuan peserta didik dalam membaca permulaan karena gambarnya yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil validasi dengan ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori sangat baik. Sementara itu, untuk uji coba media baik secara individu, kelompok kecil, maupun uji coba lapangan juga menunjukkan kategori sangat baik.

Relevansi dari penelitian yang dilakukan oleh Sulastri berkaitan dengan pengembangan media, yaitu media *pop-up book*. Media tersebut memberi dampak positif pada pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas I SD.

Penelitian pengembangan oleh Desty Setyawan, Usada dan Hasan Mahfud (2014) prodi S1 PGSD dengan judul "Penerapan Media *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara". Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 1 Wonoharjo. Penerapan media *pop-up book* dalam penelitian tersebut mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik seperti pelafalan, intonasi dan kelancaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan rata-rata nilai peserta didik dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II.

Relevansi dari penelitian tersebut adalah penggunaan media *pop-up book* untuk keterampilan berbicara. Sama halnya dengan membaca puisi yang melibatkan kemampuan peserta didik dalam menyuarakan bahasa tulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Ari Krisnawati dan Supriyono (2013) berjudul "Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar" menunjukkan hasil penggunaan media sangat baik yang mana mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa di kelas IIIC SDN Manukan Tandes Surabaya. Relevansi dari penelitian tersebut adalah penggunaan media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian-penelitian yang dijelaskan di atas, maka peneliti ingin meneruskan penelitian media *pop-up book* tetapi dalam sudut yang berbeda, yakni "pengembangan media *pop-up book* untuk pembelajaran membaca puisi di kelas I SD". Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keterlaksanaan proses pengembangan media *pop-up book* berbasis puisi dan seberapa besar keberhasilan media *pop-up book* untuk pembelajaran membaca puisi di kelas I SD.

C. Kerangka Berpikir

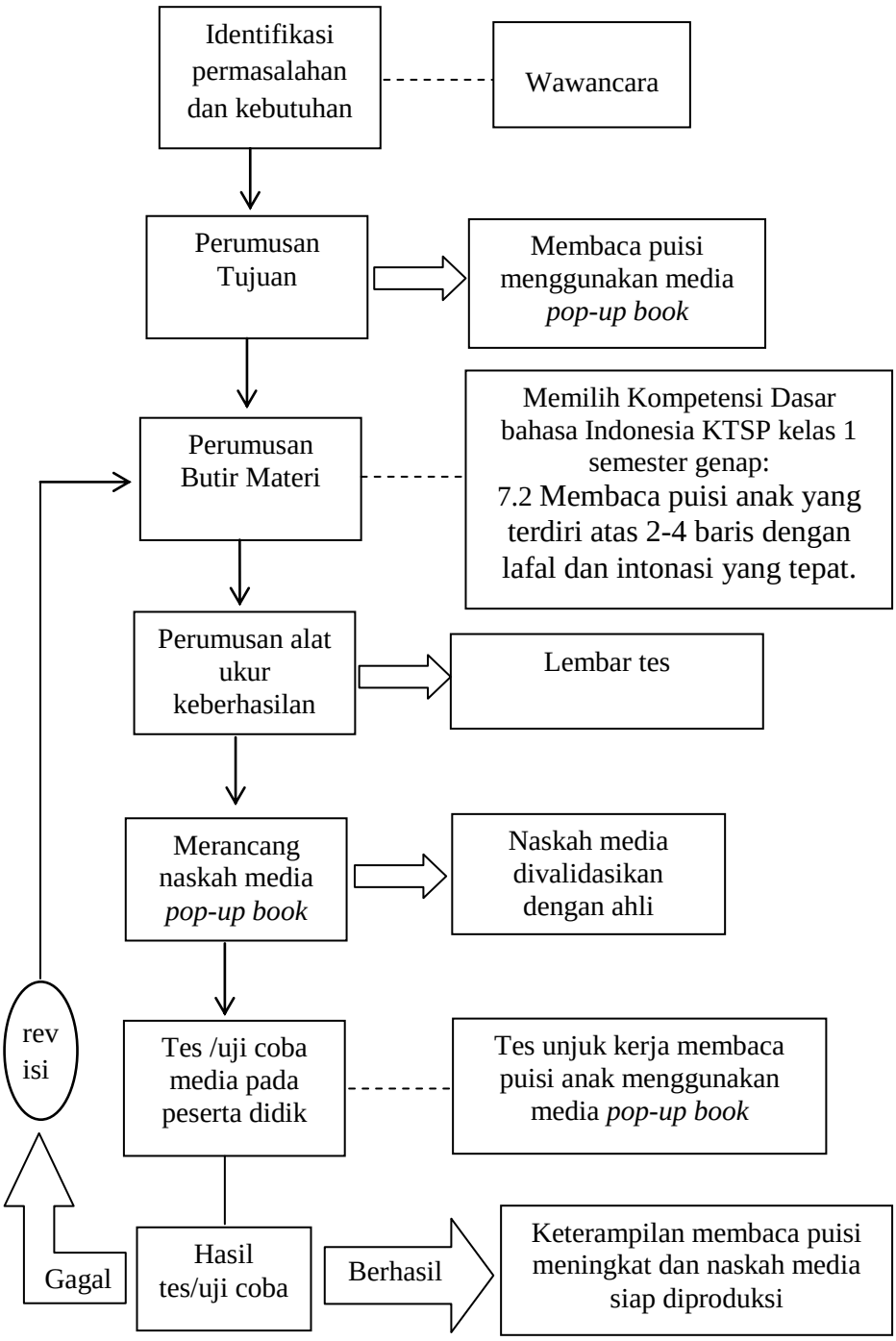
Untuk mengoptimalkan keterampilan membaca puisi peserta didik, guru perlu menggunakan media yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Peneliti di sini ingin memberikan media yang menarik dalam pembelajaran membaca puisi di kelas I SDN Prambangan dan media yang akan dikembangkan adalah media *pop-up book* berbasis puisi anak. Sebelum memilih media dan mengembangkannya, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik untuk memperoleh data yang mendukung pengembangan melalui wawancara dengan guru kelas I SDN Prambangan.

Dari hasil wawancara tersebut diperoleh data yang kemudian peneliti menentukan tujuan dan materi pembelajaran. Dengan menyusun tujuan dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian peneliti merancang

alat pengukur keberhasilan yang nantinya digunakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan media yang dikembangkan peneliti dan keefektifan media tersebut dalam pembelajaran membaca pusi.

Media yang dipilih yaitu media *pop-up book* sesuai dengan rencana awal peneliti setelah melakukan wawancara di sekolah dasar. Pemilihan media *pop-up book* berdasarkan latar belakang permasalahan dan kebutuhan yang telah dijelaskan. Kemudian peneliti merumuskan tujuan,butir materi, serta alat ukur keberhasilan. Selanjutnya peneliti menulis naskah media *pop-up book* dalam artian merancang dan membuat media *pop-up book*, media tersebut divalidasikan dengan validator ahli untuk memperoleh saran perbaikan. Setelah media divalidasi dan diperbaiki, maka peneliti kemudian mengujicobakan media tersebut kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *pop-up book* dalam pembelajaran membaca puisi.

Jika hasil uji coba kepada peserta didik berhasil yakni mampu memotivasi dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca puisi, maka naskah media tidak perlu diperbaiki dan naskah media siap diproduksi (media bisa diproduksi dalam jumlah banyak dan dijadikan media dalam pembelajaran membaca puisi). Namun jika hasil uji coba kepada peserta didik belum berhasil/gagal yakni belum mampu memotivasi dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca puisi, maka naskah media perlu diperbaiki dari sudut materi dan divalidasi ulang yang kemudian diujicobakan lagi kepada peserta didik hingga menunjukkan hasil yang baik, sehingga menjadi naskah media yang siap produksi. Penjelasan tersebut dapat digambarkan dalam sebuah bagan kerangka berpikir yang diadaptasi dari Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (1996: 100) sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

Keterangan:

→ Urutan pelaksanaan

--------- Teknik atau cara

⇨ Hasil