

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bentuk jamak *medium* yang berarti pengantar atau perantara. Media pembelajaran menurut Hamdani (2011:43) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan isi pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dalam proses belajar terjadi saling tukar informasi maupun pesan, bisa dalam bentuk pengetahuan, ide, gagasan, keahlian, pengalaman, skill, dll. Menurut Wati (2016:3) pembelajaran merupakan proses, cara dan tindakan yang memengaruhi peserta didik untuk belajar. Maka dari itu pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan pendidik dan peserta didik dengan materi pembelajaran sebagai pesan yang hendak disampaikan dengan orientasi pada ketercapaian suatu tujuan pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada umumnya merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Untuk mencapai suatu tujuan, maka pesan dalam pembelajaran harus bisa diterima oleh peserta didik. Akan tetapi dalam pembelajaran peserta didik kurangnya kemampuan dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh pendidik secara efektif dan efisiensi. Salah satu cara untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar bagi indera dan dapat mempermudah pendidik/guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan peserta didik untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru/pendidik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu proses pembelajaran yang memiliki beberapa fungsi, menurut Asyhar (2012:42) menyebutkan beberapa fungsi sebagai berikut :

- 1) Media sebagai sumber belajar, yaitu sebagai perantara informasi dari pendidik/guru kepada peserta didik.
- 2) Fungsi semantik, yaitu fungsi media dalam membantu menjelaskan arti dari suatu kata, istilah, dan simbol.
- 3) Fungsi fiksatif, yaitu fungsi media yang berkaitan dengan kemampuan merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek.
- 4) Fungsi manipulatif, fungsi yang berkaitan dengan kemampuan menampilkan kembali suatu objek dalam berbagai macam cara, teknik, dan bentuk.
- 5) Fungsi distributif, fungsi yang berarti sekali menampilkan suatu objek dapat menjangkau pengamatan dalam lingkup luas.
- 6) Fungsi psikomotorik, yaitu fungsi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
- 7) Fungsi psikologis, fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (membangun perasaan atau emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan berpikir), fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 8) Fungsi sosio-kultural, yaitu memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Selain itu, menurut Kemp dan Dayton dalam Kustandi dan Sutjipto (2013:20) berpendapat bahwa ada tiga fungsi utama dari media yakni (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa inti dari beberapa fungsi media pembelajaran yang telah diuraikan yakni media pembelajaran

sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media secara tepat mampu membantu peserta didik memiliki pemahaman yang sama terkait materi yang diajarkan meskipun tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda. Penggunaan media sangatlah penting untuk proses pembelajaran, karena media dapat memberikan manfaat baik bagi pendidik/guru dan peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat utama penggunaan media pembelajaran adalah mempermudah peserta didik memahami isi materi, penggunaan media yang tepat akan berdampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat baik bagi pendidik/guru dan peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (2011:2) menjelaskan manfaat media dalam proses belajar sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Memudahkan peserta didik memahami isi materi/bahan ajar.
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan mengamati, mendemonstrasikan, dan mempraktikkan konsep yang diajarkan.

Selanjutnya, menurut Midun dalam Asyhar (2012:41) menyebutkan manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperluas cakrawala penyajian materi di dalam kelas.
Penggunaan beragam jenis media dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber.

- 2) Memberikan peserta didik pengalaman belajar yang konkret. Melalui penggunaan media dapat memberikan kesempatan untuk peserta didik mempelajari konsep yang diajarkan secara konkret maupun semi-konkret.
- 3) Menyampaikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi, dan dilihat peserta didik. Dapat diartikan bahwa penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan ruang, dan waktu, peserta didik dapat mempelajari peristiwa yang telah lampau, mempersingkat waktu, serta mempelajari objek yang tidak dapat dihadirkan secara nyata seperti anatomi tubuh gajah, buaya, dan sebagainya.
- 4) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru. Media bisa digunakan sebagai sarana memperoleh sumber informasi yang baru terkait perkembangan ilmu pengetahuan.
- 5) Menambah kemenarikan materi yang disampaikan. Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
- 6) Merangsang peserta didik berpikir kritis.
- 7) Meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Manfaat-manfaat tersebut dapat tercapai apabila pendidik menggunakan media pembelajaran dengan tepat. Pendidik harus selektif memilih media dengan menyesuaikan/melihat kondisi yang ada di dalam kelas tersebut. Penggunaan media pembelajaran mampu mengurangi dominasi penyampaian materi secara verbal, sehingga membuat pembelajaran yang disampaikan pendidik/guru lebih menarik dan dapat meningkatkan minat atau motivasi peserta didik dalam proses belajar.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menentukan jenis maupun bentuk media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sebaiknya perlu diperhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran. Menurut Blumer dan Katz (dalam Fajrie, 2015:24-25) mengemukakan dalam teori *uses and gratification* atau teori kegunaan dan kepuasan, penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berperan aktif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan (a) kebutuhan kognitif, berkaitan dengan pemberian informasi, penguasaan lingkungan dan pemahaman, (b) kebutuhan aktif, berkaitan dengan pengalaman pribadi yang menyenangkan, (c) kebutuhan pribadi, (d) kebutuhan sosial, dan (e) kebutuhan pelepasan ketegangan, yang berkaitan dengan kebebasan dari tekanan.

Disisi lain menurut Asyhar (2012:81-82) menyampaikan bahwa pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara cerdas dengan mempertimbangkan yang matang sehingga perlu memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran antara lain :

- 1) Jelas dan rapi, media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajian mencakup pengaturan format sajian, tulisan, suara dan ilustrasi gambar. Media yang jelas dan rapi dapat menarik perhatian sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.
- 2) Menarik dan bersih, media pembelajaran harus menarik dan bersih dari teks, gambar, video, dan suara yang tidak diperlukan karena dapat mengganggu konsentrasi peserta didik.
- 3) Cocok dengan sasaran, media pembelajaran harus sesuai dengan sasaran karena media yang digunakan dalam kelompok besar belum tentu efektif apabila digunakan dalam kelompok kecil maupun perorangan.

- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan, media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus sesuai dengan intruksional yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- 6) Praktis, tahan, dan luwes, media pembelajaran harus dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia, serta mudah dipindahkan dan mudah dibawa kemana-mana.
- 7) Berkualitas baik, media pembelajaran harus memiliki kualitas yang baik, misalnya pengembangan media video atau gambar harus memiliki resolusi yang cukup agar tampilan jelas.
- 8) Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar, ukuran media harus sesuai dengan ruang kelas, apabila media yang terlalu besar digunakan pada kelas dengan ukuran ruang kelas yang terbatas maka pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Sedangkan kriteria pemilihan media yang baik menurut Arysad (2015:70-71), sebagai berikut :

- 1) Kemampuan mengkomunikasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan audio).
- 2) Kemampuan mengkomunikasikan respons peserta didik yang tepat (tertulis, audio, dan kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengkomunikasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya menggunakan latihan dan tes dengan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih maupun mengembangkan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan. Salah satu kriteria media pembelajaran yaitu

biaya, pemilihan jenis media dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan, media tidak harus yang mahal akan tetapi kriteria yang paling penting adalah relevan atau sesuai dengan topik/materi yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dilihat, masuk akal, mudah digunakan, dan menarik perhatian.

e. Aspek Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran terdapat beberapa aspek media pembelajaran yang perlu diketahui. Menurut Fatimah dan Widiyatmoko (2014:151) aspek media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) kemudahan penggunaan media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat mendukung kegiatan belajar peserta didik.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengajarkan konsep materi yang akan disampaikan.
- 4) Media pembelajaran efisiensi saat digunakan.
- 5) Media pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik.
- 6) Media pembelajaran yang digunakan mampu menarik minat peserta didik.
- 7) Media pembelajaran mempunyai nilai kepraktisan dan kesederhanaan.
- 8) Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.
- 9) Media pembelajaran dapat membantu peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.
- 10) Media pembelajaran mampu membantu peserta didik untuk mengetahui informasi mengenai materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono dan Harjito (2018:93) aspek media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan.
- 2) Kosa kata.
- 3) Penyusunan materi.
- 4) Isi materi.

- 5) Kemungkinan bertahan lama.
 - 6) Kecepatan presentasi.
 - 7) Kesesuaian untuk berbagai jenis peserta didik.
 - 8) Kualitas validasi prosedur.
 - 9) Kualitas pedoman guru.
 - 10) Kualitas suara.
 - 11) Kualitas gambar atau visual.
- f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Didalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud antara lain :

- 1) Media visual merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan, antara lain media cetak, protopie, serta media realitas alam sekitar. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan simbol bergerak atau gambar. Misalnya buku, jurnal, peta, gambar dll.
- 2) Media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran. Perangkat yang digunakan dalam media audio antara lain radio, tape recorder, dan CD player.
- 3) Media audio-visual merupakan jenis media yang menampilkan unsur gambar dan suara atau melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual antara lain film, televise, dan video.
- 4) Media multimedia merupakan jenis media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam proses pembelajaran multimedia dapat berfungsi sebagai penyampaian pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik dan juga dapat memotifikasi pikiran, peran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar pesera didik.

Adapun dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (2011:29-31) mengelompok media pembelajaran berdasarkan hasil perkembang

teknologi menjadi empat kelompok yakni media cetak, media audio-visual, media teknologi computer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digolongkan menjadi empat jenis yakni media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Golongan media visual seperti media cetak, media grafis, dan media tiga dimensi. Media audio berupa radio, tape recorder, dan CD player. Media audio visual berupa media proyeksi dan media lingkungan. Selain itu, media multimedia berupa media hasil teknologi komputer dan perpaduan teknologi cetak dan komputer. Pemilihan media selain berdasarkan pada kebutuhan juga harus memperhatikan tingkat relevansi media dengan materi yang hendak akan disampaikan dan pemilihan jenis media harus secara selektif agar media yang digunakan dapat memenuhi fungsi mempermudah kegiatan proses pembelajaran.

2. Media *Popscrap Book*

Popscrap book merupakan buku yang didesain dengan menerapkan konsep *pop up* dan *scrapbook*.

a. Pengertian *Pop Up Book*

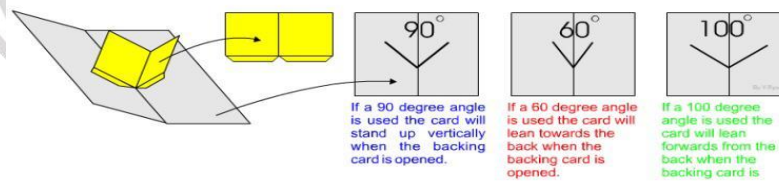
Blumel dan Taylor (2012:1) menjelaskan "*pop-up book is a book that offers the potential for motion and interaction throught the use of paper mechanisms such as fold, scrolls, slides, tabs, or wheels*". *Pop up book* merupakan buku yang memberikan interaksi dan gerakan pada gambar dengan menggunakan teknik mekanik pada kertas seperti melipat, menggulung, menggunakan bidang miring, tabel, maupun roda kertas. Selain itu menurut Jackson (2014:8) dalam bukunya *Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs* mendefinisikan "*pop-ups are commonly considered to be three dimensional which rise automatically when a sheet or card that has been folded in two is unfolded*". *Pop up* mempunyai bentuk tiga dimensi yang akan tampak timbul secara otomatis ketika lembaran kertas/kartu yang telah dilipat menjadi dua bagian dibentangkan.

Dapat disimpulkan bahwa *Pop up book* merupakan buku yang menunjukkan kreasi gambar timbul apabila buku dibuka. Pada kreasi gambar timbul *pop up book* memberikan daya tarik tersendiri bagi pembaca khususnya anak-anak, karena anak cenderung tertarik dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal yang baru.

b. Teknik Pembuatan *Pop Up Book*

Secara umum bentuk tampilan *pop up* terdapat dua jenis, *pop up* yang dikemukakan Ives (2009:11) yakni *parallel pop up* dan *pop out pop up*. *Parallel pop up* merupakan *pop up* klasik yang sering digunakan, *pop up* memberikan kesan timbul ketika lembaran kertas dibuka 90° . Sedangkan *pop out pop up* merupakan model *pop up* yang memberikan kesan gambar muncul dalam tiga dimensi secara utuh apabila lembaran terbuka sepenuhnya.

Pembuatan *pop up* memerlukan teknik, terdapat dua teknik dasar yang dijelaskan oleh Birmingham (2010:20) yakni dengan teknik *v-fold* dan *parallel-fold*.

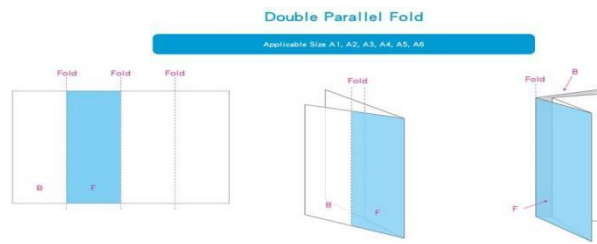


Sumber: <http://www.technologystudent.com/designpro/popup1.htm>

Gambar 2.1 teknik v-fold

Valley fold (v-fold) merupakan teknik membuat *pop up* dengan cara memotong bagian bidang bawah gambar agar dapat dijadikan penyangga *pop up*. Cara membuat *pop up* dengan teknik *v-fold* sebagai berikut :

- 1) Membuat garis lipat dengan lebar 1,5cm dari tepi gambar.
- 2) Melipat gambar secara vertical untuk membentuk garis tengah.
- 3) Memotong bagian garis lipat seperti pada gambar sebelah kiri.
- 4) Agar gambar bisa seimbang, bagian A tidak boleh lebih dari 90° .

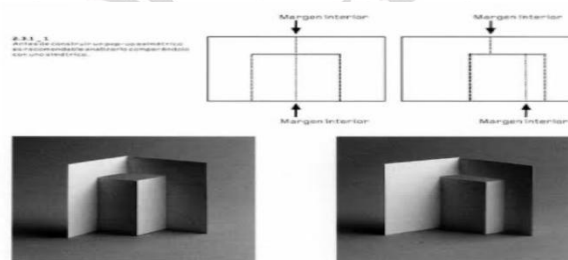


Sumber: <https://www.google.com/amp/tadilfecare.com/double-parallel-fold-brochure-template/double-parallel-fold-brochure-template-print-production-template-for-a-two-sided-double-parallel-fold/>

Gambar 2.2 teknik *parallel-fold*

Selanjutnya, teknik *parallel-fold* merupakan teknik membuat gambar tampak timbul dengan cara menempelkan dua bagian bidang samping gambar atau bidang atas dan bidang bawah gambar pada buku. Cara membuat *pop up* dengan teknik *parallel-fold* sebagai berikut :

- 1) Melipat bagian gambar menjadi setengah bagian.
- 2) Melipat bagian tepi gambar hingga mendekati garis tengah, kemudian gambar dibuka.
- 3) Memotong bagian tepi gambar seperti gambar sebelah kiri.



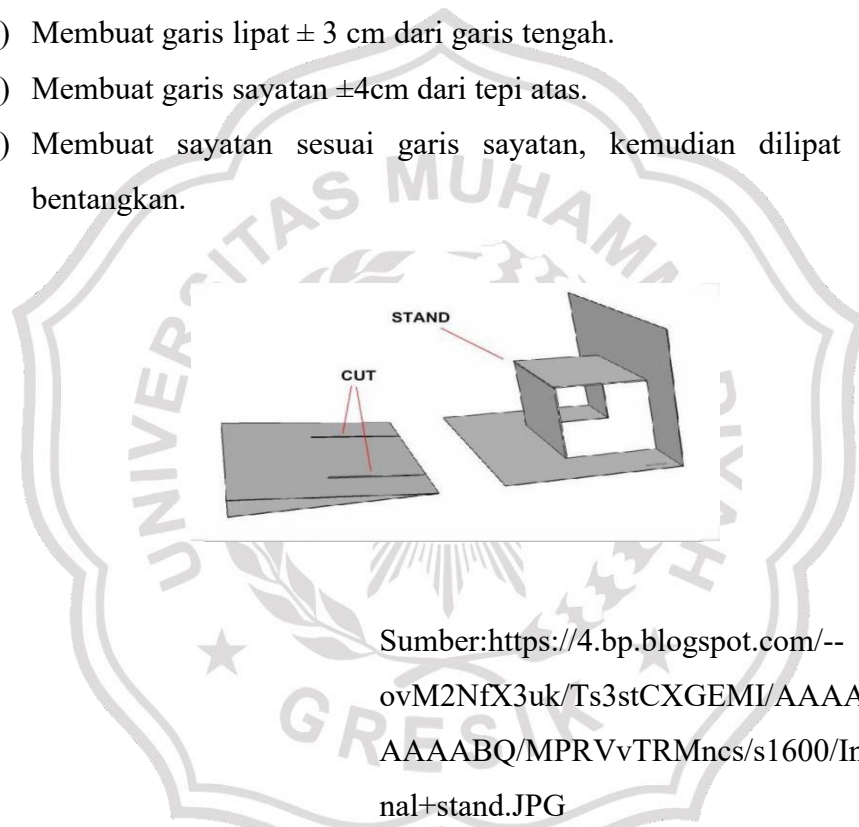
Sumber: https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcQO3c kwdssGE79KSWiZLBnB_DVjXi64m MgtiU1_YKTV48J0y-KA

Gambar 2.3 Teknik *asymmetrical pop-up*

Teknik yang disebutkan oleh *Birmingham* tersebut tanpa memotong bagian buku yang akan dijadikan sebagai dasar menempelkan *pop up*.

Adapun juga menurut Jackson (2014:22) menjelaskan pembuatan *pop up* dengan memadukan teknik *folds and cuts*. Teknik tersebut memanfaatkan bagian dasar buku yang membuat kesan timbul pada *pop up* dengan cara membuat sayatan kemudian melipatnya. Terdapat banyak variasi dalam teknik ini seperti *asymmetrical pop-up* dan *fold cut*. Teknik *asymmetrical pop-up* dapat dilakukan dengan membuat sayatan horizontal pada bidang tempel. Cara pembuatannya yaitu :

- 1) Melipat kertas menjadi setengah bagian secara vertical.
- 2) Membuat garis lipat ± 3 cm dari garis tengah.
- 3) Membuat garis sayatan ± 4 cm dari tepi atas.
- 4) Membuat sayatan sesuai garis sayatan, kemudian dilipat dan bentangkan.



Sumber: <https://4.bp.blogspot.com/--ovM2NfX3uk/Ts3stCXGEMI/AAAAA AAAABQ/MPRVvTRMncs/s1600/Internal+stand.JPG>

Gambar 2.4 teknik *fold cut*

Selanjutnya teknik *fold cut* merupakan teknik membuat sayatan vertikal dan horizontal pada bidang tempel, sehingga dapat memberi kesan kertas ketika terbuka. Cara pembuatannya yaitu :

- 1) Melipat kertas menjadi dua bagian.
- 2) Membuat garis sayatan dengan panjang $\pm 3,5$ cm dan lebar ± 2 cm di tengah-tengah kertas.
- 3) Membuat sayatan sesuai garis sayatan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak teknik yang digunakan dalam membuat *pop up*. Setiap teknik tersebut memiliki ciri khas dan efek berbeda-beda ketika diterapkan dalam membuat *pop up*. Selain itu ada teknik yang digunakan untuk pembuatan media *popscrap book* yaitu teknik *v-fold* dan *parallel-fold*.

c. Manfaat Media *Pop Up Book*

Manfaat dari media *pop up book* sebagai berikut :

- 1) Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik.
- 2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop up book* memberi kesempatan orang tua untuk mendampingi anak saat menggunakannya.
- 3) Mengembangkan kreatifitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.
- 5) Menambah pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk benda.

Berdasarkan uraian diatas, manfaat media *pop up book* dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan adanya media *pop up book* memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

Adapun kelebihan dari media *pop up book* sebagai berikut :

- 1) Peserta didik dapat berhenti sewaktu-waktu untuk melihat sumber lain, misalnya buku pegangan.
- 2) Media ini mudah dibawa dan dapat mempelajarinya dimapun dan kapan pun.
- 3) Ilustrasi dalam bentuk bangun bergambar lebih menarik dan jelas.
- 4) Memberikan kejutan dalam setiap halamannya.
- 5) Meningkatkan daya imajinasi anak untuk memahami isi dari media *pop up book*.

Adapun kekurangan dari media *Pop Up Book* sebagai berikut :

- 1) Membuat atau mencetak medianya dapat memakan waktu beberapa hari bahkan sampai berbulan-bulan.

2) Tanpa perawatan yang baik, media *pop up book* akan cepat rusak.

e. Hakikat *Scrap Book*

Scrapbook berasal dari kata *scrap* yang artinya sisa. Definisi *scrapbook* menurut Murjainah (2016:30) menjelaskan bahwa *scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Sedangkan menurut Meidiyanti (2017-22) *scrapbook* merupakan album kenangan yang tidak hanya berisikan foto saja, melainkan terdapat catatan penting yang berhubungan dengan momen dimana atau kejadian apa yang terjadi pada foto tersebut. *Scrapbook* juga sering disebut sebagai seni menempel foto pada kertas. Penggunaan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen penting berupa foto maupun tulisan yang dirancanag semenarik mungkin.

Pengembangan media pembelajaran *popscrap book* tidak menggunakan material barang bekas seperti yang digunakan pada pembuatan *scrapbook* pada umumnya. Hanya desain *layout* dalam media yang akan dikembangkan menyerupai tampilan *scrapbook* untuk mengkombinasikan tampilan *pop up*. Penggunaan dasaian *scrapbook* dalam pembuatan media pembelajaran *popscrap book* bertujuan untuk memberikan tampilan buku yang berbeda, sehingga dapat menarik minat peserta didik.

f. Cara Membuat *Scrapbook*

Dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini menggunakan dua cara yaitu dengan digital dan manual. Untuk pembuatan manual bahan-bahan yang perlu disiapkan seperti double tip, gunting, gambar, lem, dan karter. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain background dan gambar yang dibutuhkan kemudian di print.

Adapun cara membuat *scrapbook* sebagai media pembelajaran, yaitu (1) mengidentifikasi materi yang ada dibuku guru dan buku siswa,

(2) menentukan arah pengembangan untuk memperdalam atau memperluas materi yang akan dibahas, (3) menentukan tujuan pembelajaran, (4) menentukan desain, (5) menentukan gambar atau foto yang sesuai dengan materi yang akan dibahas, (6) mencetak gambar atau foto yang akan digunakan membuat media, (7) menghias kertas yang digunakan untuk menempel foto, (8) menghias pinggiran kertas, dan (9) menyatukan setiap halaman dengan pita, tali, ring, atau jilid spiral.

g. Kelebihan dan Kelemahan Media *Scrapbook*

Adapun kelebihan yang dimiliki media *scrapbook* menurut Haryanve (2015:4) sebagai berikut :

- 1) *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran pembuatnya.
- 2) Sifatnya konkret dan lebih realitas karena menggunakan media visual foto.
- 3) Media *scrapbook* dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu.
- 4) Media *scrapbook* mengatasi keterbatasan pengamatan mengenai hal-hal yang sulit ditangkap oleh panca indra.
- 5) Bahan pembuatan *scrapbook* mudah ditemukan dan bahan yang digunakan pun aman.

Selain itu, media *scrapbook* juga memiliki kekurangan sebagai berikut :

- 1) Menekankan pada penggunaan indra penglihatan.
- 2) Gambar yang disajikan terlalu kompleks sehingga kurang efektif.
- 3) Pembuatan media *scrapbook* memerlukan waktu yang cukup lama.
- 4) Keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Adapun itu, media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa buku dengan memadukan konsep gambar timbul *pop up book* dengan desain *layout* menyerupai *scrapbook*. Langkah-langkah membuat media *popscrap book* sebagai berikut:

- 1) Menentukan ukuran dan bentuk buku yang akan dibuat.

- 2) Menentukan jenis materi muatan IPS tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku.
- 3) Merancang konsep *popscrap book*.
- 4) Menganalisi materi muatan IPS tema Indahnnya Keragaman di Negeriku.
- 5) Mencetak dasain *popscrap book*.
- 6) Membuat media tempel, hasil tempel, hasil cetak *popscrap book* dengan menggunakan kertas karton.
- 7) Menempelkan hasil cetak *popscrap book* pada media tempel dengan menggunakan lem kayu dan double tip.
- 8) Menempelkan gambar *pop up* pada buku dengan teknik v-fold.
- 9) Membuat kreasi pada isi *popscrap book* menggunakan kertas lipat dengan variasi teknik parallel-fold untuk membuat efek seperti teknik fold to fold cut tanpa merusak lembaran.
- 10) Merapikan buku sebelum dijilid.
- 11) Buku dijilid menggunakan jenis jilid soft cover.

3. Manfaat Media *Popscrap Book* Dalam Pembelajaran

Anak-anak tentu tidak asing dengan bentuk buku *pop up*. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pop up* yang dipadukan dengan *scrapbook* yang menyajikan gambar timbul yang mampu menarik anak-anak untuk membacanya. *Popscrap book* menjadi suatu media bentuk buku bacaan dimana anak mau membaca tanpa harus dipaksa. Maka media *popscrap book* memiliki potensi yang besar digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan bimbingan pendidik, *popscrap book* dapat menjadi media meningkatkan minat baca peserta didik.

Pemanfaatan *popscrap book* dapat disesuaikan dengan berbagai konteks tujuan, tidak terkecuali dalam pendidikan sebagai media pembelajaran. Sebagai media pembelajaran *popscrap book* dapat memberikan kesan menarik kepada peserta didik sekaligus sebagai media belajar.

4. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Menurut Susanto (2016:137) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora, serta kegiatan manusia yang disusun secara untuk memberikan wawasan dan pemahaman kepada peserta didik di tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Pembelajaran IPS mempunyai materi yang terdiri dari konsep, fakta, dan generalisasi., sehingga perlu adanya penggunaan media agar peserta didik lebih mudah memahami. Menurut Gunawan (2013:52) menjelaskan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga harus menyesuaikan karakteristik peserta didik SD dengan menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang didukung dengan pemanfaatan berbagai sumber dan alat batu belajar serta dapat memanfaatkan lingkungan agar pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai ilmu sosial yang dapat mengkaji manusia dan lingkungannya. Dari hasil beberapa gabungan disiplin ilmu sosial, maka konsep materi dalam pembelajaran IPS untuk peserta didik SD harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dimana pembelajaran harus bisa menyenangkan tidak membosankan. Maka dari itu pendidik/ guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dan lingkungan.

5. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki ruang lingkup kajian. Menurut Gunawan (2013:51) ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran IPS Sekolah Dasar khususnya pada kelas IV menggunakan pendekatan multidisipliner, yaitu pendekatan yang dilakukan tanpa menggabungkan Kompetensi Dasar setiap mata pelajaran (Lampiran Permendikbud 57, 2014:11-12). Adapun untuk alokasi waktu pembelajaran IPS khususnya kelas IV yakni 3 jam per minggu. Adapun tujuan pembelajaran IPS di Sekolah dasar menurut Gunawan (2013:52-53) sebagai berikut :

- a. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan masyarakat.
- b. Membekali peserta didik dengan kemampuan menganalisis, mengidentifikasi, dan menyusun alternatif untuk pemecahan masalah yang terjadi di dalam masyarakat.
- c. Membekali peserta didik dengan kemampuan komunikasi sesama warga masyarakat.
- d. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan.
- e. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan kemampuan dan keilmuan IPS.

Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik agar dapat bermanfaat bagi lingkungan dan masyarakat disekitarnya.

6. Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya yang ada di Pulau Jawa.

Pulau Jawa adalah sebuah pulau di Indonesia dan merupakan pulau terluas ke-13 di dunia, Pulau Jawa juga disebut juga pulau terpadat di Indonesia. Pulau Jawa terdiri dari enam provinsi yaitu (1) Jawa Barat-Bandung, (2) Jawa Tengah-Semarang, (3) Jawa Timur-Surabaya, (4) Banten-Serang, (5) DKI Jakarta-Jakarta, dan (6) DI Yogyakarta-Yogyakarta.

Pulau Jawa juga memiliki Suku Bangsa dan Budaya yang khas di Pulau Jawa. Suku bangsa di pulau jawa terkenal dengan keramah tamahan dan kehalusannya, adapun suku bangsa yang ada di pulau jawa sebagai berikut :

a. Suku Jawa

Suku Jawa merupakan suku bangsa yang dominan di pulau jawa, selain itu merupakan suku bangsa terbesar di Indonesia karena sekitar 41,7% penduduk Indonesia adalah suku jawa. Suku jawa bersal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Suku jawa sendiri memiliki cabang-cabang suku lain seperti Suku Samin yang berada di Jawa Tengah, Suku Tengger di kawasan gunung bromo Jawa Timur, Suku Osing penduduk asli Banyuwangi. Suku Jawa mayoritas menggunakan bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa jawa memiliki tingkatan yaitu bahasa jawa ngoko, bahasa jawa madea, dan bahasa jawa kromo.

b. Suku Sunda

Suku Sunda merupakan suatu kelompok etnis yang merujuk pada penduduk pulau jawa bagian barat yang berdomisili di wilayah tata pasyndan yaitu Jawa Barat, Banten, DKI Jakarta, Jawa Tengah bagian barat, dan Lampung.

c. Suku Betawi

Suku Betawi merupakan suku yang secara umum penduduknya bertempat tinggal di wilayah DKI Jakarta.

d. Suku Madura

Suku Madura yang bersal dari pulau Madura. Suku Madura mayoritas tinggal di beberapa Kota Jawa Timur seperti Situbondo, Bondowoso, Jember, Probolinggo, Lumajang, Surabaya, Malang, dan Pasuruan.

Sedangkan budaya atau seni yang ada di pulau jawa tersebut sangat banyak seperti rumah adat, pakaian adat, seni tari, senjata tradisional, dan seni musik.

Materi yang terkait dengan kebudayaan pada kurikulum 2013 kelas IV muatan mata pelajaran IPS terdapat di tema 7 Indahya Keragaman Di Negeriku dengan buku guru revisi tahun 2017 sebagai berikut :

Tabel 2.1 Pemetaan KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan keragaman suku bangsa dan budaya di pulau jawa sebagai identitas bangsa Indonesia	Suku bangsa di pulau jawa dan budaya di pulau jawa seperti : Rumah Adat, pakaian, seni tari, senjata tradisional dan seni musik.

Muatan IPS Tema Indahya Keragaman Di Negeriku

7. Pengembangan Media *Popscrap Book* Pada Muatan IPS

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS untuk materi Keragaman Suku dan Budaya yang ada di Pulau Jawa. Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran *popscrap book*. Penyajian *popscrap book* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memberikan sajian materi yang lebih menarik. Media pembelajaran ini apabila dilihat dari keterlibatan indera merupakan jenis media pembelajaran yang visual, sedangkan apabila dilihat dari cara pembuatannya termasuk dalam kategori media cetak bentuk buka.

Popscrap book dikembangkan dengan menggabungkan antara *pop up* dan *scrapbook*. Jenis *pop up* yang akan dikembangkan berupa *pop out pop up*, penggunaan efek *pop up* dapat digunakan untuk menambah kesan timbul pada gambar. Teknik yang digunakan membuat *pop up* adalah *v-fold* dan *parallel-fold*. Untuk menambah tampilan buku lebih menarik maka dikombinasikan dengan desain *scrapbook*. Dalam mengembangkan media *popscrap book* dilihat dari segi kegrafikan perlu memperhatikan

ukuran, bentuk buku, dan ukuran huruf yang sesuai untuk peserta didik sekolah dasar.

Dalam pengembangan media *popscrap book* dari segi kegrafikan perlu diperhatikan ukuran, bentuk buku, serta ukuran huruf yang sesuai untuk pembelajaran peserta didik. Menurut Sitepu (2015:131-140) menguraikannya sebagai berikut :

Tabel 2.2 Ketentuan Buku Untuk SD/MI Kelas IV

Jenjang Pendidikan	Ukuran Buku	Bentuk	Ukuran Huruf
SD/MI Kelas IV	A4 (210x297mm)	Vertikal dan <i>landscape</i>	12-14 Pt
	A5 (148x210mm)	Vertikal	
	B5 (176x250mm)	Vertikal	

Sumber : Sitepu (2015)

Selain itu itu, menurut Sitepu (2015:108) menjelaskan pentingnya memperhatikan aspek penggunaan bahasa yang meliputi (1) kemampuan berbahasa peserta didik, (2) Pilihan kata, (3) Kaidah bahasa, dan (5) keterbacaan. Peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam aspek kemampuan berbahasa sudah dapat memahami kalimat majemuk yang terdiri dari tiga kalimat dan mengandung hubungan sebab dan akibat.

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti dengan mengembangkan media pop up sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya :

Pertama, peneliti dilakukan oleh Stefani Nadya G.Dula (2017), dengan judul “Pengembangan Media *POP-UP BOOK* Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN Mangunsari Semarang”. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan desain media pembelajaran berupa *pop up book* pada materi bentuk permukaan bumi yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan guru dan siswa kelas III SDN Mangunsari Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *pop up book* memberikan stimulasi dalam pembelajaran dan keseluruhan tampilan media dapat manerima minat belajar peserta didik. Menurut peneliti, kekurangan dari

media pembelajaran di penelitian tersebut adalah terlalu banyak materi kurangnya gambar-gambar yang membuat media tersebut terlihat menarik.

Kedua, peneliti dilakukan oleh Giyanti (2018), dengan judul “Pengembangan Media *POP UP BOOK* Untuk Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak Dan Gaya”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui hasil media pembelajaran *pop up book* untuk peserta didik tunarungu SMP-LB yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop up book* mendapatkan respon baik dari peserta didik dan tenaga kerja. Validasi media oleh ahli memperoleh nilai rata-rata 83% dikategorikan sangat baik. Menurut peneliti, kekurangan dari media pembelajaran di penelitian tersebut adalah isi materi dari media tersebut sedikit sehingga penamparan tentang materi gerak dan gaya kepada peserta didik masih kurang.

Ketiga, peneliti dilakukan oleh Jatu Pramesti (2015), dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Tema Peristiwa Untuk Kelas III SDN Negeri Pakem 1”. Pengembangan media *pop up book* tema peristiwa kelas III Sekolah Dasar dilakukan 2 tahap yaitu tahap observasi dan perencanaan pembuatan produk. Observasi bertujuan untuk mengetahui dan menggali permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran tematik. Perencanaan pembuatan produk meliputi pemilihan materi dan merancang desain media yang akan dikembangkan. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli memperoleh nilai rata-rata 4,67 dan nilai rata-rata 4,62 dari segi materi dapat dikategorikan sangat baik. Menurut peneliti, kekurangan dari media pembelajaran di penelitian tersebut adalah isi dari materi pembuka dan penghubung materi dengan isi dari materi tersebut tidak berkesinambungan sehingga media *pop up book* tersebut mempunyai materi yang luas tapi tidak terfokus pada poin utama dari isi materi.

Keempat, peneliti dilakukan oleh Diyah Rahmawati (2017), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SDLB Tunarungu Kelas IV”. Peneliti bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *pop up book* untuk siswa SDLB tunarungu kelas IV di Yogyakarta. Hasil yang dikembangkan

telah memenuhi kriteria kelayakan yang berturut-turut mendapatkan nilai rata-rata 3,65;4,00;3,75;dan 4,00 berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media dengan kategori baik. Menurut peneliti, kekurangan dari media pembelajaran di penelitian tersebut adalah banyak gambaran dari media tersebut yang tidak simetris dan rapi sehingga akan mempengaruhi penilaian dari media penelitian tersebut.

Kelima, peneliti dilakukan oleh Rini Astra (2018), dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar”. Peneliti bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *pop up book* berbasis kontekstual pembelajaran IPS kelas III di sekolah dasar yang dikembangkan. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli memperoleh nilai rata-rata 4,70 dan nilai rata-rata 4,25 dari segi validasi materi dengan kategori sangat valid. Menurut peneliti, kekurangan dari media pembelajaran di penelitian tersebut adalah tidak dicontohkan desain media pembelajarannya hanya mencantumkan bahan-bahan dari proses pembuatan mediana saja.

Keenam, peneliti dilakukan oleh Rustono WS, dkk. (2017), dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* pada Pembelajaran IPS tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya adalah pengembangan media pembelajaran IPS dalam bentuk *pop up book* dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan respon positif yang ditunjukkan oleh guru dan peserta didik terhadap penggunaan media selama proses pembelajaran, peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali ke sekolah dasar. Menurut peneliti, kekurangan dari media pembelajaran di penelitian tersebut adalah kertas yang digunakan pada media yang dikembangkan membuat efek pada gambar terlihat kusam dan tidak menarik.

Ketujuh, peneliti dilakukan oleh Tiara Kusnia Dewi, dkk. (2018). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya dapat dikategorikan sangat layak dengan presentase 96,11% dari 2 ahli materi, kategori sangat layak dengan presentase

85% dari 2 ahli media, dan 94% dari 2 ahli bahasa. Respon peserta didik terhadap media scrapbook pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa media *pop up book* banyak dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian *pop up book* yang telah dilakukan kebanyakan menunjukkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, serta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Namun di UPT SDN 34 Gresik belum terdapat media pembelajaran *pop up*, sehingga perlu dikembangkan dengan memadukan konsep *pop up* dan *scrapbook*.

C. Kerangka Berpikir

Keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi dan menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Berdasarkan hal tersebut peneliti inisiatif mengembangkan media pembelajaran *popscrap book*. *Popscrap book* merupakan buku yang didesain dengan menerapkan konsep *pop up* dan *scrapbook*. Perpaduan kedua konsep tersebut mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik serta memberi inovasi baru untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnnya Keragaman di Negeriku. Oleh sebab itu, perlu adanya kerangka berpikir pada suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan dapat memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini meliputi analisis penelitian pendahuluan, pengumpulan analisis sebagai data awal untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Setelah media pembelajaran yang dikembangkan selesai peneliti harus melakukan validasi produk yang dilakukan oleh validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa untuk mengetahui keakuratan isi

materi media pembelajaran. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi media pembelajaran yang telah dilakukan uji validasi. Selanjutnya ujicoba media pembelajaran, dan diakhiri dengan revisi setelah ujicoba serta dapat menghasilkan produk media pembelajaran berupa *popscrap book* yang nantinya dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran.



PERMASALAHAN

1. peserta didik sangat aktif dalam bertingkah laku atau aktif bergerak.
2. peserta didik mudah jenuh dengan cara dan materi pembelajaran yang sama.
3. peserta didik kurang berpartisipasi atau memperhatikan pendidik, jika pendidik melakukan pembelajaran dengan cara yang tidak sesuai, seperti dengan ceramah.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran pada umumnya merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Contohnya adalah menggunakan media *popscrap book*.

Popscrap book merupakan buku yang didesain dengan menerapkan konsep *pop up* dan *scrapbook*.

Media ini dikembangkan menjadi media pembelajaran *popscrap book* berbasis keragaman suku bangsa dan budaya di pulau jawa. Pokok bahasan yang dibahas dalam media ini adalah keragaman suku bangsa di pulau jawa dan budaya di pulau jawa seperti : Rumah Adat, pakaian, seni tari, senjata tradisional dan seni musik.

SOLUSI

Peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran *popscrap book*.

HASIL YANG DIHARAPKAN

1. menarik minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
2. memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

PENELITIAN TERDAHULU

1. peneliti dilakukan oleh Stefani Nadya G.Dula (2017) dengan judul “Pengembangan Media *POP-UP BOOK* Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN Mangunsari Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *pop up book* memberikan stimulasi dalam pembelajaran dan keseluruhan tampilan media dapat manerima minat belajar peserta didik.

2. peneliti dilakukan oleh Giyanti (2018) dengan judul “Pengembangan Media *POP UP BOOK* Untuk Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak Dan Gaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop up book* mendapatkan respon baik dari peserta didik dan tenaga kerja.

3. peneliti dilakukan oleh Diyah Rahmawati (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SDLB Tunarungu Kelas IV”. Hasil penelitian dapat dikategorikan baik. Tapi kekurangan dari media pembelajaran di penelitian tersebut adalah banyak gambaran dari media tersebut yang tidak simetris dan rapi sehingga akan mempengaruhi penelian dari media penelitian tersebut.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir