

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

a. Deskripsi Konseptual

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Depdiknas (2003). Secara umum mempunyai arti segala sesuatu yang menjadi jalan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian sumber belajar yang merupakan gabungan antara perangkat lunak dan perangkat keras.

Menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, menyimpulkan bahwa kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan HEINICH, dkk

(1982) mengartikan istilah media sebagai *“the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”*.

Selain itu, Marshall McLuhan (dalam Oemar Hamalik, 2003: 201) memiliki pendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan rasa keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa menurut Hamalik (1986). Pada umumnya, manfaat dari media pembelajaran dalam proses kegiatan mengajar adalah untuk mempermudah interaksi dari seorang guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan efisien. Tetapi menurut Kemp dan Dayton (1985) berpendapat bahwa manfaat dari media misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

b. Kontekstual

Menurut Epon (2009) Kontekstual memiliki arti berhubungan dengan konteks atau dalam konteks. Konteks membawa maksud keadaan, situasi dan kejadian. Secara umum, kontekstual memiliki arti: Berkenaan dengan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikut konteks ; dan Membawa maksud, makna dan kepentingan (meaningful).

Menurut Donni Juni Priansa (2017) mendefinisikan Kontekstual atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *contextual* berasal dari kata "*context*". Konteks (*context*) dapat dipahami sebagai bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna berkenaan dengan situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian.

Elaine B.Johnson mengatakan kontekstual adalah sebuah sistem yang dapat merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut, Elaine mengatakan bahwa kontekstual adalah suatu sistem yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan

menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari. (Rusman, 2014: 187)

c. Buku Pop Up

1) Pengertian Buku *Pop Up*

Pop up adalah jenis buku atau kartu yang didalamnya terdapat lipatan atau potongan gambar yang muncul sehingga membentuk obyek tiga dimensi (3D). *Pop-up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi Menurut Ellend G Kreiger Rubin seorang ahli di bidang *paper angineering* (dalam Fatchul, 2014:146-153). Dalam pengembangannya peran media sangatlah penting untuk menunjang terbentuknya kreatifitas siswa dalam mengeksplor pembelajaran, seperti media buku pop up ini dapat membantu siswa dalam mempermudah menyelesaikan masalah. media buku *pop up* yaitu media 3 dimensi yang memberikan suatu gambaran nyata untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan konsentrasi dalam menyimak.

Bluemel dan Taylor (2012: 22) 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. Selain itu terdapat pendapat menurut Montanaro (2009) *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bentuk yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sedangkan menurut Joko Muktiono (2003: 65), *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. Mendukung dari pengertian-pengertian diatas, Dzuanda (2011: 1) menjelaskan pengertian *pop-up book* adalah sebuah buku yang terdapat sebuah bagian yang dapat digerakkan atau memiliki unsur 3 dimensi serta dapat menambah visualisasi cerita yang tidak membosankan, mulai dengan tampilan gambar yang dapat digerakkan ketika halamannya dibuka.

2) Manfaat Buku *Pop Up*

Menurut Taketa (2007) buku *pop up* memiliki beragam manfaat sebagai berikut:

- a) *3D virtual object help reader understand scenes* (Fitur 3D membantu pembaca mengerti bagiannya)
- b) *Character look lively by using motion* (Karakter terlihat lebih hidup dengan menggunakan gerak)
- c) *New means expression is possible by mixing 2D and 3D rendering* (Memungkinkan gaya baru dengan menggabungkan 2D dan 3D)
- d) *It can express time changes using animation* (Dapat meningkatkan waktu mengubah penggunaan animasi)

3) Pembuatan Buku *Pop Up*

Dalam proses pembuatan buku *Pop Up* tentu saja dibutuhkan keterampilan dan kreatifitas yang lebih supaya mendapatkan hasil yang

maksimal, beberapa tahap yang harus dilakukan dalam pembuatan buku *Pop Up* antara lain sebagai berikut:

a) Menentukan seluruh isi buku

Menentukan seluruh isi buku berguna untuk mengetahui bagian apa saja yang perlu ditampilkan di dalam buku dari cover sampai lembar akhir

b) Membuat Desain

Setelah mengetahui keseluruhan buku kemudian membuat desain buku yang menarik

c) Membuat bagian *Pop Up*

Membuat bagian *Pop Up* yaitu dengan cara melipat, memotong, menempel, dan menggabungkan kertas-kertas agar terbentuk sebuah bentuk yang diinginkan

d) Menggabungkan bagian *Pop Up* ke desain yang sudah dicetak

Setelah desain sudah dicetak dan bagian *Pop Up* sudah jadi, langkah terakhir adalah menggabungkan keduanya dengan cara menempelkan menggunakan lem atau alat perekat lainnya

4) Kelebihan dan kekurangan buku *Pop Up*

Dzuanda (2011:1-2) menyimpulkan kelebihan media *pop-up book* antara lain 1) memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, 2) memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang

dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya, 3) memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita dan 4) tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Menurut Dzuanda (2011:2-3), media *pop-up book* memiliki kekurangan yaitu 1) waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra, dan 2) harganya relatif mahal.

d. Model Pengembangan 4D

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yang akan dilaksanakan mengacu pada model pengembangan yang disampaikan oleh Thiagarajan dengan model 4D yaitu : *Define, Design, Develop* dan *Desseminate* atau diadaptasi menjadi model 4P yaitu : Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran.

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran, dimulai dengan menganalisis tujuan dari batasan materi yang akan dikembangkan dalam perangkat. Tahap ini meliputi 5 langkah, yaitu :

a) Analisis Awal Akhir (*Front-End Analysis*)

Analisis awal akhir bertujuan untuk mengeluarkan dan menetapkan permasalahan dasar yang akan dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan bahan ajar.

b) Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang nantinya akan menjadi kerangka acuan dalam menyusun materi pembelajaran.

c) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur yang digunakan untuk menentukan isi dalam suatu pembelajaran.

d) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun konsep-konsep yang relevan secara sistematis guna menghasilkan sebuah peta konsep materi yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal

e) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Spesifikasi tujuan pembelajaran ditunjukkan untuk mengubah tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran khusus yang dinyatakan dengan tingkah laku.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyiapkan perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari 4 langkah, yaitu:

a) Penyusunan tes (*Criterion-test Construction*)

Penyusunan tes berdasarkan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan siswa.

b) Pemilihan media (*Media Selection*)

Pemilihan media berguna untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai kebutuhan siswa.

c) Pemilihan format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal dan dilakukan agar format yang akan dipilih sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

d) Rancangan awal (*Initial Design*)

Rancangan awal yaitu rancangan buku *Pop Up* yang telah dibuat oleh peneliti dan diberikan masukan oleh validator.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi dari para pakar dan data yang diperoleh dari ujicoba.

a) Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli berguna untuk memvalidasi media sebelum dilakukan uji coba, dan setelah nantinya untuk merevisi rancangan awal.

b) Uji Coba (*Development Testing*)

Setelah produk sudah direvisi dan divalidasi oleh ahli kemudian diuji cobakan ke lapangan terbatas untuk mengetahui hasil dari media yang sudah dibuat.

4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini adalah tahapan dimana penggunaan media yang telah dikembangkan kemudian digunakan ke ranah yang lebih luas seperti didalam kelas dan disekolahan.

e. **Buku *Pop Up* Berbasis Kontekstual**

Meldha (2020) menjelaskan melalui bahan ajar *Pop-Up* berbasis kontekstual siswa lebih tertarik terhadap materi yang akan dipelajari. Penyampaian materi dapat lebih mendalam dengan keterpaduan antara materi yang akan dipelajari. Siswa dapat memahami materi yang dipelajari, dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan atau konteks ke permasalahan yang lainnya dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut Fadillah (2020) menggunakan media pembelajaran kontekstual *pop up* ini dapat melibatkan peserta didik secara langsung sehingga dapat membuat keadaan kelas lebih aktif dan tidak membosankan. Pembelajaran semakin konkrit dengan menggunakan media berbentuk tiga dimensi. Media ini pun tidak memerlukan waktu

yang lama dan ruang luas untuk menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar.

Buku *Pop-Up* berbasis kontekstual yang peneliti buat merupakan buku yang mengaitkan materi pembelajaran pada kehidupan sehari-hari, kontekstual terdapat pada desain dari buku pop up yang dikaitkan dengan benda-benda yang menyerupai bangun ruang sisi datar dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian terdapat pada soal permasalahan materi bangun ruang sisi datar yang diarahkan ke kontekstual yang bersifat nyata supaya memudahkan pemahaman peserta didik dan dapat menjadi media visualisasi materi bangun ruang sisi datar yang memiliki sifat abstrak.

f. Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yang diangkat oleh peneliti adalah materi bangun ruang sisi datar yang sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas)	3.9.1 Memahami luas permukaan bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan prisma) 3.9.2 Memahami volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan prisma)

	3.9.3 Menjelaskan perbedaan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan prisma)
4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas), serta gabungannya.	4.9.1 Menentukan luas permukaan bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prima dan limas), serta gabungannya 4.9.2 Menentukan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prima dan limas), serta gabungannya. 4.9.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun ruang sisi datar

2. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana (2020) dengan tujuan untuk memperoleh pengembangan media *pop-up book* berbasis *contextual teaching and learning* dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini menghasilkan nilai dari segi materi sebesar 82,42%, media pembelajaran *pop up book* sebesar 86,15%, dan

untuk soal ketuntasan klasikal sebesar 81,58%. Persamaan yang ada dari penelitian ini dan penelitian yang akan saya laksanakan terletak pada media yang akan dikembangkan yaitu buku pop up dengan acuan menggunakan model 4D, sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian ini terletak pada materi yang dibawakan yaitu teorama pythagoras sedangkan penelitian saya mengenai bangun ruang sisi datar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Amalia (2019) dengan tujuan untuk mengetahui proses dan hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis menggunakan *pop up book* berbasis *ideal problem solving* materi balok untuk SMP. Penelitian ini menghasilkan nilai dari segi materi sebesar 86,025% media pembelajaran *pop up book* sebesar 83,13%, Persamaan yang ada dari penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan terletak pada model pengembangan yang dilakukan yaitu model 4D, sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang digunakan, penelitian ini hanya menggunakan materi balok, sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan bangun ruang sisi datar.

3. Kerangka Pikir

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan disekolah biasanya seorang guru masih banyak yang hanya menggunakan media buku teks seperti LKS dalam proses pemberian materinya, terkadang hal ini yang dapat menimbulkan rasa malas dan bosan terhadap peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran berjalan kurang maksimal. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk mengembangkan

inovasi pembelajaran menggunakan buku pop up untuk menghilangkan kesan malas dan bosan pada saat pembelajaran.

Buku Pop Up ini dipilih dengan alasan mempunyai keunikan dan daya tarik tersendiri kepada peserta didik . Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini peserta didik dapat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dengan antusias tersebut diharapkan memudahkan peserta didik dapat untuk menangkap dan menguasai materi pembelajaran.

Media yang dikembangkan mengacu pada model 4D, model ini banyak digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk mengembangkan sebuah media. Dengan adanya prosedur pengembangan media ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan suatu media yang valid sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk dijadikan sebuah perangkat pembelajaran yang efektif.