

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2016) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan sarana yang mengandung materi instruksional yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas materi pembelajaran, sehingga peserta didik terangsang untuk belajar serta mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

B. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sartika (2013) media pembelajaran yang dapat digunakan banyak sekali jenis dan jumlahnya. Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yakni:

- 1) Media visual, dapat memperlihatkan rupa dan bentuk. Contoh: gambar, foto, sketsa, diagram grafik, poster, peta dan globe.
- 2) Media dengar berupa: radio, *tape recorder*, lab bahasa dan CD.
- 3) *Project still* media, dapat berupa *slide*, *ohp*
- 4) *Project motion* media dapat berupa: TV, video dan komputer.

Menurut Arsyad (2016) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau penyampaian materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Media cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, secara umum media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga yaitu media visual, media audio dan media audio visual yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Media visual

a. Media proyeksi

Contoh media proyeksi adalah OHP, film bingkai.

b. Media yang tidak diproyeksikan

Media yang tidak diproyeksikan antara lain media grafis seperti sketsa, *Pop-Up Book*, gambar atau foto; model seperti torso; dan media realita.

2) Media audio

Media yang termasuk audio yakni radio, rekaman.

3) Media audio-visual

Media yang termasuk audio visual yakni video, komputer, film.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jenis media seperti media audio, media visual, media audio-visual, multimedia, dan lain-lain. Pengklasifikasian media tersebut dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran *pop-up book* berarti termasuk dalam media visual.

C. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz dalam Arsyad (2016) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian peserta didik kepada pelajaran yang mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali, dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016) media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, dapat:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi instruksi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas isi materi pembelajaran dengan informasi dan instruksi, menggugah emosi peserta didik, memudahkan peserta didik dalam mengingat isi pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik.

D. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, imteraksi yang lebih langsung antara siwa dan lingkungannya dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran agar dapat memperlancar proses interaksi antara guru dan peserta didik. Seperti disebutkan oleh Indriana (2011), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.

- 4) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat dengan menerapkan teori belajar.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar mengajar, diantaranya memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, motivasi belajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik serta pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

2.1.2 Hakikat Media *Pop-Up Book*

A. Pengertian Media *Pop-Up Book*

Media *pop-up book* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Media *pop-up book* merupakan salah satu jenis media berbasis cetakan. *Pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Kurniawati, 2016). Istilah *pop-up book* sering digunakan untuk setiap buku tiga dimensi atau buku bergerak, meskipun

istilah umum buku bergerak meliputi *pop-up*, transformasi, buku terowongan, *volvelles*, *flaps*, *pull-tab*, *pop-out*, *pull-down*, dan lainnya, masing-masing yang dilakukan dengan cara yang berbeda. *Pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk roda atau putaran. Pengertian ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sylvia dan Hariani (2015), yang berbunyi “*pop up book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as folds, scrolls, slides, tabs or wheels*” .

Pop-up book adalah sebuah buku cerita bergambar dengan gambar yang lucu atau bentuknya menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Pengertian lain menurut Montanaro dalam Tisna (2014), *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sedangkan menurut Muktiono (2003), *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 Dzuanda (2011), jenis-jenis *pop-up book* ada bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah *transformations pop-up*, *tunne pop-up books*, *volvelles pop-up*, *movable pop-up*, *pull-tabs* dan *pop-outs*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan buku *pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur

tiga dimensi. Buku *pop-up* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Buku *pop-up* juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka, disamping itu *pop-up book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan. Sehingga *pop-up book* sangatlah cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book* dapat lebih menarik dan menyenangkan

B. Teknik *Pop-Up Book*

Menurut Pramesti (2015), terdapat beberapa macam teknik *pop-up* diantaranya sebagai berikut:

1) *Transformations*

Yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal.

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 gambar baru.

5) *Carousel*

Teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.

6) *Box and cylinder*

Box and cylinder atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Dari beberapa teknik pembuatan *pop-up* yang ada, dalam penelitian ini digunakan teknik *transformations*, *volvelles*, *peepshow*, *pull-tabs* dan *box and cylinder*.

C. Manfaat *Pop-Up Book*

Menurut Dzuanda (2011), media *pop-up book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu:

- 1) Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.
- 2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop-up book* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan orang tua untuk duduk bersama dengan anak-anak dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).
- 3) Mengembangkan kreativitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.

- 5) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- 6) Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (2012) menyebutkan beberapa kegunaan media *pop-up book*, yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca.
- 2) Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya.
- 3) Bagi peserta didik yang lebih tua atau peserta didik berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
- 4) Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan tingkat pemahaman rendah dapat membantu peserta didik untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.

Berdasarkan penjelasan di atas, diharapkan media *pop-up* bermanfaat dalam proses pembelajaran yakni membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, serta membuat peserta didik tertarik untuk belajar.

D. Kelebihan *Pop-Up Book*

Kelebihan media *pop-up book* seperti yang dikemukakan oleh Dzuanda (2011) 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 oleh pembaca.
- 3) Menanti kejutan yang diberikan halaman selanjutnya, sehingga memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita.
- 4) Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata.

E. Kekurangan *Pop-Up Book*

Menurut Sylvia dan Hariani (2015), media *pop-up book* memiliki kekurangan yaitu:

- 1) Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.
- 2) Harganya relatif mahal.

2.1.3 Karakteristik Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

Menurut Rifa'i dan Anni (2011), pada waktu guru merumuskan tujuan pembelajaran, mereka menggunakan gagasan dan informasi mengenai karakteristik peserta didik. Masalah yang dihadapi oleh pendidik yaitu pemahaman terhadap peserta didik, seperti masalah

perbedaan kemampuan, kekuatan dan kelemahan, serta tahap-tahap perkembangan peserta didik. Karakteristik dan perilaku yang diperoleh peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran mempengaruhi kesiapan belajar dan cara mereka belajar. Sebagai guru, sudah menjadi tanggung jawab untuk perlu memahami dengan benar sifat dan karakteristik peserta didik agar dapat mendidik dan mengajar dengan baik dan benar, sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki peserta didik dapat terbina serta terasah dengan optimal.

Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun). Pada rentang usia ini anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang yang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek situasi lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
- 2) Anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti: volume, jumlah, berat, luas, panjang, dan pendek. Anak juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret.
- 3) Anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya.

- 4) Anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat.

Pendapat lain menyatakan bahwa anak yang berada di kelas rendah atau kelas 1–3 memiliki kekhasan berbeda dibanding dengan anak yang berada di kelas atas atau 4–6. Asy'ari (2006) menjelaskan perlunya perbedaan strategi atau penekanan antara peserta didik kelas rendah atau kelas atas disesuaikan dengan karakteristik masing-masing. Untuk peserta didik kelas rendah karakteristiknya adalah:

- 1) Penalarannya bersifat transduktif artinya bukan induktif dan bukan deduktif, melainkan bergerak dari sesuatu yang khusus ke hal yang khusus lagi. Akibatnya sering melihat ada hubungan sesuatu yang sebenarnya tidak ada hubungannya.
- 2) Tidak dapat berfikir *reversible* atau bolak-balik artinya tidak bisa berpikir kembali ke titik awal.
- 3) Bersifat egosentris artinya memandang sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri.
- 4) Belum memiliki pengertian kekekalan materi, mereka cenderung fokus pada aspek statis tentang sesuatu dari pada perubahan dari keadaan yang satu ke keadaan yang lain walau ditinjau dari substansi, volume dan jumlahnya tetap.
- 5) Belum bisa berpikir secara abstrak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlunya penyesuaian pembelajaran untuk peserta didik pada tahapan perkembangan operasional konkrit, dimana pada proses pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik serta memudahkan peserta didik untuk melihat secara konkrit atau nyata suatu permasalahan yang ada.

2.1.4 Pembatasan Materi

A. Ilmu Kimia

Ilmu kimia merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan eksperimen yang mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana gejala-gejala alam; khususnya yang berkaitan dengan komposisi, struktur dan sifat, transformasi, dinamika dan energetika zat. Ilmu kimia merupakan produk (pengetahuan kimia yang berupa fakta, teori, prinsip, hukum) temuan saintis dan proses (kerja ilmiah).

Ilmu kimia mempelajari bangun (struktur) materi dan perubahan-perubahan yang dialami materi ini dalam proses-proses alamiah maupun dalam eksperimen yang direncanakan. Melalui kimia dapat mengenalkan susunan (komposisi) zat dan penggunaan bahan-bahan tak bernyawa, baik alamiah maupun buatan, dan mengenal proses-proses penting dalam benda hidup, termasuk pada tubuh manusia. Perspektif ini dapat dikembangkan lewat pengamatan dan eksperimen yang dilakukan sendiri, kemudian dengan kuat didasarkan pada

keinginan manusiawi untuk memahami dan pencariantatanan (Keenan, 1986).

Ilmu kimia mempunyai kedudukan yang sangat penting diantara ilmu-ilmu lain karena ilmu kimia dapat menjelaskan secara mikro (molekuler) terhadap fenomena makro. Ilmu kimia juga memberikan kontribusi yang penting dan berarti terhadap perkembangan ilmu-ilmu terapan, seperti pertanian, pangan, kesehatan, dan perikanan serta teknologi, oleh karena itu kimia harus diperkenalkan sejak dini. Peneliti ini membahas ilmu kimia dalam lingkup komposisi makanan (kimia makanan).

B. Materi Gizi Seimbang dan Zat Aditif dalam Makanan

Materi pembelajaran di SD menggunakan kurikulum 2013 (K13). Adapun materi kelas 3 semester I tema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia. Penelitian pengembangan media *pop-up book* memilih sub materi Gizi Seimbang dan Zat Aditif dalam Makanan (Aspek Kimia Makanan). Tujuan pengembangan media dan proses pembelajaran dapat berhasil dengan berpedoman pada indikator yang sudah ditentukan. Berikut adalah indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran:

- Kompetensi Inti
 - KI 1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
 - KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
 - KI 3 : Mengenal pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan

dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang bisa dipahami, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang sesuai kemampuannya dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

- SK, KD dan Indikator

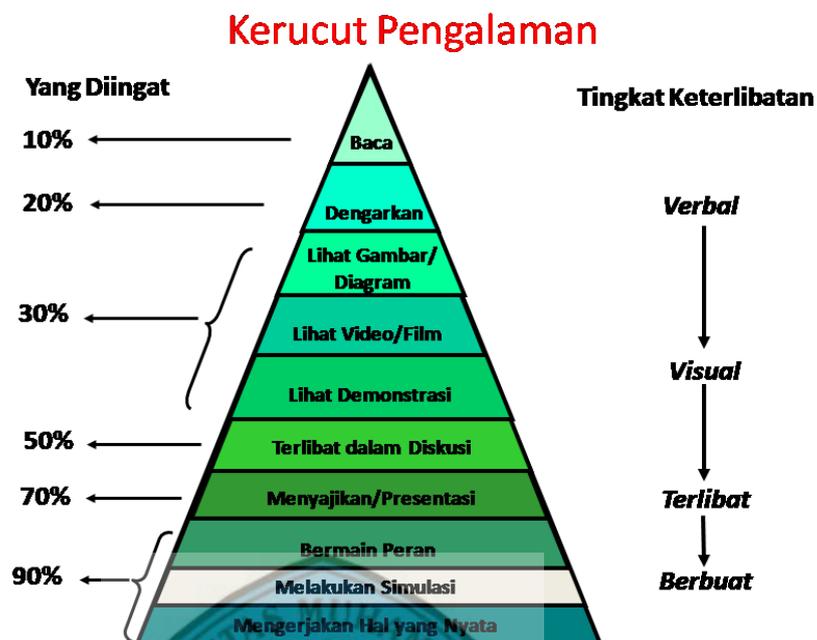
Tabel 1. SK, KD dan Indikator Pembelajaran

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup	3.1 Mendeskripsikan perubahan yang terjadi pada manusia	3.1.1 Menjelaskan perbedaan pertumbuhan dan perkembangan. 3.1.2 Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia.
	4.1 Mendeskripsikan hal-hal yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak	4.1.1 Menjelaskan pentingnya makanan bergizi seimbang untuk pertumbuhan. 4.1.2 Menjelaskan pengaruh bahan makanan tambahan (zan aditif) terhadap tubuh. 4.1.3 Menjelaskan hubungan rekreasi, olah raga, istirahat dan kesehatan.

2.1.5 Hubungan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* dengan Pengalaman

Belajar

Pengalaman belajar merupakan tujuan pemanfaatan media sebagai alat bantu. Edgar Dale membuat klasifikasi pengalaman menurut tingkatan dari peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*) dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam Kustandi (2013)

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Dale menyimpulkan bahwa semakin bawah menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar, dan sebaliknya semakin atas maka pengetahuan yang diperoleh semakin kecil. Perlu diperhatikan bahwa urutan-urutan tersebut tidak berarti proses belajar dan interaksi pembelajaran harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale adalah tingkat keabstrakan dari jumlah seluruh indera manusia yang turut serta

dalam penerimaan pembelajaran atau pesan. Pengalaman langsung memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman belajar karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba (Arsyad, 2011).

Pop-up book sebagai salah satu media visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit. Menurut Piaget dalam Haryono (2013), seorang anak dalam belajarnya lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya. Berdasarkan teori tersebut anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit usia (7-11 tahun) dapat menggunakan cara menggunakan cara berpikir operasional untuk memahami tentang peristiwa-peristiwa yang kongkrit. Untuk membantu peserta didik memahami peristiwa kongkrit dibutuhkan media yang dapat memvisualisasikan peristiwa tersebut. Dalam penelitian ini, dikembangkan media pembelajaran berupa *pop-up book* untuk membantu peserta didik memahami materi gizi seimbang dan zat aditif dalam makanan.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, *pop-up book* termasuk dalam tahap melihat gambar yang disajikan dalam bentuk *pop-up*. Media *pop-up book* membantu peserta didik untuk memahami konsep tentang makanan bergizi seimbang dan pengaruh zat aditif dalam makanan. Penggunaan *pop-up book* memudahkan penyampaian pesan (informasi) yang disampaikan guru kepada peserta didik tersampaikan

dengan baik. Kemudian untuk menambah tingkat keterlibatan dan pengetahuan peserta didik, maka dalam *pop-up book* diberi intruksi untuk berdiskusi dalam permainan, mencari contoh-contoh terkait lalu menuliskannya, kemudian mengerjakan hal nyata atau konkrit melalui observasi sederhana.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *pop-up book* telah banyak dilakukan untuk tujuan tertentu sesuai dengan spesifikasi dari media pembelajaran *pop-up book* yang dikembangkan. Data penelitian terkait dengan pengembangan dan pengaplikasian media pembelajaran berupa *pop-up* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Vate-U-Lan	2012	<i>An Augmented Reality 3D Pop-Up Book: the Development of a Multimedia Project for English Language Teaching</i>	Media yang digunakan dapat meningkatkan motivasi peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar di Thailand untuk belajar beberapa aspek Bahasa Inggris.
Jatu Pramesti	2015	<i>Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1</i>	Kualitas media yang telah dikembangkan adalah sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,62 dari segi materi dan 4,67 dari segi media. Respon peserta didik terhadap media <i>Pop-Up Book</i> yang telah dikembangkan adalah sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,31.
Nutthida Prasarntong	2016	<i>The Use Of Pop-Up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level</i>	Belajar menggunakan Kamus <i>Pop-up</i> menunjukkan perilaku termotivasi untuk menjadi lebih baik, selain itu banyak yang ingin belajar dengan menggunakan Kamus <i>Pop-Up</i> .

Lanjutan tabel 2.

Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Farid Ahmadi	2017	<i>The Development Of Pop-Up Book Media To Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes Of Civic Education</i>	Ada perbedaan signifikan antara kewarganegaraan hasil belajar pendidikan sebelum menggunakan media buku <i>pop-up</i> dan setelah menggunakannya.
Stefani Nadya G. Dula	2017	<i>Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Bentuk Permukaan Bumi untuk peserta didik Kelas III SDN Mangunsari Semarang</i>	Media <i>pop-up book</i> materi bentuk permukaan bumi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran IPA yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
Alifatul Hanifah	2017	<i>Pengembangan Media pop-up book Materi Bencana Banjir untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik Kelas 1MIN Sukosewu Gandusari Kabupaten Blitar</i>	Kemungkinan media <i>pop-up book</i> materi bencana banjir dapat diketahui dari hasil penilaian angket yang menunjukkan respon peserta didik sebesar 88,01%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria menarik dan valid.
Diyah Rahma wati	2017	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk peserta didik SDLB Tunarungu Kelas IV</i>	Secara empiris, tingkat kelayakan media pembelajaran Pop Up Book materi perubahan wujud benda untuk peserta didik SDLB tunarungu kelas IV yang dikembangkan telah terpenuhi berdasarkan angket respon peserta didik dengan skor 3,8 pada uji coba perorangan (terbatas) termasuk dalam kategori "baik" dan skor 3,73 pada uji coba lapangan (luas) termasuk dalam kategori "baik".
Johara Aulia Zaeni	2018	<i>Pengembangan Pop-Up For Kids sebagai Media Pembelajaran Sains Tema Perubahan Cuaca untuk Kelas 3 Sekolah Dasar</i>	Hasil dari penilaian validasi ahli materi dengan skor rata-rata 4.5 dengan kategori "Sangat Baik", validasi ahli media memperoleh hasil skor rata-rata sebesar 4.6 dengan kategori "Sangat Baik". <i>Pop-Up Book for Kids</i> dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat menarik minat peserta didik.

Lanjutan tabel 2.

Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Faizatun Nafi'ah	2018	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Berbasis Sains Kelompok B RA Raden Fatah Podorejo</i>	Pengembangan ini menghasilkan produk berupa <i>pop-up</i> berbasis sains. Produk ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran dengan kriteria valid. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah keragaman media pembelajaran untuk memahami hewan ternak.

Berdasarkan penelitian-penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa *pop-up book*, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitiannya menyatakan media pembelajaran berupa *pop-up book* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid serta layak untuk digunakan dan berpengaruh terhadap pengetahuan dan pemahaman konsep peserta didik. Hasil tersebut memberi gambaran bahwa media *pop-up book* yang dikembangkan dapat diterima dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Konsumsi pangan tidak aman dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti diare dan infeksi yang semakin mempersulit pemanfaatan gizi oleh tubuh. Anak-anak seringkali menjadi korban dari makanan atau jajanan sekolah karena mereka belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang bagaimana mengenali jajanan aman dan sehat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri Meteseh, Tembalang, Kota Semarang pada tanggal 26 Maret 2019, diperoleh hasil bahwa pembelajaran mengenai keamanan dan mutu pangan terdapat

dalam kurikulum tingkat sekolah dasar kelas 3 SD, khususnya materi makanan gizi seimbang dan aditif dalam makanan.

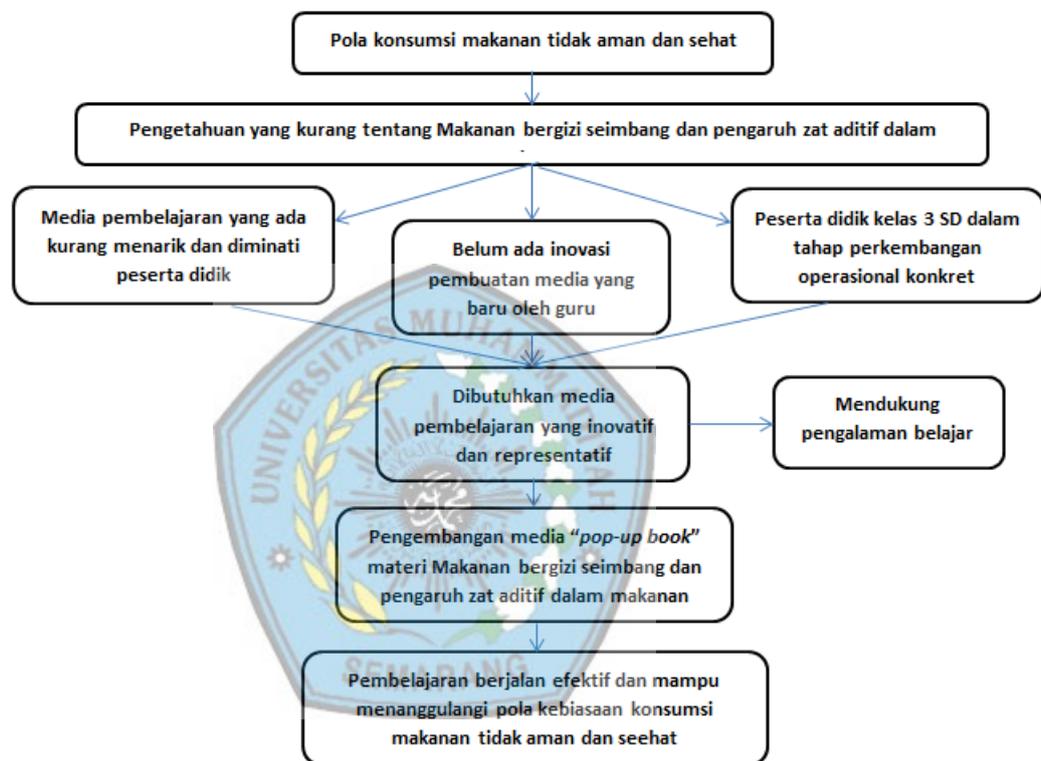
Pembelajaran dikelas terdapat permasalahan yaitu kurangnya minat atau ketertarikan peserta didik ketika hendak belajar dengan media buku yang ada saat ini. Tampilan gambar dalam buku yang biasa-biasa saja atau tidak ada inovasi menjadi penyebab utama peserta didik kurang minat atau tertarik ketika hendak membuka dan belajar dengan buku tersebut.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga berguna untuk meningkatkan kompetensi belajar peserta didik. Salah satu media belajar yang menarik untuk dapat digunakan dalam pembelajaran untuk peserta didik dalam tahapan konkrit operasional yaitu media *pop-up book*, dimana *pop-up book* dipilih karena merupakan seni kertas yang membentuk tiga dimensi saat dibuka dan sangat menarik bagi peserta didik.

Media belajar *pop-up book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya (Khoiraton dkk, 2014). Pemilihan media *pop-up book* yang memiliki tampilan menarik ini diharapkan mampu mendukung

komunikasi, informasi dan edukasi terkait makanan bergizi seimbang dan pengaruh zat aditif dalam makanan.

Kerangka berpikir penelitian pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Kerangka Berpikir Penelitian