

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media

Pengembangan merupakan upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan isi dari suatu produk agar lebih praktis dan efisien dengan memperdalam atau memperluas informasi ataupun materi yang terkandung dalam produk (Sugiyono, 2016). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu upaya dalam mengembangkan atau menemukan suatu produk yang bertujuan memudahkan dalam menyelesaikan masalah apabila terdapat permasalahan di kemudian hari pada bidang yang diteliti. Penelitian dan pengembangan membantu dan mempermudah dalam segala bidang khususnya dalam bidang pendidikan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata tersebut berasal dari bahasa Latin yang berarti “antara”. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang intensif yang melibatkan penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada

seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Proses komunikasi tersebut kemudian menghasilkan sebuah hasil belajar yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku seperti kognitif, afektif dan psikomotorik. media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni software dan hardware. Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan hardware adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan (Pagarra, 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari penyampai informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa dengan tujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi dan mampu mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna pada saat kegiatan belajar mengajar (Hasan, 2021).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berguna untuk membantu menyampaikan pesan atau materi yang dibuat sesuai dengan teori pembelajaran.

2. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran, khususnya pada media visual ada 4, yaitu fungsi atensi, efektif, kognitif, kompensatoris(Arsyad, 2019).

- a. Fungsi atensi, media visual bersifat sentral, menarik, dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- b. Fungsi efektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat mempengaruhi perasaan dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami mendengar informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk membentuk atau mengatur informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dari pendapat ahli mengenai fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebuah alat untuk menstimulus dan menarik konsentrasi siswa dalam suatu pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga berfungsi sebagai bahan sumber belajar yang menarik juga dapat mengatasi hambatan yang sering terjadi saat kegiatan belajar mengajar yakni terkait tentang waktu, tempat, jumlah, jarak serta menghadirkan objek yang sebenarnya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa (Arsyad, 2019) yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada guru maupun siswa. Salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki empat jenis antara lain (Arsyad 2019:28) adalah :

- a. Media visual merupakan media yang hanya bergantung pada indera penglihatan siswa semata. Oleh karena itu pengalaman belajar yang diterima siswa sangat tergantung pada keterampilan penglihatan. Beberapa media visual antara lain: (1) model cetak seperti buku, modul, buku harian, peta, gambar, dan poster, (2) model dan *protipe* seperti globe bumi, diorama, dan miniatur (3) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

- b. Media audio merupakan media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran siswa. contoh dari media audio yang sering digunakan adalah tipe recorder, radio, dan pemutaran CD.
- c. Media audio-visual, merupakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimana pendengaran dan penglihatan terlibat secara bersamaan dalam satu proses. Pesan dan informasi yang disampaikan melalui media ini dapat bersifat verbal maupun nonverbal yang mengandalkan penglihatan maupun pendengaran. Contoh media audio-visual antara lain adalah film, video, program TV, dan masih banyak lagi
- d. Multimedia, merupakan jenis media yang memuat berbagai jenis media untuk menstimulus seluruh indera dalam satu proses pembelajaran. Multi media lebih menekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.

Dari pendapat di atas, menunjukkan jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam. Seiring berjalannya waktu jenis media pembelajaran semakin beragam. Salah satu media yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media visual buku interaktif. Membaca buku interaktif akan mendapatkan pengalaman visual yang menarik karena selalu ada kejutan di setiap halamannya. (Badruzaman et al., 2015). *Pop-up book* juga salah satu bentuk dari buku interaktif. Dimana dalam setiap halaman *pop-up book* berisi gambar yang menarik.

C. Pop-up Book

Kata *pop-up* berasal dari bahas Inggris yang memiliki arti "muncul keluar" sedangkan *pop-up book* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku. *Pop-up* adalah istilah yang sering diterapkan pada setiap buku tiga dimensi maupun bergerak.

Buku *pop-up* mempunyai banyak manfaat, antara lain: mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan dapat memperlakukannya dengan baik, mengembangkan kreativitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan, dan mendeskripsikan bentuk-bentuk benda, selain itu dengan media ini juga mampu mendekatkan anak dengan orang tua, karena *pop-up book* memiliki bentuk yang unik sehingga memberikan kesempatan untuk orang duduk bersama dengan anak-anak mereka dan menikmati cerita (D & Ardiansyah, 2019).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *pop-up book* adalah buku yang berisi gambar-gambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif yang mana saat membukanya seolah-olah ada benda yang muncul atau timbul. Gambar-gambar yang menarik tersebut mampu merangsang imajinasi anak. Selain menarik karena gambar tiga dimensinya, karena bebentuk buku cetak *pop-up book* juga mampu membuat anak lebih menghargai buku.

D. Menulis

1. Pengertian menulis

Menulis berarti melahirkan atau mengungkapkan pikiran atau perasaan melalui suatu lambang (tulisan). Tentu saja segaladengan Penerapannya lambang (tulisan) yang dipakai haruslah merupakan hasil kesepakatan para pemakai bahasa yang satu dan lainnya saling memahami (Siddik, 2016). Diantara beberapa keterampilan berbahasa, keterampilan menulis memegang peran penting. Dimana keterampilan menulis erat kaitannya dengan keterampilan membaca, karena jika seorang anak terbiasa menulis berarti dia terbiasa membaca, meskipun anak tersebut tidak menyadarinya. Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung (Tarigan, 2013). Menulis adalah salah satu jenis keterampilan produktif. Artinya, kemampuan menulis seseorang akan berkembang dengan baik apa bila selalu diasah dan dilatih (Awaludin, 2020).

Dari pemaparan di atas dapat diartikan menulis adalah kegiatan menuangkan ide-ide dengan lambing tulisan. Menulis merupakan kegiatan berkomunikasi secara tidak langsung.

2. Tujuan menulis

Umumnya, penulis dengan tulisannya berusaha memberikan atau menyampaikan segala macam informasi kepada pembaca melalui tulisannya (Siddik, 2016). Tentu saja harapan penulis dengan karyanya itu

agar pembaca dapat menganggap semua yang diungkapkannya sebagai kontribusi yang berharga. Ada beberapa unsur yang mempengaruhi dari penulis kepada pembaca. Ketika tujuan penulis tercapai, maka dengan sendirinya pembaca telah merasa mendapatkan sesuatu dari penulis. Secara sederhana tujuan menulis adalah untuk menyampaikan sesuatu dalam bentuk tulisan.

E. Teks Naratif (Cerita Fantasi)

Teks naratif merupakan teks yang menceritakan suatu cerita dan bertujuan untuk menghibur pembacanya. Selain itu, tujuan utama teks naratif yakni menceritakan peristiwa-peristiwa dalam cerita secara kronologis dan mendetail. Teks naratif dapat bersifat imajinatif dan sesuai fakta. Beberapa contoh teks naratif adalah dongeng, misteri, mitos, cerita petualangan, roman, fabel, legenda, dan cerita fantasi (Minha, 2017). Secara sederhana teks naratif bisa diartikan sebagai sebuah cerita yang menceritakan suatu peristiwa untuk membuat pembaca seakan-akan membaca ikut merasakan dalam cerita.

Cerita fantasi merupakan cerita dengan tokoh alur atau tema yang kebenarannya dipertanyakan, baik sebagian atau hampir keseluruhan cerita saja. Cerita fantasi terdiri dari unsur-unsur pembangun yang berbaur imajinasi dan fiksi. Biasanya dalam sebuah cerita fantasi, imajinasi pengarang memegang peran yang sangat penting, sehingga ceritanya banyak yang tidak masuk akal, maka dari itu kebenaran dalam cerita tersebut pun diragukan (Nurgiyantoro, 2013).

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teks naratif merupakan sebuah cerita yang menceritakan peristiwa secara runtut yang fungsi sosialnya adalah untuk menghibur pembaca. Beberapa contoh teks naratif adalah mitos, cerita petualangan, roman, fabel, legenda, dan cerita fantasi. Sedangkan cerita fantasi merupakan cerita yang tercipta dari imajinasi pengarangnya, sehingga kebenarannya sangat dipertanyakan.

F. Nilai Karakter

Menurut bahasa karakter berasal dari bahasa Latin *charakter*, yang berarti: watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak. Karakter dapat diartikan sebagai sifat dasar, kepribadian, tingkah laku/perilaku dan kebiasaan yang terstruktur. Sedangkan menurut istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia secara umum, dimana manusia mempunyai banyak sifat yang bergantung pada factor-faktor kehidupannya masing-masing.

Tujuan pendidikan karakter adalah untuk menumbuhkan perilaku terpuji yang sesuai dengan nilai-nilai universal, tradisi budaya, praktik sosial, dan religiusitas agama, untuk menanamkan kepemimpinan yang bertanggung jawab sebagai warga Negara yang baik, juga untuk memperkuat kemampuan menghindari sifat-sifat tercela yang dapat merugikan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan (Tsauri, 2015). Terdapat sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: (1) karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; (2) kemandirian dan tanggung jawab; (3) kejujuran; (4) hormat

dan santun; (5) dermawan, tolong-menolong, kerja sama; (6) percaya diri dan pekerja keras; (7) kepemimpinan dan keadilan; (8) baik dan rendah hati; dan (9) toleransi, kedamaian, kesatuan. Salah satu cara penanaman pendidikan karakter di sekolah dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam kegiatan pembelajarann yang memiliki arti memadukan, memasukkan, dan menerapkan nilai-nilai karakter yang dapat membentuk dan mengembangkan kepribadian peserta didik sesuai jati diri bangsa.