

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Secara istilah, media adalah segala bentuk penyaluran proses untuk mendapatkan suatu informasi. Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk memicu rangsang, menstimulus pemikiran dan intensi dari peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung (Asyhari & Silvia, 2016). Sedangkan menurut (Adawiyah & Maryam Isnaini Damayanti, 2022) media adalah suatu alat yang bermaksud untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik dan mengatasi permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran mencuat dalam keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini karena media membuat pembelajaran berjalan secara dua arah, sehingga merasa lebih senang dan antusias.. Hal ini sejalan dengan pendapat (Astutik et al., 2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang penting untuk dimiliki oleh seorang pendidik karena media alat penunjang pembelajaran guru guna menyampaikan suatu pesan maupun materi .

Dengan tersedianya media proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih aktif karena interaksi yang saling bersahutan di dalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik yang menerima materi tidak berangan-angan melainkan sudah ada benda kongkret didepannya yang bisa digunakan.

Penerapan media disesuaikan dengan kebutuhan individu tentu sangat membantu jalannya proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dan didukung oleh (Worowirastris E. et al., 2018) yang menyatakan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran, diperlukan pertimbangan terhadap berbagai faktor, termasuk karakteristik peserta didik. Guru yang baik bisa memilih mana media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan pembelajaran. Saat di kelas, media berfungsi sebagai perangkat yang menghubungkan dalam komunikasi antara pemberi informasi yang disebut guru dengan penerima informasi yang disebut peserta didik (Hasan et al., 2021). Sedangkan menurut Sadiman dalam (Priyono & Buditjahjanto, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perangkat pembelajaran yang bisa memberikan sebuah pesan sehingga dapat merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam menerima suatu pesan yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perangkat yang berperan penting saat proses belajar. Adanya media pembelajaran, bisa meningkatkan antusiasme rasa belajar saat pembelajaran berlangsung. Keterlibatan media pembelajaran selama proses belajar, dapat memberikan kemudahan untuk memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah.

## b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu benda yang dimanfaatkan guru guna menjadi perantara pemberian informasi saat kegiatan pembelajaran. Prnggunaan media pada saat pembelajaran memiliki berbagai macam jenis yang bervariasi. Menurut Sanjaya (dalam Haryono, 2014) media pembelajaran terbagi menjadi dua aspek, yakni media perangkat keras dan media pembelajaran perangkat lunak yang keduanya sama-sama bisa untuk menyampaikan informasi.

Sedangkan menurut (Haryono, 2014) berdasarkan kriterianya media pembelajaran terbagi menjadi dua yakni :

1) Media yang dirancang (*by design*)

Media ini memang khusus dirancang untuk proses pembelajaran agar peserta didik merasakan proses pengalaman dan fasilitas secara formal.

2) Media yang dimanfaatkan (*by utilization*)

Media ini tidak dirancang namun sudah langsung disediakan oleh alam keberadaannya secara alami di sekitar kita yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik agar bisa digunakan untuk proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, terdapat pendapat lain juga dari Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Netriwati & Lena, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, yaitu :

### 1). Media visual

Media cetak adalah media dengan bentuk visual yang proses pembuatannya melalui cetak ataupun printing. Pada media ini pesan yang disajikan melalui huruf dan gambar agar informasi yang diberikan tersampaikan dengan jelas. Contoh media bahan cetak ini yaitu buku, majalah, koran dan lain-lain.

### 2). Media audio

Media audio adalah media yang cara penyampaian pesannya melalui suara. Pesan yang disampaikan pada media ini mengandalkan indera pendengaran sebagai penerima suatu pesan. Contoh media audio yaitu music, radio, dan perekam suara.

### 3). Media audio visual

Media audio visual adalah media yang diilustrasikan melalui gambar dan suara. Media ini, komunikasinya diterima melalui indera visual dan indera auditori. Contoh media audio visual yaitu televisi, dan film.

Berdasarkan uraian dari para ahli di atas, dapat disarikan bahwa klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi 2, yakni dirancang (*by design*) dan dimanfaatkan (*by utilization*). Pada masing-masing jenis yang telah disebutkan mempunyai 3 contoh yang meliputi media visual, audio, dan audio visual. Sehingga penggunaannya dapat dipilih yang sesuai karakteristik peserta didik.

### c. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar pada umumnya memiliki berbagai macam karakteristik. Hal ini sesuai dengan pendapat Edgar Dale (dalam Ibrahim et al, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah menggunakan prinsip “Kerucut Pengalaman” yang diilustrasikan dengan tabel limas sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman, Edgar Dale (dalam Ibrahim et al, 2022)

Dari tabel prisma kerucut pengalaman diatas maka dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Verbal, arti dari verbal disini yaitu terdapat suatu materi didalam media yang bisa dibaca maupun didengarkan oleh guru maupun peserta didik.
- 2) Visual yang berarti bisa kita lihat untuk membaca maupun memaknai informasi bisa berupa buku, koran, majalah, dan lain-lain.
- 3) Terlibat, peserta didik dapat terlibat langsung saat pembelajaran seperti diskusi maupun presentasi
- 4) Berbuat, arti dari berbuat disini peserta didik dapat menciptakan suatu hal yang bersifat nyata

Dari pengerucutan diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran melalui sesuatu yang konkret terlebih dahulu hingga ke abstrak melalui simbol-simbol dapat menanamkan pemahaman yang lebih dalam terhadap peserta didik. Dalam prinsip pengerucutan itu juga menjelaskan bahwa pengalaman langsung itu diperlukan untuk bahan acuan agar peserta didik dapat memahami dengan baik dan benar. Hal ini karena pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung akan membuat peserta didik lebih berkesan dan mudah diingat materi yang diberikan oleh guru.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Adanya media pembelajaran bisa menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Disisi lain, sangat terbantu dengan keberadaan media pembelajaran karena dapat mempermudah dalam penyampaian materi. Menurut Arsyad (dalam Haryono, 2014) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut :

1. Memperjelas penyampaian suatu informasi sehingga terjadi suatu peningkatan hasil belajar
2. Meningkatkan perhatian peserta didik, memunculkan motivasi, dan percaya diri akan kemampuan dirinya untuk belajar mandiri sesuai kemampuan.
3. Mengatasi permasalahan faktor keterbatasan ruang dan waktu
4. Meningkatkan kreativitas, semangat, rasa percaya diri untuk bisa melakukan suatu hal

Sedangkan menurut (Hasiru et al., 2021) manfaat adanya media pembelajaran sebagai berikut :

1. Materi yang diberikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik
2. Metode pembelajaran lebih variasi tidak hanya mengandalkan metode ceramah
3. Peserta didik lebih aktif karena banyak melakukan kegiatan belajar
4. Pembelajaran lebih aktif menyelesaikan soal-soal latihan
5. Materi mudah dipahami karena guru menjelaskan secara langsung dengan media konkret
6. Meningkatkan ketertarikan peserta didik sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik
7. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar

Dari beragam pandangan ahli yang telah disampaikan, kesimpulan dapat diambil bahwa kehadiran media pembelajaran membawa sejumlah manfaat signifikan. Hal ini mencakup kemampuannya dalam memberikan klarifikasi yang lebih tajam terhadap materi, merangsang ketertarikan, melibatkan peserta didik secara langsung, serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah salah satu sarana prasarana yang penting untuk dimiliki oleh sekolah sebagai alat penunjang pembelajaran yang bervariasi. Dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran akan lebih terarah dibandingkan dengan kegiatan yang ada diluar pembelajaran.

### e. Bentuk Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi dengan bergantung pada bagaimana melihatnya, salah satunya yakni dari bentuk media pembelajaran. Menurut (Sanjaya, 2014) yang menjelaskan bahwa bentuk-bentuk media pembelajaran terbagi menjadi 7 yakni :

#### 1. Media grafis

Media yang didalamnya memuat gagasan, angka, maupun simbol.

Contoh : poster, diagram, sketsa, gunung, lauit, dan lain-lain

#### 2. Media proyeksi diam

Media yang menjadi alat bantu dalam menyalurkan proyeksi sebuah pesan.

Contoh : opaque projector

#### 3. Media audio

Media yang memerlukan indra pendengaran sebagai cara untuk memahami isi media.

Contoh : musik dan rekaman

#### 4. Media audio visual diam

Media yang menghasilkan suara dan gambar. Namun pada gambar tersebut tidak memiliki gerakan.

Contoh : film stripe bersuara

#### 5. Media film

Media yang menghasilkan suara dan gambar bergerak sehingga menciptakan sensasi hidup didalamnya.

Contoh : film



## 6. Media televisi

Media yang sudah menggunakan teknologi listrik dan menghasilkan suara dan gambar yang bergerak sebagai hiburan.

Contoh : televisi

## 7. Media multimedia

Media multimedia merupakan sebuah media yang semakin mengikuti perkembangan zaman.

Contoh : power point interaktif dan augmented reality

Dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk dalam media pembelajaran dibagi menjadi 7 dan dapat dikelompokkan kedalam 3 kelompok yakni : media pembelajaran 2 dimensi, media pembelajaran 3 dimensi, dan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan ketiga jenis media pembelajaran tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan di dalam kelas. Dalam memilih bentuk media, perlu mempertimbangkan keadaan serta kebutuhan peserta didik, tujuannya adalah untuk mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan.

## 2. Matematika

### a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu yang ada diberbagai jenjang sekolah khususnya pada sekolah dasar. Menurut (Novalia & Noer, 2019) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang memiliki andil penting untuk kemajuan pemikiran peserta didik. Sehingga matematika perlu diberikan khususnya di sekolah dasar untuk melatih proses berpikir kritis sejak dini. Hal ini didukung (Yayuk, 2019) menyatakan

bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang muncul dari peradaban manusia dan tidak luput dari kehidupan sehari-hari manusia.

Dari beberapa pandangan yang telah disampaikan, terdapat pandangan lain yang menegaskan bahwa matematika berperan sebagai disiplin ilmu yang mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara logis dan kritis. (Rohmah, 2021). Selain itu matematika juga penting untuk dikuasai karena dapat membantu peserta didik bertindak secara cerdas dan kreatif. Pendapat tersebut didukung oleh (Pasinggi & Thuken, 2019) yang menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang dapat membentuk pribadi peserta didik menjadi bernalar kritis, berpikir logis, dan memiliki keterampilan untuk membangun sumber daya manusia..

Dari penjabaran diatas bisa disimpulkan bahwa matematika adalah suatu disiplin ilmu dengan keterkaitan kehidupan manusia. Adanya matematika juga bisa membentuk peserta didik yang berpikir logis, bernalar, dan terampil. Selain itu penerapan matematika di sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena matematika mempelajari berbagai disiplin ilmu yang ada.

#### **b. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses peserta didik belajar terkait konsep matematika dalam menemukan rumus yang tepat dalam menyelesaikan persoalan matematika. Pembelajaran matematika menuntut peserta didik untuk memahami persoalan dengan mencari konsep yang tepat hingga menemukan rumus matematika. Pembelajaran matematika tidak hanya terkait bagaimana peserta didik dapat menghafal banyak rumus, tetapi pembelajaran matematika adalah

bagaimana kita dapat menentukan konsep yang sesuai dengan rumus matematika. Hal ini didukung (Sulistyani & Deviana, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar sudah menerapkan pembelajaran HOTS yang didalamnya meliputi komponen 4C yakni *critical thinking*, *creative*, *colaboratif*, dan *communication*.

Pembelajaran dengan menerapkan komponen 4C dapat memberikan pemahaman pemikiran dengan maksimal. Hal ini didukung (Syahputri, 2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran pada matematika merupakan pembelajaran yang menarik untuk disampaikan oleh guru kepada peserta didik karena pembelajaran matematika bersifat abstrak dan deduktif. Sehingga peran guru pada saat membimbing peserta didik ketika pembelajaran matematika sangat penting guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi saat pembelajaran berlangsung.

Dari penjelasan ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada materi matematika merupakan pembelajaran yang membutuhkan penalaran yang kritis dengan maksud menemukan suatu konsep yang terdapat dalam ranah matematika. Selain itu pembelajaran matematika juga membutuhkan keterlibatan peserta didik secara langsung untuk memperoleh ilmu yang maksimal. Dengan begitu maka pembelajaran matematika adalah suatu pembelajaran kompleks yang membutuhkan penalaran kritis, pemikiran logis, dan keterampilan dalam pengapliasiannya.

### c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, setiap pendidik tentu mengharapkan agar peserta didik dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peran guru menjadi krusial dalam membantu peserta didik mendalami materi yang telah diajarkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sejak awal pembelajaran. Menurut (Depdiknas dalam Shadiq, 2014) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika memiliki 4 tujuan, yakni

- :
- 1) Membimbing dalam menemukan dan memahami berbagai konsep matematika. Selain itu juga peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan konsep serta mengaplikasikannya dengan lancar, akurat, dan tepat
  - 2) Mengasah kemampuan menalar peserta didik terhadap pola dan simbol-simbol yang ada didalam matematika.
  - 3) Membantu peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan.
  - 4) Peserta didik dapat menjelaskan terkait simbol, diagram, dan tabel yang ada didalam pembelajaran matematika.

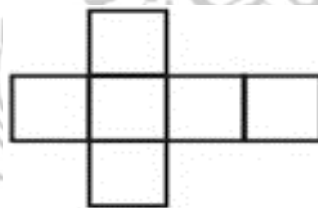
Dapat disimpulkan dari beberapa pernyataan diatas bahwa tujuan pembelajaran matematika yaitu membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menemukan konsep, Selain itu, tujuan pembelajaran matematika yaitu sebagai stimulus cara berfikir peserta didik agar lebih terarah. Pada kegiatan matematika peserta didik juga melakukan manipulasi benda agar sesuai dengan benda aslinya,

menjelaskan berbagai diagram secara akurat, dan mendorong peserta didik bisa memecahkan masalah yang ada.

#### d. Pengertian Jaring-Jaring Bangun Ruang

Jaring-jaring bangun ruang terdiri dari gabungan bangun datar dan bangun ruang yang digabung dan nantinya akan memiliki rusuk. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pratama & Nurmeidina, 2021) jaring-jaring bangun ruang adalah suatu pola yang terbentuk melalui penggabungan beberapa bangun datar menjadi satu kesatuan. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa jaring-jaring bangun ruang dapat tercipta melalui teknik pemotongan suatu bangun sesuai dengan panjang rusuk yang dimilikinya. Dibawah ini adalah macam-macam dari jaring-jaring bangun ruang :

##### 1) Jaring-jaring kubus

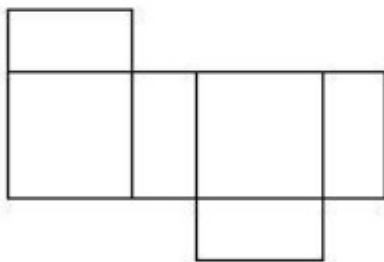


**Gambar 2.2 Jaring-Jaring Kubus**

Dalam pembuatan jaring-jaring kubus perlu memperhatikan hal dibawah ini :

- a) Kubus terdiri dari 6 sisi yang sama panjang dan saling berhadapan
- b) Kubus terdiri dari 12 rusuk
- c) Kubus terdiri dari 8 titik sudut
- d) Kubus terdiri dari 4 diagonal ruang
- e) Kubus memiliki 6 diagonal bidang

## 2) Jaring-jaring balok

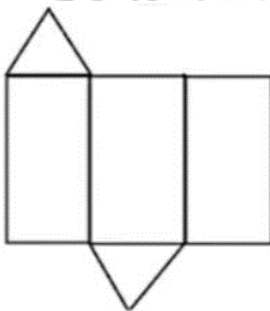


Gambar 2.3 Jaring-Jaring Balok

Dalam pembuatan jaring-jaring balok perlu memperhatikan hal dibawah ini :

- a) Balok terdiri dari 6 sisi dengan 3 sisi yang saling berhadapan
- b) Balok terdiri dari 12 rusuk
- c) Balok terdiri dari 8 titik sudut
- d) Balok terdiri dari 4 diagonal ruang
- e) Balok memiliki 6 diagonal bidang

## 3) Jaring-jaring prisma segitiga



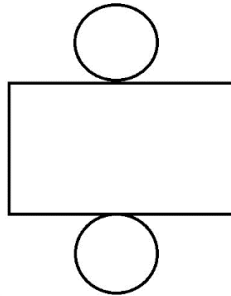
Gambar 2.4 Jaring-Jaring Prisma Segitiga

Dalam pembuatan jaring-jaring prisma segitiga perlu memperhatikan hal dibawah ini :

- a) Prisma segitiga terdiri dari alas dan atap yang keduanya berbentuk segitiga
- b) Prisma segitiga terdiri dari 5 sisi
- c) Prisma segitiga terdiri dari 9 rusuk

d) Prisma segitiga terdiri dari 6 titik sudut

4) Jaring-jaring tabung



**Gambar 2.5 Jaring-Jaring Tabung**

Dalam pembuatan jaring-jaring perlu memperhatikan hal dibawah ini :

- a) Tabung terdiri dari alas dan atap yang saling berhadapan dan berbentuk lingkaran
- b) Tabung memiliki 3 sisi yang meliputi dua lingkaran dan satu selimut yang menyelimuti lingkaran.

### **3. Media *Pop-Up Book Audio Visual***

#### **a. Pengertian *Pop-Up Book Audio Visual***

*Pop-Up Book* merupakan sebuah lembaran yang digabung menjadi buku dengan bentuk tiga dimensi yang dapat merangsang imajinasi anak terhadap suatu benda. Sedangkan *pop up book audio visual* merupakan sebuah buku yang dibuat tidak hanya dinikmati visualnya saja melainkan juga dengan audio yang ada didalamnya.

Menurut (Arip & Aswat, 2021) *Pop-up book* merupakan sebuah jenis buku yang berisikan sebuah kartu atau kertas tebal dan jika dibuka secara 180° maka akan menghasilkan suatu gambaran yang berbentuk timbul dan menarik. Hal ini didukung oleh (Rulyansah et al., 2019) yang menyatakan bahwa *pop-up book* adalah sebuah buku yang bagian

dalamnya sangat menarik ketika dibuka karena mengandung unsur tiga dimensi yang apabila dibuka gambar-gambar yang bervariasi itu bisa bergerak dan berdiri tegak. Media *pop up book* ini tidak hanya didesain melalui visual, akan tetapi juga didesain terdapat sebuah audio yang bisa diakses melalui barcode yang nantinya akan tersambung pada sebuah web dan juga terdapat beberapa kegiatan yang dibalut permainan. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Darussalam, 2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis web dapat lebih memudahkan peserta didik dalam mengakses dimanapun, lebih banyak kegiatan belajar, dan juga peserta didik tidak harus menunggu penyampaian yang disampaikan oleh guru tetapi juga bisa mengamati dan mencoba secara mandiri. Sedangkan menurut (Citra & Rosy, 2020) media yang terdapat sebuah permainan dapat meningkatkan motivasi, keingintahuan, dan tantangan yang ada dalam tubuh peserta didik akan tumbuh, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik saat belajar.

\* Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *pop-up book* merupakan suatu jenis buku yang didalamnya memuat banyak variasi seperti tulisan, gambar, dan gambar timbul yang mana bila dibuka gambar itu bisa timbul dan bersifat tiga dimensi. Selain itu media *pop-up book* juga dapat menghasilkan gerakan jika membuka halaman selanjutnya. Oleh karena itu media ini memiliki visual yang menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman terkait isi materi didalamnya.



## b. Kelebihan dan Kekurangan *Pop Up Book*

Setiap alat pembelajaran memiliki aspek positif dan negatif yang bersifat melekat pada alat pembelajaran tersebut. Hal ini didukung (Sylvia dan Hariani, 2015) yang menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *pop up book*, yakni :

### 1) Kelebihan *pop up book* :

- a) Memberikan visual gambar yang besar dan 3D. Gambar pada media *pop up book* terlihat lebih menarik karena dapat timbul Ketika halamannya dibuka tutup.
- b) Setiap halamannya terdapat berbagai banyak gambar yang didesain bisa timbul, sehingga membuat peserta didik kagum dan menantikan halaman-halaman selanjutnya.
- c) Memberikan kemudahan dalam memahami materi yang mengandalkan imajinasi seperti jaring-jaring bangun ruang karena dengan media ini peserta didik tahu visual sebenarnya dan bisa diotak-atik.

### 2) Kekurangan *pop up book* :

- a) Dalam membuat media pembelajaran *pop up book audio visual* tentu memerlukan waktu yang relatif lama karena pembuatannya tidak seperti buku cerita biasa, melainkan memerlukan keterampilan dan kreativitas yang lebih.
- b) Pembuatan media pembelajaran *pop up book audio visual* membutuhkan biaya yang relatif mahal.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media *pop up book audio visual* memiliki kelebihan dan kekurangan. Media *pop up book* dapat membantu peserta didik dalam mewujudkan visual dari jaring-jaring bangun ruang melalui benda konkret. Sedangkan kekurangan dari media *pop up book* yakni pembuatannya yang relatif lama dan membutuhkan biaya yang mahal.

## B. Penelitian yang Relevan

Pengembangan media *pop up book* ini relevan atau sama dengan beberapa penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian. Berikut sajian data beberapa penelitian yang relevan :

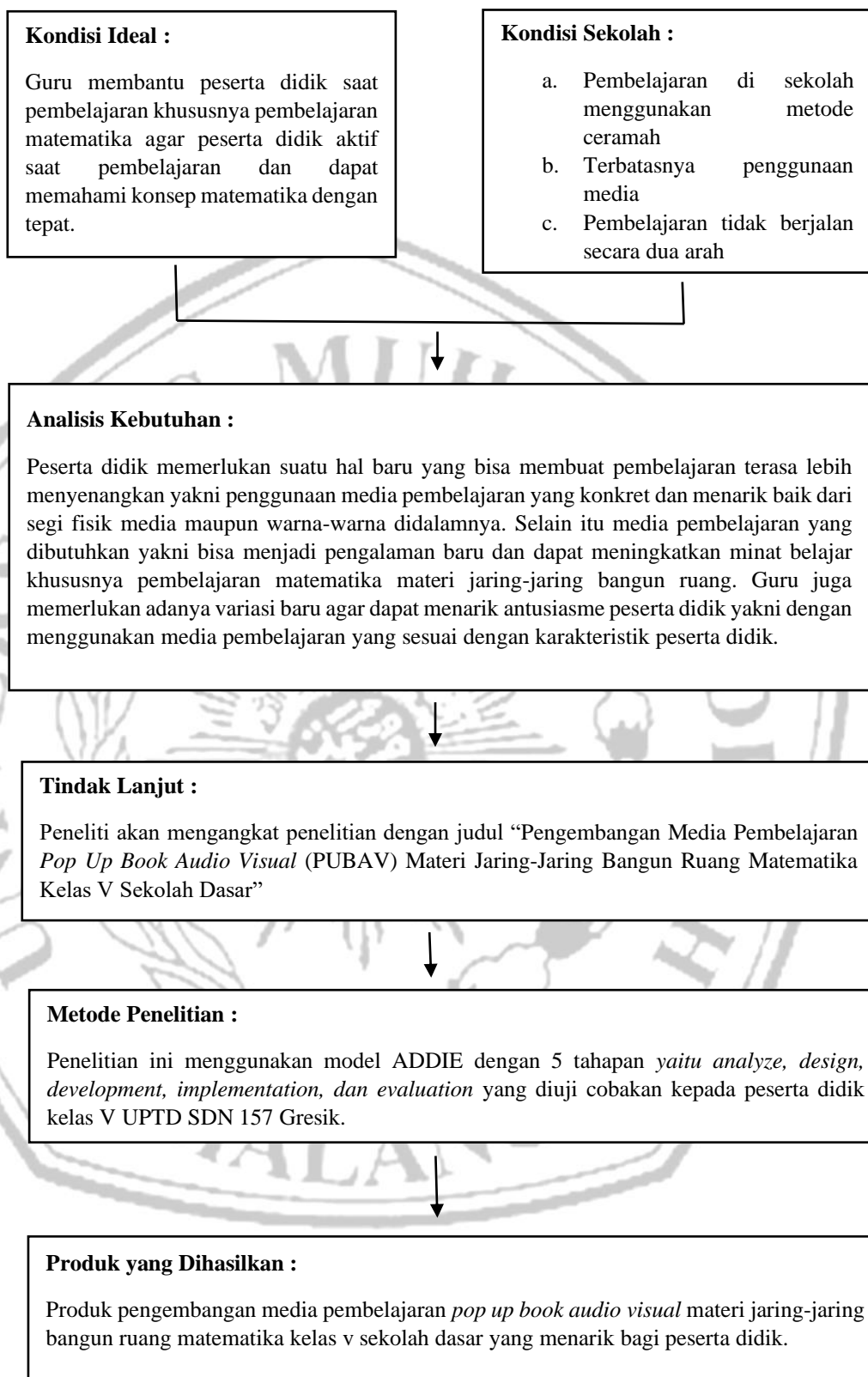
Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Nita Anisa Fitri (2018)	Pengembangan Media Pop-Up Book dan Balok untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	Setelah diuji cobakan media <i>pop up book</i> menghasilkan respon positif dan respon didik menunjukkan hasil bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	a. Penelitian ini menggunakan pengembangan (R&D) sedangkan untuk penelitian sebelumnya menggunakan Design Based Research (DBR) b. Penelitian ini menghasilkan media <i>pop up book</i> berbasis audio visual sedangkan penelitian sebelumnya menghasilkan media <i>pop up book</i>	a. Pembelajaran matematika materi bangun ruang b. Target penelitian peserta didik kelas V SD c. Menggunakan media <i>pop up book</i>

2.	Nina Nursela, dkk (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V SD	<p>Penelitian ini menghasilkan media <i>pop up book</i> dapat membantu peserta didik memahami materi dan sebagai alat penunjang guru dalam menyampaikan materi. Hal itu dapat dilihat dari presentase uji validasi 3 bidang ahli 80% ahli materi, 86% ahli media, dan 85,5% ahli bahasa yang jika dirata-rata mendapatkan presentase 83,8% dalam artian media ini layak untuk digunakan.</p>	<p>a. Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan (R&amp;D) dengan 5 tahapan sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan 7 tahapan</p> <p>b. Penelitian ini menghasilkan media <i>pop up book</i> berbasis audio visual sedangkan peneliti sebelumnya menghasilkan media <i>pop up book</i></p>	<p>a. Pembelajaran matematika materi bangun ruang</p> <p>b. Target penelitian peserta didik kelas V SD</p> <p>c. Menggunakan media <i>pop up book</i></p>
----	--------------------------	--	--	---	---



### C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir