

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk mengubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya, sedangkan proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan ataupun sikap.¹

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Melalui proses belajar dan mengajar tersebut akan dicapai tujuan pendidikan yang tidak hanya

¹ Ni Kadek Sujiantari, *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS* (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016), dalam Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE), Nomor 2 Volume 7 Tahun 2016, (Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha), hlm 2

dalam hal membentuk perubahan tingkah laku dalam diri siswa, akan tetapi juga meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar para siswa disetiap jenjang pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tugas dan wewenang semua tenaga kependidikan. Salah satu upaya yang dimaksud adalah penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.²

Secara spesifik dijelaskan bahwa tarbiyah merupakan proses terjadinya stimulasi-respon antara manusia satu dengan yang lainnya secara paham dan terstruktur. Agama islam juga telah mengajarkan kita betapa pentingnya intelektual organik, dimana intelektual organik harus dilalui dengan berbagai proses.

Pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi menawarkan banyak metode, strategi, pendekatan bahkan media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran baik di tingkat Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah. Pemilihan suatu pendekatan atau metode tentu harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang akan

² Nana, Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2011), hlm 1

menjadi objek pembelajaran. Menurut Nugrahani yang dikutip oleh Linda Noviyanti dalam Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan, terdapat dua unsur penting dalam proses belajar mengajar yaitu metode yang digunakan dan media pengajaran. Menurut Diner yang dikutip oleh Linda Noviyanti dalam Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan, metode pengajaran sudah banyak dikembangkan di Indonesia yang didalamnya terdiri atas berbagai kegiatan yang berujung pada tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan, menurut Yuswarni yang dikutip oleh Linda Noviyanti dalam Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.³

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran alat/media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan bahan yang diutarakan dapat dibantu dengan memperkenalkan alat peraga sebagai perantara. Dari pengenalan berbagai media pembelajaran didapatkan topik masalah kurangnya inovatif seorang guru dalam mengaplikasikan alat peraga dalam suatu kegiatan pembelajaran. Disamping itu, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

³ Linda Noviyanti,dkk, *Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar Berbentuk Pop Up Card Pada Siswa SMP*, dalam Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan, Nomor 2 Volume 42 Tahun 2013, (Semarang:UNNES), hlm 77

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses berorientasi pada prestasi belajar.⁴

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu memiliki dedikasi moral dan intelektual organik sesuai ajaran agama islam, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

(النحل:44)

Artinya : Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran.

Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau

⁴ Nur Halisah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Guna menunjang Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas X Pada Mata ePelajaran Biologi di Tingkat SMA/MA*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), hlm 22

tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125, yaitu

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ
(النحل: 125)

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

Setiap pembelajaran di sekolah pasti menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh terhadap peserta didik. Azhar Arsyad menyatakan dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran, bahwa media memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan penghubung bagi peserta didik agar materi dapat dengan mudah dipahami.⁵

Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dan komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml ayat 29-30 yaitu,

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيْكِ كِتَابٌ كَرِيمٌ * إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (النمل 29-30)

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Rajagrafindo Persada, 2009) , hlm 2

Artinya : Berkata ia (Balqis) : “Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya : “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”.

Dalam tafsir Jalalain disebutkan bahwa “pergilah membawa suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka” kepada ratu Balqis dan kaumnya kemudian berpalinglah pergilah dari mereka dengan tidak terlalu jauh dari mereka lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan, yakni jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Kemudian burung hud-hud membawa surat itu lalu mendatangi ratu Balqis yang pada waktu itu berada ditengah-tengah bala tentaranya. Kemudian burung hud-hud menjatuhkan surat nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika ratu Balqis membaca surat tersebut tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surat tersebut. Selanjutnya ia berkata yakni ratu Balqis kepada pemuka kaumnya (Hai pembesar-pembesar! Sesungguhnya aku telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia) yakni surat yang berstempel. Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya kandungan isi surat itu (Dengan menyebut Nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang).⁶

Dari potongan cerita nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk

⁶ Tafsir Jallaudin asy Syuyuthi dan Jalaludin Muhammad ibn Ahmad al-Mahalliy, 2009)

surat yang disampaikan kepada ratu Balqis, sehingga yang disampaikan diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki.

Seiring dengan kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) peranan media dalam pembelajaran tengah mendapat perhatian yang serius. Belajar dengan memanfaatkan media dapat mempermudah guru melakukan pembelajaran sehingga tujuan belajar yang berkaitan dengan terjadinya perubahan tingkah laku, baik yang terkait dengan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dapat dicapai.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner yang dikutip oleh Andoyo Sastromiharjo dalam buku *Media dan Sumber Pembelajaran* ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu (1) pengalaman langsung (*enactive*), (2) pengalaman piktoral/gambar (*iconic*), dan (3) pengalaman abstrak (*symbolic*).⁷

Dalam memperoleh keterampilan dan perubahan sikap dan pengetahuan maka dapat menggunakan modus belajar dengan pengalaman gambar seperti media. Menurut Mawarni dkk yang dikutip oleh Meilia Safri, dkk dalam *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan

⁷ Andoyo, Sastromiharjo, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2008), hlm 2

membuat menarik materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.⁸

Menurut Lizuka, dkk yang dikutip oleh Meilia Safri, dkk, dalam Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, salah satu media yang dapat digunakan adalah *Rainbow Pop Up Card* merupakan penggabungan antara media kartu dengan buku *pop up*. Pengertian dari *Pop-up* adalah bentuk menarik dari seni kertas yang membentuk struktur tiga dimensi saat dibuka dan struktur dua dimensi ketika ditutup. *Pop-up* lebih dari sekedar memproduksi bentuk 3D, namun menggunakan gerakan-gerakan yang mampu membuat pembaca merasa senang.⁹

Dzuanda menyatakan dalam bukunya yang dikutip oleh Meilia Safri, dkk, dalam Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, mengemukakan pengertian buku *pop up* yakni sebuah buku yang mempunyai bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Menurut Khoiraton, dkk yang dikutip oleh Meilia Safri, dkk, dalam Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 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

⁸ Meilia Safri, *Pengembangan Media Belajar Pop Up Book Pada Materi Minyak Bumi*, dalam Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Nomor 1 Volume 5 Tahun 2017, (Banda Aceh), hlm 107

⁹ Meilia Safri, *Pengembangan Media Belajar Pop Up Book Pada Materi Minyak Bumi*, dalam Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Nomor 1 Volume 5 Tahun 2017, (Banda Aceh), hlm 113

kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya. Menurut Setyawan dkk, yang dikutip oleh Meilia Safri, dkk, dalam Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, kelebihan dari media *pop-up book* adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *pop-up book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini.

Card yang berarti kartu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu memiliki arti kertas persegi panjang yang agak tebal untuk berbagai keperluan. Kartu adalah kertas tebal berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran biologi yang menyenangkan. Kelebihan dari media kartu bergambar disampaikan oleh Kristianingsih yang dikutip oleh Ary Nur Wahyuningsih dalam jurnal *Innovative Science Education*, yaitu gambar dapat memperjelas pemahaman siswa sehingga pada saat guru memberikan penjelasan siswa bisa langsung menangkap maksud dari guru tersebut.¹⁰

Hasil observasi yang peneliti lakukan di MI Baitul Muttaqin Simo menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh siswa yang telah menggunakan Kurikulum 13 di MI Baitul Muttaqin Simo masih kurang

¹⁰ Ary Nur Wahyuningsih, *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R*, dalam Jurnal *Innovative Science Education*, No 1 Volume 1 Tahun 2012, (Semarang : UNNES). hlm 20

menekankan pada keaktifan siswa, yang mana dalam K 13 siswa dituntut untuk aktif. Siswa hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat yang setia. Siswa juga hanya diposisikan sebagai individu yang “tidak tahu apa-apa”. Hal ini menyebabkan siswa dalam belajar IPA lebih cenderung menghafal dengan cara yang membosankan daripada memahami konsep pembelajaran.

Guru menyampaikan pelajaran masih jarang dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini dikarenakan minimnya biaya untuk membeli media pembelajaran dan kurangnya semangat guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan materi di kelas, siswa mendengarkan dan mencatat. Selama mengerjakan soal-soal yang disampaikan, siswa kurang kreatif dalam mengembangkan jawaban-jawaban yang disampaikan oleh guru karena minimnya penggunaan media pembelajaran di lembaga ini.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah pembelajaran dikelas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang ramah lingkungan dan hemat serta memicu kreativitas siswa dalam menjawab peranyaan lebih mudah, dengan begitu kemungkinan siswa akan lebih bersemangat dalam belajar dan mendapatkan nilai yang bagus. Maka saya mengambil judul penelitian yaitu **“Efektivitas *Rainbow Pop Up Card* Sebagai Media Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Baitul Muttaqin Simo Desa Sumuragung Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran tematik di MI Baitul Muttaqin Simo?
2. Bagaimana keefektivan *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran tematik?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran tematik di MI Baitul Muttaqin Simo
2. Untuk mengetahui keefektivan *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran tematik

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai karya ilmiah, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan mengenai efektivitas *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai manfaat *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran
 - c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian yang sejenis pada waktu yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah

Dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk membuat siswa menjadi aktif dan kreatif.

1. Bagi siswa

- a) Dapat membuat peserta didik menjadi siswa yang aktif.
- b) Dapat memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan media *Rainbow Pop Up Card*.

2. Bagi guru

- a) Memberi pengetahuan dan pengalaman bagi guru tentang penggunaan dan efektivitas *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran siswa
- b) Dapat menerapkan *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran siswa di lembaga pendidikan
- c) Dapat menerapkan *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan

3. Bagi institusi

Sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas mahasiswa di Institut Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro sebagai calon pendidik yang berwawasan dan berpengetahuan serta produktif dan energik.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis secara etimologis berasal dari dua pengalan kata yaitu, *hypo* yang artinya dibawah dan *thesa* yang artinya kebenaran. Hipotesis secara istilah adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹¹

Dari judul penelitian diatas rumusan masalahnya apakah terdapat pengaruh *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran tematik di MI Baitul Muttaqin Simo?

Kemungkinan jawaban dari rumusan masalah tersebut adalah :

Ho : Tidak terdapat efektivitas *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran tematik di MI Baitul Muttaqin Simo

Ha : Terdapat efektivitas *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran tematik di MI Baitul Muttaqin Simo

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran IPA. Dengan variabel x nya *Rainbow Pop Up Card* dan variabel y nya adalah media pembelajaran tematik.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi efektivitas *rainbow pop up card* sebagai media pembelajaran tematik di MI Baitul Muttaqin Simo ini disusun dalam lima bab yang sistem penulisannya seperti berikut:

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hlm 58

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah atau konteks penelitian, rumusan masalah atau fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, sistematika penulisan, keaslian penelitian dan definisi istilah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori mengenai media pembelajaran, buku *pop up* pembelajaran tematik, *rainbow pop up card* sebagai media pembelajaran dan penggunaan *rainbow pop up card* sebagai media pembelajaran serta efektivitas *rainbow pop up card* sebagai media pembelajaran.

BAB III PROSEDUR PENELITIAN

Pada bab prosedur penelitian menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini memaparkan tentang deskripsi data temuan penelitian dan hasil penelitian data serta menyajikannya dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan rumusan masalah.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran di sekolah.

H. Keaslian Penelitian

Untuk membuktikan keaslian penelitian, berikut ini peneliti menyajikan bahwa telah ada peneliti-peneliti terdahulu diantaranya :

Tabel 1.1

Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti Dan Tahun Penelitian	Tema Dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Penelitian, Ade Satriana, 2013	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media <i>Flash Card</i> Bagi Siswa Tunagrahita Sedang, Tanjungpinang	Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penggunaan media <i>flash card</i> dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa tunagrahita sedang
2.	Penelitian, Linda Noviyanti, dkk, 2013	Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar Berbentuk <i>Pop Up Card</i> pada Pembelajaran Siswa SMP, Semarang	Pengunaan Kartu Bergambar Berbentuk <i>Pop Up Card</i>	Kuantitatif	Media kartu bergambar berbentuk <i>Pop Up Card</i> efektif digunakan dalam pembelajaran materi sistem organisasi kehidupan

					SMPN 3 Pabelan
3.	Penelitian, Meilia Safri, dkk, 2017	Pengembangan Media Belajar <i>Pop-Up Book</i> Pada Materi Minyak Bumi, Aceh	Pengembangan Media Belajar <i>Pop-Up Book</i>	Penelitian dan Pengembangan	Media belajar <i>pop-up book</i> materi minyak bumi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran
4.	Penelitian, Elisa Diah Masturah, dkk, 2018	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III Sekolah Dasar, Singaraja.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>	Penelitian Pengembangan	Terdapat efektifitas media pembelajaran berbasis <i>Pop- Up Book</i> terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III A di SD Mutiar Singaraja.
5.	Penelitian, Nabila Rizkika dan Sandy Christiono, 2018	Efektivitas Buku <i>Pop-Up</i> Terhadap Pemahaman Kesehatan Gigi Anak Berkebutuhan Khusus, Semarang	Efektivitas Buku <i>Pop-Up</i>	Kuantitatif	Penyuluhan kesehatan gigi menggunakan media buku <i>pop-up</i> meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak berkebutuhan khusus

6.	Penelitian, Septi Mahayani, dkk, 2018	Kotak <i>Pop-Up</i> Berbasis <i>Problem</i> <i>Solving</i> : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP, Lampung	Kotak <i>Pop-Up</i> Berbasis <i>Problem</i> <i>Solving</i> :	Kuantitatif	Media pembelajaran Kotak <i>Pop-Up</i> berbasis <i>problem</i> <i>solving</i> dinyatakan sangat layak dan sangat menarik untuk menjadi sumber pembelajaran fisika
7.	Penelitian, Dwi Winarti dan Rahyu Setiani, 2019	Efektivitas Media <i>Pop Up</i> <i>Book</i> Pada Pembelajaran <i>Cooperatif</i> Tipe <i>Make A</i> <i>Match</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika, Tulungagung	Efektivitas Media <i>Pop Up</i> <i>Book</i> Pada Pembelajaran <i>Cooperatif</i> Tipe <i>Make A Match</i>	Kuantitatif	Ada perbedaan yang signifikan penggunaan media <i>Pop</i> <i>Up Book</i> pada pembelajaran tipe <i>Make A</i> <i>Match</i> terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V
8.	Skripsi, Nur Halisah, 2018	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Guna	Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i>	<i>Research and</i> <i>Developmnet</i>	Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa <i>pop up</i>

		Menunjang Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di Tingkat SMA/MA			<i>book</i> dengan materi siklus Biogeokimia sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas x Sma negeri 2 bandar lampung
--	--	---	--	--	--

Tabel 1.2

Posisi Penelitian

No	Peneliti Dan Tahun Penelitian	Tema Dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi, Catur Sindy Agutyany	Efektivitas <i>Rainbow Pop Up Card</i> Sebagai Media Pembelajaran Tematik di MI Baitul Muttaqin Simo Sumuragung Baureno Bojonegoro, Bojonegoro	Efektivitas <i>Rainbow Pop Up Card</i> Sebagai Media Pembelajaran Tematik	<i>Research and Development</i>	<i>Rainbow Pop Up Card</i> Efektif sebagai Media Pembelajaran Tematik

I. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala wujud yang dapat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran lebih efektif.

b. *Rainbow Pop Up Card*

Rainbow Pop Up Card adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan memadu madankan media pembelajaran berupa buku *pop up* dengan kartu kata, guna mempermudah siswa dalam melakukan proses belajar mengajar.

c. Efektivitas *Rainbow Pop Up Card* sebagai media pembelajaran

Rainbow Pop Up Card dirancang guna dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran.

d. Tematik

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak.