

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini berdasarkan pada referensi yang sudah ada. Penelitian yang menjadi referensi yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran *Jataka Pop-up Book* untuk siswa Sekolah Minggu Buddha Tingkat *Culla Sekha* memang belum banyak dikembangkan, akan tetapi peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian yang dikembangkan saat ini. Terdapat empat penelitian yang sesuai dengan penelitian yang akan dikerjakan oleh peneliti.

Penelitian pertama dikerjakan oleh Sehati, Sukodoyo, dan Waluyo pada tahun 2020, dari Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra Semarang. Penelitian ini membahas tentang pengembangan buku pop-up sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini dengan menggunakan materi Dalhadhamma Jātaka. Dalhadhamma Jātaka merupakan kisah-kisah moral Buddha yang disampaikan dalam bentuk cerita. Tujuan dari penggunaan materi ini adalah untuk membantu memperkenalkan nilai-nilai moral yang baik pada anak usia dini.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan melibatkan ahli pendidikan anak usia

dini, ilmuwan budaya, dan ahli desain grafis. Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan buku pop-up berdasarkan materi Dalhadhamma Jātaka yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Pop-up Book* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini serta dapat membantu memperkenalkan nilai-nilai moral yang baik pada mereka. *Pop-up Book* ini juga diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan meningkatkan kreativitas mereka.

Penelitian yang kedua di kerjakan oleh Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlio, dan Yerry Soepriyanto tahun 2018 dari Universitas Negeri Malang. Dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo.” penelitian ini membahas tentang pengembangan media pop-up book sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan konsep lingkungan kepada siswa kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pop-up book yang efektif dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep lingkungan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan melibatkan beberapa tahapan, antara lain analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop-*

up Book yang dikembangkan efektif dalam mengajarkan konsep lingkungan kepada siswa kelas IV SDN 1 Pakunden. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa tentang lingkungan. Selain itu, media pop-up book juga disukai oleh siswa karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media *Pop-up Book* adalah salah satu alternatif yang efektif dalam mengajarkan konsep lingkungan pada siswa kelas IV SDN 1 Pakunden. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik. Oleh karena itu, media *Pop-up Book* dapat menjadi pilihan yang tepat bagi guru dalam mengajarkan konsep lingkungan kepada siswa. Persamaan dari penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran buku *Pop-up* dalam kegiatan belajar mengajar. Perbedaan dalam penelitian ini penelitian tersebut menggunakan model prosedural yang dikembangkan oleh *Dick & Carey* sedangkan peneliti menggunakan penelitian pengembangn 4 D.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang di lakukan oleh Evi Khoiriyah, dan Eka Yuliana Sari tahun 2018 dari STKIP PGRI Tulungagung. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran

yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan pemahaman konsep IPA. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan melibatkan guru-guru dan siswa kelas III SDN 3 Junjung sebagai sampel penelitian. Media pembelajaran *Pop-up Book* dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, uji coba, dan evaluasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pop-up book efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa. Selain itu, media ini juga disukai oleh siswa karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik. Persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah pengembangan *Pop-up Book* untuk menunjang kegiatan pembelajaran di karenakan kurang efektif kegiatan pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah dalam penggunaa metode penelitian yaitu menggunakan metode prosedural sugiyono.

Penelitian yang keempat dilakukan oleh Muhammad Sholeh tahun 2019 dari Universitas Jambi. Dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang memperkenalkan keberagaman budaya bangsa dan budaya lokal pada siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan melibatkan beberapa tahapan, antara lain analisis kebutuhan,

perencanaan, pengembangan, uji coba, dan evaluasi. Media *Pop-up Book* dikembangkan berdasarkan keberagaman budaya bangsa dan budaya lokal yang ada di sekitar siswa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pop-up book berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman keberagaman budaya bangsa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Siswa lebih mudah memahami dan menikmati proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang memuat budaya lokal dan keberagaman budaya bangsa. Penelitian ini merupakan metode research & development dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation*). Hasil dari penelitian ini adalah produk berupa *Pop-up Book*.

Keempat penelitian tersebut, semuanya merupakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis buku pop-up untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta pemahaman konsep yang diajarkan. Keempat penelitian tersebut juga menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan melibatkan beberapa tahapan, seperti analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari keempat penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis buku pop-up efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta pemahaman konsep yang diajarkan. Namun, setiap penelitian memiliki tujuan, konteks, dan sampel penelitian

yang berbeda, sehingga penggunaan buku pop-up sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan pembelajaran yang spesifik.

B. Karangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok. Media pembelajaran dapat berupa buku, majalah, peta, poster, foto, video, audio, simulasi, permainan, model, dan lain sebagainya. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik dan menyenangkan tentang materi yang diajarkan, serta meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Buddha Pada masa lampau juga menggunakan media sebagai penyampaian pesan dalam ajaranya (*Dhamma*) yang belaiu sampaikan dapat lebih dengan divisualisasikan serta dipahami oleh para muridnya. Buddha menjelaskan kepada Kisa Gotami dengan media segenggam biji lada. “ *Kisa Gotami cobalah cari segenggam biji lada dari rumah yang tidak pernah ada kematian, untuk menghidupkan anaknya kembali yang sudah mati (Dh.A.114)*. Buddha memberikan

gambaran media yang mudah agar Kisa Gotami tersadar bahwa kematian bisa terjadi kepada siapapun.

Media pembelajaran juga dapat membantu memperluas cakupan dan aksesibilitas pembelajaran, serta membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan efektif. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran juga berkembang menjadi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *e-learning*, *b-learning*, atau *m-learning*, yang memanfaatkan teknologi digital dan jaringan komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran.

Berikut adalah beberapa definisi media pembelajaran dari berbagai literatur:

1. Menurut Ary Dkk. (2010), media pembelajaran adalah "segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi, memotivasi, dan mengembangkan kemampuan siswa".
2. Menurut Gagne (1985), media pembelajaran adalah "segala jenis alat, teknik, atau materi yang digunakan untuk membantu siswa belajar".
3. Menurut Sugiyono (2016), media pembelajaran adalah "segala bentuk bahan atau alat yang digunakan oleh guru dalam proses

pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh informasi dan memperluas wawasan mereka".

4. Menurut Nasution (2013), media pembelajaran adalah "benda-benda atau alat-alat yang digunakan sebagai sarana pembelajaran yang berfungsi sebagai pemindah pesan dari guru kepada siswa dengan tujuan memudahkan pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa".
5. Menurut Hasibuan dan Junaidi (2018), media pembelajaran adalah "segala bahan atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi dan meningkatkan pemahaman mereka".

Dari definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis bahan atau alat yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Buddha juga menjelaskan pentingnya belajar dalam kehidupan manusia "Orang yang tidak mau belajar akan tua seperti sapi. Dagingnya bertambah tapi kebijaksanaanya tidak berkembang" (*Dh.152*).

Pengembangan Media pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, adalah sebuah tuntutan paradigma baru dalam dunia pendidikan, sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan, dan mengikuti tujuan dari pendidikan global

yang menganut pendidikan untuk semua. Media pembelajaran merupakan bagian pondasi dari proses pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu yang sangat dibutuhkan, dapat mempercepat proses pemahaman, meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat dan kegunaan media pembelajaran adalah membuat nyata konsep-konsep yang belum jelas, menghadirkan obyek-obyek sulit didapat ke dalam kegiatan belajar, menampilkan obyek yang terlalu besar atau kecil, dan memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Miftah (2017: 2) menarik kesimpulan bahwa sebagai berikut:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.
- 3) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- 4) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul

rasa keingintahuan yang harus penuh melalui penyediaan media.

c. Jenis Media Pembelajaran

Yaumi (2017:25) menarik simpulan sebagai berikut: media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, seperti (1) media cetak, (2) media pameran, (3) audio, (4) visual, (5) multimedia, (6) komputer dan jaringan.

1) Media Cetak

Media cetak adalah jenis media yang mudah ditemukan dan dapat diakses di mana dan kapan saja. Selain itu, media ini juga memiliki harga yang relatif murah dan tersedia di toko-toko terdekat. Buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout adalah contoh-contoh media cetak yang umum digunakan. Keuntungan penggunaan media cetak antara lain kemudahan dalam perolehan, fleksibilitas, kemampuan untuk dibawa ke mana saja, dan juga hemat biaya. Namun, media cetak juga memiliki keterbatasan, terutama bagi peserta didik yang kurang bersemangat dalam membaca atau kurang memiliki pengetahuan awal yang memadai.

2) Media Pameran (*Display*)

Seperti halnya media cetak, media pameran memiliki berbagai jenis, termasuk benda nyata dan benda tiruan seperti

replika dan model. Benda nyata sering dianggap sebagai media yang berbeda karena jumlahnya yang sangat banyak.

3) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang menggunakan suara atau bunyi sebagai media penyampaian pesan atau informasi. Jenis media ini dapat berupa rekaman suara, podcast, radio, musik, dan lain sebagainya. Media audio sering digunakan sebagai media pendidikan, hiburan, promosi, dan informasi publik. Keuntungan menggunakan media audio adalah mudah diakses, mudah digunakan, dan dapat membantu pengguna untuk lebih memahami materi yang disampaikan melalui penggunaan suara dan intonasi yang tepat. Media audio adalah suatu jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran peserta didik, di mana indera pendengaran ini dianggap sangat efektif dalam memproses informasi yang diterima dari sumber-sumber informasi.

4) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang menggunakan gambar, foto, grafik, video, atau animasi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Media visual dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan, karena

manusia cenderung lebih mudah mengingat dan memahami informasi visual daripada informasi yang diterima melalui indera lain seperti pendengaran atau sentuhan. Selain itu, media visual juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena tampilannya yang menarik dan lebih interaktif.

Dalam garis besar, terdapat dua komponen utama dari media visual, yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan yang diproyeksikan. Media visual nonproyeksi mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan karton. Sedangkan media visual projected, meliputi film, slide, transparansi, dan *overhead projector*. Penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan, karena mampu memberikan gambaran yang lebih jelas dan memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami melalui kata-kata saja. Selain itu, media visual juga mampu mengurangi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran dan memperkuat daya ingat mereka. Oleh karena itu, guru harus pandai memilih dan menggunakan media visual yang tepat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

5) Foto

Foto dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk media visual yang dapat digunakan untuk memperjelas dan

memperkaya informasi yang diberikan kepada peserta didik. Foto dapat berupa gambar diam atau gerak, dan dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, atau hasil karya sendiri. Foto yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya memiliki kualitas yang baik dan relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, foto juga dapat memberikan pengalaman visual yang lebih nyata dan mendalam bagi peserta didik sehingga memudahkan dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Foto merupakan gambaran visual yang merepresentasikan orang, tempat, dan benda-benda dalam bentuk cetak. Dalam pembelajaran, foto sering digunakan sebagai media pembelajaran, baik dalam bentuk foto itu sendiri, kartu pos, ilustrasi dari buku, katalog, dan berbagai ilustrasi yang berukuran besar. Foto dapat memberikan visualisasi yang jelas dan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

6) Gambar

Gambar merupakan bentuk visual yang sering digunakan dalam pembelajaran untuk membantu memperjelas konsep atau topik yang sedang dipelajari. Beberapa jenis gambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain sketsa, diagram, grafik, infografis, peta, foto, dan ilustrasi.

Gambar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan, serta dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep atau topik secara lebih efektif. Gambar juga dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Gambar dalam pembelajaran juga dapat berupa diagram yang merujuk pada ilustrasi yang terdiri dari simbol-simbol atau bentuk-bentuk geometris yang bertujuan untuk menjelaskan suatu konsep atau proses secara visual. Diagram dapat berupa diagram alir, diagram batang, diagram lingkaran, diagram Venn, dan sebagainya. Selain itu, gambar juga dapat berupa ilustrasi, foto, atau grafik yang digunakan untuk memperjelas konsep atau memvisualisasikan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

7) Bagan

Bagan adalah salah satu jenis media visual yang digunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan penyajian informasi secara sistematis dan logis. Bagan dapat membantu peserta didik dalam memahami hubungan antar konsep atau informasi yang disajikan, sehingga mempermudah dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran. Bagan dapat berupa diagram, grafik, atau tabel yang menyajikan informasi secara visual dan mudah dipahami. Bagian-bagian penting dari

bagan antara lain judul, label sumbu, legend, dan data atau informasi yang disajikan.

Bagan merupakan jenis media visual yang digunakan untuk merepresentasikan hubungan antara benda-benda abstrak, seperti urutan kronologis atau hirarki. Bagan digunakan untuk membantu pemahaman dan visualisasi suatu konsep atau ide yang kompleks, sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran. Bagan bisa berupa diagram, grafik, atau ilustrasi yang disajikan dengan berbagai jenis bentuk, seperti lingkaran, kotak, atau garis-garis. Bagan juga dapat digunakan untuk menampilkan data numerik dalam bentuk tabel atau grafik yang mudah dipahami.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada karakteristik peserta didik, sehingga media yang digunakan dapat lebih efektif dan efisien dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Selain itu, prinsip pemanfaatan media pembelajaran harus dipertimbangkan agar media tersebut dapat digunakan secara optimal dan memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta didik.

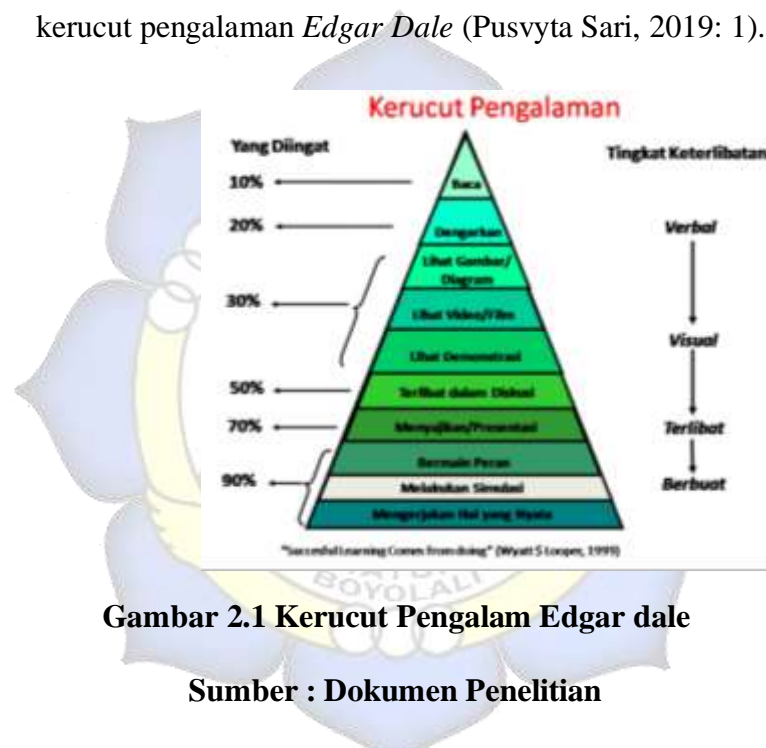
Miftah & Rokhman (2022:2). Menyimpulkan bahwa sebagai berikut :

- 1) Ketersediaan media: media yang dipilih harus tersedia dan dapat diakses oleh peserta didik.

- 2) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran: media yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 3) Kemudahan penggunaan: media yang dipilih harus mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang kompleks.
- 4) Efektivitas media: media yang dipilih harus efektif dalam menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran.
- 5) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran: media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 6) Fasilitas dukungan: media yang dipilih harus didukung dengan fasilitas yang memadai seperti perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan.
- 7) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik: media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik peserta didik seperti usia, kemampuan, minat, dan kebutuhan belajar.
- 8)

e. Pengalaman Edgar Dale dalam Pemeliharaan Media

Kerucut pengalaman *Edgar Dale* dan konsep mengenai gaya belajar bukan hal yang asing lagi bagi pengajar. Terutama dalam kaitannya dengan media pembelajaran. Bahkan, sebagaimana dikatakan oleh *Arsyad* salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman *Edgar Dale* (Pusvyta Sari, 2019: 1).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalam Edgar dale

Sumber : Dokumen Penelitian

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh *Edgar Dale* memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, amak semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa.

Kerucut pengalaman *Edgar Dale* dalam penelitian pengembangan buku *Pop-up* untuk pembelajaran cerita *Jataka* bagi siswa Sekolah Minggu Buddha, dapat menjadi dasar yang baik untuk memperhitungkan efektivitas media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini. Kerucut Pengalaman dapat membantu peneliti dalam mengevaluasi jenis dan tingkat interaktif media pembelajaran tersebut dan seberapa besar dampaknya terhadap pembelajaran siswa.

Peneliti dapat mengevaluasi efektivitas buku *Pop-up* dengan melihat pada bagian puncak kerucut pengalaman, yaitu pengalaman langsung dan interaktif, yang dapat diterapkan pada *Pop-up Book*. Selain itu, peneliti juga dapat mempertimbangkan media pembelajaran lain seperti presentasi, demonstrasi, diskusi, membaca, dan audiovisual, yang dapat diintegrasikan bersama dengan *Pop-up Book* untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih variatif dan holistik.

2. Buku Pop Up

a. Pengertian Buku Pop-up

Buku *Pop-up* atau *Pop-up Book* adalah jenis buku yang terdiri dari beberapa halaman dengan ilustrasi tiga dimensi yang muncul ketika halaman dibuka atau ditekuk. Hal ini dapat membantu meningkatkan daya tarik buku dan membuatnya lebih menarik bagi pembaca, terutama untuk anak-anak. *Pop-up Book* biasanya

digunakan dalam media pembelajaran atau buku cerita anak-anak untuk menampilkan gambar-gambar yang lebih hidup dan interaktif.

Hal tersebut sesuai pernyataan yang dikemukakan oleh Bluemel dan Taylor (Desi, 2020:14) yang berbunyi : “*Pop up book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanism such as folds, scrolls, slides, tabs or wheels*”.

Penelitian lain menjelaskan pengertian *Pop-up Book* sebagai buku yang memiliki bagian untuk bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *Pop-up Book* adalah sebuah buku yang bernuansa 3 dimensi dan menunjukkan visualisasi cerita yang yang menakjubkan dari adanya gambar yang bisa bergerak atau berdiri tegak ketika halamannya di buka (Rahmawati 2014: 4).

Pop-up Book dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran siswa dan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran siswa. Keuntungan dari *Pop-up Book* adalah dapat memvisualisasikan gambar menjadi lebih menarik, serta dapat digunakan sebagai bahan ajar secara individu maupun berkelompok. *Pop-up Book* praktis dan dapat meningkatkan semangat serta minat siswa dalam belajar karena dapat memvisualisasikan konsep pembelajaran dalam bentuk gambar 3 dimensi. Tampilan unik dan berbeda dari *Pop-up Book* menjadi salah satu kelebihan

dibandingkan dengan media pembelajaran dua dimensi lainnya. *Pop-up Book* memiliki dimensi gambar yang dapat muncul ketika halaman dibuka. (Anggraeni & Sukirno, 2019:214)

b. Manfaat *Pop-up Book*

Rahmawati (2014:4) menjelaskan bahwa Media *pop-up book* memiliki berbagai manfaat, yaitu:

- 1) mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik;
- 2) mendekatkan hubungan anak dengan orang tua;
- 3) mengembangkan kreatifitas anak;
- 4) merangsang imajinasi anak;
- 5) menambah pengetahuan hingga memberikan gambaran bentuk suatu benda;
- 6) dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca
- 7)

c. Kelebihan dan Kelemahan *Pop-up Book*

Pop-up Book memiliki banyak kelebihan, yaitu banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti kesehatan, matematika, dan teknologi, *Pop-up Book* merupakan salah satu strategi dalam kegiatan pembelajaran karena efektif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran, menggambarkan secara visual, membantu siswa memberikan pengalaman mengenai lingkungan

sekitar, menambah pengalaman baru dalam aktivitas sehari-hari, dan memberikan kesempatan bagi siswa berpartisipasi ketika kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *Pop-up*. Sehingga dengan media *Pop-up* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menggambarkan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas dikarenakan materi pembelajaran yang divisualisasikan. (Nausyad, 2016)

Kelemahan media *Pop-up* yaitu dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu lama, bahan cetak aja terlalu tebal sehingga anak malas untuk mempelajarinya, dan media cepat rusak dan mudah robek jika bahan pembuatannya menggunakan kertas yang memiliki kualitas buruk. Sehingga dalam proses pengerjaan media tersebut membutuhkan waktu yang lama dan mudah rusak apabila menggunakan bahan kertas yang kurang baik. (Nausyad, 2016)

3. Cerita Jataka

Jataka merupakan salah satu mahakarya literatur klasik *Buddhis* yang paling tua, yang menurut penelitian para ahli bisa ditelusuri jejaknya hingga abad ke-4 Sebelum Masehi. Literatur ini memuat pokok-pokok penting ajaran *Mahayana*, yang dituangkan dalam bentuk sangat gamblang dan sederhana berupa kisah-kisah narasi kelahiran-kelahiran lampau Sang *Bodhisattva* Agung. (Bhadra Ruci, biksu, 2014)

Kata "Jātaka" terdiri dari kata "jāta" yang berarti kelahiran dan akhiran "-ka" yang memiliki arti kecil. Ketika digabungkan, kata tersebut

berarti "kehidupan kecil" atau kehidupan sebelum kelahiran ulang Bodhisattwa yang terakhir dan paling agung. Cerita-cerita *Jātaka* yang diceritakan menceritakan berbagai pengalaman yang dialami oleh *Bodhisattva* dalam kehidupan-kehidupannya sebelumnya, termasuk menjadi orang bijak, raja, kepala pekerja, pekerja terampil, dan bahkan berbagai jenis hewan yang bijak seperti kelinci, ikan, burung puyuh, angsa, gajah, dan kerbau. Selain itu, Bodhisattwa juga menghabiskan sebagian hidupnya di surga bersama para dewa. Pelajaran yang diperoleh *Bodhisattva* selama perjalanan hidupnya menjadi sumber pengajaran yang berguna bagi para muridnya dalam menemukan jalan menuju keluar dari lingkaran kelahiran dan kematian yang berkelanjutan. Cerita *Jātaka* menjadi teladan bagi para murid dalam menemukan jalan menuju kehidupan yang lebih baik (Nandajoti 2020:8).

Cerita *Jataka* adalah kisah seorang Bodhisattva yang terlahir berulang kali dengan berbagai cara untuk membantu orang mengikuti jalan Kebuddhaan. Dalam kisah-kisah tersebut, baik manusia maupun hewan *bodhisattva* selalu memberikan contoh kebenaran dan ajaran *Dharma*. *Jataka* berisi banyak cerita dari kehidupan lampau Buddha Gotama. Dari cerita *Jataka*, kita dapat memahami bagaimana calon Buddha (*Bodhisattva*) melatih dirinya dan mempertahankan banyak kualitas hidup yang mulia. Pikiran benar dalam kesabaran, welas asih, kebijaksanaan, dan kualitas hidup lainnya, dan berkembang melalui latihan terus menerus dengan pengorbanan.

4. Sekolah Minggu Buddha

i. Sejarah Sekolah Minggu Buddha

Program Sekolah Minggu Buddha pada awalnya dilakukan secara swadaya oleh masyarakat. Tempatnya adalah di wihara dengan menggunakan ruangan yang ada, biasanya menggunakan Dharmasala. Tujuan dari Sekolah Minggu adalah memberikan pengenalan kepada anak tentang kebiasaan sikap religius atau ritual (pujabhakti) dan mengenal simbol-simbol agama Buddha sesuai dengan tradisi masing-masing sekolah (mazhab). Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain, bernyanyi, dan ceramah. Di Indonesia, lembaga yang terkoordinasi dengan baik untuk kegiatan pembinaan anak-anak Sekolah Minggu adalah IPGABI (*Ikatan Pembina Gelanggang Anak Buddhis Indonesia*) yang dibawah naungan organisasi kepemudaan Buddhis bernama Sekber PMVBI (Pemuda Buddhayana).

Sekolah Minggu Buddha (SMB) adalah bagian dari pendidikan keagamaan nonformal yang diadakan setiap hari Minggu sebagai pelengkap. Pendidikan nonformal ini berfungsi sebagai sarana untuk mendapatkan pendidikan keagamaan Buddha yang mirip dengan pendidikan agama yang diberikan di sekolah formal. Kehadiran SMB dapat membantu siswa-siswa sekolah formal yang tidak memperoleh pendidikan agama Buddha dan budi pekerti di sekolah formal. Ketergantungan antara pendidikan formal dan nonformal semakin

nyata, karena vihara-vihara memerlukan pendidikan anak-anak disekolah dan dilingkungan rumah. (Partono, 2019:1)

ii. Definisi Sekolah Minggu Buddha

Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha mendefinisikan (1) Sekolah Minggu Buddha adalah unit atau lembaga berbentuk pendidikan non formal; (2) Sekolah Minggu Buddha adalah lembaga Pendidikan Keagamaan Buddha pada jalur pendidikan non formal dalam bentuk program Sekolah Minggu Buddha, dan bentuk lain yang sejenis; (3) Sekolah Minggu Buddha merupakan pendidikan non formal yang diselenggarakan oleh Masyarakat Buddha dan Majelis Keagamaan Buddha bertempat di Vihara, Cetya, atau tempat yang sesuai yang diperuntukkan khusus bagi Sekolah Minggu Buddha dalam rangka meningkatkan kualitas keimanan dan ketaqwaan. (Girivirya, 2020:2)

Menurut Darma, (2022:3) Sekolah Minggu sebagai sekolah non formal, memiliki peran penting dalam pembentukan nilai-nilai moral dan keyakinan pada anak-anak. Sekolah Minggu Buddha, bertujuan untuk mengenalkan agama Buddha secara dini pada anak-anak, sehingga mereka bisa memahami dan menghayati ajaran Buddha dengan baik.

iii. Dasar Hukum Sekolah Minggu Buddha

Sekolah Minggu Buddha dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, dengan tetap memperhatikan karakteristik pendidikan

keagamaan Buddha nonformal. Pendidikan terstruktur yang dimaksud adalah yang diselenggarakan secara sistematis dan integral dari segi pengelolaan sumber daya, kurikulum dan komponen pendukung pendidikan lainnya.

Berikut adalah beberapa dasar hukum berdirinya sekolah Minggu Buddha:

- Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 30 tentang Pendidikan Keagamaan.
- Peraturan Pemerintah nomor 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.
- Peraturan Menteri Agama nomor 39 tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Buddha
- Surat Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha nomor DJ.VI./97/SK/2009 tentang Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Sekolah Minggu Buddha (SMB)

C. Kerangka Berpikir

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran *Pop-up Book* yang akan digunakan untuk pembelajaran Sekolah Minggu Buddha. Penggunaan media *Pop-up Book* dipilih karena salah satu penunjang semangat belajar siswa dan media ini memiliki manfaat untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hal tersebut yang membuat peneliti menerapkan media pembelajaran *Pop-up Book* cerita *jataka* dalam kegiatan pembelajaran Sekolah

Minggu Buddha yang nantinya akan membantu meningkatkan partisipatif siswa Sekolah Minggu Buddha.

Bagan 1: Krangka Berpikir Penelitian

