

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran dengan implementasi pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang disarankan dalam kurikulum 2013 (Depdiknas, 2013). Pendekatan saintifik dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mampu mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip pengetahuan melalui tahapan-tahapan mengamati (mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep (Depdiknas, 2013).

Sejalan dengan itu, kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik yang diharapkan akan mampu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik dalam diri siswa (Depdiknas, 2013).

Pembelajaran pada Kurikulum 2013, dilaksanakan dengan model tematik integratif dan juga dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dan mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Peserta didik tidak lagi belajar mata pelajaran secara terpisah Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, akan tetapi semua mata pelajaran melebur menjadi satu dalam satu kesatuan yang utuh dalam tema tertentu.

Sejalan dengan pendekatan tematik integratif di dalam pembelajaran, maka pendekatan saintifik sangat cocok untuk pembelajaran tematik integratif. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran meliputi beberapa aktivitas ilmiah yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, mengkomunikasikan, (Sitoresmi Atika Pratiwi, 2015:4). Pemerintah telah merancang kurikulum 2013 untuk mempermudah pekerjaan guru, karena guru tidak perlu membuat tema dan memadukam mata pelajaran sendiri. Tema dan mata pelajaran sudah dirancang sedemikian rupa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Terkait dengan mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan. Perubahan pada penerapan kurikulum 2013 dengan kurikulum yang sebelumnya menimbulkan banyak sekali pro dan kontra dari berbagai pihak, sehingga problematika dalam pendidikan saat ini. Hal itu disebabkan karena kurangnya pemahaman yang mendalam tentang desain konsep pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 telah berubah jauh dengan kurikulum yang sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 12 Januari 2019 terhadap aktivitas belajar di lapangan kegiatan belajar mengajar di sekolah cenderung monoton dan tidak menarik. Kenyataan di lapangan saat pembelajaran siswa kelas V SD 2 Gondang Manis siswa tidak ada keaktifan dan kerjasama dalam proses pembelajarannya individu maupun dalam kelompok, di dalam kelas pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga menyebabkan keaktifan

siswa dalam pembelajaran sangat rendah. Siswa dalam pembelajarannya hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga tidak adanya interaksi timbal balik antara guru dengan siswa. Sehingga dalam pembelajaran berkelompok pun nilai kerjasama antarsiswa tidak ada. Tidak adanya kerjasama antar siswa mengakibatkan pembelajaran dalam diskusi menjadi monoton tanpa ada arah yang jelas. Ini dikarenakan pembelajaran yang dikelola guru kurang melibatkan siswa untuk aktif sebagaimana tujuan kurikulum 2013 itu sendiri. Dilihat dari kunjungan ke SD 2 Gondang Manis, siswa kurang adanya semangat untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru terutama, selain itu siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru banyak yang mengantuk, bermain sendiri, mengobrol dengan teman dan banyak siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan sempurna.

Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, karena aktivitas siswa dalam proses pembelajaran kurang mengarahkan siswa untuk lebih fokus dalam menguasai materi akan tetapi siswa cenderung tidak ada keaktifan dalam belajar secara individu maupun berkelompok. Hasil belajar dengan aktivitas siswa di dalam pembelajaran sama-sama saling memengaruhi atau juga bisa disebut memiliki hubungan yang erat. Karena pada hakikatnya jika aktivitas atau keaktifan siswa kurang di dalam kelas ini artinya siswa tidak ada ketertarikan untuk mempelajari isi materi yang disampaikan oleh guru, sehingga akhirnya akibat yang ditimbulkan dari masalah ini adalah hasil belajar siswa terhadap materi tersebut akan kurang atau tidak maksimal.

Padahal hasil belajar merupakan suatu hal yang penting untuk digunakan sebagai alat ukur berhasil atau tidaknya pembelajaran yang sudah dijalani.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V, ditemukan jawaban dari siswa bahwa menurut mereka belajar IPS dan Bahasa Indonesia membosankan di dalam kelas sehingga mereka cenderung tidak tertarik dan tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi, hal ini dikarenakan penyajian materi tidak dikemas secara menarik dan tidak merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajarannya sehingga hal itu berdampak pada hasil belajarnya.

Sedangkan hasil wawancara dari wali kelas V pada tanggal 12 Januari 2019 didapatkan bahwa nilai hasil belajar IPS dan Bahasa Indonesia pada uts kelas V tidak begitu tinggi dibandingkan mata pelajaran lain bahkan cenderung banyak di bawah KKM sekolah jika dipresentasikan dari keseluruhan jumlah siswa yaitu 21 siswa, yang memperoleh nilai diatas KKM pada mata pelajaran IPS tidak lebih dari 7 siswa hanya 33% dari seluruh siswa dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM ada 13 orang siswa. Sedangkan rata-rata nilai IPS kelas V adalah 69,38 yang masih dibawah KKM IPS yaitu 75. Pada muatan Bahasa Indonesia kelas V ada 13 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya 62% dari seluruh siswa, yang mendapatkan nilai dibawah KKM ada 7 siswa. Sedangkan rata-rata nilai Bahasa Indonesia kelas V adalah 74,19 masih dibawah KKM Bahasa Indonesia yaitu 75. Dan hasil keterampilan siswa pada muatan IPS yang tuntas hanya 10 siswa dari jumlah keseluruhan 21 siswa, sedangkan untuk



keterampilan muatan Bahasa Indonesia 14 siswa. Dari hasil wawancara juga didapatkan terkait dengan penggunaan model apa yang pernah digunakan untuk mengatasi masalah tersebut pada siswa, namun guru mengatakan tidak pernah menggunakan model maupun media, dikarenakan media di sekolah SD 2 Gondang Manis sangat terbatas.

Keterampilan guru juga sebagai penentu proses pembelajaran berlangsung aktif atau tidak. Untuk mencapai hal tersebut maka dibutuhkan keterampilan-keterampilan dasar seorang guru dalam mengajar. Truney (dalam Majid, 2013: 233-234) mengemukakan antara lain delapan keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki guru yakni (1) Keterampilan Bertanya ; (2) Keterampilan Memberikan Penguatan; (3) Keterampilan Mengadakan Variasi; (4) Keterampilan Menjelaskan; (5) Keterampilan Membuka Dan Menutup Pembelajaran; (6) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok; (7) Keterampilan Mengelola Kelas; (8) Keterampilan Mengajar Kelompok kecil dan perorangan. Semua keterampilan ini jika tidak adanya suatu model atau metode yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya maka masalah akan teratasi dengan baik.

Sehubungan dengan masalah yang dipaparkan diatas, perlu adanya upaya bentuk pembelajaran yang tidak hanya berupa materi yang diserap saja namun juga harus mengutamakan pengemasan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk terlibat aktif sehingga kreatifitas setiap siswa dapat muncul dengan semaksimal mungkin. Salah satu cara yang tepat adalah dengan

memberikan pengalaman yang nyata pada siswa, artinya siswa diajak untuk terlibat langsung sesuai isi materi yang diajarkan.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang diuraikan di atas, maka memerlukan penanganan atau solusi yang tepat terkait untuk menyelesaikan masalah-masalah di kelas. Model pembelajaran *Jigsaw* sebagai salah satu pembelajaran yang dirasa peneliti cocok untuk digunakan sebagai solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, dimana guru dalam mengajar yang hanya memberikan materi saja tanpa adanya metode atau model yang digunakan untuk merangsang aktif siswa untuk terlibat langsung di pembelajaran. Maka model pembelajaran *Jigsaw* dapat mengatasi masalah tersebut dengan mengajak siswa lebih cepat menguasai isi materi melalui bertukar informasi antar peserta didik, hal ini lah yang dapat meningkatkan kerjasama antar siswa didalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Jigsaw* yakni salah satu model pembelajaran *cooperative learning*. Pada hakikatnya pembelajaran *cooperative* sama dengan kerja kelompok dan mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *jigsaw* dibentuk sebuah kelompok asal, selanjutnya setiap anggota kelompoknya dibagi menjadi sebuah kelompok ahli. Setiap anggota kelompok ahli harus menguasai dan bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan, sehingga setiap anggota mempunyai tanggungjawab dan diharapkan tidak ada anggota satupun yang pasif.

Proses pembelajaran akan lebih inovatif dan mudah dipahami oleh peserta didik jika ditambah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, guru tidak perlu banyak bicara mengenai materi, karena sudah di wakikan oleh media pembelajaran tersebut (Hamdani, 2011: 243-244). 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 membuat menarik materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar (Marwani dkk, 2015). Salah satu media belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *Pop Up*.

Hasil tersebut didukung oleh jurnal yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Bustaman Asis “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas IV SD 1 Gimpubia”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 50% dan daya serap klasikal 65,25%. Pada tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 93,75% dan daya serap klasikal 71,75%. Hal ini berarti pembelajaran pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan dengan nilai daya serap klasikal minimal 70% dan ketuntasan belajar klasikal minimal 80%. Berdasarkan nilai rata-rata daya serap klasikal dan ketuntasan belajar klasikal pada kegiatan pembelajaran siklus II, hasil penelitian bahwa perbaikan pembelajaran dengan

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN 1 Gimpublica.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu mengadakan penelitian dengan judul : “Penerapan Model *Jigsaw* Berbantuan Media *Pop Up* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Kelas V SD 2 Gondang Manis”

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru kelas V SD 2 Gondang Manispada tema benda-benda di sekitar kita melalui penerapan model *jigsaw* berbantuan media *pop up*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD 2 Gondang Manispada tema benda-benda di sekitar kita melalui penerapan model *jigsaw* berbantuan media *pop up*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan peningkatan keterampilan guru kelas V SD 2 Gondang Manis pada tema benda-benda di sekitar kita melalui penerapan model *jigsaw* berbantuan media *pop up*?



2. Mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD 2 Gondang Manispada tema benda-benda di sekitar kita melalui penerapan model *jigsaw* berbantuan media *pop up*?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengembangan ilmu pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Pop Up*. Memberikan ide baru berupa pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai kajian para mahasiswa yang sedang mempelajari ilmu pendidikan khususnya mengenai kreativitas pembelajaran tema Benda-benda di sekitarku muatan IPS dan Bahasa Indonesia melalui model *Jigsaw* berbantuan media *Pop Up*.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat manfaat bagi siswa, bagi guru, bagi sekolah, dan bagi peneliti itu sendiri.

###### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui penerapan model *Jigsaw* berbantuan media *Pop Up*.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* berbantu media *Pop Up* pada tema Benda-benda di sekitarku muatan IPS dan Bahasa Indonesia, memberikan pengalaman bagi guru, serta memberikan dorongan bagi guru untuk melakukan pengembangan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga tercipta pembelajaran yang berpusat pada siswa dan meningkatkan profesionalisme guru.

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD 2 Gondang Manis Kudus dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran pada semua kelas.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dalam melakukan penelitian khususnya penerapan model *Jigsaw* pada pembelajaran tematik bermuatan materi IPS dan Bahasa Indonesia, serta dapat meningkatkan motivasi untuk melakukan penelitian dalam memecahkan masalah berkaitan dengan pembelajaran materi IPS dan Bahasa Indonesia di sekolah.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Permasalahan yang menjadi bahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam materi pembelajaran tematik utamanya pada materi yang bermuatan IPS dan Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan model

pembelajaran yang digunakan kurang mencapai sasaran serta belum digunakan secara efektif. Untuk memecahkan masalah tersebut, guru dapat berupaya untuk mencari dan memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Jigsaw*. Penerapan model *Jigsaw* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam tema Benda-Benda di Sekitar Kita pada peserta didik kelas V SD 2 Gondang Manis Kudus. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Kelas V semester II yaitu sebagai berikut:

Penelitian dengan judul “Penerapan Model *Jigsaw* Berbantuan Media *Pop Up* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Kelas V SD 2 Gondang Manis” memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

K1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

K2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

K3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

K4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **Kompetensi Dasar dan Indikator**

- **IPS**

#### **Kompetensi Dasar :**

- 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
- 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

#### **Indikator :**

- 3.3.1 Mengamati gambar/foto/video/teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.
- 4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.



- **Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar :**

- 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.
- 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual

**Indikator :**

- 3.4.1 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.
- 4.4.1 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

**1.6 Definisi Operasional**

Definisi Operasional dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini, ditujukan bagi pembaca untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran dalam pemaknaan yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul di atas. Pemaparannya sebagai berikut :

**1.6.1 Hasil Belajar**

Hasil adalah suatu capaian yang didapatkan oleh seseorang dari usaha melalui proses yang telah dilakukan, sedangkan belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu ditandai dengan berubahnya tingkah laku

melalui interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar berarti suatu pencapaian yang diperoleh siswa terhadap apa yang telah dilakukan selama proses pembelajaran yang berlangsung yang meliputi beberapa aspek, yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka hasil belajar dapat dilihat dan ditentukan melalui tolak ukur dari tidak adanya ketiga ranah atau aspek tersebut setelah siswa melalui kegiatan proses kegiatan belajar. Sehingga penelitian ini hasil belajar diukur menggunakan tes dan non tes.

### **1.6.2 Keterampilan Guru**

Keterampilan guru merupakan kemampuan seorang pendidik dalam mengatur jalannya proses kegiatan belajar-mengajar berjalan agar dapat sesuai tujuan. Keterampilan yang dimiliki seorang pendidik sangat penting karena mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Maka apabila seorang pendidik belum menguasai keterampilan mengajar di dalam kelas maka akan berdampak fatal bagi perkembangan pemahaman peserta didik serta aktivitas peserta didik menjadi tidak kondusif. Sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi tidak maksimal atau jauh dari harapan dan tujuan itu sendiri.

### **1.6.3 Model Pembelajaran *Jigsaw***

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan model pembelajaran tipe *cooperative learning*, model ini merupakan salah satu tipe pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan

mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Sintaks dari model *jigsaw* yaitu meliputi, 1) Materi pelajaran dibagi ke dalam beberapa bagian, 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, 3) Siswa dibagi materi

#### **1.6.4 Pembelajaran IPS**

Pembelajaran adalah suatu kegiatan timbal balik antara siswa dengan guru dalam bertukar informasi melalui sumber media belajar sebagai sarana dalam pembelajaran pada suatu lingkungan pendidikan, sedangkan IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial masyarakat sebagai individu dan kelompok dalam sudut pandang manusia sebagai makhluk sosial. IPS meliputi disiplin ilmu beberapa macam yaitu, ilmu sosial, ilmu geografi, ilmu sejarah, ilmu ekonomi dan ilmu antropologi. Pembelajaran IPS diterapkan pada semua jenjang pendidikan baik pada pendidikan jenjang dasar hingga pendidikan tinggi dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bermasyarakat supaya tertanam jiwa etika sosial dalam menjunjung nilai budaya sehingga terbentuk peserta didik atau masyarakat yang mempunyai pengetahuan dan wawasan luas serta keterampilan yang baik. Maka dari itu pembelajaran IPS hendaklah dikuasi oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran IPS itu sendiri berjalan dengan sesuai. Pembahasan materi pada penelitian ini adalah materi jenjang SD kelas V tentang peran ekonomi dalam masyarakat. Materi pada penelitian ini sesuai dengan kurikulum 2013.

### 1.6.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada satu sama lain sehingga pesan dapat dipahami dengan baik. Masyarakat Indonesia menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi atau nasional sehingga dapat mempersatukan kebudayaan dalam berbagai macam bahasa daerah yang ada di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pendidikan mempunyai tujuan sekaligus bertugas untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara baik dan tepat serta dimaksudkan untuk menumbuhkan jiwa untuk menghargai hasil karya sastra. Pembahasan materi pada penelitian ini adalah materi Bahasa Indonesia jenjang SD kelas V tentang Informasi Materi pada penelitian ini sesuai dengan kurikulum 2013.

### 1.6.6 Media *Pop Up*

Media pembelajaran *Pop Up* merupakan suatu media pembelajaran yang memiliki unsur tiga dimensi. *Pop Up Book* memiliki gambar-gambar mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru dengan warna-warni yang membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar.