

## **PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP* ORNAMEN KLASIK DALAM MATA PELAJARAN DASAR KEKRIYAAN DI SMK NEGERI 1 DLINGO**

Oleh: Arif Langgeng Firmansyah, NIM: 13207241032, Prodi Pendidikan Seni Kerajinan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Email: [langgengalf@gmail.com](mailto:langgengalf@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media, mengembangkan produk *pop up*, dan mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media. Penelitian ini memodifikasi model *RnD* dari Sugiono yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, dan 6) uji coba produk. Hasil penelitian berupa: (1) Media *pop up* dibuat berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan. (2) Media memuat materi ornamen, latihan menggambar, langkah-langkah menggambar, dan latihan soal. (3) Hasil akhir rata-rata validasi materi dari dosen dan guru, aspek pendahuluan mendapat 85%, aspek isi materi mendapat 83,25%, dan aspek rangkuman dan pustaka mendapat 87,5%. Hasil validasi media untuk aspek ukuran dan sampul mendapat 62,5%, aspek tata letak mendapat 85,7%, aspek jenis huruf 79%, aspek gambar 83% dan aspek penggunaan 83%. Respon siswa saat uji coba produk menunjukkan respon yang positif, dengan penilaian rata-rata 82,8%. Media *pop up* ornamen layak diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: **pengembangan, ornamen, *pop up*.**

## **DEVELOPING A *POP UP* BOOK OF CLASSIC ORNAMENT IN DASAR KEKRIYAAN IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL 1 DLINGO**

### **Abstract**

*This research is purposed to know the analisis of media development need, develops pop up prodcuy, and knows the peoperness level of media development. This research modified RnD model by Sugiono, they are: 1. Potential and problems, collecting information, designing product, validating product, revision product and testing product. The results of this research are : 1) pop up media is made based on analisis of fields needs, 2) the media contains the ornament matery, drawing exercise, steps of drawing, and quizzes. 3) the final result range of validation matery from teachers and lecturers, 85% for introduction aspect , 83,25% for content aspect, 87,5% for the summary and library research, 62,5% for validation result of size and cover aspect, 85,7% for positioning aspect , 79% for font style aspect, 83% for drawing aspect, and 83% for appling aspect. 82,8% for the average students feedback while testing the product that shows the positif respon. Pop up media classic ornament is appropriate to be applied in the subject.*

*keywords: Development, ornament, pop-up*

### **Pendahuluan**

Salah satu mata pelajaran pada proses pendidikan di SMK bidang kejuruan kriya adalah Dasar Kekriyaan. Pelajaran Dasar Kekriyaan mengajarkan siswa belajar mengenai dasar-dasar membuat suatu kriya mulai dari menggambar bentuk, nirmana, gambar huruf, gambar teknik, hingga gambar ornamen. Sehingga siswa tidak asal membuat karya, tetapi harus memperhatikan bentuk, proporsi, dan juga hiasannya. Realitanya, peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Dasar Kekriyaan khususnya

materi ornamen klasik. Pemahaman ornamen klasik merupakan hal yang sangat penting karena menjadi dasar sebelum mampu menciptakan ornamen-ornamen kreasi/modern.

Proses pembelajaran Dasar Kekriyaan di SMK Negeri 1 Dlingo menggunakan metode ceramah dan latihan. Pada awal pembelajaran siswa diberi teori mengenai ornamen, selanjutnya siswa mulai latihan menggambar ornamen. Metode tersebut didukung oleh

penggunaan media belajar. Media yang digunakan adalah karya-karya kakak kelas dan guru. Sumber belajar lain yang terkadang digunakan adalah buku ornamen Jawa terbitan tahun 1983, sehingga buku sudah mulai usang. Sumber belajar yang kurang memadai membuat siswa kesulitan memahami materi ornamen khususnya ornamen klasik.

Melihat permasalahan di atas munculah gagasan mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media Dasar Kekriyaan berbasis media cetak *pop-up* dalam materi ornamen klasik. Pemilihan media *pop up* dirasa cocok karena pemanfaatannya bisa langsung oleh seluruh siswa. Alasan lain memilih media ini karena, sarana prasarana di ruang kelas tidak mendukung pengembangan media berbasis teknologi.

## Kajian Teori

Rusman (2012: 1) menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran diberikan oleh pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, kemahiran serta sikap pada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses membantu peserta didik agar dapat belajar dan dialaminya sepanjang hayat, berlaku di mana pun dan kapanpun.

Miarso (2004: 458) mengutarakan media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Sunaryo (2009: 3), menjelaskan Ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan

yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah memperindah benda produk atau barang yang dihias, benda produk tadi mungkin sudah indah, tetapi setelah ditambahkan ornamen padanya diharapkan semakin indah. Nancy (2012: 1) *pop up book is a book that offers the potential for motion and through the paper mechanisms such as fold, scrolls, slides, tabs, or wheels.* (buku yang menawarkan potensi gerak dan interaksi melalui penggunaan mekanisme seperti lipatan, gulungan, slide, dan putaran).

## Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian dilakukan dengan 6 tahapan yakni, (1) Analisis Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Informasi, (3) Desain Media, (4) Validasi Media, (5) Revisi Media, (6) Uji Coba Media.

## Sumber Data

Sumber data terbagi menjadi tiga sumber data yakni data potensi dan masalah, validasi media, dan data uji coba media.

### 1. Data potensi dan masalah

Data mengenai potensi dan masalah merupakan data awal yang dibutuhkan sebelum melakukan proses pengembangan media. Pengambilan data menggunakan metode wawancara dan observasi. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dan observasi. Tujuan dari pengambilan data adalah mengetahui segala hal mengenai potensi dan masalah yang ada selama proses pembelajaran ornamen. Sumber data berasal dari narasumber dan catatan lapangan. Data yang didapat menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran ornamen.

## 2. Data validasi materi dan media

Sumber data validasi berasal dari ahli materi dan media, data berupa angka yang diambil menggunakan instrumen angket. Melalui data hasil validasi, media yang dikembangkan mendapat pengakuan layak atau tidaknya. Pengambilan data validasi dilakukan sebelum media diuji coba.

## 3. Penilaian uji coba produk.

Penilaian uji coba produk merupakan data yang bersumber dari siswa. Pengambilan data dilakukan dengan instrumen berupa angket. Melalui hasil angket tersebut dapat diketahui kelayakan media saat diujicobakan.

## Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2017 hingga April 2017. Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 1 Dlingo yang beralamat di Jl. Patuk Dlingo Km 10, Tamuwuh, Dlingo, Bantul, Yogyakarta.

## Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan data kuantitatif. Data yang diperoleh berupa angka untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data diperoleh melalui kuisioner yang diajukan kepada ahli materi, ahli media, serta siswa. Data yang diperoleh kemudian dijabarkan dengan menggunakan kalimat sesuai dengan perolehan lapangan. Penelitian ini beberapa instrumen digunakan untuk mengukur hasil penelitian. Instrumen tersebut berupa observasi, wawancara, serta angket.

## Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan cara analisis deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan cara

menjabarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan sendiri.

Data uji kelayakan (Validasi) dianalisis dengan teknik analisis deskriptif presentase. Penentuan presentase dihitung dengan rumus :

$$V = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Angka presentase validasi

$\sum f$  : Jumlah skor yang diperoleh

N : *Number of cases*

Interval Presentase	Kreteria Penilaian
0%- 25%	Kurang Valid
26%- 49%	Cukup Valid
50%- 75%	Valid
76%-100%	Sangat Valid

## Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil penelitian terbagi menjadi enam langkah antara lain: (1) hasil penggalian potensi dan masalah, (2) hasil pengumpulan informasi guna mengembangkan media pembelajaran, (3) langkah-langkah desain yang dilakukan untuk meng-embangkan media pembelajaran, (4) hasil uji validasi, (5) hasil revisi uji validasi dan (6) hasil uji coba penggunaan oleh siswa.

### 1. Hasil Penggalian Potensi dan Masalah

Proses penggalian potensi dan masalah dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Proses penggalian informasi dengan cara wawancara dilakukan pada tanggal 18 Januari 2017 dengan bapak Rkchim selaku Ketua Jurusan Kriya Kayu.

Dari hasil wawancara tersebut didapati gambaran awal mengenai proses pembelajaran Dasar Kekriyaan.

Hasil wawancara dengan bapak Rokhim tersebut mendapatkan gambaran mengenai proses pembelajaran Dasar Kekriyaan yang dilakukan pada hari Senin, Selasa dan Kamis. Jumlah kelas yang mengikuti pelajaran Dasar Kekriyaan untuk Jurusan Kriya Kayu ada dua kelas, kriya kayu A dan kriya kayu B. Jadwal pelajaran Dasar Kekriyaan untuk kelas kriya kayu A pada hari Selasa jam 10.30 sampai pukul 15.00 dan Kamis pukul 10.30-14.00, sedangkan untuk kelas kriya kayu B jadwal pelajaran Dasar Kekriyaan dilaksanakan pada Senin pukul 08.30-12.00 dan Kamis 07.30-10.00. sedangkan jumlah siswa dalam kelas kriya kayu A ada 23 siswa dan kriya kayu B ada 25 siswa.

Pelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas teori ini menggunakan media pembelajaran buku, papan tulis dan lembar kerja siswa. Dalam proses pembelajaran belum menggunakan media elektronik karena keterbatasan fasilitas yang ada dalam ruang kelas. Menggunakan media tersebut guru melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah, serta pemberian tugas kepada siswa. Melalui media dan metode yang diterapkan sikap siswa bervariasi, sebagian siswa dengan semangat memperhatikan, namun ada pula siswa yang kurang semangat mengikuti pembelajaran.

## 2. Hasil Pengumpulan Informasi

### a. Pengumpulan Informasi Mengenai Kebutuhan

Angket mengenai kebutuhan pengembangan memuat beberapa pertanyaan mengenai media yang akan dikembangkan. Angket tersebut kemudian diajukan kepada bapak Rokhim S.Pd selaku Ketua Jurusan Kriya Kayu serta Sudarnoto S.Sn dan Nur Yuli Prasetyo .Sn selaku guru mata pelajaran Dasar Kekriyaan. Pengumpulan data kebutuhan pengembangan dilakukan pada tanggal 14

Februari 2017. Hasil angket sebagai berikut:

1) Media *pop up* tepat jika diterapkan pada pembelajaran ornamen di SMK Negeri 1 Dlingo. Pengembangan media tepat karena berupa media cetak yang mendukung sarana prasarana sekolah dan siswa.

2) Media yang diharapkan berwujud buku *pop up* dengan satu jenis ornamen, alasannya hal tersebut mempermudah proses pembelajaran. Media dapat digunakan untuk membandingkan jenis-jenis ornamen.

3) Media *pop up* berukuran sedang seperti buku tulis. Media *pop up* menggunakan sistem gerak 180° dengan beberapa konten materi yang mendukung pembelajaran. Konten materi dalam media meliputi gambar ornamen, ciri-ciri, proses menggambar, serta pewarnaan ornamen.

4) Penggunaan font harus mudah terbaca oleh siswa, dengan ukuran font maksimal 16pt dan minimal 12pt.

5) Media menggunakan warna yang berbeda dengan media pada umumnya. Pewarnaan ditekankan pada ornamen yang dipelajari. Jenis pewarnaan ornamen berupa gradasi gelap terang serta tingkatan warna. Pewarnaan yang menarik, menimbulkan siswa tidak cepat bosan dalam pelajaran.

### b. Informasi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Penggalian informasi tentang Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan langkah selanjutnya sebelum mengembangkan media pembelajaran. Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan pencapaian yang diharapkan setelah mempelajari pelajaran. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam mata

pelajaran Dasar Kekriyaan khususnya materi gambar ornamen dapat dilihat sebagai berikut:

3.1. Siswa dapat memahami pengertian ornamen. Khususnya ornamen klasik yang ada di Jawa.

3.2. Siswa dapat memahami ciri-ciri ornamen klasik yang ada di Jawa.

4.1. Siswa dapat menggambar ornamen klasik khususnya yang ada di Jawa.

### c. Informasi Mengenai Materi

Pengembangan media pop-up dalam pembelajaran ornamen ini terbagi menjadi dua buku, pertama memuat ornamen klasik kerajaan dan buku kedua memuat ornamen klasik daerah. Pencarian materi bersumber pada buku yang diterapkan dalam proses pembelajaran, ditambah beberapa refrensi lain. Materi yang akan dikemas berupa: pengertian ornamen, jenis dan sifat, unsur-unsur, penyusunan, bagian ornamen serta ornamen klasik yang ada di Jawa.

## 3. Hasil dari Proses Desain Produk

Pembuatan desain memerlukan beberapa langkah antara lain: pembuatan *flowchart*, *storyboard*, visualisai desain dan penyusunan media. Pada langkah visualisasi desain aplikasi yang digunakan adalah *CorelDraw x7*. Pada pembuatan media peneliti menggunakan kertas Ivory 230 dengan *finishing* laminasi glosy pada bagian sampul.

### a. Pembuatan *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk menentukan alur pembelajaran ornamenmulai dari silabus hingga materi yang termuat.

### b. Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk menentukan gambaran tampilan media yang akan dibuat. Pembuatan *storyboard* dimulai dari tampilan cover media hingga tampilan halaman penutup.

### c. Visualisasi Desain

Visualisasi desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw* dan *PhotoShop*. Visualisasi ini menghasilkan gambar ornamen, pewarnaan ornamen, jenis *font*, dan visualisasi tampilan media dari *storyboard*.

### d. Pembuatan Media

Pembuatan media diaplikasikan dalam bentuk media cetak dengan menggunakan kertas Ivory 230. *Finishing* dilakukan dengan teknik *Spiral*. Gambar ornamen dan sampul media dilaminasi *Glossy* untuk menambah daya keawetan media.

## 4. Hasil Validasi

### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi menilai 3 aspek yang terkandung dalam media. Aspek tersebut antara lain aspek pendahuluan, pembelajaran, isi materi, rangkuman, dan pustaka. Aspek tersebut dibagi menjadi 16 pertanyaan.

Validator materi yang pertama adalah bapak Akhmad Muzakki, M.Sn. selaku selaku *expert* dalam bidang ornamen dan pembelajaran. Validator kedua adalah bapak Sudarnoto, S.Sn. selaku guu mata pelajaran Dasar Kekriyaan di SMK Negeri 1 Dlingo. Hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Validasi pertama dilakukan oleh bapak Akhmad Muzakki, M.Sn.,Jumlah pertanyaan dalam aspek pendahuluan terdiri dari 5 pertanyaan. Validasi ahli materi untuk aspek pendahuluan mendapat skor 16 dengan jumlah skor maksimal 20 dengan presentasi validasi yang didapat 80%. Aspek materi terdiri dari 6 pertanyaan dengan skor perolehan 19. Skor maksimal 24 dengan presentase validasi 79%. Aspek rangkuman terdiri dari 5 pertanyaan dengan jumlah skor perolehan

17. Skor maksimal 20 dengan presentase validasi yang diperoleh 85%.

Validasi materi kedua dilakukan oleh bapak Sudarnoto, S.Sn. dengan perolehan skor untuk aspek pendahuluan adalah 18. Skor maksimal dalam aspek pendahuluan 20 dengan perolehan presentase validasi 90%. Aspek materi mendapat skor 21 dengan skor maksimal 24. Perolehan presentasi validasi 88%. Aspek materi rangkuman mendapat 18 dengan jumlah skor maksimal 20. Perolehan presentasi validasi 90%.

#### b. Validasi Ahli Media

Validator media dalam penelitian ini adalah ibu Arsianti Latifah S.Pd. M.Sn. Pada proses validasi ini aspek yang dinilai ada 6 buah antara lain: ukuran media, sampul media, isi media, *typografi*, ilustrasi/gambar, dan mekanisme penggunaan. Dari keenam aspek tersebut kemudian dijabarkan menjadi 27 pernyataan yang akan dinilai melalui angket.

Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut. Aspek ukuran dan sampul mendapat skor 20 dengan skor maksimal 32. Perolehan presentase validasi 63%. Aspek tata letak mendapat skor 24 dengan skor maksimal 28. Perolehan presentasi validasi 86%. Aspek jenis huruf mendapat skor 19 dengan maksimal 24. Presentasi validasi yang diperoleh 79%. Aspek ilustrasi mendapat skor 10 dengan skor maksimal 12. Perolehan presentase validasi 83%. Aspek penggunaan media mendapat skor 10 dengan skor maksimal 12. Presentasi validasi yang diperoleh 83%.

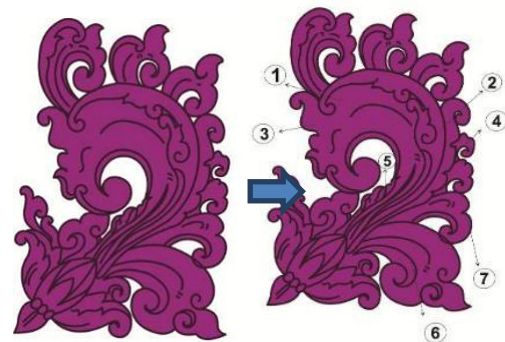
### 5. Hasil Revisi

Hasil revisi merupakan perbaikan dari masukan yang diberikan oleh ahli materi dan media. Perbaikan tersebut bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan, sehingga layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Revisi materi terdiri dari pemberian kode pada ornamen, langkah-langkah menggambar, latihan menggambar, pemberian gambar pada bab I. Revisi media terdiri dari revisi halaman sampul, ornamen halaman sampul, revisi susunan bab, revisi hiasan. Hasil revisi dapat dilihat sebagai berikut.

#### a) Pemberian kode

Pemberian kode pada ciri-ciri ornamen mempermudah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.



Gambar 1. Revisi kode ornamen

#### b) Langkah menggambar

Langkah-langkah menggambar sebelumnya hanya gambaran kecil, hal ini dirasa menghambat pemahaman siswa. Ahli materi menganjurkan memperbesar gambar latihan dan memberi deskriptif.

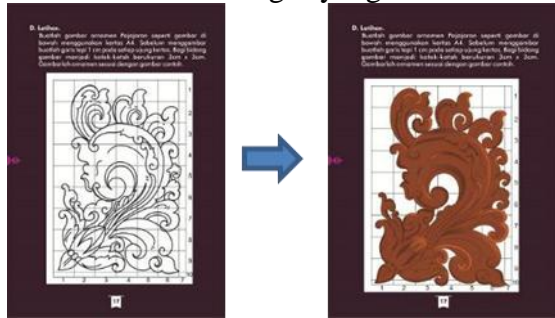


Gambar 2. Langkah menggambar

#### c) Latihan menggambar

Menurut ahli materi latihan menggambar sebaiknya diberi gambar

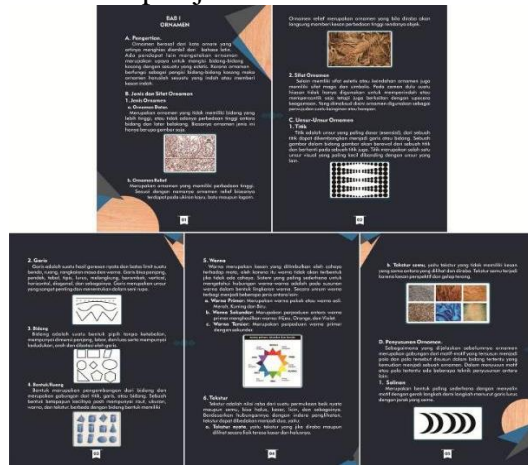
finishing, hal ini dirasa memudahkan siswa dalam memahami tugas yang diberikan.



Gambar 3. Latihan Menggambar

d) Pemberian gambar pada bab I

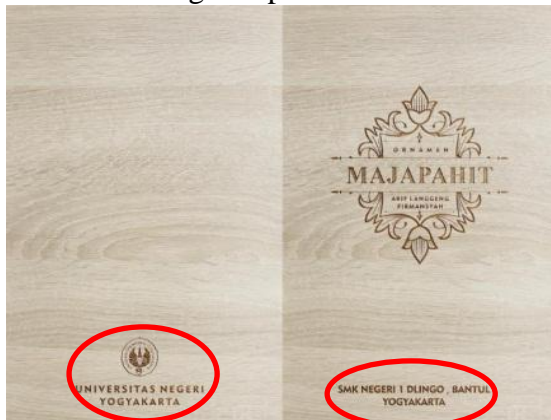
Penambahan gambar diberikan supaya siswa tidak mudah jenuh dalam memahami pelajaran.



Gambar 4. Pemberian Gambar Pada Bab I

e) Halaman sampul

Bagian bawah sampul terdapat nama SMK dan logo UNY dengan warna hitam, hal ini dirasa tidak menyatu dengan desain. Ahli media menganjurkan untuk memberi efek grafir pada tulisan tersebut.



Gambar 5. Halaman Sampul

f) Ornamen halaman sampul

Ornamen sampul harus bisa mewakili ornamen apa yang dimuat, sehingga setiap judul memiliki hiasan ornamen berbeda-beda.



Gambar 6. Gambar Ornamen Halaman Sampul

g) Susunan bab

Awalnya penyusunan bab dan sub bab masih kurang rapi, hal ini dirasa kurang pantas untuk sebuah media pembelajaran.



Gambar 7. Susunan Bab

h) Hiasan media

Awalnya hiasan berukuran besar memiliki warna yang tidak harmonis dengan background, sehingga ahli media menganjurkan untuk merubah hiasan.



Gambar 8. Hiasan Media

## 6. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan dengan mengambil sampel siswa. Sampel ini berjumlah 12 siswa yang dirasa mampu mewakili dari seluruh siswa Kriya Kayu. Pemilihan siswa berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran. Sistematis uji coba ini, siswa dibagikan media *pop-up*, kemudian menggunakannya dalam proses pembelajaran. Setelah siswa selesai belajar siswa memberi penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Penilaian siswa dilakukan dengan pemberian angket yang mengandung beberapa aspek-aspek penilaian. Siswa menilai beberapa aspek antara lain: aspek ukuran, sampul, isi media, penggunaan media. Penilaian sampel menunjukkan hasil 6 siswa menilai media layak dikembangkan, 6 siswanya menilai media sangat layak untuk dikembangkan.

## 7. Pembahasan

Media akhir dari penelitian ini berupa media *pop up* ornamen klasik dengan ukuran kertas A5. Media pembelajaran ini dibagi menjadi dua bab. Bab pertama berisi materi berupa pengertian, jenis dan sifat, unsur-unsur, penyusunan, macam-macam, bagian ornamen. Sedangkan bab kedua berisi macam-macam ornamen klasik, pada bab ini juga dijelaskan ciri-ciri dan cara menggambar ornamen tersebut.

Ornamen klasik pada media *pop up* terdiri dari ornamen Pajajaran, Cirebon,

Bali, Mataram, Majapahit, Madura, Surakarta, Pekalongan, Jepara dan Yogyakarta. Masing-masing ornamen memiliki ciri khasnya sendiri-sendiri. Pemilihan materi dan ornamen yang ada dalam media disesuaikan dengan Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Media juga dilengkapi dengan cara menggambar ornamen, hal ini menjadi pembeda dengan kebanyakan media pembelajaran yang ada dipasaran. Media ornamen pada umumnya hanya sebatas menggambar secara umum, berbeda dengan media yang dikembangkan. Media *pop up* ini memberikan arahan menggambar secara runtut dan semua ornamen diberi langkah-langkah. Pemberian langkah-langkah menggambar dalam media ini mulai dari membuat area gambar hingga tahapan *finishing*.

Pengembangan media *pop up* ini memiliki kelebihan dan kekurangan berupa:

### 1. Kelebihan.

a) Media pembelajaran didesain menarik dan memiliki kejutan-kejutan pada saat digunakan. Hal ini menjadi daya tarik media.

b) Media *pop up* menampilkan gambar ornamen lebih jelas dan dilengkapi dengan langkah-langkah menggambar.

c) Media *pop up* berukuran sedang, sehingga mudah dibawa dan digunakan.

d) Media *pop up* merupakan inovasi pengembangan media pembelajaran cetak yang tidak melibatkan perangkat lain dalam penggunaannya. Sehingga ketika kondisi kelas tidak memungkinkan untuk menggunakan media elektronik seperti power point, gambar, video dll media ini dapat menjadi alternatif.

### 2. Kekurangan

a) Materi yang ada dalam media *pop up* masih sebatas ornamen klasik, belum merambah ke macam-macam ornamen lainnya.

b) Bahan yang digunakan berupa kertas sehingga tingkat keawetan media kurang.



- c) Kurangnya efek kejut dalam media.

## Kesimpulan

Pengembangan media *pop up* dalam pembelajaran ornamen tidak lepas dari kebutuhan lapangan. Kebutuhan di lapangan berupa pengembangan media cetak, dikarenakan terbatasnya fasilitas kelas. Media yang dikembangkan memuat materi ornamen klasik. Media yang dikembangkan berukuran sedang, dengan font maksimal 16pt dan minimal 12pt. Media minimal memuat konten gambar, ciri-ciri, latihan menggambar ornamen. Media diharapkan menggunakan warna yang berbeda dari yang biasa digunakan, sehingga menarik perhatian pembaca.

1. Hasil akhir pengembangan berupa media *pop up* yang berukuran A5. Media terbagi menjadi 2 jenis yakni ornamen klasik daerah dan kerajaan. Materi ornamen klasik daerah memiliki warna biru, sedangkan klasik kerajaan memiliki warna ungu. Media dicetak menggunakan Ivory 230 gram untuk bagian isi media. Bagian sampul dilapisi karton dan dilaminasi *Glossy*. Bagian *pop up* dilaminasi *doff* sehingga tidak mudah sobek. *Finishing* media menggunakan teknik spiral.

2. Hasil akhir validasi materi dari kedua validator dapat dirata-rata sebagai berikut untuk aspek pendahuluan mendapat nilai 85% dengan katagori Sangat Layak. Aspek isi materi mendapat presentase kelayakan 83.25% dengan katagori Sangat Layak. Aspek rangkuman dan pustaka mendapat presentase kelayakan sebesar 85% dengan katagori Sangat Layak.

Hasil validasi media untuk aspek ukuran dan sampul mendapat presentase kelayakan 62,5% katagori Layak. Aspek tata letak media mendapat presentase kelayakan 85,7% dengan katagori Sangat Layak. Aspek jenis huruf mendapat 79%

katagori layak, aspek ilustrasi 83% katagori Sangat Layak. Yang terakhir aspek penggunaan media mendapat 83% katagori Sangat Layak.

3. Media yang telah tervalidasi dan mengalami perbaikan kemudian siap untuk diuji cobakan. Media *pop up* diuji coba kepada 12 siswa yang mewakili 2 kelas Kriya, SMK N 1 Dlingo. Dari penilaian siswa, rata-rata menilai media layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media mendapatkan penilain yang baik dari para validator dan siswa, namun media *pop up* jugamemiliki kekurangan. Kekurangan tersebut terletak pada bahan dasar media yakni menggunakan kertas. Penggunaan kertas membuat tingkat keawetan media menjadi rendah, media rawan sobek, kotor bahkan hilang.

## Saran

Saran bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *pop up* khususnya materi Dasar kekriyaan adalah:

1. Materi yang disajikan harus lengkap. Dalam penelitian ini, peneliti mengakui kurang mendalamnya materi. Sehingga untuk kedepannya, pengembangan media pembelajaran ornamen sebisa mungkin lengkap dan mendalam.

2. Konten tidak hanya terfokus satu materi. Penelitian ini, konten materi hanya terfokus kepada ornamen klasik. Harap kedepannya, pengembangan media dalam pembelajaran Dasar Kekriyaan sebisa mungkin lengkap semua materi. Materi Dasar Kekriyaan ada Nirmana, Gambar Huruf, Gambar Ornamen, Gambar Teknik, dan Gambar bentuk.

3. Kerika akan mengembangkan media sejenis *pop up*, bisa ditambahkan lagi kejutan-kejutan yang akan membangkitkan semangat belajar siswa.

4. Perbaikan tampilan dirasa diperlukan. Tampilan harus disesuaikan

dengan calon peserta didik yang akan menggunakannya. Mungkin kedepannya tampilan bisa dibuat lebih menarik dari media ini.

#### **Daftar Pustaka**

- Bluemel, Nancy Larson dan Rhonda Harris Taylor. 2012. *Pop up Books A Guide For Teachers and Librarians*. California: Santa Barbara.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*, Cetakan I, Semarang: Penerbit Dahara Prize.
- Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media dan Pustekkom Diknas.