

# PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR FLORA DAN FAUNA SMP NEGERI 1 KALIKOTES KLATEN BERBENTUK POP-UP BOOK

## MANUFACTURING OF LEARNING MEDIA FLORA AND FAUNA DRAWING SMP NEGERI 1 KALIKOTES KLATEN IN THE FORM OF POP-UP BOOK

Oleh: Anisa' Nuur Wakhidah, NIM 13206241041, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (Annisanuurwakhidah@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembuatan media pembelajaran menggambar flora dan fauna yang berbentuk *pop-up book* untuk siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten, serta mengetahui kelayakan media pembelajaran *pop-up book* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Rupa dan pendapat dari siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Rupa yaitu guru SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 32 siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten.

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbentuk *pop-up book* yang didalamnya memuat materi menggambar flora dan fauna, alat dan bahan menggambar, langkah-langkah menggambar, serta soal evaluasi. Penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli materi mendapat nilai 79,5%, sehingga termasuk dalam kategori "sangat layak", dari ahli media mendapat nilai 96,87%, sehingga termasuk kategori "sangat layak", dan dari praktisi pembelajaran seni rupa mendapat nilai 91%, sehingga termasuk kategori "sangat layak". Respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan respon "Sangat Positif" dengan mendapatkan persentase  $\geq 85\%$  setiap indikatornya. Dengan demikian media pembelajaran *pop-up book* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Pembuatan Media, Menggambar Flora dan Fauna, *Pop-up Book*.

### Abstract

*This research aims to know the manufacturing of learning media in the form of pop-up book for VII grade in SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten, and determine the feasibility of learning media which based on matter expert, media expert, art and culture's teacher, and the opinion from student.*

*This research adapted from Borg and Gall development model which is a type of Research and Development (R&D) there are: 1) Potential and problem, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Design validation, 5) Design revisions, 6) Product trials, 7) design revisions, 8) Utility testing. Validation of media is done by one matter expert, one media expert, one art and culture's teacher in SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten. Media were developed tested on 32 students of class VII B SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten.*

*The result of this research is learning media in the form of pop-up book containing material drawing of flora and fauna, tools and materials of drawing, drawing steps, and evaluation test. Assessment of the feasibility of learning media from the material experts scored 79.5%, including the category of "very worthy", Media expert obtained a precentage scored 96,87%, so including the category of "very worthy", and Art and Culture's teacher obtained a precentage scored 91%, so including the category of "very worthy". The student response to the media showed "very positive" response by getting a percentage  $\geq 85\%$  in each indicator. Therefore learning media of pop-up book feasible for use.*

Keyword : Media Manufacturing, Flora and Fauna Drawing, *Pop-up book*.

## PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan proses komunikasi karena pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal (Daryanto, 2010: 7).

Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Seni Rupa. Berdasarkan observasi dan wawancara di SMP N 1 Kalikotes Klaten banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan teknik menggambar dengan benar dalam waktu pelajaran yang relatif singkat.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar peserta didik bisa lebih tertarik dalam mempelajari suatu materi secara mandiri. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, alasan pemilihan media pembelajaran *pop-up book* karena media tersebut dapat menampilkan visual yang menarik tanpa memerlukan sarana dan prasarana berbasis pada elektronik yang belum memungkinkan penggunaannya di SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten.

Melihat potensi dan masalah tersebut, pembuatan media pembelajaran *pop-up book* diharapkan dapat membantu pendidik dalam memvisualkan gambar mendekati bentuk nyata dan mampu mengajarkan teknik-teknik menggambar flora dan fauna dengan lebih jelas. *Pop-up book* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam

sebuah pembelajaran sehingga materi lebih dimengerti oleh peserta didik.

Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk membuat media pembelajaran berbentuk *pop-up book* untuk kelas VII dan mengetahui apakah media pembelajaran menggambar flora dan fauna yang berbentuk *pop-up book* ini layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten.

Kajian teori dalam penelitian ini yakni:

Kata dasar pembelajaran adalah belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Zainal Arifin, 2009:10).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Azhar Arsyad 2015:60).

Jenis media pembelajaran dilihat dari bentuknya menurut Dina Indriana (2011: 14), dikelompokkan menjadi media pembelajaran cetak (*printed media*), media pameran (*displayed media*), media yang diproyeksikan (*projected media*), rekaman audio (*audiotape recording*), gambar bergerak (*motion picture*), dan media berbasis komputer (*computer based media*).

Menggambar adalah membuat goresan-goresan di atas permukaan yang secara grafis menunjukkan kemiripan mengenai sesuatu. Dalam proses menggambar, kita menciptakan realitas yang terpisah yang setara dengan

pengalaman-pengalaman kita. Penyajian secara grafis yang demikian adalah cara yang vital untuk mencatat hasil observasi, memberi bentuk pada apa yang kita visualisasikan, dan mengkomunikasikan berbagai pemikiran dan konsep yang kita miliki Ching (2002: 9).

Menurut Suharini (2002: 6), pengertian flora adalah semua jenis tumbuhan yang merupakan kekayaan alam suatu tempat atau inventaris kekayaan tumbuhan suatu tempat (misalnya: Flora fauna Nusa Tenggara, dan lain-lain). Kemudian pengertian fauna adalah kekayaan jenis hewan disuatu tempat tertentu mencakup segala hewan tidak bertulang/avebrata dan bertulang punggung/vertebrata. Disimpulkan bahwa menggambar flora dan fauna ialah membuat goresan-goresan pada kertas atau dengan media lain menggunakan alat-alat tertentu yang sebelumnya melalui proses imajinasi atau pengamatan pada objek tumbuhan (flora) dan Hewan (fauna) terlebih dahulu, sehingga mampu memberi bentuk pada apa yang kita visualisasikan dan mengkomunikasikan berbagai pemikiran dan konsep yang kita miliki.

Nancy Larson Bluemel (2012: 1), mengatakan *pop-up book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as folds, scrolls, slides, tabs, or wheels.* (*Pop-up book* adalah buku yang menawarkan potensi gerak dan interaksi melalui penggunaan mekanisme seperti lipatan, gulungan, slide, dan putaran). Donna Olge dan Camelle Blachowicz (2006: 3), mengatakan bahwa kriteria *pop-up* yang baik, yaitu: Gambar atau teks harus dibuat jelas, Perpaduan warna harus sesuai dengan fakta aslinya, Informasi yang diberikan harus sesuai dengan fakta, Informasi

yang diberikan mudah dimengerti, Dapat memacu daya tarik untuk memahami topik tersebut, Kualitas kertas yang digunakan harus kuat.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), Nusa Putra (2012: 67), mendefinisikan R & D merupakan penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji ke-efektifan produk, model, metode/srategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Secara sederhana Sugiyono (2012: 297), menyatakan penelitian R & D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMP N 1 Kalikotes Klaten yang beralamat di Jl. Tegljrejo, RT 2/RW 4, Kalikotes, Klaten, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada 15 Febuari- 17 April 2018.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, guru seni budaya SMP N 1 Kalikotes Klaten dan 32 siswa kelas VII B. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran *pop-up book* menggambar flora dan fauna

## Prosedur

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran menggambar flora dan fauna di SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten yang berbentuk *pop-up book*.

Metode pengembangan menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2016:298), adalah sebagai berikut; 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi sampai dengan uji coba pemakaian keelompok besar.

## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011:93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Namun dalam Penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan 4 alternatif jawaban. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman yang merupakan pengukuran dengan menggunakan dua jawaban yaitu ya-tidak, benar-

salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif, dll (Sugiyono, 2011: 139).

## Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Isi

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data kualitatif yang telah diperoleh dari hasil kajian ahli media, ahli materi, dan serangkaian uji coba. Selanjutnya data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan kemudian akan dikelompokkan. Hasil analisis ini kemudian dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan.

### 2. Analisis Statistik deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk mengolah hasil isian angket oleh para ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa). Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Ketentuan Pemberian Skor

| Nilai         | Angka |
|---------------|-------|
| Sangat baik   | 4     |
| Baik          | 3     |
| Kurang        | 2     |
| Sangat kurang | 1     |

Sumber: Djemari Mardapi (2008: 122)

- b. Menghitung rata – rata skor tiap indikator dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = skor rata- rata

$\sum x_i$  = jumlah skor

$n$  = jumlah subjek uji coba

(Sudjana, 2005: 67)

c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus :

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

Keterangan :

$V$  = skor rata- rata

$\sum f$  = jumlah skor

$N$  = jumlah subjek uji coba

Suharsimi Arikunto (2010: 210)

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah di tentukan. Presentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2: Penilaian Kelayakan

| Persentase | Kriteria Penilaian          |
|------------|-----------------------------|
| 0%-25%     | Kurang Valid (Tidak layak)  |
| 26%-49%    | Cukup valid (Kurang layak)  |
| 50%-75%    | Valid (layak)               |
| 76%-100%   | Sangat Valid (Sangat Layak) |

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010:244)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembuatan media pembelajaran menggambar flora dan fauna yang berbentuk *pop-up book* ini mengikuti model pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono dengan tahapan pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan

secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

### 1. Potensi dan Masalah

Hasil analisis potensi dan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan dengan cara observasi, wawancara guru mata pelajaran Seni Budaya, dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten. Data yang diperoleh dari hasil analisis potensi dan masalah adalah sebagai berikut:

- Sikap peserta didik kurang bersemangat pada saat mengikuti pembelajaran.
- Proses pembelajaran seni rupa masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi.
- Keterbatasan waktu pertemuan untuk pembelajaran seni rupa.
- Fasilitas yang kurang mendukung penggunaan media pembelajaran yang berbasis elektronik.

### 2. Pengumpulan data

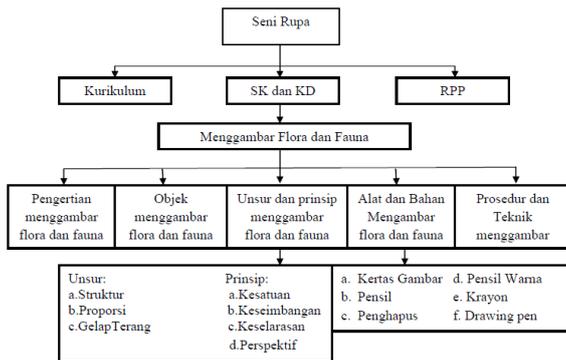
Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk pembuatan media pembelajaran menggambar flora dan fauna yang berbentuk *pop-up book* mengenai kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran serta menggali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran.

### 3. Pengembangan Desain Produk

Pengembangan desain produk media pembelajaran *pop-up book* “belajar menggambar flora dan fauna” ini dimulai pada tanggal 2 November 2017 dan selesai pada tanggal 29 Januari 2018. Pembuatan media pembelajaran memerlukan beberapa langkah antara lain: pembuatan *flowchart*, *storyboard*, visualisasi

desain dan pembuatan media. Pada langkah visualisasi desain aplikasi yang digunakan adalah *CorelDraw x5*

Membuat diagram alur (*flow chart*) terlebih dahulu. *Flow chart* pada pembuatan media pembelajaran menggambar flora dan fauna yang berbentuk *pop-up book* adalah sebagai berikut:



Gambar1 : Bagan Desain *Flow chart* (Sumber: Dokumentasi peneliti, November 2017)

Tahap selanjutnya adalah membuat papan susunan gambar (*story board*) yang disusun secara runtut sesuai dengan konsep yang diharapkan, Setelah *flow chart* dan *story board* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar atau ilustrasi, *Software* utama yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran *pop-up book* ini adalah *CorelDraw x5*

Langkah pertama membuat gambar-gambar ilustrasi, dan *background* (Unsur *Pictorial*) seperti gambar 2 dibawah ini



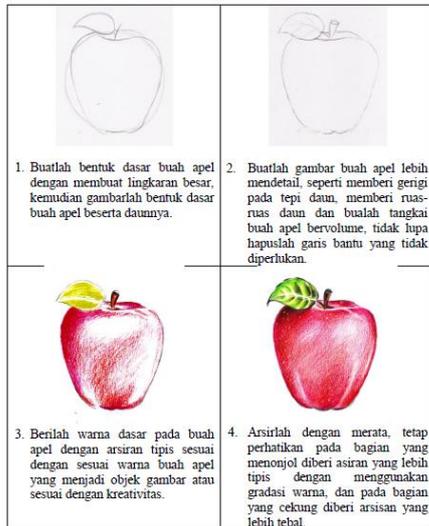
Gambar 2: Gambar Ilustrasi *CorelDraw x5*

Tampilan sampul harus menggambarkan apa yang termuat dalam media, maka sampul didesain dengan tema hutan yang merupakan habitat flora dan fauna. Hasil akhir penataan letak (*layout*) yang didapatkan adalah sebagai berikut:



Gambar 3: Tampilan sampul *pop-up book*

Setelah Gambar yang digunakan pada aspek langkah-langkah menggambar flora dan fauna yang dibuat dengan menggunakan gambar manual sebelum dirangkai menjadi satu kesatuan media menggunakan aplikasi *CorelDraw x5*, gambar *discan* terlebih dahulu untuk dijadikan *soft file*, kemudian gambar yang sudah dijadikan *soft file* dilakukan proses *editing* terlebih dahulu seperti proses *cropping* dan pencerahan agar gambar terlihat lebih rapi dan gambar terlihat lebih jelas dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*.



Gambar 4: Langkah-langkah Menggambar

*Non-Pictorial* (Bukan Gambar) dalam *pop-up book* ini terdiri dari beberapa bentuk, seperti *font* (*typografi*) dan garis yang bisa dilihat seperti contoh dibawah ini:



Gambar 5 : *Font* Comic Sans Ms.

Tata letak media (*layout*) merupakan aspek penting dalam proses membuat suatu desain media pembelajaran. Berikut merupakan contoh tata letak sampul media pembelajaran *pop-up book* belajar menggambar flora dan fauna yang menggabungkan antara unsur *pictorial* dan unsur *non-pictorial*:



Gambar 6 : Hasil Akhir Sampul

Sebelum membuka pada halaman langkah-langkah menggambar dalam *pop-up book* terdapat beberapa sub materi. Tampilan submateri adalah sebagai berikut:



Gambar 7 : Tampilan Sub-Materi

#### 4. Validasi Desain Produk

Pada tahap validasi produk melibatkan ahli materi, ahli media dan guru yang berkompeten di bidangnya sebagai validator. Hasil validasi produk pada penelitian pengembangan ini dihimpun melalui angket penilaian yang diperoleh dari kedua ahli media tersebut yang kemudian diklasifikasikan menjadi berbagai aspek, serta diupayakan pada kekurangan yang terdapat dalam komponen media pembelajaran *pop-up book*.

Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media dan guru: 1) Ahli materi, berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapat total nilai 35,00 pada 11 indikator dengan persentase 79,5% termasuk dalam kategori sangat layak. 2) Ahli media, berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan mendapat total nilai 31,00 pada 8 indikator dengan presentase 96,87% termasuk kategori sangat layak. 3) Praktisi pembelajaran/guru, berdasarkan penilaian guru secara keseluruhan mendapat total nilai 51,00

pada 14 indikator dengan presentase 91% termasuk kategori sangat layak.

## 5. Revisi Tahap I

Revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara memperbaiki kesalahan dan kekurangan produk. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran: 1) Penambahan penjelasan mengenai arti flora dan fauna pada peta konsep. 2) Perbaikan pada bagian soal evaluasi. 3) Perbaikan dalam mengurutkan isi glosarium secara alfabetis, 4) Perubahan penggunaan kertas cetak dan perubahab *finishing* penjilidan *pop-up book*. 5) Penambahan jumlah butir soal evaluasi.

## 6. Uji Coba Produk

### a) Uji Coba Kelompok

Uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 peserta didik SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten yang dipilih secara acak. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* yang sedang dibuat masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase kedalaman materi 100%, Kemanfaatan media *pop-up book* 100 %, kaidah EYD bahasa Indonesia 100%, komposisi warna 100%, penggunaan huruf 100%, *layout* 100%, Petunjuk penggunaan 90 %, penggunaan 100% dan Daya tarik 100%.

## 7. Revisi Tahap II

Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa media pembelajaran *pop-up book* belajar menggambar flora dan fauna termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir

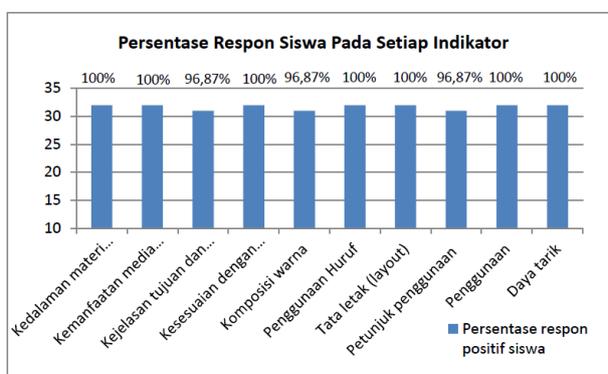
## 8. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 22 Febuari 2018 dengan melibatkan 32 siswa kelas VII B SMP N 1 Kalikotes.

Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 10 pertanyaan yang bersifat kombinasi.

Tabel 3: Rekapitulasi pendapat siswa mengenai media dari uji coba kelompok besar

| No | Indikator  | Jawaban |       | Jumlah | Persentasi Jawaban Ya |
|----|--|---------|-------|--------|-----------------------|
|    |  | Ya      | Tidak |        |                       |
| 1  | Kedalaman materi sesuai perkembangan peserta didik     | 32      | 0     | 32     | 100%                  |
| 2  | Kemanfaatan media <i>pop-up book</i>                   | 32      | 0     | 32     | 100%                  |
| 3  | Kejelasan tujuan dan indikator pada media pembelajaran | 31      | 1     | 32     | 96,87%                |
| 4  | Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia          | 32      | 0     | 32     | 100%                  |
| 5  | Komposisi warna  | 31      | 1     | 32     | 96,87%                |
| 6  | Penggunaan Huruf                                       | 32      | 0     | 32     | 100%                  |
| 7  | Tata letak ( <i>layout</i> )                           | 32      | 0     | 32     | 100%                  |
| 8  | Petunjuk penggunaan                                    | 31      | 1     | 32     | 96,87%                |
| 9  | Penggunaan   | 32      | 0     | 32     | 100%                  |
| 10 | Daya tarik   | 32      | 0     | 32     | 100%                  |



Gambar 8: Diagram batang persentase jawaban "Ya" siswa setiap indikator

Dari keterangan tabel dan persentase diagram batang di atas dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “ Respon Positif” dengan persentase jawaban  $\geq 85\%$ .

## B. Hasil Akhir Media Pembelajaran

Hasil akhir dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran menggambar flora dan fauna berbentuk *pop-up book* yang berjudul “Belajar Menggambar Flora dan Fauna” dengan ukuran buku B5. Media pembelajaran *pop-up book* belajar menggambar flora dan fauna ini berisi materi menggambar flora dan fauna seperti pengertian menggambar flora dan fauna, objek atau model menggambar flora dan fauna, unsur dan prinsip menggambar, alat dan bahan menggambar, prosedur dan teknik menggambar flora dan fauna, langkah-langkah menggambar flora dan fauna, dan latihan soal. Pemilihan materi disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD).

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

1. Kelebihan
  - a. Media *pop-up book* menampilkan langkah-langkah menggambar flora dan fauna dengan lebih jelas dan runtut.
  - b. Media *pop-up book* memiliki desain yang menarik dengan kejutan-kejutan pada halaman tertentu saat digunakan, hal tersebut menjadi daya tarik media.
  - c. Media *pop-up book* memiliki ukuran sedang, sehingga mudah dibawa dan mudah digunakan dimana saja.
  - d. Media *pop-up book* dapat sangat membantu ketika kondisi kelas tidak memungkinkan penggunaan media elektronik seperti proyektor

untuk menampilkan *power point*, gambar, video pembelajaran, dll. Media *pop-up book* ini dapat menjadi alternatif karena termasuk inovasi di dalam pengembangan media pembelajaran cetak.

- e. Mengajarkan pada peserta didik untuk menghargai dan merawat buku dengan baik karena *pop-up book* menarik sehingga peserta didik tidak melakukan kegiatan mencorat-coret buku dan melipat pada sembarangan tempat.
2. Kekurangan media ini antara lain:
    - a. Materi yang disajikan dalam media *pop-up book* terbatas pada materi menggambar flora dan fauna.
    - b. Pembuatan *pop-up book* relatif lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih.
    - c. Bahan yang digunakan berupa kertas jadi keawetan media kurang, penyimpanan *pop-up book* harus pada tempat yang sesuai agar tidak cepat rusak.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pembuatan media pembelajaran *pop-up book* dalam pembelajaran seni rupa pada materi menggambar flora dan fauna tidak lepas dari kebutuhan lapangan. Kebutuhan di lapangan berupa pembuatan media pembelajaran cetak, karena terbatasnya fasilitas kelas yang mendukung penggunaan media elektronik. Konsep media pembelajaran *pop-up book* dapat menciptakan Susana belajar yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran ini diberi judul “Belajar Menggambar Flora dan Fauna” didalamnya berisi pengertian, objek atau model, unsur, prinsip, prosedur dan teknik menggambar flora dan fauna. Hasil akhir pengembangan media

ini berupa media *pop-up book* yang berukuran B5 dengan sampul media dicetak menggunakan kertas Ivory 230 gram untuk bagian isi media menggunakan kertas *art paper* 120 gram, bagian sampul *pop-up book* dilaminasi *doff* sehingga tidak mudah robek dan kotor. *Finishing* media menggunakan teknik jilid *stepler*.

Kelayakan media pembelajaran menggambar flora dan fauna untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten yang berbentuk *pop-up book* berdasarkan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase nilai 79,5%, berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Seni Rupa. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media keseluruhan aspek mendapatkan persentase nilai 96,87%, berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari praktisi pembelajaran (Guru) keseluruhan aspek mendapatkan persentase nilai 91%, berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Seni Rupa. Ujicoba dilakukan di SMP Negeri 1 Kalikotes, Klaten oleh 32 peserta didik dan menunjukkan respon positif karena semua menunjukkan persentase respon peserta didik  $\geq 85\%$ . Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* dikemas dengan menarik, memudahkan peserta didik dalam belajar menggambar flora dan fauna, mendorong rasa ingin tahu dalam menggambar flora dan fauna, dan menambah motivasi dalam belajar menggambar flora dan fauna.

### Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas

sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran belajar menggambar flora dan fauna berbentuk *pop-up book* perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat 1 KD (Kompetensi Dasar) saja. Sehingga untuk kedepannya media pembelajaran *pop-up book* dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
2. Untuk penelitian kedepannya diharapkan konten tidak hanya terfokus pada satu materi menggambar flora dan fauna, konten dapat dikembangkan dengan menambah materi seni rupa untuk kelas VII di SMP, seperti materi menggambar alam benda, menggambar gubahan flora, fauna dan geometrik menjadi ragam hias, dan penerapan ragam hias flora, fauna pada bahan tekstil dan kayu.
3. Perbaikan tampilan *background*, *pop-up*, *layout*, dan *font* dirasa sangat diperlukan dengan menyesuaikan dengan calon peserta didik yang akan menggunakannya, misal bisa ditambahkan lagi kejutan-kejutan pada *pop-up*nya agar lebih menarik dari media ini yang akan membangkitkan semangat belajar peserta didik
4. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukan lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas saja, namun ujicoba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bluemel, Nancy Larson. (2012). *Pop-up Books: A Guide for Teacher and Librarians*. United States of America: ABC-CUO, UC.
- Ching, Francis Dk. (2002). *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*. Yogyakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Giva Media.
- Dina, Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Nusa, Putra. (2012). *Research & Development Penelitiandan Pengembangan : Suatu Pengantar*. Jakarta: RajawaliPers
- Olgle, Donna & Blachowicz, Camille. (2006). *Tools for Teaching Literacy Through The Arts*. United States of America: The Gulford Press.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Penerbit Tarsito
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharini, Erni. (2002). *Biogeografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Suharsimi, Arikunto. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya