

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK MENGENAI TEKNIK JUMPUTAN PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI PLOASAN 1 SLEMAN**

## ***DEVELOPING SCRAPBOOK AS LEARNING MEDIA ABOUT JUMPUTAN TECHNIQUE OF GRADE IV STUDENTS OF SD N PLAOSAN 1 SLEMAN***

Oleh: Rizka Awalina, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY  
[rzkaawalina95@gmail.com](mailto:rzkaawalina95@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk media pembelajaran *scrapbook* dan (2) mengetahui kelayakan media *scrapbook*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada prosedur pengembangan *Borg and Gall* dalam sepuluh tahap pengembangan. Namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap ke delapan yaitu: (1) Potensi masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, dan (8) Uji coba pemakaian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan media pembelajaran *scrapbook*. Hasil validasi ahli materi mendapatkan rerata 3,25, sehingga masuk dalam kategori sangat baik dan layak. Hasil validasi ahli media mendapatkan rerata 3,33, sehingga masuk dalam kategori sangat baik dan layak. Hasil validasi praktisi pembelajaran (guru) mendapatkan rerata 3,33, sehingga masuk dalam kategori sangat baik dan layak dan (2) kelayakan media *scrapbook* teknik jumputan yang telah dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru) menunjukkan bahwa media *scrapbook* teknik jumputan ini valid atau layak.

Kata kunci: *Tujuan penelitian, Metode penelitian, Hasil*

### **Abstract**

*This research was aimed to: (1) developing scrapbook as learning media and (2) find out the feasibility of scrapbook media. Research and Development was used as the method of the research, which referred to the developing procedure steps by Borg and Gall with 10 steps. But, there were only 8 steps done in this research such as followed: (1) identified the problem (2) obtained (3) designed the product (4) design validation (5) revised the design (6) tested the product (7) revised the product, and (8) feasibility trial. This result of this research showed that: (1) developing scrapbook as a learning media. The result of expert judgement in material development obtained 3,25, which meant that the product was categorized as very good product. The result of expert judgement in media development obtained 3,33 which meant that the product was very good. The appropriateness of the scrapbook using jumputan technique had been evaluated by experts judgement of media and materials development and also the teachers showed that the scrapbook using jumputan technique was appropriate and very good.*

Keywords: *Research puposes, Methods, Result*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2013:19). Sekolah Dasar yang disingkat SD adalah jenjang formal di satuan pendidikan (PP No 66 tahun 2010). SD N Plaosan 1 merupakan salah satu sekolah yang mengajarkan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sebagai mata pelajaran umum. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada mata pelajaran tersebut khususnya dalam materi jumpitan, guru belum mempunyai bahan ajar mengenai jumpitan. Buku pegangan peserta didik mengenai materi jumpitan kurang lengkap dan penjelasannya belum menyeluruh.

Ditemukan juga fakta bahwa guru memang belum mengembangkan media pembelajaran tentang jumpitan, akibatnya guru hanya menyajikan satu teknik macam jumpitan yang diterapkan kepada peserta didik. Namun, kegiatan tersebut belum menunjukkan motif yang bervariasi karena guru hanya mengajarkan satu teknik jumpitan saja.

Peneliti mencoba menggunakan media *scrapbook* untuk penerapan teknik jumpitan. Peneliti memilih *scrapbook* karena media ini cukup menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. *Scrapbook* tersebut akan mengulas beberapa macam teknik jumpitan yang mudah untuk diterapkan peserta didik.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang menitik

beratkan pada pengembangan media pembelajaran. *Research and Development* (R&D) juga dapat diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2011:164).

### Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SD Negeri Plaosan 1 yang berjumlah 24 anak. Sedangkan obyek penelitian ini adalah pengembangan dan kelayakan pada media *scrapbook* untuk penerapan teknik jumpitan.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan dilakukan bulan Februari hingga bulan Juni 2018 kurun waktu lima bulan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri Plaosan 1, Plaosan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta.

### Prosedur

Prosedur pengembangan menggunakan 8 langkah diantaranya: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) uji coba pemakaian (Sugiyono. 2012:408-427).

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa sumber data primer yang diperoleh langsung dari peserta didik Kelas IV SD Negeri Plaosan 1 dengan langsung melibatkan diri dan menjadi bagian dari pembelajaran teknik jumpitan.

Instrumen atau alat bantu pengumpulan data Instrumen penelitian menggunakan rubrik dan daftar cek (*check list*).

Teknik pengumpulan data dilakukan sesuai dengan penelitian ini diantaranya: (1) teknik wawancara baik guru maupun peserta didik, (2) analisis dokumen.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media *scrapbook* teknik jumputan. Data kualitatif didapat dari kritik dan saran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran (guru). Sedangkan data kuantitatif didapat dari rubrik dan daftar cek (*check list*) yang diperoleh dari beberapa ahli dan respon peserta didik. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan, adapun penelitian sebagai berikut: (1) data proses pengembangan produk (2) data penilaian kelayakan produk oleh para ahli (3) data pendapat peserta didik.

### **Teknik Penentuan Validitas**

Penentuan validitas ini diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran (guru) dengan menggunakan instrumen rubrik. Rubrik yang digunakan berdasarkan skala *likert* yang berbentuk skala persetujuan atau penolakan pertanyaan atau pernyataan. Skala *likert* dalam menentukan skor atau nilai terhadap suatu pernyataan yang diajukan kepada responden menggunakan kecenderungan positif dengan kategori sangat baik (SB) diberi skor 4, baik (B) diberi skor 3, kurang (K) diberi skor 2, dan sangat kurang (SK) diberi skor 1. Penggunaan rubrik berbentuk kolom saran dan masukan yang digunakan untuk memperoleh data kualitatif dari validator.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Potensi Masalah**

Hasil analisis potensi dan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini didapat dengan studi kondisi lapangan sekolah. Data potensi masalah yang diperoleh sebagai berikut: (1) belum adanya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik mempelajari teknik jumputan, (2) peserta didik memerlukan suplemen belajar, yaitu media yang dapat merangsang dan membangkitkan motivasi belajar, (3) hasil karya peserta didik kurang bervariasi, (4) proses pembelajaran masih didominasi guru.

### **Pengumpulan Data**

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan beberapa studi pustaka untuk pengembangan media *scrapbook* serta menggali materi pembelajaran mengenai jumputan yang

terdapat dalam silabus beserta indikatornya. Tahap selanjutnya menyesuaikan materi jumpitan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian ke dalam sub materi pokok yang kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran.

### Desain Produk

Tahap pertama yang dilakukan adalah merancang tatanan isi *scrapbook* dalam pengembangan media pembelajaran teknik jumpitan diantaranya sebagai berikut: judul, kata pengantar, pengertian jumpitan, bahan yang dibutuhkan, alat yang dibutuhkan, macam-macam teknik jumpitan, teknik memutar, teknik lipat segitiga, teknik lipat memanjang, teknik pensil, teknik ikat kelereng, teknik ikat gulung, teknik kerucut, teknik lipat memanjang, teknik ikat panjang, teknik tutup botol, macam-macam teknik pewarnaan, dan *pop up*.

Kemudian menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan *scrapbook*.



Gambar 1: Alat yang digunakan



Gambar 2: Bahan yang digunakan

Setelah alat dan bahan dipersiapkan, tahap selanjutnya adalah pembuatan *scrapbook*.



Gambar 3: Proses pembuatan *scrapbook*

Semua materi yang sudah dipersiapkan kemudian ditambahkan gambar animasi dan kertas hias kemudian ditempelkan, berikut adalah hasil *scrapbook* dari judul, pembukaan, isi, dan penutup:

#### 1) Judul



Gambar 4: Sampul halaman

Tampilan sampul depan memuat memuat judul Teknik Jumpitan.

#### 2) Pembukaan



Gambar 5: Halaman 2 pembukaan

Tampilan pembukaan memuat kata sambutan, terdapat pula gambar animasi pendukung agar terlihat lebih menarik untuk digunakan.

#### 3) Isi

##### a. Halaman 3



## Gambar 6: Halaman 3 isi

Tampilan isi halaman pertama memuat pengertian jumputan yang terdapat di tengah atas *scrapbook*, para pembaca dapat membuka kertas yang tertutup tersebut. Kemudian terdapat bahan yang dibutuhkan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan jumputan. Pengguna *scrapbook* dapat melepas kaitan tali pada kancing, kemudian menarik ke arah kanan agar terlihat secara keseluruhan.

## b. Halaman 4



Gambar 7: Halaman 4 isi

Tampilan halaman 4 bagian isi memuat macam-macam motif jumputan yang akan diaplikasikan dalam teknik-teknik jumputan pada media *scrapbook* ini.

## c. Halaman 5



Gambar 8: Halaman 5 isi

Tampilan ini memuat teknik jumputan. Terdapat dua macam teknik. Teknik pertama yaitu teknik memutar pada bagian kiri atas dan hasil dari teknik tersebut termuat pada bagian

kanan atas. Teknik kedua memuat teknik lipat segitiga pada bagian kiri bawah, para pengguna bisa langsung membuka lipatan tersebut.

## d. Halaman 6



Gambar 9: Halaman 6 isi

Tampilan ini memuat teknik ketiga yang terdapat di bagian kiri atas memuat teknik lipatan memanjang. Teknik keempat terdapat di bagian kiri bawah yang memuat teknik mengikat kerucut, para pengguna bisa langsung mengetahui hasil pada teknik mengikat kerucut dengan menarik kertas yang sudah tertali dengan pita berwarna biru di bagian kanan bawah sesuai dengan arah panah yg tertempel timbul.

## e. Halaman 7



Gambar 10: Halaman 7 isi

Tampilan ini memuat teknik kelima yang terdapat di bagian kiri atas memuat teknik ikat kelereng. Teknik keenam terdapat di bagian kiri bawah yang memuat teknik mengikat, para pengguna bisa langsung mengetahui hasil pada teknik mengikat dengan membuka kertas di bagian kanan bawah sesuai dengan arah panah yang tertempel timbul.

## f. Halaman 8



Gambar 11: Halaman 8 isi

Tampilan ini memuat teknik ketujuh yang terdapat di bagian kiri atas memuat teknik kerucut. Teknik kedelapan terdapat di bagian kiri bawah yang memuat teknik mengikat panjang, para pengguna bisa langsung mengetahui hasil pada teknik tersebut dengan membuka lipatan kertas di bagian kanan bawah. Halaman ke 8 ini juga menambahkan gambar animasi timbul agar menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

## g. Halaman 9



Gambar 12: Halaman 9 isi

Tampilan ini memuat teknik kesembilan yang terdapat di bagian kiri atas memuat teknik lipat ikat. Teknik kesepuluh terdapat di bagian kiri bawah yang memuat teknik tutup batu, para pengguna bisa langsung mengetahui hasil pada teknik tersebut dengan membuka melihat gambar di bagian kanan bawah. Halaman ke 9 ini juga menambahkan gambar animasi timbul agar menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

## h. Halaman 10



Gambar 13: Halaman 10 isi

Tampilan halaman ke sepuluh memuat macam-macam teknik pewarnaan. Teknik pewarnaan dalam media *scrapbook* mengambil teknik pewarnaan yang mudah dan aman digunakan untuk anak-anak. terdapat macam-macam motif yang termuat dalam gambar tersebut diantaranya menggunakan suntikan, botol, kuas, dan celup.

## 4) Penutup



Gambar 14: Halaman 11 isi

Tampilan halaman 11 memuat tampilan *pop up* dengan tema sekolah. *Pop up* ini bertujuan agar menarik bagi pengguna *scrapbook* terutama bagi anak-anak

Gambar 15: Tampilan *scrapbook*

## Desain Produk

Validasi ini melibatkan beberapa ahli diantaranya:

### Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu Ismadi, M.A., di program studi Pendidikan Kriya Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun hasil yang diperoleh yaitu mendapatkan nilai 39,00 dengan rata-rata 3,25 dari 2 aspek penilaian materi pada media *scrapbook*, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan kelayakan media termasuk dalam kategori layak.

### Ahli Media

Validasi ahli media yaitu Arsianti Latifah, M.Sn. Adapun hasil yang diperoleh nilai keseluruhan validasi sejumlah 66 dengan rata-rata 3,33 sehingga dikategorikan sangat baik dan kelayakan media termasuk dalam kategori layak.

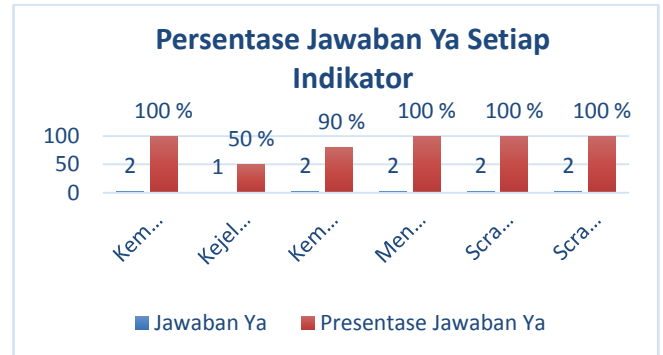
### Praktisi Pembelajaran (guru)

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran guru adalah Patrisia Betris Yan A, S.Pd sebagai guru wali Kelas IV sekaligus guru Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) SD Negeri Plaosan 1. Adapun hasil yang diperoleh berdasarkan aspek keseluruhan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli materi mendapatkan nilai 40,00 dengan rata-rata 3,33 dari dua aspek penilaian materi pada media *scrapbook*, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan kelayakan media termasuk dalam kategori layak.

## Uji Coba Produk

### 1. Uji Coba Perorangan

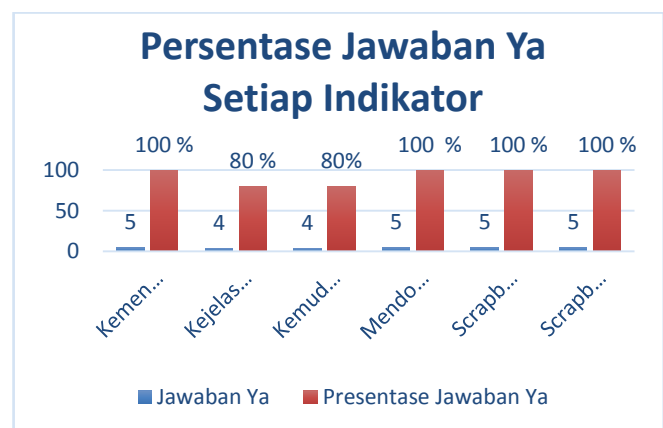
Kegiatan ini melibatkan dua peserta didik Kelas IV SD Negeri Plaosan 1 yang diambil secara acak. Adapun hasil respon peserta didik sebagai berikut:



Dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase > 70%. Media ini layak dilakukan uji coba berikutnya dengan perbaikan merekatkan kembali dengan lem kuat pada kancing baju agar tidak mudah lepas.

### 2. Uji Coba Kelompok Kecil

Kegiatan ini melibatkan lima peserta didik Kelas IV SD Negeri Plaosan 1 yang diambil secara acak. Adapun hasil respon peserta didik sebagai berikut:



Dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase > 70% dapat diketahui bahwa media *scrapbook* termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi

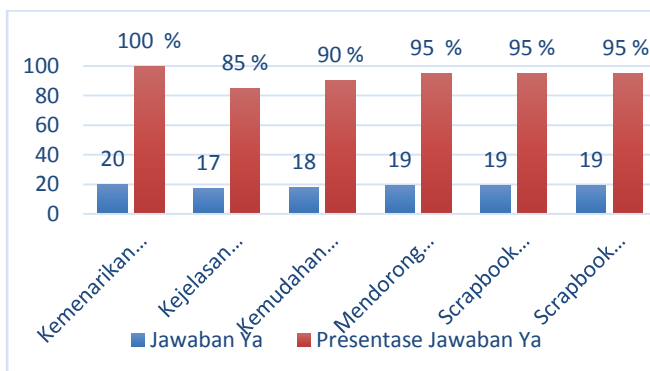
produk. Berdasarkan hal tersebut, media *scrapbook* ini telah layak untuk dijadikan media *scrapbook* dalam penerapan teknik jumputan di SD Negeri Plaosan 1.

### Revisi Produk

Tahap revisi produk ini hanya melakukan sedikit perbaikan lagi pada pengikat tali dengan kancing baju yang mudah lepas karena lem perekat tidak terlalu kuat.

### Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian atau uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2018 dengan melibatkan 20 peserta didik Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. Adapun hasil respon peserta didik sebagai berikut:



Dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase > 70%.

Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok besar dapat diketahui bahwa media *scrapbook* termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk dijadikan media *scrapbook* dalam penerapan teknik jumputan di SD Negeri Plaosan 1 Sleman.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan adalah, berupa media *scrapbook* untuk penerapan teknik jumputan Kelas IV SD Negeri Plaosan 1 yang di dalamnya menyajikan materi teknik jumputan yaitu pengertian jumputan, alat yang digunakan, bahan yang digunakan, teknik jumputan, dan pewarnaan. Dalam media *scrapbook* terdapat 10 halaman isi dan 2 halaman sampul. Disajikan dalam bentuk *landscape* dengan ukuran 18,5 cm x 29,5 cm dengan menggunakan kertas karton sebagai bahan dasar *scrapbook* yang dilapisi dengan stiker *monokrom*. Adapun untuk pengisi materi, animasi, kerta lipat, dan tampilan *pop up* menggunakan kertas *ivory*.

Analisis data pada pengembangan media *scrapbook* untuk penerapan teknik jumputan Kelas IV di SD Negeri Plaosan 1 memperoleh hasil layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Perolehan rata-rata 3,25 dari ahli materi oleh Ismadi, M.Pd, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat baik dan layak”. Ahli media oleh Arsianti Latifah, M.Sn, memperoleh rata-rata 3,3 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat baik dan layak”. Praktisi pembelajaran (guru) memperoleh rata-rata 3,33 oleh Patrisia Betris Yan A, S.Pd, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat baik dan layak”.

Hasil uji coba perorangan memperoleh hasil persentase sebesar 91,6 % sehingga termasuk dalam “respon positif”. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase sebesar 93,3 % sehingga termasuk dalam “Respon positif”, dan



pada uji coba kelompok besar memperoleh hasil persentase sebesar 93,3 % sehingga termasuk dalam “respon positif”. Rata-rata menunjukkan respon positif dan layak dengan mendapatkan persentase > 70% dari setiap komponen. Subjek uji coba produk ini adalah peserta didik Kelas IV di SD Negeri Plaosan 1. Berdasarkan hasil dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar bahwa media *scrapbook* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam penerapan teknik jumputan.

### Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan kesimpulan Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media *scrapbook*, saran ini ditujukan kepada:

#### 1. SD Negeri Plaosan 1

Media *scrapbook* ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya sebagai salah satu media dalam pembelajaran teknik jumputan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

#### 2. Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Dengan adanya pengembangan media *scrapbook* ini, diharapkan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FBS UNY dapat lebih merangsang dalam menciptakan media pembelajaran, dengan

kreatif, dan inovatif mampu mengembangkan media yang lebih bervariasi sehingga dapat memberikan lebih banyak stimulus untuk peserta didik dan pendidik.

Media *scrapbook* ini dapat dikembangkan lagi menggunakan materi yang berbeda.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta