

**PENGEMBANGAN MEDIA CETAK *KIRIGAMI POP UP* MATERI
PERKEMBANGAN KEBUDAYAAN PENGARUH ISLAM
DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS
SMP KELAS VII**

JURNAL



**Disusun oleh:
Tri Wulandari
11416241045**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PENGEMBANGAN MEDIA CETAK *KIRIGAMI POP UP* MATERI PERKEMBANGAN KEBUDAYAAN PENGARUH ISLAM DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS SMP KELAS VII

DEVELOPING KIRIGAMI POP UP PRINT MEDIA FOR THE MATERIALS OF THE CULTURAL DEVELOPMENT OF THE ISLAMIC INFLUENCE IN INDONESIA IN THE SOCIAL STUDIES SUBJECT FOR GRADE VII OF JHS

Oleh: Tri Wulandari, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, triwulandari.dipsos@rocketmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan Media Cetak *Kirigami Pop Up* materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia untuk mata pelajaran IPS SMP kelas VII; dan 2) mengetahui kelayakan Media Cetak *Kirigami Pop Up* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru IPS dan tanggapan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dan mengacu model pengembangan dari Sugiyono. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Berbah. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian validator serta lembar angket untuk uji penggunaan peserta didik dan guru IPS. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) mengembangkan Media Cetak *Kirigami Pop Up* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: a) mengkaji Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD); b) merumuskan materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia yang akan dibuat; c) merumuskan strategi dan cara pembuatan yang terdiri dari mengumpulkan gambar, menentukan poin materi, membuat *brief*, mendesain menggunakan *Adobe Illustrator CS 5*, mencetak menggunakan kertas *ivory 320 gram*, menempel *background*, memotong dan merangkai konstruksi *pop up*, menjilid *hardcover*; d) membuat *brief*; e) pemilihan gambar; f) menentukan poin-poin materi; g) merancang dan menyelesaikan media, h) validasi dan revisi desain; i) uji penggunaan media oleh guru dan peserta didik; dan j) melakukan penyempurnaan produk; dan 2) Media Cetak *Kirigami Pop Up* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dengan kategori Sangat Baik.

Kata kunci: *Media Cetak Kirigami Pop Up, media pembelajaran, IPS*

Abstract

This study aims to: 1) develop Kirigami Pop Up Print Media for the materials of the Cultural Development of the Islamic Influence in Indonesia in the Social Studies subject for Grade VII of the junior high school (JHS), and 2) investigate the appropriateness of the Kirigami Pop Up Print Media based on the assessment of the materials expert, media expert, Social Studies teacher, and students' responses. This was a Research and Development (RnD) referring to the development model by Sugiyono. The research subjects were Grade VII students of State Junior High School 3 of Berbah. The data collecting instruments were an assessment sheet for the experts and a questionnaire of the application test for the students and Social Studies teacher. The data were analyzed by means of the descriptive technique using the quantitative approach. The results of the study were as follows. 1) The development of the Kirigami Pop Up Print Media was made through several stages, i.e.: a) analyzing the standards of competencies and basic competencies; b) formulating the materials of the Cultural Development of the

Islamic Influence in Indonesia to be developed; c) formulating the strategies and development techniques consisting of collecting pictures, determining points of the materials, making brief, designing by means of Adobe Illustrator CS 5, printing on 320 gram ivory paper, attaching the background, cutting and arranging the pop up constructions, and binding with a hardcover; d) making brief; e) selecting pictures; f) determining points of the materials; g) designing and finishing the media; h) validation and design revision; i) the media application test by the teacher and students; and j) making the final product. 2) The KirigamiPop Up Print Media were appropriate to be used as Social Studies learning media with a very good category.

Keywords: Kirigami Pop Up Print Media, learning media, Social Studies

PENDAHULUAN

Tingkat keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru mengajar. Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 22) mengutarakan faktor yang dapat menghambat belajar peserta didik antara lain; verbalisme, kekacauan makna, kegemaran berangan-angan dan persepsi yang kurang tepat. Hisyam Zaini (2008: 91-92) menyatakan bahwa peserta didik sulit untuk mengingat informasi dari guru dikarenakan peserta didik tidak akan mengingat sesuatu yang tidak menarik dan berkesan. Oleh karena itu, proses pembelajaran menggunakan media yang bervariasi akan lebih diminati oleh peserta didik, sehingga dapat lebih fokus dan paham dalam pembelajaran hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru harus mampu melakukan proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan terlebih untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki materi cukup banyak dan luas.

Guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran. Misalnya dalam hal media

pembelajaran. Guru IPS dapat mengembangkan media yang akan digunakan sesuai dengan perkembangan zaman dan kondisi peserta didik. Guru IPS harus menciptakan media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik.

Mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki materi dengan cakupan yang luas, sehingga muncul anggapan bahwa materi IPS banyak, sulit, dan cenderung hafalan yang terkesan membosankan dan membuat peserta didik cenderung malas untuk belajar terutama pada materi sejarah. Munculnya anggapan tersebut dikarenakan mata pelajaran IPS di SMP merupakan mata pelajaran yang memiliki materi-materi dari berbagai disiplin ilmu social (ekonomi, geografi, sejarah dan sosiologi) yang merupakan pengintegrasian dari berbagai macam disiplin ilmu.

Penyampaian materi yang memiliki cakupan luas kurang didukung oleh media pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan variasi media pembelajaran dalam mata

pelajaran IPS penting, karena diharapkan dapat menyampaikan materi IPS yang memiliki materi luas. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini berkembang pesat, namun penggunaan media pembelajaran IPS dilapangan kenyataannya masih kurang. Hasil observasi yang dilakukan di enam SMP Negeri di Kabupaten Bantul, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang banyak digunakan untuk mata pelajaran IPS baru sebatas buku, modul dan gambar (Ulya Nelawati, 2014: 3).

Media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung, mudah dibawa, mudah digunakan dan tidak bergantung pada fasilitas teknologi adalah media pembelajaran berbasis cetak. Maka media cetak IPS yang sudah ada akan lebih baik jika ditunjang dengan bentuk media yang lebih inovatif salah satunya dengan menggunakan Media Cetak *Kirigami Pop Up*. Carter (2009: 125-132) seorang profesor emerita kesusasteraan anak dan remaja Universitas Perempuan Texas dan peninjau majalah *The Horn Book* menyebutkan bahwa ketika akan berinteraksi dengan peserta didik, hal pertama yang harus didapatkan adalah perhatian mereka. Ketika perhatian didapat, maka apapun yang disampaikan akan lebih mudah diterima. Media Cetak *Kirigami Pop Up* dengan bentuk yang mudah dibuka, kalimat yang

tersembunyi, kertas yang ditarik, dan gambar yang dibuat muncul adalah cara yang mungkin sekali untuk mengangkap perhatian peserta didik dengan segera.

Media Cetak *Kirigami Pop Up* merupakan media yang belum banyak dikembangkan. Menurut Dewantari (2014: 5) dalam tulisannya di Desain Grafis Indonesia, saat ini *Pop Up* menjadi salah satu bidang industri kreatif berbahan kertas yang semakin digemari dan sedang berkembang. Banyak Media Cetak *Kirigami Pop Up* telah beredar di pasaran, namun masih terfokus pada kegiatan nonformal seperti penggunaannya dalam buku tahunan sekolah, kartu ucapan serta pesanan tertentu. Kegiatan tersebut memunculkan ide bahwa Media Cetak *Kirigami Pop Up* dapat dijadikan media pembelajaran untuk menambah keaktifan, minat, rasa ingin tahu, dan kreativitas peserta didik karena masih jarang digunakan dalam pembelajaran terkhusus IPS.

Jadi dengan pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan imajinasi akan meningkat, keaktifan, minat, rasa ingin tahu, kreativitas dan daya ingat peserta didik akan lebih lama karena bentuknya yang dua dimensi dan dapat bergerak ketika dibuka. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik melakukan pengembangan Media Cetak

Kirigami Pop Up Materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Berbah yang beralamat di Jl. Jogotirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Februari 2015-November 2015.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba produk Media Cetak *Kirigami Pop Up* materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia ini adalah peserta didik SMP Negeri 3 Berbah kelas VII A.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah pengembangan Sugiyono (2012: 409) antara lain: potensi dan masalah, pengumpulan data,

desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk namun tidak sampai pembuatan produk masal karena akan diproduksi secara terbatas demi kepentingan Tugas Akhir Skripsi, namun jika dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan maka produk dapat diproduksi secara masal.

Data, Teknik Pengumpulan data, dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa kuesioner atau angket bentuk *checklist* (√). Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS, sedangkan peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

b. Instrumen Penelitian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kesahihan, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, *learnability*, dan menarik minat dari aspek materi pada

Media Cetak *Kirigami Pop Up*. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 33-34).

2) Instrumen Ahli Media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan Media Cetak *Kirigami Pop Up* yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari Azhar Arsyad (2011: 87-90).

3) Instrumen untuk Guru IPS

Instrumen penelitian yang digunakan untuk guru dalam penelitian ini adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada guru untuk memperoleh data tentang kelayakan media. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan.

4) Instrumen Uji Coba Penggunaan untuk Peserta Didik

Instrumen yang digunakan untuk uji coba penggunaan produk berupa angket yang ditujukan kepada peserta didik. Melalui instrumen ini akan diperoleh

data dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan. Berdasarkan data tersebut akan dilakukan proses penyempurnaan produk akhir sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Produk awal Media Cetak *Kirigami Pop Up* dengan materi perkembangan kebudayaan pengaruh Islam di Indonesia yang telah dihasilkan, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diperoleh revisi pengembangan tahap I. Tahapan selanjutnya yaitu validasi oleh guru mata pelajaran IPS dan uji coba terbatas oleh 6 orang peserta didik kelas VII A yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian sebagai revisi produk tahap II.

Tahapan selanjutnya ialah uji coba pemakaian kepada peserta didik SMP N 3 Berbah kelas VII A. Dari kedua tahap revisi produk tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir berupa Media Cetak *Kirigami Pop Up* sebagai media pembelajaran IPS di SMP dengan materi

perkembangan kebudayaan pengaruh Islam di Indonesia.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penilaian menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data kualitatif	Skor
(SB) Sangat baik	5
(B) Baik	4
(C) Cukup	3
(K) Kurang	2
(SK) Sangat Kurang	1

Sumber: Widoyoko (2010: 115)

- 2) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$$\bar{X} = \text{skor rata-rata}$$

$$\sum x = \text{jumlah skor}$$

$$N = \text{jumlah penilai}$$

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kategori

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	SB
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	B
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	C

$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	K
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	SK

Sumber : Widoyoko (2009: 238)

Keterangan

$$\text{Skor maksimal ideal} = 5$$

$$\text{Skor minimal ideal} = 1$$

$$\text{Skor aktual} = X$$

$$\text{Rata-rata ideal} = \bar{X}_i$$

$$\text{Simpangan Baku Ideal} = sb_i$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (5 + 1)$$

$$= 3$$

$$sb_i = \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (5 - 1)$$

$$= 0,6$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Cetak *Kirigami Pop Up* materi perkembangan kebudayaan pengaruh Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII. Tahap pengembangan produk yang dilakukan mengacu pada model pengembangan Sugiyono (2012: 409) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dengan melalui beberapa tahapan yaitu:

a. Mengkaji SK-KD

Penelitian ini berasal dari potensi yang ada yaitu masih kurangnya variasi media pembelajaran berbasis cetak

sedangkan banyak cara dalam mengolahnya. Kemudian peneliti mengumpulkan studi literatur, tinjauan standar isi meliputi: Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), dan menyusun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menentukan kelayakan Media Cetak *Kirigami Pop Up* serta melakukan validasi instrumen.

b. Merumuskan Materi

Berkaitan dengan SK-KD, materi yang digunakan adalah Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia. Setelah penentuan materi, dibuat kerangka materi untuk mempermudah menjelaskan lebih mendalam tentang materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia yang dibagi menjadi 8 inti materi.

c. Merumuskan Strategi dan Cara Pembuatan

- 1) Mengumpulkan gambar pendukung penjelasan isi materi.
- 2) Menentukan poin-poin materi yang akan digunakan.
- 3) Membuat *brief* yang berisi komposisi isi materi dan gambar ditiap halaman yang disesuaikan tata letak *background* dan konstruksi *pop up*.
- 4) Membuat rancangan *brief* dengan *Adobe Illustrator CS 5*.

5) Desain yang sudah jadi dicetak memakai kertas *ivory* 320 gram ukuran A3 yang dilipat menjadi dua sisi sehingga menjadi A4.

6) Hasil *print out* tersebut berupa lembaran *background* disertai isi materi, lembaran subbab materi dan lembaran gambar kecil-kecil yang akan dirangkai menjadi *pop up*.

7) Memotong lembaran subbab materi dan gambar kecil-kecil untuk konstruksi *pop up*.

8) Setelah dipotong mengikuti garis, pada lembaran *background* dan isi ditempel menumpuk dengan lem dengan lembaran berupa judul subbab materi.

9) Kemudian bagian lipatan yang disediakan diantara lembaran *background* dan isi dengan lembaran judul subbab materi ditempel dengan konstruksi *pop up* yang telah dipotong.

10) Setelah semua selesai, Media Cetak *Kirigami Pop Up* dijilid *hardcover*.

d. Membuat Brief

Pembuatan *brief* dilakukan dengan membuat plot-plot *layout*, menentukan *background* dan teks informasi penjelas, dan mengorganisasi gambar sehingga tampilannya terlihat sederhana dan tidak berlebihan serta menyesuaikan ruang spasi kosong agar pembaca tidak lelah.

e. Pemilihan Gambar

Tahap awal dalam pemilihan gambar adalah mengumpulkan gambar yang mendukung. Kemudian memilih gambar yang sesuai dengan materi dan substansial serta mendukung materi.

f. Menentukan Poin-poin Materi

Penentuan poin-poin materi dilakukan satu rangkaian dengan menentukan SK-KD, materi, dan *brief* media dikarenakan dalam membuat *brief*, poin-poin materi yang akan disampaikan harus sudah terencana sehingga mudah dalam mendesain. Poin-poin materi diturunkan dari penentuan SK-KD dan materi. Materi yang disajikan memperhatikan keterpaduan antara *background*, *pop up*, petunjuk penggunaan media guru dan peserta didik, penjelasan materi, soal-soal, materi pengetahuan umum, glosarium, rangkuman materi, serta profil penulis.

g. Merancang dan Menyelesaikan Media

Hal yang perlu didesain yaitu sampul media yang mencerminkan judul dan isi materi, petunjuk penggunaan media untuk guru dan peserta didik, *background* materi, dan rangkaian konstruksi *pop up*. Proses mendesain produk menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CS 5*. Setelah proses desain selesai dan menghasilkan

produk, dilakukan pengecekan sebelum masuk ke tahap validasi desain.

h. Validasi dan Revisi Desain

Validasi dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya saat desain produk awal jadi. Penilaian awal akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini akan diperoleh komentar, saran dan masukan perbaikan yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi.

i. Uji Coba Penggunaan Media oleh Guru dan Peserta Didik

Uji coba penggunaan media yang pertama yaitu uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Uji coba produk oleh guru mata pelajaran IPS dilakukan bersamaan dengan uji coba terbatas pada enam peserta didik kelas VII A SMP N 3 Berbah. Setelah uji coba produk, kemudian dilakukan revisi produk. Tahap uji coba penggunaan kedua yaitu uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan kepada 26 peserta didik kelas VII A SMP N 3 Berbah.

j. Penyempurnaan Produk

Hasil dalam uji coba pemakaian kemudian direvisi sesuai saran kemudian diproduksi secara terbatas. Produksi terbatas dilakukan untuk kepentingan

skripsi. Apabila produk Media Cetak *Kirigami Pop Up* dapat diterapkan pada lingkup pendidikan yang lebih luas maka dapat dilakukan pembuatan produk masal. Hasil akhir produk ini adalah Media Cetak *Kirigami Pop Up* dengan Materi Perkembangan Pengaruh Islam di Indonesia pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi berupa angket.

Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama total skor yang diperoleh sebesar 87 dengan rata-rata skor 3,48 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 100 dengan rata-rata skor 4,00 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa materi dalam Media Cetak *Kirigami Pop Up* yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama diketahui total skor yang

diperoleh sebesar 89 dengan rata-rata skor 3,71 termasuk kategori baik. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 107 dengan rata-rata skor 4,46 termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa Media Cetak *Kirigami Pop Up* yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan.

c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

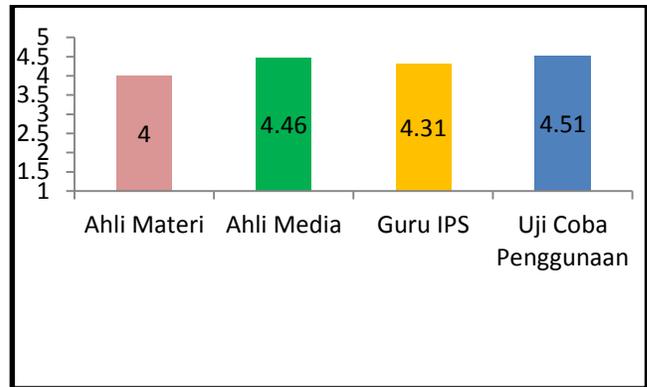
Validasi produk oleh salah satu guru mata pelajaran IPS SMP N 3 Berbah yang dilakukan bersamaan dengan uji coba terbatas kepada peserta didik pada hari Selasa, 20 Oktober 2015. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS dapat diketahui bahwa Media Cetak *Kirigami Pop Up* sebagai media pembelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian yang positif dari guru. Hal ini ditunjukkan dengan memperoleh total skor 155 dan rata-rata skor sebesar 4,31 dengan kategori sangat baik.

d. Data Hasil Uji Coba Penggunaan oleh Peserta Didik

Uji coba penggunaan ini terbagi menjadi 2, yaitu uji coba terbatas dan uji

coba pemakaian. Subjek uji coba terbatas adalah 6 peserta didik kelas VII A SMP N 3 Berbah. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2015. Dari hasil uji coba terbatas terhadap 6 orang peserta didik mendapat rata-rata skor keseluruhan uji coba tersebut adalah 4,46 termasuk dalam kriteria sangat baik. Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian dengan subjek 26 peserta didik kelas VIIA SMP Negeri 3 Berbah. Uji coba dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2015. Dari hasil uji coba pemakaian, mendapatkan rata-rata skor keseluruhan uji coba pemakaian sebesar 4,51 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa rerata skor hasil validasi media oleh ahli materi sebesar 4,00 dengan kategori baik, hasil validasi media oleh ahli media sebesar 4,46 dengan kategori sangat baik, validasi hasil media oleh guru sebesar 4,31 dengan kategori sangat baik, hasil uji coba terbatas oleh peserta didik sebesar 4,46 dengan kategori sangat baik dan hasil uji pemakaian media oleh peserta didik sebesar 4,51 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Sumber: Data Primer yang Diolah, 2015

Gambar 1. Grafik Hasil Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru IPS dan Peserta didik

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Cetak *KirigamiPop Up* dengan materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas media yang baik. Media tersebut juga siap diproduksi dalam jumlah yang lebih banyak untuk masyarakat.

Hasil Revisi Produk

a. Berdasarkan Ahli Materi

- 1) Judul sub materi “Golongan Pembawa Islam di Indonesia” kurang tepat. Ahli materi menyarankan untuk diganti menjadi “Asal Pembawa Islam di Indonesia”.
- 2) Pada sub materi “Penyebaran Islam di Indonesia” penjelasan materi yang diberikan terlalu padat sehingga terkesan membosankan. Ahli materi menyarankan untuk meringkasnya

menjadi poin-poin penting agar mempermudah memahami dan mengingat materi.

- 3) Isi materi pada poin Seni Pertunjukan halaman 15-16 dan Kesenian pada halaman 17-18 memiliki kesamaan makna. Ahli materi menyarankan untuk menggabungkannya menjadi satu dalam Seni Pertunjukan dan pada poin Kesenian dihapus.

b. Berdasarkan Ahli Media

- 1) Ikon gambar kapal pada belakang judul “Asal Pembawa Islam di Indonesia” terlalu kecil dan tertutup oleh judul. Ahli media menyarankan untuk diganti berada disamping judul dan diperbesar.
- 2) Pada sub materi “Penyebaran Islam di Indonesia” peta penyebaran yang dicantumkan salah. Ahli media menyarankan untuk menggantinya dengan peta penyebaran dari Atlas Sejarah dan Dunia tahun 1996.
- 3) Ketajaman warna *background* pada sub materi “Peninggalan Sejarah Kebudayaan Islam” kurang. Ahli media menyarankan untuk mempertajam warna agar lebih menarik.
- 4) Gambar-gambar yang disajikan pada sub materi “Perkembangan Kerajaan Islam” kurang sesuai dengan penjelasan yang tercantum. Ahli media

menyarankan untuk menggantinya sesuai dengan penjelasan materi yang ada agar lebih kontekstual.

c. Berdasarkan Masukan Dari Guru Mata Pelajaran IPS

Revisi produk tahap kedua dilakukan berdasarkan hasil validasi dan penilaian dari guru mata pelajaran IPS. Saran dan komentar dari guru mata pelajaran IPS tersebut yaitu soal yang disajikan kurang banyak sehingga peneliti melakukan revisi dengan menambahkan soal di beberapa halaman.

d. Komentar atau Saran Dari Siswa

- 1) Media memotivasi untuk belajar.
- 2) Media yang menarik untuk dipelajari dan membantu dalam belajar.
- 3) Penjelasannya singkat dan tidak berbelit-belit.
- 4) Medianya kurang banyak.
- 5) Media mudah dipahami.
- 6) Kembangkan media dengan materi-materi IPS yang lain.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Media Cetak *Kirigami Pop Up* hanya sampai pada tahap pengembangan dan tidak dilakukan produksi massal dikarenakan hanya sebatas untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi.

- b. Tempat uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah yaitu SMP Negeri 3 Berbah sehingga belum mampu menjangkau sekolah-sekolah lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- a. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Media Cetak *Kirigami Pop Up* materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMP kelas VII dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1) Media cetak yang dikembangkan bernama Media Cetak *Kirigami Pop Up* materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia yang dilengkapi dengan sebuah tokoh unta bernama Onty.
- 2) Media Cetak *Kirigami Pop Up* memuat petunjuk guru dan peserta didik, pendahuluan, materi, soal, pengetahuan umum, penutup, glosarium, dan rangkuman yang dikemas dalam tampilan yang menarik hasil perpaduan warna, gambar dan teks.
- 3) Cara mengembangkan Media Cetak *Kirigami Pop Up* dalam penelitian pengembangan ini adalah: 1) mengkaji Standar Kompetensi (SK) dan

Kompetensi Dasar (KD); 2) merumuskan materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia yang akan dibuat; 3) merumuskan strategi dan cara pembuatan yang terdiri dari mengumpulkan gambar, menentukan poin materi, membuat *brief*, mendesain menggunakan *Adobe Illustrator CS 5*, mencetak menggunakan kertas *ivory* 320 gram, menempel *background*, memotong dan merangkai konstruksi *pop up*, menjilid *hardcover*; 4) membuat *brief*; 5) pemilihan gambar; 6) menentukan poin-poin materi; 7) merancang dan menyelesaikan media, 8) validasi dan revisi desain; 9) uji penggunaan media oleh guru dan peserta didik; dan 10) melakukan penyempurnaan produk.

- b. Media Cetak *Kirigami Pop Up* materi Perkembangan Kebudayaan Pengaruh Islam di Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dengan kategori **Sangat Baik**.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa Media Cetak *Kirigami Pop Up* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut berdasarkan penilaian validasi ahli materi,

ahli media, guru IPS dan tanggapan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan sumbangan saran bahwa sebaiknya guru menggunakan Media Cetak *Kirigami Pop Up* sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan, optimal, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi terutama materi Perkembangan Pengaruh Islam di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Dewantari, Alid Ayu. 2014. *Sekilas Tentang Pop Up, Lift the Flap, dan Movable Book*. (Online). (<http://dgi-indonesia.com>). Diakses pada 18 Januari 2015 pukul 08.13 WIB.

Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1992. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikas.

Carter, Betty. 2009. *What Makes a Good Pop-up Book? The Horn Book Magazine*. (Online). (<http://www.hbook.com/2009/11/choosing-books/horn-book-magazine/makes-good-pop-book/>).

Diakses tanggal 8 Desember 2015 pukul 19.37 WIB.

Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Hisyam Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Ulya Nelawati. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VIII. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.

**Yogyakarta, 16 Desember 2015
Menyetujui,**

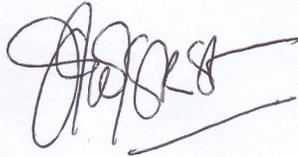
Reviewer



Supardi, M. Pd.

NIP. 19730315 200312 1 001

Dosen Pembimbing I



Dr. Taat Wulandari, M.Pd.

NIP. 19760211 200501 2 001

Dosen Pembimbing II



Anik Widiastuti, M.Pd.

NIP. 19841118 200812 2 004