



**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK*
PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN KELAS X
DI SMK N 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Skripsi

**diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Tata Busana**

Oleh

Silvia Syahzana

NIM. 5401414021

**PENDIDIKAN TATA BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

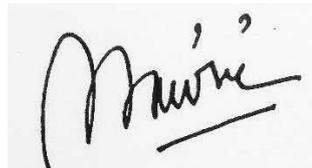
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Silvia Syahzana
NIM : 5401414021
Program Studi : Pendidikan Tata Busana
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada
Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X di SMK N 1 Bawang
Banjarnegara

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 27 Desember 2018

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sawitri', with a horizontal line underneath.

Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd
NIP. 195701201986012001

PENGESAHAN

Sripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X di SMK N 1 Bawang Banjarnegara telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal ... bulan ... tahun 2019.

Oleh

Nama : Silvia Syahzana

NIM : 5401414021

Program Studi : Pendidikan Tata Busana

Panitia:

Ketua

Sekretaris

Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196805271993032010

Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196805271993032010

Penguji 1

Penguji 2

Penguji 3/Pembimbing

Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196805271993032010

Dr. Muh Fakhriun Ma'am, S.Sn, M.Sn
NIP. 197503132005011002

Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd
NIP. 195701201986012001

Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus M.T
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, master, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasi orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini sata buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudia hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang. 9 Januari 2019
Yang membuat pernyataan,



Silvia Syahzana
NIM. 5401414021

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- Sesungguhnya bersama kesukaran ada kemudahan, maka apabila telah selesai (dari satu urusan), tetapkanlah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap (Q.S Al Insyirah : 6-8)
- Jangan pernah menyerah untuk bertanya, mengapa kita hidup dan apa tujuan kita hidup, jika kita menyerah akan hal itu maka romantisme dalam kehidupanmu akan berakhir.

PERSEMBAHAN

- Bapak dan ibu yang senantiasa memberikan do'a dan motivasi
- Kakakku yang selalu mendo'akan dan memberi semangat
- Teman – teman seperjuangan S1 Pendidikan
Tata Busana angkatan 2014

SARI

Silvia Syahzana. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X di SMK N 1 Bawang Banjarnegara.* Pembimbing Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Hasil observasi prapenelitian di lapangan menunjukkan adanya perubahan kurikulum dan pemadatan materi serta adanya materi baru dalam Mata Pelajaran Dasar Desain. Hal ini menyebabkan siswa kurang berminat dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, ditambah penggunaan media yang kurang memadai. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *pop up book* sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pada Mata Pelajaran Dasar Desain dan untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari enam tahap, yaitu : 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk. Validasi dilakukan oleh tiga ahli yakni dosen ahli dan guru Mata Pelajaran. Media yang dikembangkan diujicobakan pada satu kelas siswa Tata Busana yang pernah menempuh mata pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK N 1 Bawang yang berjumlah 33 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) Adanya kebutuhan media pembelajaran *pop up book* yang berisi materi dan langkah membuat Desain Kolase, media sangat dibutuhkan karena media *pop up book* dianggap menarik dan belum pernah dikembangkan dalam Mata Pelajaran Dasar Desain, sehingga siswa yang memiliki karakter cepat bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, selain itu Desain Kolase dijadikan materi dalam media *pop up book* dikarenakan guru belum memiliki media pembelajaran yang tepat pada materi Desain Kolase dan materi Desain Kolase merupakan materi baru dalam Mata Pelajaran Dasar Desain kelas X setelah mengalami perubahan kurikulum. 2) Tingkat kelayakan media *pop up book* sebagai media pembelajaran Dasar Desain kelas X di SMK N 1 Bawang Banjarnegara dilihat dari hasil uji kelayakan oleh ahli diperoleh 83% (sangat layak), kemudian hasil dari penilaian siswa terhadap media *pop up book* diperoleh presentase sebesar 84% (sangat layak)

Simpulan dari penelitian ini yaitu; 1) Adanya kebutuhan pengembangan media *pop up book* dikarenakan terdapat materi baru yakni Desain Kolase dan karakter siswa yang cepat bosan. 2) Tingkat kelayakan media *pop up book* oleh tiga ahli diperoleh rata-rata sebesar 83% (sangat layak), kemudian hasil penilaian siswa diperoleh rata-rata presentase sebesar 84% (sangat layak), sehingga media *pop up book* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Dasar Desain. Saran yang dapat diajukan yaitu peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa, disarankan dapat melakukan penelitian hingga menguji keefektifan penggunaan media.

Kata kunci : *dasar desain, pengembangan media, pop up book.*

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X di SMK N 1 Bawang Banjarnegara. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semarang.

Penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, MT, Dekan Fakultas Teknik, Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga atas fasilitas yang disediakan bagi mahasiswa
3. Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd, Pembimbing atas berkenaan memberi bimbingan dan dapat dihubungi sewaktu-waktu disertai kemudahan menunjukkan sumber-sumber yang relevan dengan penulisan karya ini.
4. Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd dan Dr. Muh Fakhrihun Na'am, S.Sn, M.Sn, Penguji 1 dan 2 yang telah memberi masukan yang sangat berharga berupa saran, ralat, perbaikan, pertanyaan, komentar, tanggapan, menambah bobot dan kualitas karya tulis ini.
5. Semua dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FT. UNNES yang telah memberi bekal pengetahuan yang berharga.
6. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk karya tulis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran di SMK.

Semarang, 8 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Penegasan Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teori	16
2.2 Penelitian Relevan	41
2.3 Kerangka Pikir Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	50
3.2 Variabel Penelitian.....	50
3.3 Metode dan Desain Penelitian	51
3.4 Alur Penelitian	52
3.5 Prosedur Penelitian	52
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	59

3.7 Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Deskripsi Data.....	67
4.2 Pembahasan.....	83
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Simpulan	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X	38
2. <i>Storyboard Pop Up</i> Pertama Tampak Atas	60
3. <i>Storyboard Pop Up</i> Kedua Tampak Atas	61
4. Kisi – kisi Penilaian Ahli	60
5. Hasil validasi instrumen angket	61
6. Kisi – Kisi Penilaian	64
7. Hasil uji validitas instrumen angket respon siswa	67
8. Uji reliabilitas	68
9. Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i>	69
10. Kriteria Validasi Media	70
11. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	72
12. Hasil Validasi Media Aspek Materi	76
13. Hasil Validasi Media Aspek Media	77
14. Catatan Ahli Terhadap Media <i>Pop Up Book</i>	79
15. Hasil Respon Siswa Terhadap Media <i>Pop Up Book</i>	80
16. Pendapat Siswa Terhadap Media <i>Pop Up Book</i>	81
17. Hasil penilaian guru Mata Pelajaran Dasar Desain	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
<u>1.</u> <i>Parallel Pop-up</i>	28
<u>2.</u> <i>Pop Out Pop-up</i>	28
<u>3.</u> Teknik <i>V-fold</i>	29
<u>4.</u> Teknik <i>Paralellogram</i>	29
<u>5.</u> Teknik <i>45° fold</i>	30
<u>6.</u> Teknik <i>Multiple Simple Pop Up Pieces</i>	30
<u>7.</u> Teknik <i>The V-Fold Pointing Forwards</i>	31
<u>8.</u> Teknik <i>The M-Fold / Zig zag Fold</i>	31
<u>9.</u> Teknik <i>The Parallelograms Cut From The Base</i>	32
<u>10.</u> <i>The Parallelograms Stand-Up</i>	32
<u>11.</u> <i>The Moving Arms</i>	33
<u>12.</u> <i>The Basic Pull-Strip</i>	33
<u>13.</u> <i>The Spirals</i>	34
<u>14.</u> <i>The Structural Uses Of 45° Fold</i>	34
<u>15.</u> <i>Mekanisme pop-up</i>	34
<u>16.</u> Alat dan Bahan membuat Pop Up	36
<u>17.</u> Kerangka Pikir Penelitian	49
<u>18.</u> Alur Penelitian.....	52
<u>19.</u> Rumus Presentase	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Keputusan DIRJEN dan Kurikulum	95
2. Silabus SMK Tata Busana Mata Pelajaran Dasar Desain	107
3. RPP Dasar Desain	115
4. Materi Pembelajaran Dasar Kolase	129
5. Kisi – kisi Lembar Validasi Angket	136
6. Rubrik/Penilaian Instrumen Angket Media	137
7. Lembar Penilaian Instrumen Angket	150
8. Kisi-kisi Angket Validasi Media <i>Pop Up Book</i>	156
9. Rubrik Penilaian Media <i>Pop Up Book</i>	158
10. Angket Validasi Media <i>Pop Up Book</i>	165
11. Kisi-kisi Angket Respon Guru	174
12. Rubrik Penilaian Respon Guru	176
13. Angket Respon Guru	183
14. Kisi-kisi Angket Respon Siswa	186
15. Rubrik Penilaian Respon Siswa	187
16. Angket Respon Siswa	191
17. Data Hasil Uji Coba Instrumen Angket	197
18. Data Hasil Validitas Instrumen Angket	198
19. Data Hasil Respon Siswa	200
20. Formulir Usulan Topik	202
21. Surat Usulan Pembimbing	203
22. SK Dosen Pembimbing	204
23. Surat Tugas Penguji Seminar Proporsal	205
24. Berita Acara Seminar Proposal	206
25. Daftar Hadir Dosen Seminar Proposal	207
26. Surat Ijin Validasi Instrumen	208
27. Surat Ijin Validasi Media	210
28. Surat Ijin Observasi	212
29. Surat Ijin Penelitian	213

30. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	215
31. Buku Panduan Penggunaan Media <i>Pop Up Book</i>	218
32. Dokumentasi Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i>	232
34. Dokumentasi Kegiatan	236

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Maju atau mundurnya suatu bangsa tidak akan terlepas dari peran penting pendidikan yang terdapat pada negara tersebut. Hal tersebut karena pendidikan merupakan sarana penunjang untuk menuju pertumbuhan dan perkembangan serta kemajuan bangsa. Perkembangan zaman saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi sehingga mampu bersaing dengan negara lain yang telah maju. Hal ini dapat diperoleh dengan menempuh pendidikan. Pendidikan menurut Undang – undang Nomor 20 Tahun 2009 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan yang dapat ditempuh di Indonesia mengacu pada Undang – undang Nomor 20 tentang sistem pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 6 menyatakan bahwa pendidikan formal adalah jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Usaha meningkatkan kemajuan bangsa dalam hal sumber daya manusia yang berkualitas dapat diperoleh dengan menempuh jenjang pendidikan sekolah menengah kejuruan. Sekolah menengah kejuruan menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 merupakan salah satu bentuk satuan

pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Pada jenjang pendidikan ini memiliki keselarasan antara pendidikan umum dengan kompetensi keahlian dalam dunia kerja, sehingga bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk mampu bekerja dalam bidang tertentu dengan kualifikasi keahlian terstandar serta memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Pada dasarnya lulusan SMK diharapkan mampu untuk memenuhi komposisi tenaga kerja yang memenuhi *skilled labor* atau pekerja yang memiliki keahlian, kompetensi dan tersertifikas. Selain itu SMK diharapkan mampu mencetak lulusan yang siap kerja, untuk itu perlu dibuat strategi agar lulusan SMK di pasar kerja terutama di era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sangat mengedepankan *skilled labor* melalui berbagai kebijakan strategis (Baedhowi, 2017 : 5-8).

SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Banjarnegara yang beralamat di Jl. Raya Pucang No. 132 Banjarnegara, Jawa Tengah. Sesuai dengan UUSPN No.20 tahun 2003 pasal 15, tujuan dari SMK Negeri 1 Bawang adalah untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK Negeri 1 Bawang memiliki delapan program keahlian yakni; Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Komputer dan Jaringan, Tata Busana, Agribisnis Perikanan dan Mekatronika.

Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Bawang adalah kurikulum 2013 yang mana telah mengalami beberapa perubahan hingga tahun 2017.

Perubahan tersebut berkenaan dengan dikeluarkannya SK DIRJEN DIKDASMEN Nomor : 330/D/KEP/KR/2017 tanggal 9 Juni 2017. Perubahan kurikulum SMK yang terjadi seperti adanya istilah “kompetensi keahlian” untuk menggantikan kata “jurusan”. Selain itu, terdapat juga beberapa pelajaran yang mengalami perubahan nama mata pelajaran serta materi yang diajarkan. Salah satu perubahan yang terjadi adalah pada mata pelajaran yang semula bernama “Desain Busana” menjadi mata pelajaran “Dasar Desain”. Selain itu terdapat pula perubahan materi Dasar Desain kelas X yang semula hanya mempelajari ruang lingkup desain, pengertian desain, desain struktur, desain hiasan, unsur – unsur desain, hingga prinsip desain menjadi langsung mempelajari proporsi tubuh, membuat bagian – bagian tubuh, bagian dan bentuk – bentuk busana, desain kolase, memilih bahan baku busana dalam desain, pencampuran warna, desain sajian dan desain produksi.

Pada revisi kurikulum tersebut, terdapat pula materi baru pada pembelajaran Dasar Desain kelas X yakni Desain Kolase. Kolase sendiri merupakan cabang seni rupa yang berisi kegiatan menempelkan material tertentu seperti kertas, kain, daun kering, tisu atau material lainnya pada suatu gambar. Materi ini tergolong baru, dimana materi tersebut belum pernah dimasukkan ke dalam kurikulum SMK jurusan Tata Busana pada kelas X. Sesuai dengan keputusan kesepuluh Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, perubahan dan penambahan pada beberapa materi tersebut dilakukan guna melakukan penyesuaian terhadap kebutuhan peningkatan kompetensi peserta didik dan pemenuhan tuntutan kompetensi di dunia kerja dan dunia industri (Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 330/D/KEP/KR/2017).

Sesuai dengan kurikulum 2013 yang telah mengalami revisi, Kompetensi Dasar (KD) pada Mata Pelajaran Dasar Desain kelas X Tata Busana yaitu 1) Membuat gambar anatomi tubuh manusia sesuai dengan proporsi, 2) Menggambar anatomi tubuh manusia untuk sketsa mode, 3) Membuat gambar bagian – bagian dan bentuk busana, 4) Membuat desain dengan bantuan kolase, 5) Membuat desain sketsa sesuai dengan kolase, 6) Memilih bahan sesuai dengan desain, 7) Membuat sketsa mode dengan berbagai alat dan bahan pewarna, 8) Membuat desain sajian, 9) Membuat desain produksi, 10) Membuat laporan hasil evaluasi pembuatan dasar desain. (Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 330/D/KEP/KR/2017). Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013 yang telah mengalami revisi tersebut sangat berbeda dengan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum sebelumnya, dimana materi – materi yang diajarkan lebih cepat dan padat. Hasil wawancara awal dengan guru yang mengampu mata pelajaran Dasar Desain juga menganggap bahwa materi yang diajarkan cenderung sulit untuk kelas X, mengingat siswa kelas X merupakan siswa yang baru saja lulus dari bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Hasil observasi pada pelaksanaan pembelajaran Dasar Desain di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara, guru menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas belajar. Sesuai dengan hasil pengamatan, guru lebih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah, tanpa didukung dengan strategi atau media pembelajaran untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik. Selanjutnya guru memberikan penugasan pada siswa berkaitan dengan materi yang diberikan. Kegiatan belajar seperti ini menjadikan guru cenderung

lebih mendominasi, sehingga pembelajaran berpusat pada guru sementara siswa hanya menjadi pendengar. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan selain guru harus menguasai materi, guru juga harus menentukan penggunaan strategi, metode, dan model serta media pembelajaran yang seimbang dan sesuai porsi yang tepat (Sugiarti, 2017 : 69). Guru yang mengampu mata pelajaran tersebut juga kurang maksimal dalam membuat perencanaan pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari model pembelajaran dan penggunaan media yang cenderung seadanya serta bahan ajar yang kurang lengkap. Kurangnya sumber belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa cenderung terpaku dengan contoh – contoh materi yang diberikan oleh guru tanpa mencari sumber belajar lain, sehingga referensi untuk mengembangkan ide – ide kreatif ke dalam bentuk desain busana masih kurang. Media yang digunakan guru selama proses belajar mengajar juga kurang inovatif dan kurang menarik untuk siswa, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang tertarik dengan pelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara tentang kesulitan yang dialami dalam pembelajaran Dasar Desain, beberapa siswa masih kesulitan dalam menggambar dan menentukan sumber ide dalam mendesain busana. Beberapa siswa juga mengaku bosan dengan pembelajaran desain, terutama bagi siswa yang kurang minat dengan kegiatan menggambar. Hal tersebut dikarenakan selain kurangnya minat beberapa siswa terhadap desain, juga karena guru mata pelajaran masih monoton dalam mengajar, dimana guru hanya menjelaskan materi lalu memberikan tugas tanpa adanya

sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru yang tidak menarik maka dapat mengakibatkan suasana pembelajaran yang tidak efisien dan efektif (Sugiarti, 2017 : 68). Hal demikian menjadikan beberapa hasil belajar siswa masih tergolong rendah atau dibawah KKM yakni 70 (Data Nilai Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X).

Guru yang mengampu mata pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara menyebutkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran Dasar Desain. Hal tersebut terlihat dari nilai siswa kelas X yang masih cenderung rendah, dan terdapat beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yakni 70 (Data Nilai Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X). Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar Desain mengungkapkan bahwa guru masih sulit menentukan media yang cocok selain media gambar untuk digunakan pada materi kolase yang merupakan materi baru pada Mata Pelajaran Dasar Desain. Akan tetapi apabila dalam menyampaikan materi kolase hanya menggunakan media gambar, kemungkinan siswa masih akan merasa bingung mengingat desain kolase memiliki langkah – langkah tersendiri yang harus diperhatikan, selain itu siswa kelas X merupakan siswa yang baru saja lulus dari bangku SMP sehingga perlu adanya media yang cocok dan dapat menjelaskan langkah kerja dari pembuatan desain kolase seperti halnya *jobsheet*. Akan tetapi menurut guru Mata Pelajaran Dasar Desain apabila menggunakan media *jobsheet* peserta didik akan cenderung malas membaca dan kurang bisa

merawatnya, sehingga ketika membutuhkan *jobsheet* dalam keadaan rusak atau bahkan sebagian siswa tidak membawanya.

Permasalahan yang digambarkan di atas mulai dari adanya revisi kurikulum, masalah kesulitan dan kurangnya minat beberapa siswa dalam pembelajaran, hingga guru yang masih kesulitan dalam menentukan media yang tepat untuk materi desain kolase, maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi secara jelas namun singkat serta dapat menarik perhatian siswa sehingga nantinya siswa merasa tertarik, tidak merasa cepat bosan dengan pelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu munculah gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book*. Penelitian yang dilakukan oleh Devi (2017 : 15) dan Umayah (2013 : 287) mengenai pengembangan media *pop up* menjelaskan bahwa penggunaan media ini cukup efektif, respon siswa memperoleh presentasi yang baik, dan hasil belajar siswa meningkat. Penelitian yang telah dilakukan oleh Purmintasari (2017 : 7) tentang penggunaan media ilustrasi *pop up* sejarah juga menyimpulkan bahwa penggunaan media *pop up* ini membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi *student center*. Gagasan pengembangan media *pop up book* juga disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media di lapangan, dimana siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik mengingat karakteristik siswa yang cepat bosan. Oleh sebab itu dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar Desain khususnya pada materi Desain Kolase yang

merupakan materi baru pada mata pelajaran Dasar Desain kelas X menggunakan media pembelajaran *pop up book*.

Media pembelajaran sendiri merupakan segala alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Rifa'i dan Anni, 2015 : 88). Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode belajar mengajar. *Pop up book* sendiri merupakan sebuah buku ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi (Rubin dikutip Febrianto, 2014 : 148). Pada umumnya desain *pop up* digunakan untuk memberikan efek tiga dimensi pada kartu ucapan, namun seiring dengan berkembangnya ide dan kreatifitas manusia, *pop up book* juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Bahtiar, 2017 : 65). Beberapa peneliti terdahulu juga telah memanfaatkan *pop up book* untuk menyusun media pembelajaran dan terbukti efektif dalam pembelajaran di sekolah (Sugiarti, 2017 : 116). Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Putri (2018 : 10) yang menjadikan *pop up card* menjadi media pembelajaran dimana dalam simpulannya media *pop up card* dikatakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Mengingat bentuk dari *pop up* yang menarik, hal tersebut dirasa dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk mempelajari lebih lanjut Dasar Desain terutama pada materi desain kolase. Pemilihan media *pop up book* dirasa lebih cocok karena pemanfaatannya bisa langsung dirasakan oleh seluruh siswa. Jenis buku ini adalah media visual, yang

melibatkan indera penglihatan dan sentuhan langsung, menggunakan nonverbal simbol dan interaktivitas (Susilo, 2018 :136). Alasan lain memilih *pop up book* karena media ini berbentuk buku, sehingga dapat mengemas materi berupa langkah kerja membuat desain kolase secara jelas, singkat namun tetap menarik dan tidak membosankan, selain itu media ini tidak berbasis elektronik dan mudah dibawa sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi.

Permasalahan dari uraian di atas, mendasari dilakukannya penelitian dengan judul “ PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN KELAS X DI SMK NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA” dengan harapan pengembangan media ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Adanya materi baru sesuai hasil revisi kurikulum 2013 mata pelajaran Dasar Desain yakni materi Desain Kolase, dimana materi ini baru pertama kali diberikan pada siswa SMK kelas X.
- 1.2.2 Perencanaan pembelajaran guru yang seadanya, hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan serta penggunaan media gambar pada pelajaran praktek desain kolase, dimana hal tersebut dirasa kurang meningkatkan pemahaman dan minat siswa.

- 1.2.3 Guru mata pelajaran Dasar Desain yang kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar.
- 1.2.4 Media pembelajaran yang kurang mendukung dalam praktek mendesain khususnya materi desain kolase, sehingga perhatian dan minat siswa kurang serta cenderung cepat bosan selama proses belajar mengajar
- 1.2.5 Minat dan pemahaman siswa kelas X yang masih kurang, dikarenakan siswa kelas X yang baru saja lulus dari bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- 1.2.6 Hasil belajar siswa yang masih belum optimal, karena masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu 70.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah pada bagian identifikasi di atas, membatasi lingkup permasalahan yang akan dibahas. Pembatasan tersebut meliputi :

- 1.3.1 Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *pop up book*, yang terdiri dari dua buku. *Pop up book* pertama berisi materi dan langkah - langkah membuat desain kolase busana pesta, sedangkan *pop up book* kedua berisi kumpulan desain kolase busana pesta dari material bahan yang dapat didaur ulang.
- 1.3.2 Materi pada mata pelajaran Dasar Desain yang dibahas pada penelitian ini adalah pembuatan desain kolase busana pesta, dengan memanfaatkan limbah yang dapat didaur ulang seperti kertas, kain perca, flanel, plastik, dan bulu.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK Negeri 1 Bawang?
- 1.4.2 Bagaimana tingkat kelayakan media *pop up book* pada mata pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK Negeri 1 Bawang?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK Negeri 1 Bawang.
- 1.5.2 Mengetahui tingkat kelayakan media *pop up book* pada mata pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK Negeri 1 Bawang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran membuat desain kolase busana pada mata pelajaran Dasar Desain.

b) Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengoptimalkan penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran praktek membuat desain kolase busana pada mata pelajaran Dasar Desain.

c) Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi media pada setiap mata pelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran Dasar Desain.

d) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *pop up book* pada mata pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK Negeri 1 Bawang, dan dapat dijadikan alternatif penggunaan media ketika peneliti terjun ke dunia pendidikan sebagai guru.

1.7 Penegasan Istilah

Penegasan istilah perlu diberikan supaya tidak terjadi salah penafsiran terhadap isi penelitian ini, adapun yang perlu dijelaskan dalam judul penelitian ini meliputi :

1.7.1 Pengembangan

Pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru (Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002)

1.7.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari

sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Jalinus dan Ambiyar, 2016 : 4). Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang akan disampaikan dan sudah barang tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran (Kustiawan, 2016 : 8). Beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa membantu guru dalam menyajikan informasi belajar kepada siswa. Pada penelitian ini, peneliti akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan dalam pembelajaran Dasar Desain kelas X khususnya untuk materi Desain Kolase. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media *pop up book*.

1.7.3 Pop Up Book

Pop up book merupakan sebuah kertas yang datar, namun apabila kertas datar tersebut dibuka maka akan menjadi berstruktur tiga dimensi dan akan menjadi datar kembali apabila kertas ditutup (Johnson, 2013 : 9). *Pop up book* juga diartikan sebagai bentuk kerajinan kertas yang menarik dimana struktur tiga dimensi muncul ketika kartu dibuka, dan struktur terlipat rata saat kartu tutup (Iizuka, 2013 : 605). Pendapat lain juga mengartikan bahwa *pop up book* merupakan sebuah buku gambar berdiri yang menyerupai keadaan nyata dan dapat digunakan untuk media pembelajaran yang sangat menarik (Kurniawati, 2018 : 2).

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media *pop up book* dengan ukuran 30 x 42 cm (A3) yang terdiri dari dua media *pop up book*. Media *pop up book* yang pertama berisi materi dan langkah membuat desain kolase busana pesta yang berisi empat langkah, yaitu : (1) membuat proporsi, (2) membuat sketsa bagian tubuh dan busana, (3) mewarnai kulit dan rambut, (4) menempelkan bahan material pada gambar. *Pop up book* yang kedua berisi kumpulan dari desain kolase yang terbuat dari bahan yang dapat didaur ulang seperti plastik, kain perca, flanel, kertas, dan bulu.

1.7.4 Mata Pelajaran Dasar Desain

Mata Pelajaran Dasar Desain adalah salah satu mata pelajaran produktif yang harus ditempuh siswa jurusan Tata Busana di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Sesuai dengan kurikulum 2013 yang telah mengalami revisi, tujuan pada mata pelajaran Dasar Desain kelas X Tata Busana yaitu siswa mampu membuat gambar anatomi tubuh manusia sesuai dengan proporsi, siswa mampu menggambar anatomi manusia untuk sketsa mode, siswa mampu membuat gambar bagian – bagian dan bentuk busana, siswa mampu membuat desain dengan bantuan kolase, siswa mampu membuat desain sketsa sesuai dengan kolase, siswa mampu memilih bahan sesuai dengan desain, siswa mampu membuat sketsa mode dengan berbagai alat dan bahan pewarna, siswa mampu membuat desain sajian, dan siswa mampu membuat desain produksi, siswa mampu membuat laporan hasil evaluasi pembuatan dasar desain (Spektrum Tata Busana SMK N 1 Bawang)

1.7.5 Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Negeri 1 Bawang

Siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 1 Bawang tahun ajaran 2017/2018 yang sedang menempuh mata pelajaran Dasar Desain merupakan objek yang akan diteliti. SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara menunjukkan wilayah dimana penelitian akan dilaksanakan dalam menyusun skripsi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Definisi Pembelajaran

Kata pembelajaran diambil dari kata “ajar” yang ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Susanto, 2013 : 19). Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Briggs dikutip oleh Rifa’i dan Anni, 2015 : 85).. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UUSPN No 20 Tahun 2003). Pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik.
2. Cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar memahami apa yang dipelajari.
3. Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Rifa’i dan Anni, 2015 : 86)

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Pada proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal.

Apapun media yang digunakan dalam pembelajaran itu, esensi pembelajaran adalah ditandai oleh serangkaian kegiatan komunikasi (Rifa'i dan Anni, 2015 :86)

Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu seperangkat peristiwa proses belajar yang dibangun oleh pendidik dengan melakukan kegiatan komunikasi untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

2.1.2 Komponen Pembelajaran

Pembelajaran jika ditinjau dari pendekatan sistem, dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen dalam pembelajaran. Komponen – komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi, media pembelajaran, dan penunjang (Rifa'i dan Anni, 2015:87-88).

a. Tujuan

Tujuan secara eksplisit diupayakan melalui kegiatan pembelajaran *instructional effect*, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional. TPK dirumuskan akan mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat. Setelah peserta didik melakukan proses belajar mengajar (Rifa'i dan Anni, 2015 : 87)

b. Subjek Belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus obyek. Sebagai subjek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar. Peserta didik diperlakukan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi aktif subjek belajar dalam proses pembelajaran antara lain dipengaruhi faktor kemampuan yang telah dimiliki hubungannya dengan materi yang akan dipelajari, oleh karena itu untuk kepentingan perencanaan pembelajaran yang efektif diperlukan pengetahuan pendidik tentang diagnosis kesulitan belajar dan analisis tugas (Rifa'i dan Anni, 2015 : 87)

c. Materi Pelajaran

Materi pelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna atau bentuk kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komperhensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran. Materi pelajaran dalam sistem pembelajaran terdapat pada silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan buku sumber (Rifa'i dan Anni, 2015 : 87-88).

d. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Rifa'i dan Anni, 2015 : 88).

Pemakaian suatu strategi pembelajaran dalam kelas harus memperhatikan berbagai pertimbangan antara lain ; tujuan yang akan di capai, bahan atau materi pembelajaran, peserta didik serta kesiapan guru (Mudofir & Rusydiyah, 2016 : 62). Suatu strategi pembelajaran dapat dilakukan di kelas dengan menggunakan metode belajar. Metode pembelajaran memiliki ranah pembelajaran yang paling menonjol, meskipun juga memiliki ranah pembelajaran yang lain. Ranah dalam pembelajaran ada 3 (tiga) macam, yaitu : ranah kognitif (ranah perubahan pengetahuan), ranah afektif (ranah perubahan tingkah laku), dan ranah psikomotorik (ranah perubahan keterampilan) (Mudofir & Rusydiyah, 2016 : 105).

e. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar (Rifa'i dan Anni, 2015 : 88).

f. Penunjang dan Sumber Pelajaran

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya (Rifa'i dan Anni, 2015 : 88). Sumber pelajaran adalah sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melangkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih dan memanfaatkannya (Rifa'i dan Anni, 2015 : 88)

g. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan (Mudofir & Rusydiyah, 2016:212).

2.1.3 Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah memiliki arti “perantara atau pengantar”. Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Mudofir dan Rusydiyah, 2016 : 121). Media pembelajaran merupakan *medium* yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana

medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dan komunikan (Blake dan Haralsen dikutip oleh Mudofir & Rusydiyah, 2016:122).

Heinich, *et.al* dikutip oleh Mudofir & Rusydiyah (2016 : 123)

mengemukakan media sebagai berikut :

a medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning "between" the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers, and instruction.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media dalam bidang pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu keberadaannya secara langsung dapat memberika dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Kusrianto, 2016 : 156).

Uraian dari kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau bahan pembelajaran yang fungsinya sebagai perantara dalam berkomunikasi dengan siswa dan tujuannya untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar serta tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.4 Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Terdapat beberapa ciri-ciri media pembelajaran. Ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

- 1) Ciri fiksatif, ciri ini yaitu menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan dan merekonstruksikan suatu peristiwa. Ciri ini memungkinkan media untuk merekam kejadian yang terjadi pada satu waktu dapat dihubungkan dengan kejadian tanpa batas waktu
- 2) Ciri manipulatif, yaitu media yang memungkinkan kejadian yang berlangsung sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang singkat, contohnya proses terjadinya kepompong menjadi kupu-kupu.
- 3) Ciri distributif, yaitu media yang memungkinkan kejadian yang terjadi dalam waktu berbeda, namun dibuat disajikan kepada siswa agar menjadi contoh tentang kejadian yang hampir sama tersebut, sehingga dapat menjadikan motivasi dan stimulus bagi siswa (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2016 : 15-17)

2.1.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi gaya belajar, minat, intelegensia, keterbatasan daya indera. dan lain – lain yang dapat di atasi dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bermanfaat dapat menyalurkan pesan dan membantu mengatasi hambatan – hambatan proses komunikasi, karena pembelajaran

merupakan proses komunikasi, maka media berperan penting dalam mempermudah pelajar (Mudofir dan Rusydiyah, 2016 : 134). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran (Hanifah, 2014 : 49).

Media pembelajaran juga memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen – komponen lainnya, yaitu media sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pelajar (Mudofir dan Rusydiyah, 2016 : 128). Pada proses penyampaian pesan ini sering kali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pelajar seperti apa yang dimaksudkan oleh penyampai pesan. Gangguan – gangguan komunikasi antara penyampai pesan dengan pelajar ini kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa hal, yaitu ; verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan yang tak menunjang. Media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi, yaitu ; (1) menghindari terjadinya verbalisme, (2) membangkitkan minat/motivasi, (3) menarik perhatian peserta didik, (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran, (5) mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar, (6) mengaktifkan pemberian rangsangan untuk belajar (Mudofir & Rusydiyah, 2016 : 128).

Secara garis besar fungsi media terbagi menjadi dua fungsi, yakni fungsi umum dan fungsi khusus. Fungsi umum berarti media sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (guru) ke penerima pesan (siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi khusus berarti media berfungsi

untuk menarik perhatian, memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir, mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid (Kustiawan, 2016 : 9).

Media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis dari penggunaannya meliputi ; (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka (Arsyad, 2016 : 29)

Uraian pernyataan di atas tampak bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan informasi dan membantu peserta didik dalam memahami materi, selain itu media dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar, siswa menjadi belajar dengan mandiri, dan memberikan variasi dalam pembelajaran.

2.1.6 Media Pembelajaran *Pop Up Book*

2.1.6.1 Pengertian Media *Pop Up Book*

Pop up book atau buku *pop up* adalah sebuah buku yang di dalamnya menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putaran (Bluemel dan Taylor, 2012 : 1). Pengertian lain mengatakan bahwa kertas *pop up* adalah

buku tiga dimensi yang menarik dan memikat semua orang dari segala usia. Desain dan konstruksi buku *pop up* dilakukan secara manual dan membutuhkan banyak waktu dan usaha (Ruiz, 2014). Selain itu *pop up book* juga diartikan sebagai buku yang lebih dari sekedar buku yang berisi teks, karena di dalam *pop up book* tidak hanya berisi teks namun juga memiliki unsur komunikatif dengan adanya efek gerak tiga dimensi (Sarlatto, 2016). Media *pop-up book* juga merupakan sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan dapat bergerak ketika halamannya dibuka, memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan, memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik dan dapat mengembangkan kreativitas siswa serta merangsang daya imajinasi (Sylvia, 2015 : 2). Pendapat lain juga mengartikan bahwa *pop up book* adalah media buku yang memiliki bentuk tiga dimensi sehingga dapat terlihat hidup. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya teknik dalam mekanisme kertas yaitu berupa keterampilan melipat kertas (Martiningdyah, 2017 : 3).

Sesuai pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *pop up book* merupakan sebuah buku berunsur tiga dimensi yang apabila tiap halamannya dibuka maka akan muncul berbagai gambar yang tersusun sehingga menimbulkan kesan bergerak dan memiliki visualisasi tiga dimensi yang ceria dan menarik.

Pada umumnya desain *pop up* diaplikasikan dalam berbagai media tiga dimensi misalnya buku bergambar, buku tahunan, kartu ucapan, *cover* buku, dan pada buku cerita anak. Akan tetapi, dewasa ini banyak pendidik atau

peneliti yang mulai mengembangkan dan menggunakan *pop up book* sebagai media pembelajaran. *Pop up book* dianggap sebagai media pembelajaran yang dikembangkan sesuai kebutuhan dan isi materi, selain itu *pop up book* merupakan media pembelajaran yang belum banyak dikenal oleh masyarakat (Lismayanti, 2016 : 2).

Sifat *pop up book* yang mampu menyajikan materi atau pesan dengan kemasan yang lebih menarik, berupa gerakan tak terduga yang muncul pada setiap halaman dibuka, menjadikan media tiga dimensi ini mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media yang dapat menunjang minat peserta didik. Selain itu, media *pop up book* juga dianggap mampu menghadirkan kesan konkret dalam proses pembelajaran (Safri, 2017 : 2). Buku *pop up* juga dianggap mempunyai daya tarik bagi remaja yaitu dengan menyajikan visualisasi dengan bentuk – bentuk yang dibuat dengan melipat dan sebagainya (Khoirotun, 2014 : 2).

2.1.6.2 Manfaat Media *Pop Up Book*

Proses pembelajaran yang berlangsung dengan membosankan merupakan hal yang sudah biasa terjadi, terutama jika berkaitan dengan pembelajaran yang kurang diminati siswa atau sesuatu yang mengharuskan siswa untuk membaca. Akan tetapi hal tersebut dapat diatasi oleh guru dengan melaksanakan pembelajaran yang menarik. Hal tersebut dapat ditunjang dengan menggunakan media yang menarik. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media *pop up book* dalam menyampaikan materi. Sebagaimana yang diungkap oleh Blumel dan Taylor (2012 : 2)

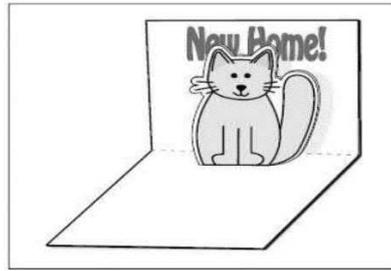
...for teacher/librarians working with today's young people for whom the printed word suggest text messaging, it may be difficult to garner an enthusiastic response from the audience when the printed word being used is found on seemingly prosaic medium : paper. However, there is one print format that has an inherent appeal for readers of all ages, from toddlers to adults. It can be used very effectively to promote a love story, to motive reading, and stimulate interest in the subject at hand. That format? Pop-up books.

Bagi guru atau penjaga perpustakaan yang bekerja untuk anak – anak dan akan menyampaikan pesan dalam bentuk materi yang dicetak, mungkin akan sulit untuk meningkatkan semangat dari siswa ketika materi disajikan menggunakan media cetak berupa kertas, ini nampaknya akan menimbulkan kebosanan. Bagaimanapun, bentuk cetakan yang menarik untuk pembaca dari semua umur, dari anak kecil sampai dewasa. Itu dapat digunakan dengan sangat efektif untuk meningkatkan kecintaan terhadap cerita, minat membaca, dan merangsang ketertarikan pada pokok materi. Apa bentuknya? Buku *pop up*.

2.1.6.3 Jenis – Jenis *Pop Up Book*

Pada dasarnya buku *pop-up* merupakan kumpulan dari beberapa *pop-up* yang kemudian dijilid. Setiap halamannya dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa teknik atau metode. Ives (2009: 11) mengklasifikasikan metode pembuatan *pop-up*, yaitu:

- a) *Parallel Pop-up*. Jenis *pop-up* ini merupakan jenis yang paling sederhana, namun jenis *pop up* yang sederhana ini bisa diubah menjadi suatu hal yang menakjubkan. Berikut adalah contoh *Parallel Pop-up*.



Gambar 2. *Parallel Pop-up* (Ives 2009:11)

- b) *Pop-out Pop-up*, jenis ini merupakan *Pop-up* yang paling sering terlihat dibuka, karena dengan *Pop-out Pop-up* seluruh halaman dapat terbuka sepenuhnya dan memunculkan unsur 3 dimensi. Berikut adalah contoh dari *Pop-out Pop-up*



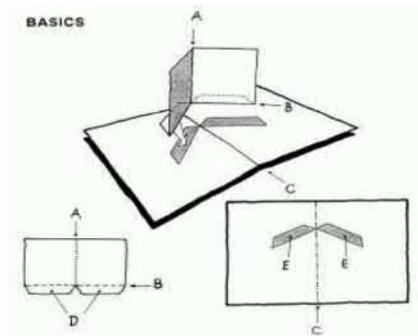
Gambar 3. *Pop-out Pop-up* (Ives, 2009: 11)

Selain itu, Birmingham (2006: 3) merumuskan bahwa “*true pop-ups are based on only three simples ideas. They are known as the v-fold, the parallelogram and 45° fold.*” (sebenarnya *pop-up* berdasarkan pada tiga ide yang sederhana. Mereka disebut dengan *the v-fold, the parallelogram and 45° fold*). Berikut adalah penjelasan lebih lengkapnya:

- a) *V-fold*

V-fold merupakan salah satu mekanisme *pop-up* yang paling dasar dan sederhana, namun dari bentuk ini dapat dikreasikan menjadi berbagai

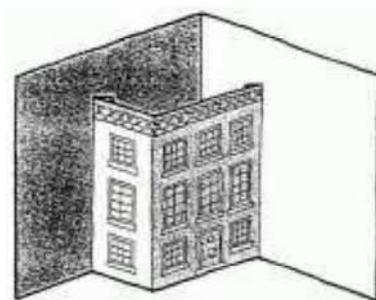
bentuk yang menarik. Bentuk dari teknik ini seperti huruf V yang ditempelkan pada bagian dasar kertas, sehingga dengan teknik ini *pop-up* yang dihasilkan dapat dibuka secara penuh (360°).



Gambar 4 Teknik *V-fold* (Birmingham, 2006: 7)

b) *Parallelogram*

Parallelogram merupakan salah satu bentuk *pop-up* yang hanya bisa dibuka sebesar 90° derajat. Teknik ini merupakan teknik yang paling sederhana dari berbagai macam teknik dasar yang ada. Berikut adalah gambar teknik *parallelogram*.

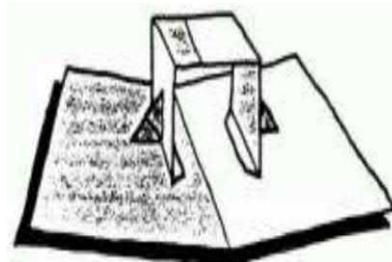


Gambar 5 Teknik *Parallelogram* (Birmingham, 2006: 34)

c) *45°fold*

Pop-up jenis ini memiliki sepasang sisi dengan lipatan sebesar 45° dan dapat dibuka sepenuhnya (180°). *Pop-up* yang dibuat dengan teknik

ini, akan memiliki bentuk tiga dimensi, sehingga hasilnya lebih menarik dan berkesan. Berikut adalah gambar teknik 45° fold.

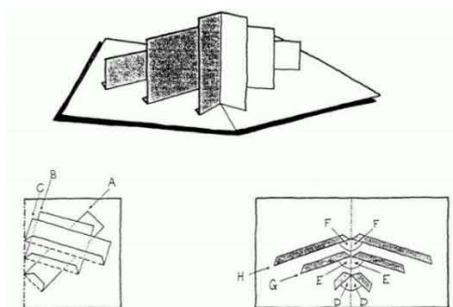


Gambar 6. Teknik 45° fold (Birmingham, 2006: 68)

Selain ketiga bentuk dasar *pop up* di atas, Birmingham juga mengembangkan kembali *pop up* ke dalam beberapa jenis yakni :

a) *Multiple Simple Pop Up Pieces*

Pop up jenis ini hampir sama dengan *V-fold*, hanya saja pada penerapannya tidak hanya ada satu *V-fold* melainkan terdapat beberapa *V-fold* yang disejajarkan. Berikut merupakan contoh gambar *multiple simple pop up pieces* :

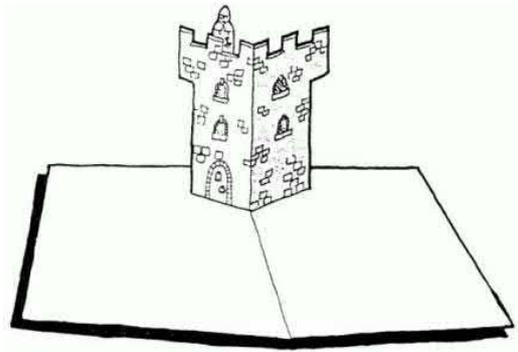


Gambar 7. Teknik *multiple simple pop up pieces* (Birmingham, 2006: 11)

b) *The V-Fold Pointing Forwards*

Pop up ini memiliki teknik yang hampir sama dengan *V-Fold*, hanya saja memiliki arah sebaliknya. Saat ujungnya menutup, *pop up* akan

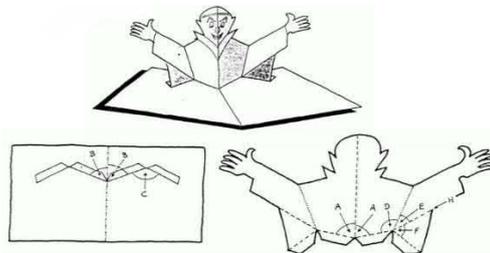
terlipat ke bawah ke arah yang melihat. Oleh karena itu, pemasangan *pop up* harus diposisikan dekat bagian belakang. *Pop up* ini berguna untuk digunakan sebagai latar dari ilustrasi atau teks.



Gambar 8. Teknik *The V-Fold Pointing Forwards* (Birmingham, 2006: 12)

c) *The M-Fold/Zig zag Fold*

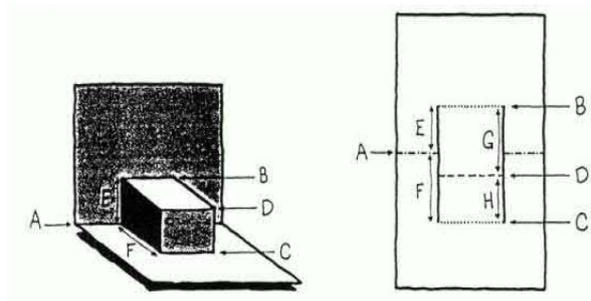
Pop up ini masih memiliki prinsip yang sama dengan *V-Fold*, hanya saja memiliki beberapa lipatan V.



Gambar 9. Teknik *The M-Fold / Zig zag Fold* (Birmingham, 2006: 29)

d) *The Parallelograms Cut From The Base*

Teknik ini memiliki prinsip yang sama dengan *parallelograms*, akan tetapi mekanisme pembuatannya tidak menggunakan lem atau perekat. Hanya saja saat pengukuran dan pemotongan harus hati – hati. Semua garis yang dicetak harus sejajar dengan kertas belakang sebagai penegak.

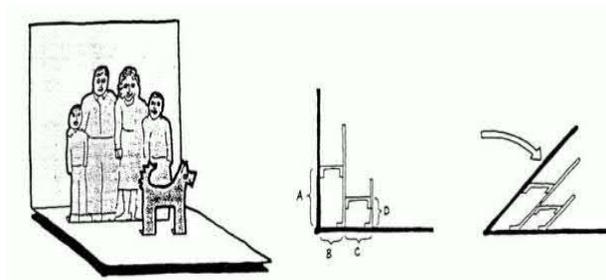


Gambar 10. Teknik *The Parallelograms Cut From The Base*

(Birmingham, 2006: 36)

e) *The Parallelograms Stand-Up*

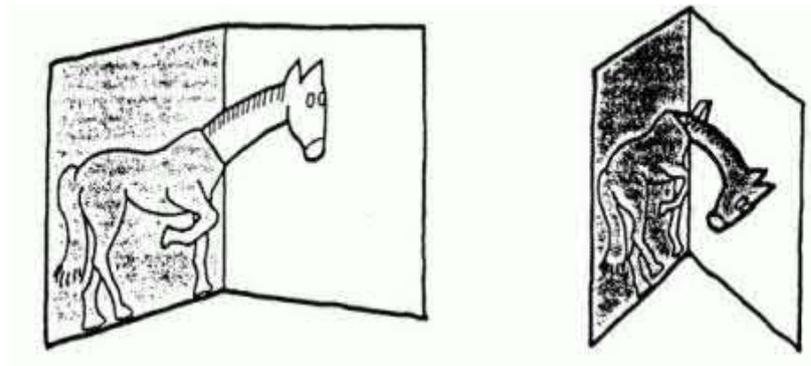
Teknik ini merupakan bagian dari teknik *parallelograms*. Teknik ini biasa digunakan juga sebagai latar belakang pada *pop up*. Apabila dilihat dari samping mekanismenya menyerupai jajar genjang yang saling terangkai. Terdapat kertas yang menghubungkan (seperti jembatan) dengan arah horizontal dan potongan gambar vertikal serta *strip* yang menempel sejajar dengan kertas belakang sebagai penegak.



Gambar 11. *The Parallelograms Stand-Up* (Birmingham, 2006: 38)

f) *The Moving Arms*

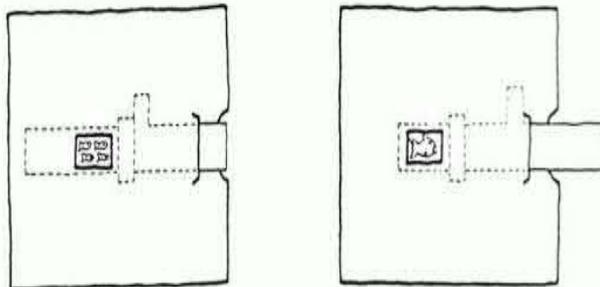
Mekanisme *pop up* ini menggunakan 45° *fold*. Penggunaan segitiga ganda pada teknik ini menjadikan gambar dapat bergerak. Gambar akan terlihat naik dan turun ketika buku dibuka dan ditutup.



Gambar 12. *The Moving Arms* (Birmingham, 2006: 58)

g) *The Basic Pull-Strip*

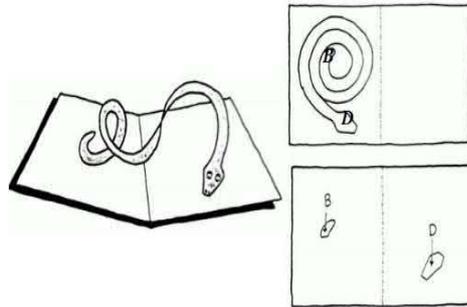
Teknik ini memperlihatkan pergeseran yang dihasilkan oleh tarikan. Mekanismenya merupakan yang paling sederhana. Pada contoh di bawah menampilkan gambar berubah yang awalnya berada di sisi kiri, ketika *strip* ditarik maka akan bergeser ke kanan.



Gambar 13. *The Basic Pull-Strip* (Birmingham, 2006: 70)

h) *The Spirals*

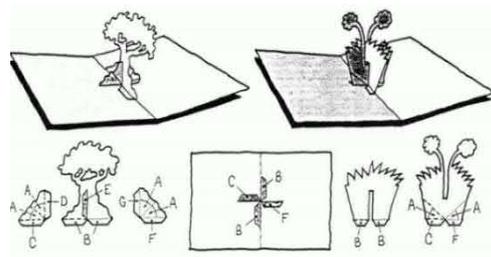
Teknik ini merupakan teknik yang sangat simpel dan efektif. Kunci dalam pembuatannya adalah pada cara menempelkannya. Cukup dengan membuat bentuk spiral seperti pada gambar lalu tembelkan ujung B dan D pada kertas yang sudah diberi tanda.



Gambar 14. *The Spirals* (Birmingham, 2006: 90)

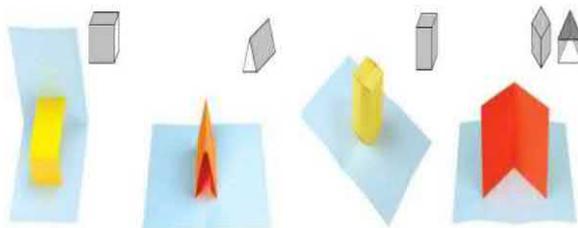
i) *The Structural uses of 45° fold*

Jenis ini memiliki mekanisme 45° fold, namun bentuk dari teknik ini hanya berupa seperti kerangka. Apabila dilihat dari atas maka akan terlihat seperti tanda + atau x.



Gambar 15. *The Structural Uses Of 45° Fold* (Birmingham, 2006: 68)

Sementara itu Ruiz jr (2014 : 3), juga mengklasifikasikan mekanisme pembuatan *pop-up* menjadi empat yaitu (1) *step-fold*, (2) *tent-fold*, (3) *box-fold*, dan (4) *vold*. Berikut merupakan contoh mekanisme pembuatannya.



Gambar 16. *Mekanisme pop-up* (Ruiz Jr, 2014)

Pada proses pembuatan buku *pop-up*. Semua teknik yang ada dapat digunakan secara bersamaan dalam satu buku, bahkan dalam satu halaman dapat memanfaatkan beberapa teknik *pop-up*. Tidak ada pedoman dalam pemilihan teknik pembuatan *pop-up*, karena semuanya dibebaskan secara penuh kepada pembuatnya.

2.1.6.4 Alat dan Bahan Membuat *Pop Up Book*

Pada pembuatan *pop up* terdapat beberapa alat dan bahan yang perlu digunakan, yakni sebagai berikut :

1. Kertas

Kertas yang dapat digunakan untuk membuat *pop up* tidak boleh lebih ringan dari 135 gsm. Ketebalan kertas yang sesuai adalah 220 gsm.

2. Gunting atau *Craft-knife*

Pada umumnya gunting cukup digunakan untuk menggunting bagian – bagian besar mekanisme *pop-up*. Akan tetapi untuk dapat memotong bagian yang kecil dan rumit, *craft-knife* sangat diperlukan. Bagian ujungnya yang runcing dan tajam mempermudah dalam memotong bagian yang rumit.

3. Lem Kertas

Perekat yang berbentuk gel lebih bagus dan lebih efektif. Lem yang berbahan dasar air akan kering secara perlahan lahan, namun akan

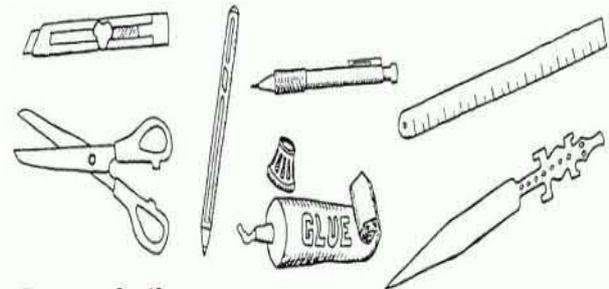
membuat kerut pada kertas. Oleh karena itu, lebih baik menggunakan lem kertas yang berbentuk gel, karena akan cepat kering dan lebih merekat.

4. Pensil dan Penggaris

Pensil yang akan digunakan hendaknya memiliki pegangan yang kuat. Penggaris juga penting untuk mengukur dan untuk menekan saat melipat kertas. Penggaris yang digunakan lebih baik yang berbahan kuat karena digunakan pula untuk membantu memotong saat menggunakan pisau kertas atau *craft knife*.

5. Papan

Ini merupakan hal yang penting untuk melindungi permukaan. Papan ini digunakan sebagai bantalan untuk melipat atau melindungi kertas agar tidak kusut.



Gambar 17. Alat dan Bahan membuat *Pop Up*
(Birmingham, 2006: 6)

2.1.6.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

Suatu media pastilah memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing. Hal tersebut yang menjadikan pemilihan media dalam pembelajaran harus memperhatikan kelebihan dan kekurangan suatu media agar pesan yang

ingin disampaikan dalam pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik. Kelebihan *pop up book* yakni ; 1) tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, 2) gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, 3) bagian yang dapat berubah bentuk menciptakan kenyamanan dalam menikmati buku (Dzuanda, 2011 : 117). Kelebihan lain dari media *pop up book* adalah media ini dapat memberikan pengalaman khusus bagi pembaca karena melibatkan pembaca dalam alur media tersebut seperti menggeser, membuka dan melipat bagian *pop up book* (Setyawan, 2014 : 2). Hal lain yang membuat *pop up book* menarik dan berbeda dari buku ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut (Belva, 2015 : 69).

Kekurangan pada media *pop up book* ini adalah tingkat keawetan produk yang kurang lama, mengingat bahan dasar dari pembuatan produk adalah kertas sehingga mudah basah, sobek atau terlipat. Selain itu pembuatan dari media *pop up book* juga relatif lama (Yuliati, 2017 : 74).

2.1.7 Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X

Mata pelajaran Dasar Desain merupakan salah satu mata pelajaran produktif program keahlian Busana Butik di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Mata pelajaran ini berisi kajian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat suatu gambar busana atau desain busana. Mata pelajaran ini diberikan kepada siswa SMK kelas X, sedangkan untuk kelas XI, dan XII diberi mata pelajaran serupa dengan nama mata pelajaran

Desain Busana. Nama mata pelajaran desain kelas X mengalami perubahan setelah adanya revisi kurikulum 2013, yakni setelah dikeluarkannya SK DIRJEN DIKDASMEN Nomor : 130/D/KEP/KR/2017 tanggal 9 Juni 2017. Mata pelajaran Dasar Desain kelas X memiliki kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa setelah menempuh mata pelajaran ini, meliputi :

Tabel 1. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X

Mata Pelajaran : Dasar Desain
Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan gambar anatomi tubuh manusia sesuai dengan proporsi	4.1 Membuat gambar anatomi tubuh manusia sesuai dengan proporsi
3.2 Menerapkan gambar anatomi tubuh manusia untuk sketsa mode	4.2 Menggambar anatomi tubuh manusia untuk sketsa mode
3.3 Menganalisis gambar bagian-bagian dan bentuk busana	4.3 Membuat gambar bagian-bagian dan bentuk busana
3.4 Menerapkan desain dengan bantuan colase	4.4 Membuat desain dengan bantuan colase
3.5 Menganalisis desain sketsa sesuai dengan colase	4.5 Membuat desain sketsa sesuai dengan colase
3.6 Menganalisis bahan sesuai desain	4.6 Memilih bahan sesuai dengan desain
3.7 Menganalisis sketsa mode dengan berbagai alat dan bahan pewarna	4.7 Membuat sketsa mode dengan berbagai alat dan bahan pewarna
3.8 Menganalisis desain sajian	4.8 Membuat desain sajian
3.9 Menganalisis desain produksi	4.9 Membuat desain produksi
3.10 Mengevaluasi pembuatan dasar desain	4.10 Membuat laporan hasil evaluasi pembuatan dasar desain

Sumber. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

2.1.8 Kompetensi Membuat Desain Kolase

2.1.8.1 Pengertian Kompetensi

Kompetensi berarti kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016 : 720). Pada mata pelajaran

Dasar Desain kelas X terdapat kompetensi dasar yang harus diperoleh siswa mengenai desain kolase Kompetensi tersebut meliputi menganalisis desain kolase, dan membuat desain kolase.

2.1.8.2 Pengertian Kolase

Kata kolase sendiri berasal dari bahasa Perancis "*coller*" yang berarti "merekat". Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam dan lain sebagainya kemudian dikombinasikan dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya (Susanto M, 2002 : 62). Kolase juga diartikan sebagai gambar yang dibuat dari potongan kertas atau material lain yang ditempel (Nicholson, 2007 : 4). Kolase merupakan teknik dalam berkarya seni dengan cara menempel bahan pada bidang datar (Makrifa, 2014 : 2). Desain kolase juga diartikan sebagai kumpulan, sehingga kolase mode berarti kumpulan dari berbagai sumber yang kelak dijadikan ide dalam mencipta mode busana (Sawitri, 2013 : 53)

Beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kolase adalah salah satu cabang seni rupa yang berisi kegiatan menempelkan material lain seperti kertas, kain, kaca, dan lain sebagainya ke dalam sebuah bentuk gambar yang sudah ditentukan.

2.1.8.3 Peralatan dan Teknik Kolase

Jenis peralatan dan teknik kolase yang digunakan perlu disesuaikan dengan jenis bahan bakunya, hal tersebut dikarenakan karakter setiap jenis

bahan berbeda. Jenis peralatan dan teknik yang digunakan untuk membuat kolase berbahan alam berbeda dengan kebutuhan membuat kolase berbahan olahan atau bekas. Secara umum peralatan utama yang dibutuhkan untuk membuat kolase adalah :

- a) Alat potong seperti gunting atau pisau.
- b) Bahan perekat seperti lem kertas, perekat *vinyl*, lem putih, lem plastik, jarum dan benang, dan jenis perekat lainnya.

Jenis kolase baik yang berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi umumnya dibuat dengan teknik yang bervariasi seperti ; teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat dan sebagainya. Dalam membuat kolase pada sebuah desain dapat menggunakan lebih dari satu bahan material dengan menyesuaikan konsep dari desain tersebut.

- a) Teknik Kolase dengan Cara Menempel

Teknik kolase dengan cara menempel yaitu membuat kolase dengan menempelkan bahan material secara langsung pada pola gambar. Pada teknik kolase ini pada umumnya menggunakan bahan material yang tidak berbentuk serbuk. Material atau bahan tersebut seperti kertas, tisu, daun kering, ranting pohon, plastik, dan lain sebagainya.

- b) Teknik Kolase dengan cara Menabur

Teknik ini merupakan suatu teknik membuat kolase dengan cara menaburkan bahan yang digunakan pada pola gambar yang telah diolesi lem sebelumnya. Bahan – bahan material yang dapat digunakan pada

teknik ini berbentuk serbuk seperti serbuk kau, pasir, dan lain sebagainya.

2.2 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Langgeng Firmansyah (2017) dengan judul “ Pengembangan Media *Pop Up* Ornamen Klasik Dalam Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan Di SMK Negeri 1 Dlingo”.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil validasi media *pop up* untuk aspek ukuran dan sampul mendapat presentase dengan katagori layak. Aspek tata letak media mendapat presentase kelayakan dengan kategori sangat layak. Aspek jenis huruf mendapat kategori layak, aspek ilustrasi mendapat katagori sangat layak, dan yang terakhir aspek penggunaan media mendapat katagori sangat layak. Media juga dikatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media mendapatkan penilain yang baik dari para validator dan siswa.

Penelitian ini dikatakan relevan karena sama – sama melakukan pengembangan media berupa *pop up book* pada mata pelajaran yang berbasis seni. Apabila penelitian yang dilakukan oleh Arif Langgeng Firmansyah dilakukan pada mata pelajaran Dasar Kekriyaan, maka pada penelitian ini dilakukan pada Mata Pelajaran Dasar Desain yang juga memiliki bidang yang sama pada bidang seni.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nor Mahazir dan Li Funn Phung dalam jurnalnya yang berjudul “*The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to*

Increase Motivation in English Language Learning For National Primary School”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa, menganggap bahwa buku *pop-up* sebagai buku untuk meningkatkan motivasi pembelajaran Bahasa Inggris di Malaysia dapat memotivasi siswa dikalangan Sekolah Dasar dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian ini relevan karena mengembangkan media yang sama yakni *pop up book*. Jika penelitian yang dilakukan oleh Nor Mahazir dan Li Funn Phung dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, maka peneliti menggunakan media *pop up book* dalam pembelajaran Dasar Desain.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mahyani, Irwandani, Yuberti, dan Widayanti dalam jurnalny yang berjudul “Kotak *Pop Up* Berbasis *Problem Solving* Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP”.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media kotak *pop up* berbasis *problem solving* pada validasi media oleh ahli dinyatakan sangat layak dengan presentase yang cukup tinggi dan sangat menarik untuk menjadi sumber media pembelajaran.

Penelitian oleh Mahyani dikatakan relevan karena mengembangkan media *pop up* sebagai media pembelajaran. Apabila penelitian yang dilakukan oleh Mahyani berisi materi Cahaya Alat Optik dan berbentuk

kotak *pop up*, maka penelitian ini berisi materi Desain Kolase dan berbentuk *pop up book*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Julie, Phyllis, Ksenia, Audrey (2015) dalam jurnalnya yang berjudul “ *Upper Elementary Students Creatively Learn Scientific Features of Animal Skulls by Making Movable Books*”.

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan di California pada anak usia 9-10 tahun pada pelajaran Sains untuk materi tengkorak hewan, dimana siswa selain menganalisis macam – macam tengkorak siswa juga diminta membuat kerajinan tangan berbentuk *movable books* dengan prinsip pembuatan seperti *pop up book*. Hasil dari penelitian ini siswa merasa antusias dalam pembelajaran, karena belum pernah memperoleh kesempatan untuk mempelajari dan langsung menerapkannya dengan membuat kerajinan mereka sendiri berbentuk buku yang bergerak.

Penelitian ini dianggap relevan, karena sama – sama menggunakan *pop up book* sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar. Jika pada penelitian yang dilakukan Julie *et.al* ditujukan untuk anak usia 9 – 10 tahun, maka penelitian ini ditujukan untuk siswa SMK jurusan Tata Busana pada Mata Pelajaran Dasar Desain.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Adelila Sari dan Azzah Ulya (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “ *The Development of Pop-up Book on the Rule of Buffer in the Living Body*”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa:

- 1) Tanggapan siswa terhadap buku pop up yang dikembangkan mendapat persentase dengan kategori sangat baik. Buku pop-up dianggap menarik untuk belajar, belajar menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan kefasihan baca, kemudahan dalam belajar, dan bahasa mudah dipahami. Oleh karena itu, pop up yang dikembangkan bisa diterima sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.
- 2) Tanggapan guru terhadap pop up yang dikembangkan diklasifikasikan sangat baik. Guru tertarik untuk menggunakan buku pop-up karena bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan pemahaman akan konsep peserta didik, tata bahasa yang baik yang digunakan dan mudah dipahami, tampilan cukup bagus dan menarik, dan memungkinkan para guru untuk menjelaskan materi dan mengelola kelas.

Penelitian ini relevan karena mengembangkan media yang sama yakni media *pop up book*. Jika penelitian yang dilakukan Sri Adelila Sari dan Azzah Ulya dilakukan di SMA, maka penelitian ini dilakukan di SMK pada Mata Pelajaran Dasar Desain.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Scolastika M., Wardono, Elyn Diah. (2014) dalam jurnalnya yang berjudul "*The Effectiveness of learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter*". Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa :

Based on that conclusion, the researcher recommend to (1) the mathematics teacher may use PBL learning assisted by Mathematics Pop Up Book as an alternative learning to improve student's spatial ability and student's interest in learning, (2) PBL learning assisted by Mathematics Pop Up Book is proved and effective against student's spatial ability in prism learning material so that need an improvement to make this learning able to be used in another geometry material.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti telah merekomendasikan agar; 1) guru dapat menggunakan pembelajaran PBL dibantu oleh *pop up book* sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan dan minat siswa dalam belajar, 2) pembelajaran dibantu oleh *pop up book* terbukti efektif terhadap meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran sehingga direkomendasikan untuk membuat media pembelajaran ini untuk dapat digunakan pada materi lain.

Penelitian tersebut dikatakan relevan karena sama – sama mengembangkan media *pop up book* pada sebuah pembelajaran di sekolah. Apabila penelitian oleh Scolastika M., Wardono, Elyn Diah. mengembangkan *pop up* guna meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Matematika, maka *pop up* pada penelitian ini digunakan sebagai media belajar siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain kelas X.

2.3 Kerangka Pikir Penelitian

Mata Pelajaran Dasar Desain merupakan salah satu pelajaran produktif yang memberikan kajian mengenai pengetahuan dan keterampilan dalam membuat suatu desain atau gambar busana. Pembelajaran Dasar Desain di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara masih menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas belajar. Sesuai dengan pengamatan

yang telah dilakukan peneliti pada kegiatan belajar mengajar, guru lebih mendominasi kegiatan belajar dengan metode ceramah tanpa didukung dengan strategi atau media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Kegiatan belajar seperti ini menjadikan guru lebih mendominasi, sehingga pembelajaran berpusat pada guru, sementara siswa hanya menjadi pendengar. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan selain guru harus menguasai materi, guru juga harus menentukan penggunaan strategi, metode, dan model serta media pembelajaran yang seimbang dan sesuai porsi yang tepat (Sugiarti, 2017 : 69). Selanjutnya guru yang mengampu mata pelajaran tersebut juga kurang maksimal dalam membuat perencanaan pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari model pembelajaran dan penggunaan media yang seadanya serta bahan ajar yang kurang lengkap. Kurangnya sumber belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu media yang digunakan guru selama proses belajar mengajar juga kurang inovatif dan menarik untuk siswa, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang tertarik dengan pelajaran terutama bagi siswa yang kurang menyukai kegiatan menggambar. Hal tersebut juga menyebabkan beberapa siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM yakni 70 (Data Nilai Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X)

Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar Desain mengungkapkan bahwa guru masih sulit menentukan media yang cocok selain media gambar untuk digunakan pada materi kolase yang merupakan

materi baru pada mata pelajaran Dasar Desain. Akan tetapi, apabila dalam menyampaikan materi kolase hanya menggunakan media gambar, kemungkinan siswa masih akan merasa bingung mengingat desain kolase memiliki langkah – langkah tersendiri yang harus diperhatikan, selain itu siswa kelas X merupakan siswa yang baru saja lulus dari bangku SMP sehingga perlu adanya media yang cocok dan dapat menjelaskan langkah kerja dari pembuatan desain kolase seperti halnya *jobsheet*. Akan tetapi apabila menggunakan media *jobsheet* peserta didik akan cenderung malas membaca, dan kurang bisa merawatnya. Ketika membutuhkan, *jobsheet* dalam keadaan rusak atau bahkan sebagian siswa tidak membawanya.

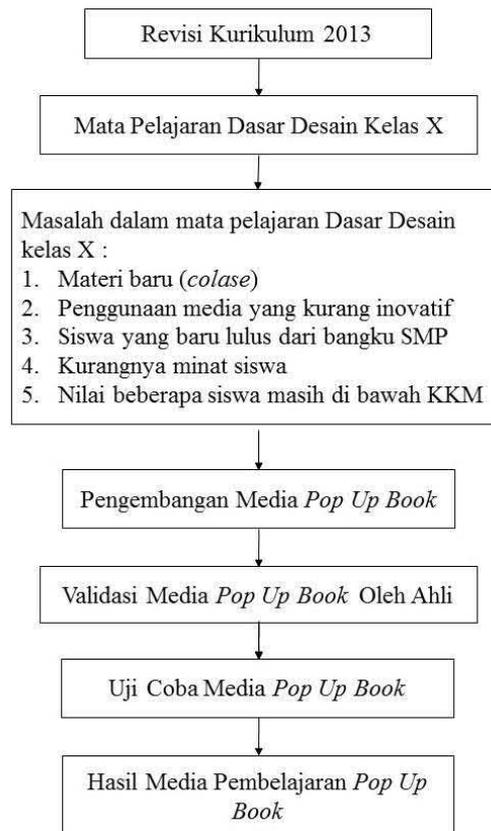
Permasalahan yang digambarkan di atas, perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi secara jelas namun singkat serta dapat menarik perhatian siswa sehingga nantinya siswa merasa tertarik, tidak merasa cepat bosan dengan pelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang optimal. Salah satu media yang memiliki hampir seluruh aspek yang dibutuhkan tersebut adalah media *pop up book*. Buku pop-up adalah bentuk literatur interaktif yang menyediakan ilustrasi tiga dimensi kertas yang dilipat dengan cerdas yang memungkinkan gambar tampak nyata, di mana anak merasa seolah-olah buku-buku itu menjadi hidup (Adriani, 2017 : 165). Media ini merupakan hasil kerajinan tangan berupa gambar kartunis yang memiliki unsur 2 atau 3 dimensi (Hawarya, 2014 : 1).

Peneliti memilih *pop up book* sebagai media pembelajaran selain karena *pop up book* memiliki hampir seluruh aspek yang dibutuhkan dalam

permasalahan di atas juga karena berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Aqsha (2018 : 94) yang menyimpulkan bahwa *pop up book* sebagai media pembelajaran menjadikan siswa menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Khoiriyah (2018 : 30) tentang pengembangan media *pop up book* juga menyimpulkan bahwa media memperoleh tingkat validitas cukup tinggi dan siswa menjadi sangat antusias menggunakan media yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya. *Pop up book* juga dianggap mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah informasi sehingga siswa mendapatkan visualisasi dari materi yang disampaikan (Ukhtinasari, 2017 : 2).

Pemilihan media *pop up book* juga dengan mempertimbangkan kelebihan yang ada pada *pop up book*. Kelebihan media ini adalah dapat memberikan kejutan – kejutan dalam setiap halamannya sehingga dapat membuat rasa kagum bagi anak – anak ketika membuka dari halaman yang satu ke halaman selanjutnya (Ifadhah 2015 : 3). Kelebihan lain dari *pop up* yakni ; 1) dapat mengatasi ruang, waktu, dan pengamatan, 2) bersifat konkret, yang berarti lebih realistis daripada media verbal, 3) dapat menjadi sumber belajar untuk satuan tingkat usia berapa saja karena setiap halaman buku dapat diisi gambar dan informasi sesuai konsep, 4) buku ini bisa berbentuk struktur tiga dimensi sehingga buku ini lebih menarik untuk dibaca (Prमितasari, 2015 : 45). Media *pop up book* juga merupakan media berbentuk tiga dimensi dan bersifat interaktif (Shofiyah, 2017 : 33).

Mengingat kelebihan tersebut, juga mendasari dilakukannya pengembangan media *pop up book* dalam mata pelajaran Dasar Desain. Penggunaan media *pop up book* ini, diharapkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.



Gambar 18 . Kerangka Pikir Penelitian

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil penelitian ini telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, adapun simpulan dari penelitian ini adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran yang paling dibutuhkan pada Mata Pelajaran Dasar Desain kelas X di SMK N 1 Bawang Banjarnegara adalah media *pop up book* yang berisi materi dan langkah membuat Desain Kolase. Media tersebut dibutuhkan karena media *pop up book* dianggap menarik dan belum pernah dikembangkan dalam mata pelajaran desain, sehingga siswa yang memiliki karakter cepat bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, selain itu Desain Kolase dijadikan materi dalam media *pop up book* dikarenakan guru belum memiliki media pembelajaran yang tepat pada materi Desain Kolase dan materi Desain Kolase merupakan materi baru dalam Mata Pelajaran Dasar Desain kelas X setelah mengalami perubahan kurikulum.
2. Tingkat kelayakan media *pop up book* sebagai media pembelajaran Dasar Desain kelas X di SMK N 1 Bawang Banjarnegara dilihat dari hasil uji kelayakan oleh ahli diperoleh presentase sebesar 83%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Dasar Desain kelas X, kemudian hasil dari penilaian siswa terhadap media *pop up book* diperoleh presentase sebesar 84% dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Dasar Desain kelas X.

5.2. Saran

Saran yang dapat diajukan terkait penelitian ini adalah :

1. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan cakupan subjek yang lebih luas, agar hasil respon siswa dan hasil penelitian yang diperoleh lebih akurat.
2. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa, disarankan agar materi dalam media tidak hanya terfokus pada satu materi, dan jenis *pop up* yang digunakan lebih bervariasi sehingga materi dalam media lebih lengkap, menarik, dan lebih memudahkan siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan media *pop up* disarankan agar menggunakan *shofware* berbasis desain grafis, agar lebih cepat dalam proses produksi, terutama produksi massal.
4. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang serupa, disarankan untuk dapat melakukan penelitian hingga menguji keefektifan penggunaan media.

Daftar Pustaka

- Adriani, K., Margaretha, E. Fauziah, dan M. Citrawuni. 2017. "The Effect of Pop-Up Book Aku dan Gigiku on Blood Pressure in Children Aged 4-6 Years". *International Journal of Applied Pharmaceutis*. Vol 9(2):165-167
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arsyad Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Depok : Rajagrafindo Persada
- Aqsha, D., Asbah., dan Humairah. 2018." The Use Pop Up Book Media To Improve Reading ant The Sevent Grade Student of SMP N 3 Alas Barat". *Jurnal Pendidikan Berkarakter Universitas Negeri Mataram*. Vol 1(1) : 91-95
- Baedhowi., M. Masykuri., Triyanto.,A.Totalia, dan B. Wahyono.2017. *Tata Kelola Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Meningkatkan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Bahtiar S., Pratiwi E. 2017. "Media PUL (*Pop Up Large*) Berbasis Audio Dengan Pemanfaatan Limbah Kertas Sebagai Optimalisasi Pendidikan Beretika Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Autentik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya*. Vol 1(2) : 63-69
- Birmingham, D. 2006. *Pop-up A Manual of Paper Mechanisms*. <http://www.slideshare.net/eme2525/pop-up-a-manual-of-paper-mechanisms-duncan-birmingham-tarquin-books-2?related=2> (diakses pada 3/03/2018).
- Bluemel, Nancy Larson dan Rhonda Harris Taylor. 2012. *Pop up Bokks A Guide For Teachers and Librarians*. California: Santa Barbara.
- Devi, A dan Maisaroh S. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD". *Jurnal PGSD Indonesia*. Vol 3 (2) : 1 - 16
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Dzuanda B. 2011. "Perencanaan Buku Cerit Anak Pop up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri Gatotkaca". *Tesis*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Febrianto, M dan Fatchul M. 2014. "Penerapan Media dalam Bentuk Pop up Book pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik". *Jurnal Online Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 2(3): 146-153. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

- Firmansyah, Arif L. 2017. Pengembangan Media *Pop Up* Ornamen Klasik Dalam Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan di SMK Negeri 1 Dlingo. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Gumantir. 2017. Pembuatan Kolase dan Tekniknya. <http://www.brainly.co.id/tugas/9242907>. 23 Maret 2018 (15.23)
- Hanifah. 2014. “Pemanfaatan Media *Pop-Up Book* Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung)”. *Jurnal Early Childhood Education Universitas Negeri Semarang*. Vol 3 (2) : 46-54
- Hawarya, Y., Warso AW. 2014. “Pengembangan Pop Up Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X”. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Ahmad Dahlan*. Vol 1(1) : 139-143
- Ifadhah, H., Bahrudin, H., dan Dewanto, H. 2015. Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak – Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Vol 4(2) : 1 – 10
- Iizuka, S., Y, Endo., J, Mitani., Y, Kanamori., Y, Fukui. 2013. “An Interactive Design System For Pop-Up Cards With a Physical”. *Internatinal Journal of Computer Graphics*. Vol 7 (28) : 605-612
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop-ups For Dummies*. Inrianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Johnson, Paul. 2013. *New Pop-Up Paper Projects*. New York : Routledge
- Julie, L., Gray P., Zhbanova, dan Audrey. 2015. “Upper Elementary Student Creatively Learn Scientific Features of Animals Skulls by Making Movable Books”. *Internatinal Journal for Learning Through the Arts*. Vol 11(1):1-34
- Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. 2017. *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SMK/MAK*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Khoiriyah, E., dan Eka, Y. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Jaran 2017/2018”. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar PGRI Tulungagung*. Vol 2(2) : 22-32
- Khoirotun, A., A, Fianto., A, Riqqoh. 2014. “Perancangan Buku *Pop-Up Museum Sangiran* Sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Sejarah”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Stikom*. Vol. 2(1) : 1-8

- Kurniawati, E. 2018. "Penerapan Media Pop Up Raksasa Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Dharmawanita Betet Kediri". *Jurnal Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Vol 4(1) : 1-9
- Kusrianto, S., Suhito., Wuryanto. 2016. "Keefektifan Model Pembelajaran CORE Bernatuan *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Siswa Kelas VIII Pada Aspek Representasi Matematis". *Unnes Journal of Mathematics Education*. Vol 5(2) : 156-162
- Kustiawan, U. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudera
- Lismayanti M., Afreni H., Evita A. 2016. Pengembangan Buku *Pop Up* Sebagai Media Pembelajaran Materi Crustacea Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*. Vol 18(1) : 44 -48
- Mahadzir N., L, F, Phung. 2013. "The Augmented Reality *Pop Up Book* to Increase Motivation in English Language Learning For National Primary School". *Journal of Research and Method in Education*. Vol 1(1) : 26-36
- Mahyani S., Irwandani., Yuberti., Widayanti. 2018. "Kotak *Pop-Up* Berbasis *Problem Solving* Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahata dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. Vol 9(2) : 105-108
- Makrifa, Samsiatul. 2014. "Pemanfaatan Daun Kering Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa di SD Sekaran 01 Gunung Pati Semarang". *Jurnal of Visual Arts*. Vol 3(1) : 10 – 19
- Mariani, S., Wardono, dan Elyn D. 2014. "The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics *Pop Up Book* Againsts The Spasial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter". *Internasional Journal of Education and Research*. Vol 2(8) : 531-548
- Martiningdyah D. 2017. "Penerapan Metode The Learning Cell Berbantu Media *Pop-Up Story Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Candi 01 Semarang". *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar Universitas Negeri PGRI Semarang*. Vol 7(1) : 93-99
- Mudofir, A. & Rusydiyah, E. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Nicholson, Sue. 2005. *Collage*. First Edition. QED Publication. London. Terjemahan S. Zarkasi. 2007. *Membuat Kolase*. Cetakan 1. Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Pramesti, Jatu. 2015. "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD". *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar*. Vol 1(1):4 -13

- Pramitasari, A., H R, Aulia., Z, Widadi. 2015. "Pengembangan Buku *Pop-Up* Pekalongan Sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan". *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*. Vol 8 (1) : 43-51
- Purmintasari, YD dan Eka, J.2017. "Penggunaan Media Ilustrasi Pop-Up Sejarah Dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri Batusari". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol 10(2) : 1-8
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Putra, ZF., Mohammad S., Naniek W.,2014. "Analisis Kualitas Layanan Website BTKP-DIY Menggunakan Metode Webqual 4.0". *Jurnal Jaringan Komunikasi*. Vol 1 (2) : 174 - 184
- Putri, GF., Yasbiati.,Oyon H. 2018. "Pengaruh Media Pop-Up Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia*.Vol 5(1) : 174-183
- Rifa'i dan Anni, C.T. 2015. *Psikologi Pendidikan*.Semarang: UPT Unnes Press.
- Ruiz Jr. Conrado R. Et al. 2014. *Multi-style Paper Pop-up Design From 3D Models*.Online.Tersedia:https://www.comp.nus.edu.sg/~lowkl/publications/multistyle_popup_eg2014.pdf (diakses pada 24/02/2018)
- Safri, M., Sri A., Marlina.201. Pengembangan Media Belajar Pop Up Book Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol 5(1):107-113
- Sari, Sri A., dan Azzah Ulya. 2017. The Development of Pop-up Book of Butter in the Living Body. *Jurnal of Social Sciences Education and Research* 10(2): 214-221
- Sarlatto, M. 2016. "Paper Engineers And Mechanical Devices of Movable Books of the 19th and 20th Centuries". *Italian Journal of Library and Information Science*. Vol 7(1) : 1-25
- Sawitri, S. 2013. *Desain Busana Lanjut*. Semarang: Fakultas Teknik
- Setyawan, D., Usada, Hasan Mahfud. 2014. "Penerapan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara". *Jurnal PGSD FKIP Universitas Negeri Sebelas Maret*. Vol 2(11) : 1-5
- Shofiyah N., E, Wulandari. 2017. "Pelatihan Pembuatan *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran SAINS Bagi Guru Taman Kanak-Kanak".*Jurnal Abdi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. Vol 3(1) : 32-35
- Sudijono A. 2003.*Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Sylvia, N., Sri H. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media *Pop UP Book* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah DasarUniversitas Negeri Surabaya*. Vol 3(2) : 1-10

- Sugiarti, H. 2017. "Keefektifan Media Pop Up Candi Berbantu Model Snowball Throwing Terhadap Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Kembangarum 02 Mranggen. *Jurnal Pendas Mahakam*. Vol 2 (1) : 67 – 71
- Sugiarti, L dan Diana E. 2017. "Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI". *Jurnal Pendidikan Guru MI*. Vol 4(1) : 109 - 118
- Sugiyono. 2014. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Susanto M. 2002. *Diksi Rupa & Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Susilo W., E, Fauziah., F, Rizal., M, Suharsini. 2018."Impact of Using an Educational Pop-Up Book to Address Dental Anxiety in Hearing Impaired Children". *Journal of International Dental an Medical Research*. Vol 11(1) : 135-138
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2009 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003
- _____. Nomor 20 Tahun 2009 *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. 29 Juli 2002
- Ukhtinasari F., Mosik., Sugiyanto. 2017. "Pop Up Sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-Alat Optik Untuk Sisiwa Sekolah Menengah Atas". *Unnes Psysics Education Journal*. Vol 6(2) : 1-6
- Umayah S. S, Haryani., W, Sumarni. 2013." Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan". *Unnes Science Education Jurnal*. Vol 2(2) : 282-287
- Yuliati N., Suhartiningsih, Luluk H. 2017. The Development of Pop-up Story Book for Improving Language Ability. *International Jurnal of Social Sciences and Humanities Invention*. Vol 4(8):3750-3755