

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* UNTUK SISWA SMP SUNAN GIRI GRESIK

Ubaidatur Rohmah<sup>1</sup>, Imam Zaini<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: ubaidatur.17020124067@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: imamzaini@unesa.ac.id

### Abstrak

Belum adanya penggunaan media dalam pembelajaran seni budaya di SMP Sunan Giri Gresik, khususnya pada materi menggambar flora dan fauna menjadi latar belakang dilakukannya pengembangan media pembelajaran menggunakan *pop-up book*. Pengembangan media pembelajaran menggambar flora dan fauna dilakukan agar pembelajaran bisa lebih efektif. Pembuatan media *pop-up book* diawali dari proses pembuatan desain atau layout materi hingga ke tahap pencetakan. Setelah selesai dicetak, *pop-up book* diuji cobakan kepada siswa kelas VII di SMP Sunan Giri Gresik. Pengembangan media pembelajaran berbentuk *pop-up book* dipilih agar peserta didik bisa mempelajari tahapan dalam menggambar flora maupun fauna secara mandiri. *Pop-up book* dipilih karena ketika dibuka bisa menunjukkan kesan tiga dimensi sehingga bisa merangsang kreativitas peserta didik. Selain itu, ilustrasi di dalam buku bisa membantu peserta didik dalam memahami materi yang dibahas. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) atau metode pengembangan milik Sugiono (2010). Berdasarkan hasil Uji coba kelas besar pada 15 peserta didik, diperoleh skor rata-rata sebanyak 24,53 dengan prosentase 81,7% dan dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* dinyatakan dengan indikator sangat layak.

**Keywords:** *pop-up book*, menggambar flora dan fauna, SMP Sunan Giri

### Abstract

*The absence of the use of media in learning art and culture at Sunan Giri Junior High School, especially in the material for drawing flora and fauna is the background for developing learning media using pop-up books. The development of learning media for drawing flora and fauna is carried out so that learning can be more effective. Making pop-up book media starts from the process of making the design or layout of the material to the printing stage. After being printed, the pop-up book was tested on seventh grade students at SMP Sunan Giri Gresik. The development of learning media in the form of a pop-up book was chosen so that students could learn the stages in drawing flora and fauna independently. The pop-up book was chosen because when it is opened it can show a three-dimensional impression so that it can stimulate the creativity of students. In addition, the illustrations in the book can help students understand the material discussed. This study uses the research and development (R&D) method or the development method of Sugiono (2010). Based on the results of the large class trial on 15 students, an average score of 24.53 was obtained with a percentage of 81.7% and it can be concluded that the pop-up book media is stated with a very feasible indicator.*

**Keywords:** *pop-up book*, drawing plants and animals, SMP Sunan Giri

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia kini menggunakan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum ini telah dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan RI untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum

yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter.

Maka dari itu peran guru di sini sangatlah penting apalagi dalam skill, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan tersendiri, guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut Sudira (2010), kegiatan belajar mengajar dilakukan agar terjadi interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik. Proses belajar mengajar dilakukan dengan tujuan membantu peserta didik agar dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan baik secara teoritis maupun praktis. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran seperti metode pengajaran, kemampuan pengajar, pengelolaan pendidikan, dan media pembelajaran juga bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran bisa diimplementasikan pada seluruh materi pembelajaran, termasuk pada materi seni rupa yang ada dalam pelajaran seni budaya. Berdasarkan observasi dan wawancara di SMP Sunan Giri Gresik, peserta didik mengalami kesulitan langkah-langkah dalam menggambar flora dan fauna.

Metode pembelajaran menggambar flora dan fauna dilakukan dengan cara mengamati objek secara langsung. Kemudian proses pembuatan sketsa, pembuatan gambar detail dari gambar flora atau fauna, pewarnaan, dan terakhir *finishing* atau memberisentuh akhir untuk memperindah hasil gambaran. Ada juga metode demonstrasi yang dilakukan oleh guru dengan menggambar contoh di papan tulis, setelah itu peserta didik meniru atau mencontoh hasil gambaran guru.

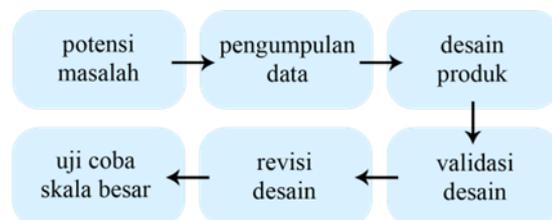
Dari beberapa metode di atas, penulis akan membuat pengembangan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi tentang bagaimana menggambar flora dan fauna. Menurut Dzuanda (2011) kelebihan *pop-up book* terletak pada visual atau tampilannya, karena memiliki dimensi ketika dibuka. Selain itu, *pop-up book* juga bisa merangsang imajinasi si pengguna. *Pop-up book* adalah buku yang berisi kertas yang disusun oleh pembuat sehingga ketika dibuka akan menunjukkan gambar atau bentuk yang seperti nyata.

Media *pop-up book* akan menjadi pilihan buku yang menarik perhatian peserta didik. Menurut Hariani (2015) *pop-up book* adalah sebuah buku dengan bentuknya yang menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Dalam memahami cara menggambar flora dan fauna di sekolah. Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran menggambar sebagai media belajar siswa kelas VII SMP Sunan Giri Gresik. *Pop-up* lebih menarik dibanding dengan media lain. *Pop-up* memberikan kejutan disetiap kita membuka halamannya. Selain itu, ilustrasi di dalam *pop-up* bisa membantu siswa dalam mengerti dan memahami tentang materi yang diajarkan.

Tujuan pengembangan ini adalah (1) Mendeskripsikan pembuatan buku pengembangan media belajar menggambar flora dan fauna menggunakan *pop-up book*, (2) Mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran menggambar flora dan fauna menggunakan *pop-up book*, (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran menggambar flora dan fauna menggunakan *pop-up*.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2010:407). Berikut merupakan langkah - langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono yang sudah disederhanakan oleh peneliti.



**Bagan.1** Skema pengembangan media pembelajaran  
(Sumber. Sugiyono 2010)

Alasan kenapa skema pengembangan oleh Sugiono disederhanakan sehingga menjadi 6 tahap

adalah karena selain menghemat waktu juga menyesuaikan dengan kondisi saat ini dimana pembelajaran masih daring, sehingga untuk uji coba hanya dilakukan satu kali tanpa adanya revisi produk.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas VII berjumlah 15 orang di SMP Sunan Giri Gresik. SMP Sunan Giri Gresik berlokasi di Jl. Raya Sunan Giri No. 16, Menganti, Kec. Menganti, Kab. Gresik Prov, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1- 30 April 2021. Objek formal penelitian adalah proses pembeajaran menggunakan media *pop-up* dan objek material adalah produk atau media *pop-up*.

Teknik pengumpulan data yaitu, 1) Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar flora dan fauna sebelum pengembangan media pembelajaran *pop-up book* di SMP Sunan Giri Gresik. 2) Wawancara digunakan untuk mengetahui fakta tentang pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan *pop-up book* menggambar flora dan fauna di SMP Sunan Giri Gresik. 3) Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh bukti bahwa penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berdasarkan fakta, dan hasilnya dapat memperkuat informasi selingkup penelitian yang sedang dilakukan. 4) Angket dan kuisioner dibagikan kepada semua peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh data tentang kelayakan media *pop-up book*.

Instrumen Pengumpulan Data pada penelitian ini menggunakan angket. Angket berisi tentang poin poin penilaian kelayakan media dan materi yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi. Selain itu angket juga dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui apakah media *pop-up book* layak digunakan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut :

$$X = \frac{\sum f \times 100\%}{F}$$

Keterangan:

- X = Presentase hasil
- $\sum f$  = Jumlah skor yang diperoleh
- F = Jumlah skor maksimal

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus di atas selanjutnya diprosentasekan sesuai dengan tabel berikut :

**Tabel 1.** Indikator skor penilaian validasi mediadan materi

Skor	Prosentase	Keterangan
1-10	0% - 33%	Kurang layak
11-20	34% - 67%	Cukup layak
21-30	68% - 100%	Sangat layak

**Ket.** Skor : nilai yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan materi; keterangan : kelayakan media

Berdasarkan data di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan *pop-up book* untuk materi menggambar flora dan fauna layak atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Sunan Giri Gresik.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data berupa informasi tentang kegiatan belajar mengajar menggambar flora dan fauna di SMP Sunan Giri. Reduksi Data meliputi merangkum, memilih hal-hal pokok, dan mem-fokuskan pada hal yang penting. Penyajian data dideskripsikan berdasarkan proses pembuatan media, respon peserta didik terhadap media yang dihasilkan, dan keefektifan media pembeajaran. Penarikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang telah dianalisis dan diinterpretasikan.

## KERANGKA TEORETIK Penelitian Yang Relevan

Skripsi oleh Khaeriya (2019), mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Melakukan penelitian dengan judul Perancangan Buku *Pop-Up* Pengenalan Kata Tema Binatang untuk Siswa TK B. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah pada penelitian ini menggunakan metode perancangan dengan subjek anak TK.

Skripsi oleh Anisa' Nur Wakhidah (2018), mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Melakukan penelitian dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran Menggambar Flora dan Fauna SMP Negeri 1 Kalikotes Klaten Berbentuk *Pop-Up Book*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah teknik yang digunakan dalam *pop-up book*.

## Tinjauan Kurikulum

Menurut Dakir (2004), kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara sistemik atas dasar norma-norma yang berlaku dan dijadikan pedoman dalam proses pembelajarannya bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pada Kurikulum 2013 disebutkan bahwa salah satu mata pelajaran sekolah menengah pertama yaitu Seni Budaya. Materi yang dibahas pada aspek seni rupa untuk kelas VII yaitu menggambar flora, fauna dan alam benda. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran ini menggunakan KD 3.1 yaitu memahami unsur, teknik, prinsip dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam bendadengan berbagai bahan dan KD 4.1 yaitu menggambar flora, fauna, dan alam benda. Namun peneliti hanya memilih materi flora dan fauna untuk di masukkan kedalam media *pop-upbook*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya di SMP Sunan Giri yaitu Bapak Widiyo Ari Prasajo. S.Pd, (35<sup>th</sup>) ketika praktek menggambar di sekolah guru memberi tugas menggambar flora dan fauna. Oleh karena itu, materi yang dibahas dalam *pop-up book* hanya materi menggambar flora dan fauna saja.

## Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Zainal Arifin (2009:10), Pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Dalam kata lain, pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada murid. Guru harus mampu mengatur seluruh kegiatan pembelajaran, mulai dari membuat desain pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, bertindak mengajar, dan melakukan evaluasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009: 157) bahwa “pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam belajar serta bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

## Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar (Hamdani, 2011:243). Proses pembelajaran memerlukan media agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah dan penyampaian materi dapat efektif efisien. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Indriana (2011: 6) bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

## *Pop-Up*

*Pop-up* merupakan salah satu bidang kreatif dari paper engineering yang ada di Indonesia kini semakin disukai dan sedang berkembang. *Pop-up* yang ada di pasaran kebanyakan merupakan produk *import*. *Pop-up* merupakan buku maupun kartu dimana saat dibuka, akan menampilkan bentuk 3 dimensi atau muncul. Penjelasaannya di atas digunakan sebagai tolok ukur bahwa karya *pop-up* harus menghasilkan bentuk, yang muncul atau 3 dimensi.

## Tinjauan Menggambar Flora dan Fauna

Tjahjono (2015: 1), berkata bahwa menggambar adalah kegiatan yang berhubungan dengan ingatan atau imajinasi yang sesuai dengan penglihatan lalu diwujudkan menggunakan media kertas dan alat-alatnya.

Purnomo dkk. (2017: 7) menyatakan bahwa Menggambar flora dapat memberikan pemahaman tentang keanekaragaman, keindahan, dan keunikan objek flora yang ada di lingkungan sekitar. Tahapan menggambar flora berbeda-beda, bergantung kepada apa yang akan digambar. Seperti menggambar bunga, maka tahapan pertama yaitu membuat bentuk dasar dari kelopak bunga tersebut. Setelah itu membuat batang, dan tahapan terakhir adalah membuat detail dari bunga yang digambar agar terlihat lebih nyata.

Menurut Gusdiansyah (2009: 6), hewan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok seperti binatang berkaki empat yaitu kucing, kerbau, ada juga yang berkaki dua yaitu bebek dan angsa. Ada juga hewan yang digolongkan berdasarkan tempat hidupnya seperti ikan yang hidupnya di air, burung merpati yang hidupnya di

udara, dan sapi yang hidupnya di darat. Menggambar hewan bisa diawali dari membuat kepala, tubuh lalu bagian kaki. Tahapan menggambar bisa menjadi lebih mudah apabila menggunakan bentuk dasar seperti kotak, bulat, oval, trapesium dan jajar genjang. Jika ingin menggambar kepala burung, maka bentuk pertama yang harus digambar adalah segitiga, setelah itu barulah membuat lingkaran. Segitiga dimaksudkan sebagai sketsa awal dari paruh burung, sedangkan lingkaran adalah sketsa awal dari kepala burung.

### **Bentuk Dasar**

Gusdiansah (2009: 5) mengungkapkan bahwa ketika menggambar flora dan fauna, bentuk dasar geometris sangat membantu dalam proses gambar, bentuk dasar seperti kotak, bulat, dan oval disusun sebagai sketsa dasar (pola) untuk awal dalam proses menggambar tumbuhan dan binatang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian hasil dan pembahasan ini akan dijelaskan tentang tahap pembuatan produk dan data yang diperoleh selama penelitian.

### **1. Proses Pembuatan Buku Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Flora dan Fauna Menggunakan *Pop-Up Book***

#### **Identifikasi Potensi dan Masalah**

Langkah pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mencari permasalahan. Permasalahan pada penelitian ini didapatkan melalui wawancara bersama guru seni budaya di SMP Sunan Giri Gresik. Pembelajaran seni budaya di kelas VII pada materi menggambar flora dan fauna sebelumnya menggunakan media demonstrasi atau mengamati objek gambar secara langsung. Dalam metode ini, siswa sangat membutuhkan peran guru. Belum tersedianya media pembelajaran berupa *pop-up book* sehingga peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran agar memudahkan guru juga peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah berbentuk *pop-up book*, yang berisi tentang materi menggambar flora dan fauna termasuk juga langkah-langkah menggambar flora dan fauna.

### **Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, data diperoleh dengan cara wawancara, dokumentasi dan angket. Narasumber wawancara adalah Widiyo Ari Prasajo, S.Pd (35th) selaku guru Seni Budaya di SMP Sunan Giri Gresik. Dalam wawancara dengan beliau, didapatkan beberapa informasi seperti media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar flora dan fauna, serta kendala peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **Desain Produk**

Media yang dikembangkan berbentuk *pop-up book*. *Pop-up book* adalah sebuah buku yang ketika dibuka akan memunculkan kesan 3D. Proses desain produk meliputi pembuatan storyboard, pembuatan ilustrasi gambar flora dan fauna secara manual dan digital, dan visualisasi penempatan atau layout *pop-up book* menggambar flora dan fauna.

Pembuatan ilustrasi digital menggunakan *software invinite design* dan *adobe photoshop CS5*. Berikut merupakan spesifikasi dari produk yang dibuat oleh peneliti :

#### 1) Judul Buku

Produk yang dibuat berjudul “*Pop-up Book Menggambar Flora dan Fauna untuk Siswa Kelas VII SMP*”

#### 2) Isi Buku

*Pop-up book* menggambar flora dan fauna berisi tentang (1) pengertian menggambar, flora, dan fauna, (2) pengertian objek menggambar, (3) unsur prinsip seni rupa, (4) pengertian teknik kering dan teknik basah, (5) prosedur menggambar flora dan fauna, (6) teknik menggambar flora dan fauna, dan (7) soal evaluasi. Materi yang ada dalam media *pop-up book* sudah disesuaikan dengan KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) untuk siswa SMP kelas VII.

#### 3) Desain Buku

Proses desain buku dilakukan setelah membuat storyboard.

##### a) Ukuran dan Jumlah Halaman

*Pop-up book* ini berukuran kertas A4 dengan bentuk persegi panjang seperti bentuk buku

sekolah pada umumnya. Berjumlah 39 halaman dengan tebal.

b) Font dan Warna

Ada beberapa font yang digunakan dalam *pop-up book* ini, seperti :

- *Cassual handwritten*
- *Sunday morning*
- *Gadugi*
- *Chicke pie*

Warna dalam *pop-up book* ini cenderung menggunakan warna alam karena menyesuaikan dengan materi yang dibahas yaitu tentang flora dan fauna. Berikut merupakan palet warnanya :



**Gambar 1.** Palet warna yang digunakan dalam *pop-up book* menggambar flora dan fauna.  
(Sumber: Ubaidatur Rohmah, 2021)

c) Ilustrasi Flora dan Fauna

Untuk mendukung tampilan *pop-up book*, maka dibuatlah beberapa ilustrasi hewan dan tumbuhan menggunakan teknik manual dan digital. Pembuatan dengan teknik manual digunakan untuk contoh gambar flora dan fauna sesuai materi. Pembuatan dengan teknik digital digunakan untuk membuat ilustrasi gambar pendukung.



**Gambar 2.** Ilustrasi hewan dan tumbuhan digunakan dalam *pop-up book* menggambar flora dan fauna.  
(Sumber: Ubaidatur Rohmah, 2021)

d) Tampilan atau Layout Buku

**Tabel 2.** Tampilan *pop-up book*

No	Tampilan Gambar	Keterangan
1		Cover depan dan cover belakang
2		Identitas buku
3		Kata pengantar dan daftar isi
4		Kompetensi inti dan kompetensi dasar
5		Peta konsep dan contoh objek
6		Materi inti
7		Unsur seni rupa

8		Prinsip seni rupa
9		Pengertian teknik kering dan teknik basah
10		Prosedur menggambar dan teknik menggambar
11		Tahapan menggambar bunga sepatu
12		Rangkuman dan refleksi
13		Soal referensi dan kunci jawaban
14		Glosarium dan daftar pustaka
15		Profil penulis

**Validasi Desain**

Sebelum produk diuji cobakan, proses selanjutnya yaitu validasi desain. Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validator ahli materi oleh Winarno, S.Sn., M.Sn dengan sekali proses validasi. Pada validasi ini mendapatkan skor sebanyak 20 dengan prosentase sebanyak 66% dengan indikator penilaian cukup layak. Selanjutnya adalah validasi media dilakukan oleh Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn dengan sekali proses validasi. Pada validasi ini mendapatkan skor sebanyak 18 dengan prosentase 60% dengan indikator cukup layak.

**Revisi Desain**

Revisi desain dilakukan satu kali berdasarkan masukan dan saran oleh ahli media dan ahli materi. Berikut merupakan beberapa gambar yang mengalami perubahan :

**Tabel 3. Desain yang sudah direvisi**

Desain Awal	Desain setelah revisi	Penambahan ilustrasi
		-
		-
		-
		-
		-
-	-	

**Uji Coba Kelas Besar**

Pengembangan media pembelajaran ini merupakan media yang berbentuk *pop-up book*

yang berisi materi tahapan menggambar flora dan fauna. Pengembangan media ini dilakukan agar peserta didik mengetahui tahapan menggambar flora dan fauna. Pengambilan data atau uji coba kelas besar dilakukan pada hari Senin tanggal 26 April 2021.

Uji coba media kepada peserta didik hanya dilakukan satu kali, mengingat kondisi di masa pandemi COVID-19 yang menerapkan pembelajaran secara daring. Uji coba kelas besar dilakukan pada 15 peserta didik.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Media Pembelajaran Menggambar Flora dan Fauna Menggunakan *Pop-up Book*

Berdasarkan kebijakan pemerintah tentang pembelajaran di masa pandemi *corona virus disease* (COVID-19), sekolah menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Proses pembelajaran secara daring dilakukan menggunakan media *online* berupa grup *whatsapp* dan aplikasi *edmodo*.

Pada saat ini adalah masa transisi new normal, pemerintah mengeluarkan kebijakan baru tentang uji coba pembelajaran tatap muka dengan ketentuan jumlah peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok. Dari total 30 siswa, dibagi dua menjadi 15 siswa dalam satu kelas. Pengambilan data pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *pop-up book* dilakukan satu kali yaitu pada tanggal 26 April 2021.

Berdasarkan hal tersebut, maka penerapan media dilakukan kepada 15 peserta didik kelas VII SMP Sunan Giri. Penerapan media berlangsung di kelas seperti pembelajaran pada umumnya. Hanya saja karena terkendala waktu dan juga jumlah media, maka setiap peserta didik diberi waktu selama 10 menit untuk membaca materi dan menggunakan media *pop-up book* yang ada di dalam buku sesuai dengan petunjuk yang sudah tertulis.



Gambar 3. Penerapan media *pop-up book* kepada peserta didik.

(Sumber: Ubaidatur Rohmah, 2021)

## 3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Menggambar Flora dan Fauna Menggunakan *Pop-up*

Penerapan media kepada peserta didik di kelas VII SMP Sunan Giri berjalan dengan kondusif. Berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik setelah menggunakan media *pop-up book*, didapatkan data bahwa mereka tidak mengalami kesulitan ketika menggunakan media karena petunjuk penggunaan sudah tertulis dengan jelas. Materi yang ada di dalam media juga sudah sesuai dengan apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Setelah selesai menggunakan media, selanjutnya masing-masing peserta didik diberi angket untuk memberi nilai terhadap kelayakan media yang dibuat oleh penulis. Pada angket yang dibagikan terdapat beberapa poin seperti apakah gambar ilustrasi yang digunakan mendukung tampilan *pop-up book*, apakah materi dalam *pop-up book* sesuai dengan yang diajarkan di sekolah, apakah media mudah digunakan, dll.

No.	Indikator	Skor		
		1	2	3
1.	Apakah <i>pop-up book</i> bersifat fleksibel sehingga bisa di gunakan untuk belajar secara mandiri ?	1	4	10
2.	Apakah dengan <i>pop-up book</i> bisa membantu anda untuk memahami materi menggambar flora dan fauna ?	2	4	9
3.	Apakah materi pada <i>pop-up book</i> mudah dipahami ?	1	6	8
4.	Apakah petunjuk penggunaan <i>pop-up book</i> sudah jelas ?	0	7	8
5.	Apakah gambar pada <i>pop-up book</i> sesuai dengan KI dan KD ?	1	7	7
6.	Apakah media <i>pop-up book</i> membuat anda semangat belajar ?	1	5	9
7.	Apakah media <i>pop-up book</i> sangat menarik ?	2	5	8
8.	Apakah media <i>pop-up book</i> mudah digunakan ?	2	3	10
9.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami ?	1	6	8
10.	Apakah latihan soal membuat anda memahami materi ?	2	6	7

Ket. Skor 1 = kurang layak, 2 = layak, 3 = sangat layak

Gambar 4. hasil dari angket yang dibagikan kepada peserta didik

(Sumber: Ubaidatur Rohmah, 2021)

Pada uji coba kelas besar yang dilakukan kepada 15 peserta didik, hasil skor dari semua

angket digabungkan sehingga diperoleh rata-rata sebanyak 24,53 dengan prosentase sebanyak 81,7% dan menunjukkan indikator bahwa media dinyatakan sangat layak.



**Gambar 5.** Peserta didik saat mengisi angket yang dibagikan oleh penulis.  
(Sumber: Ubaidatur Rohmah, 2021)

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa proses mulai dari penentuan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan yang terakhir yaitu uji coba produk kelas besar terhadap 15 orang peserta didik kelas VII di SMP Sunan Giri. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Pada validasi media, a *pop-up book* mendapat skor sebanyak 18 dengan prosentase 60% dengan indikator keterangan cukup layak dan pada validasi materi, *pop-up book* mendapat skor sebanyak 20 dengan prosentase 66% dengan indikator keterangan cukup layak.

Proses pembelajaran menggunakan media *pop-up book* berjalan dengan baik. Peserta didik diberi waktu masing-masing 10 menit untuk membaca materi dan menggunakan media *pop-up book*. Setelah selesai menggunakan media barulah peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah dibagikan oleh penulis..

Respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran *pop-up book* bisa dilihat dari hasil kuisioner yang sudah dibagikan. Hasil skor menunjukkan indikator yang cukup baik, yaitu rata-rata skor sebanyak 24,53 dengan prosentase 81,7% dengan indikator keterangan sangat layak.

### Saran

Bagi mahasiswa khususnya prodi pendidikan seni rupa perlu adanya penelitian pengembangan

media pembelajaran di sekolah. Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya diharapkan bisa mempermudah proses pembelajaran serta dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran dengan sebaik mungkin.

## REFERENSI

Sumber dari buku:

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Bambang Oka Sudira, Made. 2010. *Ilmu Seni Teori dan Praktik*. Jakarta: Inti Prima.
- Dakir, 2004. *Perencanaan dan pengembangan kurikulum*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dimiyati & Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Gusdiansyah, Rully. (2009). *Teknik Cerdik Menggambar Binatang*. Jakarta: Gramedia.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Purnomo Eko Dkk. (2017). *Seni Budaya kelas VIII. Edisi Revisi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tjahjono, Devian. (2015). *Panduan Mudah Menggambar Menggunakan Pensil Mulai dari Nol*. Jakarta: Media Ilmu Abadi.

Sumber dari artikel jurnal:

- Hariani, Sri. (2015). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekoah Dasar*.

Sumber website:

- Dewantari, Alit Ayu (2014). "Sekilas tentang pop-up, lift the flap, dan movable book" diunduh pada tanggal 30 Oktober 2019, dari <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>
- Dzuanda, B (2011). "Perancangan Buku Cerita Anak Pop up Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri Gatotkaca" diunduh pada tanggal 3 April 2020, dari <https://123dok.com/document/ynp0o30z->

[perancangan-buku-cerita-tokoh-tokoh-wayang-berseri-gatokaca.html](#)