

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP* ORNAMEN KLASIK DALAM  
MATA PELAJARAN DASAR KEKRIYAAN DI SMK NEGERI 1 DLINGO**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh :

**Arif Langgeng Firmansyah**

NIM 13207241032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pop up Ornamen Klasik Dalam Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan Di SMK Negeri 1 Dlingo* yang disusun oleh Arif Langgeng Firmansyah, NIM 13207241032 ini disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



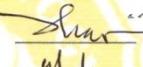
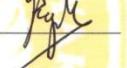
Yogyakarta, 05 Mei 2017  
Dosen Pembimbing Skripsi

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Eni Puji Astuti M. Sn." The signature is fluid and cursive.

Eni Puji Astuti M. Sn.  
NIP 197801022002122004

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pop Up Ornamen Klasik Dalam Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan Di Smk Negeri 1 Dlingo*” yang disusun oleh Arif Langgeng Firmansyah, NIM 13207241032, ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 23 Mei 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Eni Puji Astuti, M.Sn.	Ketua Penguji		29 Mei 2017
Muhajirin, S.Sn., M.Pd.	Penguji Utama		31 Mei 2017
Drs. Iswahyudi, M.Hum.	Sekretaris Penguji		29 Mei 2017

Yogyakarta, 31 Mei 2017  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP: 196105241990012001



### **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Arif Langgeng Firmansyah

NIM : 13207241032

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya tulis ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Pengambilan acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 05 Mei 2017

Penulis



Arif Langgeng Firmansyah

NIM 13207241032

## **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karya tulis yang sederhana ini dipersembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta, terutama Bapak kandung Yogix Haryanto dan Ibu kandung Sainah, serta Ibu tiri Nuraini dan Bapak tiri Ramelan, yang sesalu mendo'akan anaknya ini untuk menjadi manusia yang lebih baik lagi.
2. Kakak dan adikku tersayang, yang telah mendukung untuk segera menyelesaikan penelitian ini. Dukuangan berupa semangat maupun bentuk nyata yang sangat berarti.
3. Teman-teman yang mendukung maupun sering menjatuhkan semangat, dari kalian semangat itu tumbuh dan menjadi dasar memulai penelitian ini.

## **MOTO**

Teknologi hanya sebuah alat. Dalam gal membuat siswa bekerja sama dan menjadikan mereka termotivasi, gurulah yang paling utama.

**( Bill Gates)**

Saya percaya guru terhebat adalah seniman terhebat dan saya percaya hanya sedikit sekali seniman yang hebat. Mengajar mungkin adalah seni terhebat karena medianya adalah jiwa dan akal manusia.

**(John Steinbeck)**

Seni mengajar adalah seni membantu penemuan.

**(Mark Van Doren)**

## KATA PENGANTAR

Asslamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Karya ilmiah ini berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Pop up* Ornamen Klasik dalam Pelajaran Dasar Kekriyaan, SMK N 1 Dlingo”. Penulisan karya ilmiah ini ditujukan untuk mengambil gelar sarjana pendidikan. Selesainya karya ilmiah ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak terkait. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, UNY.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNY.
4. Ibu Eni Puji Astuti, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi motivasi dan masukan selama proses bimbingan.
5. Bapak Dr. Suyut, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMK N 1 Dlingo yang telah memberi izin penelitian
6. Bapak Rokhim, S.Pd., selaku Ketua Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kayu SMK Negeri 1 Dlingo
7. Bapak Sudarnoto, S.Sn., selaku guru mata pelajaran Dasar Kekriyaan yang memberi banyak bantuan.
8. Siswa Kriya Kayu kelas X tahun ajaran 2016/2017 atas bantuannya dalam pengambilan data dalam penelitian ini.
9. Para ahli materi dan media yang telah memberi banyak masukan guna menyempurnakan media yang dikembangkan.
10. Keluarga tercinta, yang menjadi alasan utama menyelesaikan penelitian ini.
11. Teman-teman kelas Kriya 2013 terutama buat teman-teman Kriya Sport Club yang memberi banyak dukungan meski kadang menjatuhkan

semangat. Berkat kalian peneliti jadi memiliki semangat untuk menyelesaikan penelitian ini.

12. Semua pihak yang telah mendukung dalam terselesainya penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu-satu. Ucapan terima kasih buat kalian semua.

Penulis menyadari dalam penulisan ini masih banyak sekali kekurangan yang belum diperhatikan oleh peneliti. Oleh sebab itu masukan dari semua pihak sangat dibutuhkan oleh peneliti, guna menambah wawasan penulis. Akhir kata semoga skripsi ini mampu bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Mei 2017

Penulis

Arif Langgeng Firmansyah

NIM. 13207241032

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTO</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>ABSTRAK</b> .....	xviii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah.....	4
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	5
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Tinjauan Tentang Pendidikan.....	6
B. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	8
3. Penglompokan Media Pembelajaran.....	9
4. Kriteria Media Pembelajaran.....	9
C. Tinjauan Tentang Dasar Kekriyaan.....	10
D. Tinjauan Tentang Ornamen.....	11
1. Pengertian Ornamen.....	11
2. Mengembangkan Ornamen.....	13
3. Ornamen Menurut Priodenya.....	14

E. Tinjauan Tentang <i>Pop up</i> .....	19
1. Pengertian.....	19
2. Jenis <i>Pop up</i> .....	21
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Pop up</i> .....	21
F. Penelitian Yang Relevan.....	22
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	24
A. Model Pengembangan.....	25
B. Proses Pengembangan.....	25
1. Potensi dan Masalah.....	25
2. Pengumpulan Informasi.....	26
3. Desain Media.....	27
4. Validasi Media.....	28
5. Revisi Media.....	29
6. Uji Coba Media.....	29
C. Sumber Data.....	29
D. Jenis Data.....	30
E. Instrumen.....	31
1. Observasi.....	31
2. Wawancara.....	32
3. Angket.....	34
F. Metode Analisis Data.....	34
1. Data Awal.....	34
2. Data Uji Kelayakan.....	34
3. Data Uji Coba.....	35
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Hasil Analisis Potensi Dan Masalah.....	38
2. Hasil Pengumpulan Informasi.....	41
3. Hasil Desain Media .....	51
4. Hasil Validasi Media.....	60
5. Hasil Revisi Media.....	66

6. Hasil Uji Coba Media.....	81
B. Hasil Akhir Pengembangan Media.....	83
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> 92	
<b>LAMPIRAN.....</b> 94	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Depdiknas.....	13
Gambar 2. Langkah-Langkah <i>R&amp;D</i> Menurut Sugiono.....	24
Gambar 3. Penelitian Yang Dilakukan.....	25
Gambar 4. <i>Flowchart</i> Rencana Pengembangan.....	45
Gambar 5. Contoh <i>Vector</i> Sampul.....	52
Gambar 6. Sampul Yang Telah Diedit.....	52
Gambar 7. Ornamen Bali.....	53
Gambar 8. Ornamen Cirebon.....	53
Gambar 9. Ornamen Surakarta.....	53
Gambar 10. Ornamen Jepara.....	53
Gambar 11. Ornamen Pekalongan.....	54
Gambar 12. Ornamen Pajajaran.....	54
Gambar 13. Ornamen Mataram.....	54
Gambar 14. Ornamen Majapahit.....	54
Gambar 15. Ornamen Madura.....	54
Gambar 16. Ornamen Yogyakarta.....	54
Gambar 17. Contoh Hasil Pewarnaan Ornamen.....	55
Gambar 18. Ornamen dengan Kesan Gelap Terang.....	56
Gambar 19. Ornamen dengan Tingkatan Warna.....	56
Gambar 20. Desain Tata Letak Media Versi Ornamen Kerajaan.....	57
Gambar 21. Desain Tata Letak Media Versi Ornamen Daerah.....	58
Gambar 22. Jenis <i>Font</i> Geometri 415 Blk BT.....	58
Gambar 23. Jenis <i>Font</i> Futura Md BT.....	59
Gambar 24. Media <i>Pop up</i> Ornamen.....	60
Gambar 25. Ornamen Sebelum Revisi.....	67
Gambar 26. Ornamen Setelah Revisi.....	67

Gambar 27. Langkah-Langkah Menggambar Sebelum Revisi.....	68
Gambar 28. Langkah-Langkah Menggambar Sesudah Revisi.....	68
Gambar 29. Latihan Menggambar Sebelum Revisi.....	69
Gambar 30. Latihan Menggambar Sesudah Revisi.....	69
Gambar 31. Bab I Sebelum Revisi.....	70
Gambar 32. Bab I Sesudah Revisi.....	70
Gambar 33. Halaman Sampul Sebelum Revisi.....	71
Gambar 34. Halaman Sampul Sesudah Revisi.....	71
Gambar 35. Contoh Ornamen Sampul Sebelum Revisi.....	72
Gambar 36. Contoh Ornamen Sampul Sesudah Revisi.....	73
Gambar 37. Susunan Bab Sebelum Revisi.....	74
Gambar 38. Susunan Bab Sesudah Revisi.....	74
Gambar 39. Ukuran <i>Font</i> Sebelum Revisi.....	75
Gambar 40. Ukuran <i>Font</i> Setelah Revisi.....	75
Gambar 41. Hiasan Media Sebelum Revisi.....	76
Gambar 42. Hiasan Media Sesudah Revisi.....	76

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Aspek-Aspek Wawancara.....	32
Tabel 2. Aspek Validasi.....	33
Tabel 3. Kretertia Validasi.....	35
Tabel 4. Kreteria Uji Coba.....	36
Tabel 5. KI dan KD.....	43
Tabel 6. Materi Pengembangan.....	44
Tabel 7. <i>Storyboard</i> .....	47
Tabel 8. Hasil Validasi Materi Aspek Pendahuluan.....	61
Tabel 9. Hasil Validasi Materi Aspek Isi Materi.....	61
Tabel 10. Hasil Validasi Materi Aspek Rangkuman dan Pustaka.....	63
Tabel 11. Hasil Validasi Media Aspek Ukuran dan Sampul.....	64
Tabel 12. Hasil Validasi Media Aspek Tata Letak.....	64
Tabel 13. Hasil Validasi Media Aspek Jenis Huruf.....	65
Tabel 14. Hasil Validasi Media Aspek Ilustrasi.....	65
Tabel 15. Hasil Validasi Media Aspek Penggunaan.....	65
Tabel 16. Hasil Validasi Setelah Revisi Aspek Pendahuluan.....	77
Tabel 17. Hasil Validasi Setelah Revisi Aspek Isi Materi.....	77
Tabel 18. Hasil Validasi Setelah Revisi Aspek Rangkuman dan Pustaka.....	78
Tabel 19. Hasil Validasi Setelah Revisi Aspek Ukuran dan Sampul.....	79
Tabel 20. Hasil Validasi Setelah Revisi Aspek Tata Letak.....	79
Tabel 21. Hasil Validasi Setelah Revisi Aspek Jenis <i>Font</i> .....	80
Tabel 22. Hasil Validasi Setelah Revisi Aspek Ilustrasi.....	80
Tabel 23. Hasil Validasi Setelah Revisi Aspek Penggunaan.....	80
Tabel 23. Hasil Penilaian Siswa.....	82
Tabel 25. Pendapat Siswa .....	82

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Surat Izin Penelitian.....	95
Silabus Dasar Kekriyaan.....	96
RPP Dasar Kekriyaan.....	119
Hasil Observasi.....	138
Hasil Wawancara.....	140
Hasil Angket Kebutuhan Pengembangan Media.....	141
Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	147
Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	151
Hasil Angket Penilaian Siswa.....	154
Dokumentasi Uji Coba Media.....	178

## **PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP* ORNAMEN KLASIK DALAM MATA PELAJARAN DASAR KEKRIYAAN DI SMK NEGERI 1 DLINGO**

Oleh. Arif Langgeng Firmansyah  
NIM 13207241032

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media belajar ornamen klasik, mengembangkan produk *pop up* sebagai media pembelajaran, dan mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang memodifikasi model pengembangan Sugiono yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, dan 6) uji coba produk. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi yakni Dosen UNY dan Guru Mata Pelajaran. Sedangkan validasi media dilakukan oleh Dosen UNY. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 12 siswa SMK N 1 Dlingo.

Hasil penelitian berupa: (1) Media *pop up* dibuat berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan. (2) Media memuat materi ornamen, latihan menggambar, langkah-langkah menggambar, dan latihan soal. Pembuatan media menggunakan aplikasi *CorelDraw x7* dan dicetak menggunakan kertas Ivory 230. (3) Hasil akhir validasi materi dari dosen, aspek pendahuluan mendapat 80%, aspek isi materi mendapat 79%, dan aspek rangkuman dan pustaka mendapat 85%. Hasil validasi materi dari guru untuk aspek pendahuluan mendapat 90%, aspek isi materi mendapat 87,5%, dan aspek rangkuman dan pustaka mendapat 90%. Hasil validasi media untuk aspek ukuran dan sampul mendapat 62,5%, aspek tata letak mendapat 85,7%, aspek jenis huruf 79%, aspek gambar 83% dan aspek penggunaan 83%. Respon siswa saat uji coba produk menunjukkan respon yang positif, dengan penilaian rata-rata 82,8%. Dengan demikian media *pop up* ornamen layak diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: **pengembangan media, ornamen, *pop up*.**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia zaman sekarang. Pendidikan mengambil peran penting dalam kehidupan manusia. Pemerintah menerapkan peraturan wajib belajar 12 tahun bagi setiap warganya. Hal tersebut sesuai dengan tujuan bangsa Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Wajib belajar 12 tahun berarti setara dengan pendidikan menengah keatas. Pendidikan menengah keatas di Indonesia dibagi menjadi beberapa katagori yakni SMA/MA dan SMK/MAK. Pendidikan di SMA dan SMK tentunya berbeda. SMK/MAK dirancang pemerintah untuk menciptakan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja maupun dapat menciptakan lapangan pekerjaan. Sebaliknya SMA/MA ditujukan untuk membentuk lulusan intelektual. Di Indonesia sekolah menengah kejuruan (SMK) dibagi menjadi beberapa bidang seperti kesehatan, otomotif, keuangan, tata boga, kesenian, dan lain-lain. Di Indonesia pada saat ini menganut sistem pendidikan dengan kurikulum 2013, baik pada Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Mengengah Atas.

Pemerintah mengatur pembelajaran di SMK pada Peraturan Pemerintah No. 17 tahun 2010 tentang pengelolan dan penyelengaraan pendidikan. Dalam Pasal 80 ayat 4, jurusan di SMK terbagi menjadi 9 bidang keahlian salah satunya adalah bidang kejuruan Seni Rupa dan Kriya. Siswa SMK khususnya kriya dirancang untuk mampu bersaing di dunia kerja kedepannya. Sesuai dengan tujuan khusus pendidikan kejuruan di Indonesia yang telah dirancang dalam

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 meliputi: (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilih; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkopetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang dipilih; (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; dan (d) membekali kemampuan peserta didik dengan kopetensi-kopetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Salah satu mata pelajaran pada proses pendidikan di SMK bidang kejuruan kriya adalah Dasar Kekriyaan. Pelajaran Dasar Kekriyaan mengajarkan siswa belajar mengenai dasar-dasar membuat suatu kriya mulai dari menggambar bentuk, nirmana, gambar huruf, gambar teknik, hingga gambar ornamen. Sehingga siswa tidak asal membuat karya, tetapi harus memperhatikan bentuk, proporsi, dan juga hiasannya. Di Yogyakarta terdapat beberapa sekolah kriya yang menerapkan kurikulum 2013 dan mempelajari Dasar Kekriyaan, salah satunya adalah SMK Negeri 1 Dlingo.

SMK Negeri 1 Dlingo merupakan SMK dengan salah satu bidang kejuruanya adalah Kriya. Sekolah ini terdiri dari 3 jurusan yakni Teknik Audio Video, Teknik Busana serta Desain dan Produksi Kriya Kayu. Pembelajaran kriya di SMK 1 Dlingo ini terfokus pada kriya kayu. Hal tersebut dikarenakan pada

daerah ini membutuhkan banyak tenaga ahli dalam bidang kriya kayu. Sejauh ini SMK Dlingo telah melahirkan siswa-siswi yang unggul dalam bidang akademik serta siap bersaing di dunia kerja. Hal tersebut terbukti jurusan DPK kayu mampu mewakili SMK 1 Dlingo dalam LKS Nasional tiga tahun berturut-turut, serta daya serap lulusan dalam dunia kerja sangat tinggi.

Namun dari hasil wawancara tanggal 18 Januari 2017, ternyata para peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Dasar Kekriyaan khususnya materi ornamen. Ada beberapa jenis ornamen yang harus diketahui para siswa yakni primitif, tradisional, klasik dan ornamen modern. Pemahaman ornamen klasik merupakan hal yang sangat penting karena menjadi dasar sebelum mampu menciptakan ornamen-ornamen kreasi/modern. Ornamen tersebut nantinya akan diterapkan pada karya yang akan diciptakan

Proses pembelajaran Dasar Kekriyaan di SMK Negeri 1 Dlingo menggunakan metode ceramah dan latihan. Pada awal pembelajaran siswa diberi teori mengenai ornamen, selanjutnya siswa mulai latihan menggambar ornamen. Metode tersebut didukung oleh penggunaan media belajar. Media yang digunakan adalah karya-karya kakak kelas dan guru. Sumber belajar lain yang terkadang digunakan adalah buku ornamen Jawa terbitan tahun 1983, sehingga buku sudah mulai usang. Sumber belajar yang kurang memadahi membuat siswa kesulitan memahami materi ornamen khususnya ornamen klasik.

Melihat permasalahan di atas munculah gagasan mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Di sini penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran Dasar Kekriyaan khususnya dalam materi

ornamen dengan menggunakan media *Pop up*. *Pop-up* menyerupai buku pelajaran biasa namun ketika terbuka akan menampilkan gambar yang timbul. Hal tersebut dirasa akan menjadi daya tarik siswa untuk mempelajari ornamen lebih lanjut. Pemilihan media *pop up* dirasa cocok karena pemanfaatannya bisa langsung oleh seluruh siswa. Alasan lain memilih media ini karena, sarana prasarana di ruang kelas tidak mendukung pengembangan media berbasis teknologi. Gagasan tersebut diimplementasikan dalam penelitian yang berjudul “pengembangan media *pop up* ornamen klasik dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan di SMK Negeri 1 Dlingo”.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ornamen klasik di SMK N 1 Dlingo?
2. Bagaimana hasil pengembangan media belajar berupa *pop up* pada materi ornamen klasik?
3. Seperti apakah hasil uji validasi kelayakan pengembangan media *pop up* pembelajaran ornamen klasik di SMK N 1 Dlingo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan fokus masalah di atas sebagai berikut.

1. Mendapatkan hasil analisis kebutuhan pengembangan media belajar ornamen klasik.
2. Mendapatkan produk *pop up* yang merupakan pengembangan dari media dan sumber belajar ornamen klasik.
3. Mengetahui kelayakan media *pop up* pembelajaran ornamen klasik di SMK Negeri 1 Dlingo.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran *pop up* untuk meningkatkan pemahaman ornamen klasik siswa SMK Negeri 1 Dlingo sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Sumbangan pemikiran mengenai media *pop up book* dapat digunakan dalam pembelajaran. Adanya pengembangan media dapat menambah alternatif media khususnya dalam pelajaran Dasar Kekriyaan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Memberikan pengalaman penelitian pengembangan media belajar yang diharapkan bermanfaat kedepannya.

#### **b. Bagi Guru**

Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan pelajaran, memberikan informasi dan pertimbangan guru ketika memilih media. Sumber belajar untuk meningkatkan proses belajar dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa lebih mudah dalam mempelajari ornamen klasik, menambah sumber belajar siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Tentang Pembelajaran**

Menurut Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional yang termuat dalam UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan (Mohammad Ashori, 2008: 6). Menurut Sugihartono (2007: 74) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Rusman (2012: 1) menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran diberikan oleh pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, kemahiran serta sikap pada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses membantu peserta didik agar dapat belajar dan dialaminya sepanjang hayat, berlaku di mana pun dan kapanpun.

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang sengaja dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik. Proses pembelajaran dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang menyebabkan peserta didik melakukan aktivitas belajar. Hasil interaksi dengan lingkungan menyebabkan perubahan tingkah laku peserta didik.

Proses pembelajaran tidak hanya memerlukan guru dan murid yang belajar dalam suatu kelas formal. Pembelajaran memerlukan beberapa komponen-komponen pembelajaran yang harus ada meliputi beberapa hal antara lain: (a) tujuan pembelajaran, (b) materi/bahan ajar, (c) metode, (d) media pembelajaran, (e) evaluasi, (f) peserta didik, dan pendidik. Komponen-komponen tersebut merupakan suatu sistem yang akan membentuk satu kesatuan yang utuh. Pada proses pembelajaran komponen-komponen pembelajaran akan saling berhubungan secara aktif sehingga dapat mempengaruhi satu dengan yang lain. Misalnya, untuk menentukan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan harus mengetahui materi yang akan diajarkan. Ketika materi dan metode pembelajaran tidak sesuai maka perlu diadakan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

## **B. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Aspek lain yang diperlukan dalam suatu proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran berkaitan erat dengan metode yang akan diterapkan dan materi yang akan disampaikan selama proses pembelajaran.

Miarso (2004: 458) mengutarakan media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Schram (dalam Miarso, 2004: 459) menyatakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat

dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan guru.

Menurut Sukiman (2012: 29) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai pembelajaran secara efektif.

Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan media merupakan suatu alat yang dapat menyalurkan pesan yang berisi materi dan dapat mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih mudah memahami suatu materi.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk memperkuat kualitas pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran. Sukiman (2012: 40) media memiliki fungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Kemp dan Daylon dikutip dari Dina Indriana (2011: 47-48) fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Pencapaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar;
- b. Pembelajaran akan lebih menarik;
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran akan lebih singkat;

- e. Kualitas pembelajaran dapat ditungkatkan;
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun ketika diperlukan;
- g. Sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan;
- h. Peran guru berubah menjadi lebih positif.

### **3. Pengelompokan Media Pembelajaran**

Bretz dikutip Sukiman (2012: 45), mengelompokan media pembelajaran menjadi 8 kategori: (a) media audio visual gerak, (b) media audio visual diam, (c) media audio semi gerak, (d) media visual gerak, (e) media visual diam, (f) media semi gerak, (g) media audio, dan (h) media cetak.

### **4. Kriteria Media Pembelajaran**

Ada beberapa kriteria yang harus terpenuhi sebelum suatu alat disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 4-5) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- b) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran (materi)
- c) Kemudahan memperoleh media
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e) Tersediannya waktu untuk menggunakannya
- f) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Ketika semua kriteria tersebut terpenuhi maka media yang digunakan akan mempermudah dalam proses belajar mengajar.

### **C. Tinjauan Tentang Dasar Kekriyaan**

Dalam kurikulum 2013 salah satu mata pelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang seni rupa dan kriya adalah Dasar Kekriyaan. Adapun pembahasan yang dipelajari pada mata pelajaran Dasar Kekriyaan diantaranya adalah nirmana, gambar huruf, gambar bentuk, gambar ornamen dan gambar teknik. Berdasarkan silabus, tujuan Dasar Kekriyaan untuk membentuk karakteristik siswa dalam mensyukuri nikmat Tuhan, dengan memahami dasar-dasar kekriyaan dan mampu mengelolanya untuk pengembangan pribadi secara berkesinambungan serta kelestarian lingkungan hidup. Ruang lingkup materi Dasar Kekriyaan adalah:

1. Nirmana, yang meliputi: elemen seni rupa, eksperimen warna, nirmana datar dan nirmana ruang.
2. Gambar huruf, yang meliputi: jenis huruf; pola huruf huruf; logo, inisial, dan slogan.
3. Gambar bentuk, yang meliputi: gambar alam benda, gambar flora, gambar fauna, dan manusia.
4. Gambar ornamen, yang meliputi: jenis ornamen, ornamen primitif, ornamen tradisional, ornamen klasik, ornamen modern.
5. Gambar teknik, yang meliputi: konsep gambar teknik, gambar proyeksi, gambar perspektif, dan gambar kerja.

Pembelajaran dasar kekriyaan menggunakan pendekatan *scientific*. Pendekatan *scientific* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan sehingga akan memperoleh hasil yang diinginkan.

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural.

## **D. Tinjauan Tentang Ornamen**

### **1. Perngertian Ornamen**

Pengertian Ornamen Menurut Suardi (2000: 30), ornamen berasal dari kata *ornare* yang berarti menghias. Dalam Ensiklopedia Indonesia (2004: 135), ornamen dijelaskan sebagai setiap hiasan bergaya geometrik atau yang lainnya.

Ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari hasil kerajinan tangan (perabot, pakaian, dan lain sebagainya) dan arsitektur. Dalam seni arsitektur maupun seni dekoratif, ornamen merupakan dekorasi/hiasan yang digunakan untuk memperindah bagian dari sebuah bangunan atau obyek. Ornamen biasanya dapat diukir dari batu, kayu dan logam mulia.

Fungsi ornamen sebagai penghias tidak lepas dari segi keindahan, misalnya untuk menambah keindahan suatu barang sehingga lebih bagus dan terlihat indah. Beberapa ornamen sengaja dibuat dan diberi nilai-nilai yang mengandung maksud tertentu. Nilai-nilai tersebut bisa berhubungan dengan pandangan hidup masyarakat ataupun sang penciptanya.

Menurut Sunaryo (2009: 14), pada perkembangan lebih lanjut, pemanfaatan ornamen disamping memiliki maksud-maksud tertentu dan pada waktu yang lebih kekinian (saat sekarang) banyak penekannya hanya sekedar sebagai penghias, dengan demikian ornamen betul-betul merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dengan tujuan sebagai hiasan semata. Dari paparan tersebut sudah jelas fungsi ornamen adalah sebagai penghias suatu benda. Ornamen dengan motif tertentu diterapkan dalam benda akan menambah nilai suatu barang, baik menambah nilai keindahan, kecantikan, sebagai obyek yang nyata atau bahkan memberi nilai suatu benda menjadi angker.

Menurut Azmi (2012: 19), Pada hakekatnya keberadaan ragam hias atau disebut ornamen adalah sebagai unsur untuk memperindah. Selanjutnya apabila diteliti lebih mendalam dari pembahasan di atas, cakupan ornamen menjadi sangat luas. Karena sesuatu yang mempunyai tugas menghiasi serta menambah nilai dari

benda yang ditempatinya berarti disebut sebagai ornamen. Namun, secara rinci ornamen memiliki ciri, sifat dan karakter yang sangat khusus.

Sunaryo (2009: 3), menjelaskan bahwa:

“Ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah memperindah benda produk atau barang yang dihias, benda produk tadi mungkin sudah indah, tetapi setelah ditambahkan ornamen padanya diharapkan semakin indah.”

Ornamen dilahirkan ditengah-tengah masyarakat sebagai media pengungkapan perasaan yang merupakan diwujudkan dalam bentuk visual. Karena secara tidak langsung ornamen merupakan hasil perpaduan antara cipta, rasa dan karsa suatu masyarakat. Ornamen diciptakan untuk menyampaikan makna budaya yang berkembang disuatu daerah dimana ornamen tersebut lahir.

## **2. Mengembangkan Ornamen**

Mengembangkan ornamen dapat melalui berbagai cara antara lain: stilasi, distorsi, repetisi dan dekorasi.

### **a) Teknik Realis atau Naturalis**

Teknik realis adalah pembuatan motif ornamen yang berusaha mendekati atau mengikuti bentuk-bentuk secara alami tanpa melalui suatu gubahan, bentuk-bentuk alami tersebut berupa bentuk binatang, tumbuhan, manusia dan benda-benda alam lainnya yang akan digambar.

### **b) Teknik Stilirisasi atau Gubahan**

Teknik stilirisasi adalah pembuatan motif ornamen dengan cara melakukan gubahan atau merubah bentuk tertentu, dengan tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari bentuk yang digubah/distilirisasi, atau dengan menggayakan bentuk

tertentu menjadi karya seni ornamen. Bentuk-bentuk yang dijadikan inspirasi adalah binatang, tumbuhan, manusia, dan benda alam lainnya.

**c) Teknik Distorsi**

Proses penciptaan dengan cara melebihi dan menonjolkan bagian bentuk tertentu yang mendapatkan kesan utama.

**d) Teknik Deformasi**

Proses penciptaan dengan cara melepas bagian-bagian bentuk, kemudian mengembalikan atau menyusun dengan cara baru dan relevan dengan dasar obyek.

**e) Teknik Transformasi**

Penciptaan dengan cara mengubah atau mengganti bentuk aslinya melalui menggabungkan bentuk semula dengan beberapa jenis obyek lain.

**3. Ornamen Menurut Periodenya**

Perkembangan ornamen tidak lepas dari zaman dimana ornamen tersebut lahir. Perkembangan ornamen dipengaruhi oleh suatu masa dimana pola pikir masyarakat akan terus berkembang seiring dengan berjalannya suatu masa. Ornamen yang berkembang sekarang terbagi menjadi empat periode masa antara lain: primitif, tradisional, klasik dan ornamen modern.

**a) Ornamen Primitif**

Menurut Sunaryo (2009: 3) ornamen primitif ini hidup dan berkembang pada masa nenek moyang. Ornamen dimana belum mengenal tulisan. Ornamen yang sering ditemukan di situs-situs prasejarah seperti pada goa ataupun pada batu. Ornamen primitif memiliki motif geometri dan sederhana. Motif-motifnya bersifat kaku dan spontan. Pada beberapa temuan sering kali motif-motif

dipercaya berkaitan dengan hal-hal magis, dan merupakan penggambaran nenek moyan yang telah meninggal. Contoh: ukir Asmat yang ada di Irian Jaya.

Menurut Budiyanto dkk (2008: 61), seni hias primitif berkembang pada zaman prasejarah yang mana tingkat masyarakatnya sangat sederhana sekaligus menjadi ciri utama sehingga masyarakatnya pun disebut masyarakat primitif. Hal ini berpengaruh terhadap kebudayaan yang mereka hasilkan. Pada bidang kesenian seni yang dihasilkan pun sangat sederhana. Kesenian tersebut merupakan ekspresi perasaan mereka terhadap dunia gaip yang merupakan simbolis dari perasaan-perasaan tertentu.

Penempatan ornamen primitif pada sebuah bidang secara garis besar ada dua jenis motif yang biasanya digunakan untuk menyusun sebuah ornamen yaitu motif geometris dan motif organis. Motif geometris adalah bentuk-bentuk yang bersifat terstruktur, teratur dan terukur.

Konsistensi pengulangan bentuk yang diterapkan pada ornamen primitif menurut Budiyanto dkk (2008: 62) adalah sebagai berikut:

- 1) Teknik *full repeat*, membuat ornamen dengan menyusun motif melalui pengulangan secara penuh dan konsisten.
- 2) Teknik *full drop repeat*, teknik penyusunan ornamen dengan cara pengulangan motif yang digeser kurang dari setengah lebih bawah atau turun dari motif sebelumnya.
- 3) Teknik *full half repeat*, teknik penyusunan ornamen dengan cara pengulangan motif yang digeser setengah lebih bawah atau turun dari motif sebelumnya.

- 4) Teknik rotasi, teknik penciptaan ornamen dengan menyusun motifnya secara berulang, memutar bertumpu pada satu titik pusat.
- 5) Teknik *reverse*, teknik penyusunan motif pada ornamen dengan cara berhadap-hadapan atau berlawanan arah sejajar satu dengan yang lain.
- 6) Teknik *Interfal*, penyusunan ornamen dengan menempatkan motifnya secara selang-seling antara dua motif yang berbeda.
- 7) Teknik *random*, teknik penyusunan motif secara acak tanpa ada ikatan pola tertentu.

**b) Ornamen Tradisional**

Menurut Sunaryo (2009: 3) ornamen tradisional merupakan ornamen yang hidup dan berkembang pada masa nenek moyang, dan dipelihara secara turun menurun hingga sekarang. Ornamen tradisional merupakan seni hias yang dalam teknik maupun pengungkapannya dilaksanakan menurut aturan-aturan, norma-norma serta pola-pola yang telah digariskan terlebih dahulu dan telah menjadi suatu kesepakatan bersama yang akirnya diwariskan secara turun temurun.

Sesuai dengan pengertian tersebut, maka ornamen tradisional merupakan karya seni yang telah mengalami masa perkembangan, diakui dalam masyarakat, dan dipelihara secara turun temurun. Umumnya ornamen tradisional memiliki nilai-nilai dalam masyarakat, menggambarkan adat kebiasaan dan pola aturan yang harus ditaati.

**c) Ornamen Klasik**

Menurut Sunaryo (2009: 4) ornamen klasik merupakan ornamen yang telah mencapai puncak kejayaannya, sehingga ciri dan bentuknya sudah tidak

dapat diubah kembali karena apabila sudah mengalami perubahan walaupun sedikit saja maka ornamen tersebut sudah tidak bisa dikatakan ornamen klasik. Contoh: Ornamen Pajajaran, Majapahit, Yogyakarta, Surakarta, Madura, Jepara, Cirebon, dan ornamen Bali.

Budiyanto dkk (2008: 67) berpendapat bahwa ornamen klasik merupakan seni hias yang dalam teknik maupun pengungkapannya dilaksanakan menurut aturan-aturan, norma-norma serta pola-pola yang telah digariskan terlebih dahulu dan telah menjadi kesepakatan bersama yang kemudian diwariskan secara turun-temurun. Ornamen klasik yang masih hidup di masyarakat, memiliki ciri khas tertentu, antara lain:

- 1) Homogen (ada keseragaman);
- 2) Kolektif (sekumpulan motif dari beberapa daerah yang membentuk menjadi satu kesatuan utuh sebagai motif daerah tertentu);
- 3) Komunal (motif yang dimiliki oleh daerah tertentu);
- 4) Kooperatif (kemiripan motif yang dipakai oleh masyarakat dalam daerah tertentu);
- 5) Konsevatif;
- 6) Intuitif;
- 7) Ekologis;
- 8) Sederhana.

#### **d) Ornamen Modern**

Menurut Sunaryo (2009: 4) ornamen modern merupakan hasil kreasi individu yang telah keluar dari aturan-aturan ornamen tradisional modern maupun

klasik. Bahkan, sering kali ornamen modern ini menyimpang dari bentuk aslinya dan sulit untuk dikenali lagi.

Budiyanto dkk (2008: 69) berpendapat bahwa ornamen modern merupakan seni hias yang berkembang dari pembaruan atau suatu bentuk seni yang dalam penggarapannya didasarkan pada cita rasa baru, proses kreatif dan penemuan. Ornamen modern merupakan seni yang bersifat kreatif, tidak terbatas pada objek tertentu, waktu dan tempat, melainkan ditentukan oleh sikap batin penciptanya. Terlepas ikatan tradisi merupakan pembaruan dalam dunia imajinasi yang mendorong daya kreativitas dan mengajak seseorang ke suatu pemikiran baru. Ciri-ciri ornamen modern adalah “*multiplied*” (tidak terikat pada satu aturan tertentu), yaitu:

- 1) Heterogen (tidak seragam);
- 2) Individual (menurut penciptanya);
- 3) Kompetitif (bersaing dalam mencipta untuk mencapai proses kreatif);
- 4) Progresif (tidak terikat pada aturan – aturan tertentu);
- 5) *Conscious* (sadar akan penciptanya, tidak terpengaruh);
- 6) Gradual (mencipta secara terus menerus);
- 7) Ekologis berantai (berputar secara berantai dan terjadi perubahan dalam prosesnya);
- 8) *Complicated* (rumit).
- 9) Rasional (masuk akal).

Ciri khas tersebut dapat dilihat dan diamati dan penerapan teknik pengembangan motif geometris dan organis pada suatu bidang karya dua dimensi

atau tiga dimensi. Penerapan motif tersebut kebanyakan berfungsi sebagai elemen dekorasi dan simbol-simbol tertentu menurut penciptanya yang kemudian disahkan oleh masyarakat tertentu.

## **E. Tinjauan Tentang *Pop up***

### **1. Pengertian *Pop up***

Berbicara tentang inovasi media memang tidak ada habisnya mulai dari media cetak hingga non cetak. Buku merupakan salah satu media cetak yang memiliki banyak sekali variasinya. Salah satunya adalah *pop up Book* atau dalam bahasa Indonesia buku *pop up*. Jenis buku ini merupakan kreasi yang dikembangkan dari model buku lama. Buku *pop up* merupakan jenis yang di dalamnya terdapat lipatan dan potongan yang akan menghasilkan kesan timbul dan berkesan tiga dimensi. Menurut seorang professional dan pengamat di bidang *paper engineering*, Rubin (dalam Febrianto, 2014: 148) menyatakan bahwa *pop up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. Pada umumnya desain *pop up* diaplikasikan dalam berbagai media tiga dimensi misalnya buku bergambar, buku tahunan, kartu ucapan, *cover* buku, dan umumnya pada buku cerita anak.

Proses pembuatan *pop up* dikenal sebagai teknik rekayasa kertas atau *paper crafting*. Teknik yang paling terkenal dalam rekayasa kertas adalah teknik origami dari Jepang. *Paper crafting*, merupakan salah satu bidang keilmuan dari *paper engineering*, yaitu sebuah ilmu yang membahas tentang kertas, baik cara mengelolanya maupun cara memprosesnya. Karena masih satu bidang ilmu ada

kesamaan antara teknik *pop up* dan teknik origami, yakni sama-sama menggunakan teknik melipat. Hal yang paling mendasar untuk membedakan antara *pop up* dan origami kebutuhan media yang digunakan. Karena origami merupakan teknik sederhana, sehingga tidak memerlukan berbagai alat seperti lem, ataupun gunting hanya memerlukan kertas sebagai bahan utama. Berbeda halnya dengan *pop up*, karena dalam teknik ini perlu adanya sambungan maka diperlukan alat seperti gunting dan juga lem. Beberapa pendapat para ahli mengenai definisi *pop up* antara lain:

- a. Nancy (2012: 1) *pop up book is a book that offers the potential for motion and through the paper mechanisms such as fold, scrolls, slides, tabs, or wheels.* (buku yang menawarkan potensi gerak dan interaksi melalui penggunaan mekanisme seperti lipatan, gulungan, slide, dan putaran)
- b. Mark Hiner ([www.markhiner.co.uk](http://www.markhiner.co.uk) diakses pada 26 April 2017) buku dengan halaman yang memiliki elemen interaktif/3D (seperti *Flap* atau *Tab*), lebih khusus memiliki bagian yang “datang untuk hidup”.
- c. Dzuanda (2011: 1) *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik satu benang merah mengenai definisi *pop up* itu sendiri yakni buku yang merupakan gabungan dari beberapa bentuk dan gambar yang tersusun sehingga memberi kesan timbul atau

tiga dimensi ketika dibuka. Tampilan buku *pop up* sangat menarik karena memiliki unsur tiga dimensi dan gerak kinetik.

## 2. Jenis-Jenis *Pop up*

Jenis-jenis Teknik *pop up* Menurut Sabuda ([www.robetsabuda.com](http://www.robetsabuda.com) diakses tanggal 4 Desember 2016) terdapat beberapa macam teknik *pop up* diantaranya sebagai berikut.

- a) *Transformations* yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan- potongan *pop up* yang disusun secara vertikal.
- b) *Volvelles* yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
- c) *Peepshow* yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- d) *Pull-tabs* yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
- e) *Carousel* teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang komplek.
- f) *Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

## 3. Kekurangan dan Kelebihan *Pop up*

Dzuanda (2011: 4) Suatu produk pastilah memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Begitu juga dengan media *pop up*, media ini memiliki kekurangan yakni tingkat keawetan produk. Jika ditinjau dari bahannya *pop up*

terbuat dari kertas, sehingga tingkat keawetan produk kurang. Media dengan bahan kertas biasanya rawan akan kerusakan seperti basah, sobek, terlipat dan lain sebagainya.

Sedangkan jika ditinjau dari sisi kelebihannya, media *pop up* memiliki kelebihan yang pertama adalah buku *pop up* ini praktis digunakan dan mudah dibawa. Kelebihan kedua buku *pop up* berbeda dengan buku pada umumnya karena memiliki dimensi ketika buku ini digunakan. Hal tersebut tentu menjadi daya tarik pembacanya. Kelebihan ketiga media *pop up* mengajak interaktifitas penggunanya, baik secara pribadi maupun secara kelompok. Kelebihan keempat adalah merangsang imajinasi penggunanya. Pada dasarnya buku *pop up* dibuat lebih variatif dari buku biasa, hal ini akan merangsang proses imajinasi penggunanya.

Berdasarkan paparan kelebihan dan kekurangan di atas pemanfaatan media belajar *pop up* diharapakan akan lebih menarik bagi peserta didik dalam belajar ornamen.

## **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian pertama berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pop-Up Mata Pelajaran IPA Untuk Anak Tunarungu Kelas IV SDLB B Di Yogyakarta.” Penelitian dilakukan oleh Aulia Azmi Mahesna mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY. Dengan hasil penelitian berupa: 1) Analisis kebutuhan mengacu pada karakteristik anak tunarungu, 2) Dihasilkan bahan ajar pop-up yang layak untuk anak tunarungu kelas IV SDLB B, 3) Hasil validasi ahli media

memperoleh skor rata-rata 3,59 (layak), dan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 3,81 (layak), 4) Respon siswa terhadap bahan ajar berdasarkan hasil uji coba memperoleh skor rata-rata 1.

Penelitian kedua, berjudul “Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Ornamen Nusantara Bagi Siswa Kelas VII SMP N 2 Muntilan.” Penelitian dilakukan oleh Shawarna Dyah Andartika, mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Dengan hasil penelitian berupa: 1) materi dalam media pembelajaran kartu bergambar mencangkup materi ornamen, 2) Tahapan pembuatan media pembelajaran kartu bergambar melalui studi pendahuluan dan studi literatur diperoleh data bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran sebagai bahan referensi, 3) hasil akhir validasi ahli materi pada aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak (100%) dan pada aspek isi dinyatakan sangat layak (100%). Hasil validasi ahli media pada aspek tampilan menyatakan sangat layak (94,25%), sementara hasil ujicoba lapangan pada aspek pembelajaran mendapatkan skor 91,13%, aspek isi dengan skor 91,53% dan aspek tampilan dengan skor 91,13%, 4) hasil akhir produk media pembelajaran kartu bergambar dalam penelitian ini dikemas dalam box berukuran 10cm x 13,5cm.

## **BAB III**

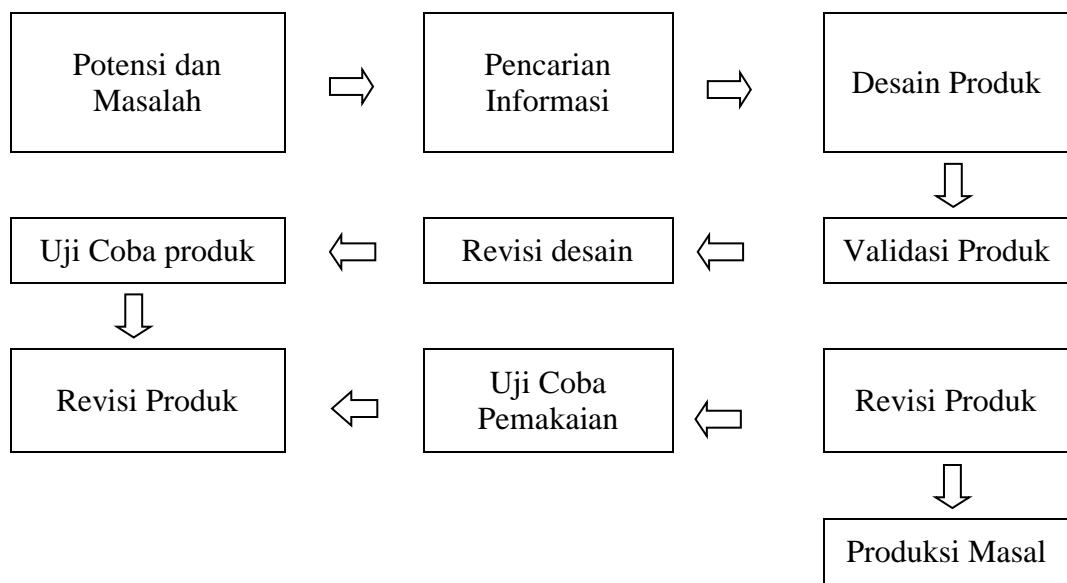
### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016: 297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

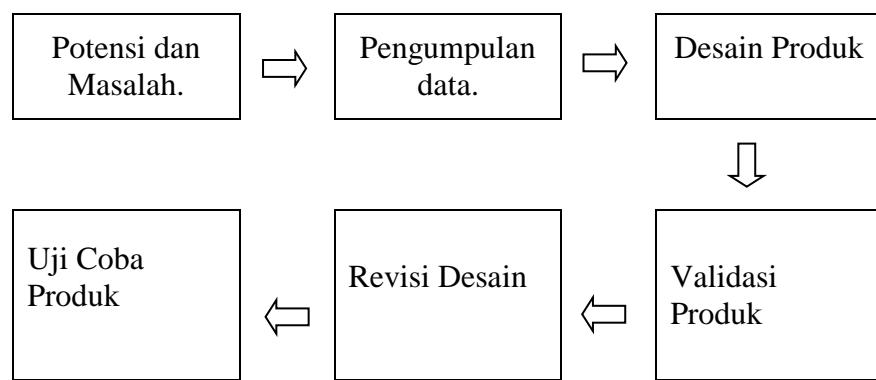
#### **B. Prosedur Pengembangan**

Menurut Sugiyono (2016: 298) langkah-langkah *Research and Development* (R&D) digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. **Langkah-Langkah R&D Menurut Sugiyono**  
(Sumber. Sugiyono 2016: 298)

Namun dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan beberapa kendala lain maka langkah-langkah yang ditempuh akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian dan pengembangan media belajar *pop up* ornamen klasik ini hanya sampai pada tahap uji coba produk. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3. Langkah-Langkah Penelitian yang Dilakukan**  
(Dokumentasi Peneliti)

### 1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono 2016: 298). Penggalian informasi mengenai masalah dalam proses pembelajaran ornamen dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran ornamen secara nyata. Observasi dilakukan peneliti dengan cara mengikuti proses pembelajaran ornamen. Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat informasi potensi dan masalah dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran dan Ketua Jurusan Kriya.

Melalui hasil observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan beberapa gambaran mengenai masalah dalam pembelajaran ornamen. Pembelajaran ornamen memiliki beberapa masalah antara lain: kondisi kelas yang kurang kondusif ketika guru memberi materi, minat peserta didik untuk mempelajari ornamen belum tinggi, dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Dari masalah di atas munculah gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan minat peserta didik dalam belajar ornamen.

## **2. Pengumpulan Informasi**

Pada tahapan ini dimulai dengan mencari informasi mengenai (a) kebutuhan pengembangan, (b) informasi KI dan KD, (c) materi. Informasi mengenai kebutuhan pengembangan merupakan hal yang penting. Media yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan lapangan. Informasi kebutuhan pengembangan didapatkan melalui angket yang diajukan kepada Ketua Jurusan dan guru pelajaran.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar merupakan informasi yang bersumber dari silabus dan RPP. KI dan KD merupakan patokan untuk menentukan materi yang akan dimuat dalam media. Kompetensi dasar yang termuat dalam media juga didiskusikan dengan guru mata pelajaran.

Setelah mengetahui KI dan KD tahapan selanjutnya adalah pengumpulan informasi berupa materi. Pengumpulan materi ini disesuaikan dengan kompetensi dasar. Materi bersumber pada buku-buku yang mendukung proses pembelajaran Dasar Kekriyaan.

### 3. Desain Produk

Tahapan desain produk merupakan tahapan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran. Dalam proses mendesain produk diperlukan langkah-langkah berupa: (a) pembuatan *flowchart*, (b) *storyboard*, (c) visualisasi desain, (d) penyusunan media. Penjelasan proses desain sesuai dengan penjabaran berikut:

a) Membuat *Flowchart*

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan peta konsep terkait materi teori dari pengkajian refensi dan sumber pustaka mengenai ornamen. Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk mengetahui urutan dan hubungan materi yang dikembangkan.

b) Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* merupakan langkah untuk mempermudah pembuatan desain. *Storyboard* merupakan penjabaran awal mengenai materi yang akan dikembangkan. Pembuatan *storyboard* dimulai dengan membuat *frame* untuk merancang elemen-elemen yang akan ditampilkan.

c) Visualisasi Desain

Pada tahapan ini gambar *storybord* serta materi dikemas menjadi suatu desain dengan menggunakan *software CorelDraw x7* dan *Adobe Photoshop x6*. Penggunaan *software* ini untuk mempermudah proses visualisasi desain.

d) Penyusunan Media

Desain kemudian dicetak dan disusun menjadi satu rangkaian media *pop-up*. Penyusunan media *pop-up* merupakan tahapan akhir dari proses mendesain.

#### **4. Validasi Produk**

Validasi merupakan pemintaan pengakuan atau pengesahan terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan validasi dibagi menjadi dua validasi yakni materi dan media. Validasi materi merupakan pengujian tingkat kelayakan materi yang terkandung dalam media belajar pop-up. Validasi materi dilakukan oleh ahli yang relevan dengan bidang pembelajaran. Validasi materi dilakukan tidak hanya oleh satu ahli, tetapi juga dilakukan oleh guru mata pelajaran. Hal ini untuk memperkuat hasil validasi kelayakan materi yang akan diterapkan. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Akhmad Muzakki, M.Sn (Dosen kayu, FBS, UNY) dan Bapak Sudarnoto, S.Sn (Guru Dasar Kekriyaan).

Validasi media merupakan pengujian tingkat kelayakan media ketika akan digunakan meliputi ukuran, sampul, tampilan, jenis font, gambar/ilustrasi, serta mekanisme penggunaan. Media divalidasi oleh ibu Arsianti Latifah selaku dosen Seni Rupa,FBS, UNY. Proses validasi menggunakan instrumen validasi berupa angket. Dari hasil validasi tersebut, dapat diketahui seberapa layaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan dari segi materi maupun segi media.

#### **5. Revisi Produk**

Setelah dilakukan validasi desain, tahapan selanjutnya adalah proses revisi/ perbaikan. Proses validasi akan mendapatkan catatan untuk memperbaiki media pembelajaran baik dari sisi materi maupun produknya. Maka catatan-catatan itu yang kemudian dijadikan pedoman untuk memperbaiki media.

## 6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan produk dan tidak ada lagi kekurangan dari segi bahan ajar maupun produk tahapan selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk adalah penggunaan media yang diujikan pada sekelompok peserta didik tanpa adanya kontrol dari pengembang. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, baik dalam hal kualitas produk maupun materi. Pada uji coba ini menggunakan sample 12 orang dipilih secara acak yang dirasa menyangkup perwakilan dari seluruh siswa.

## C. Sumber Data

Sumber utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Kriya Kayu, SMK Negeri 1 Dlingo. Siswa dipilih secara acak, yang dirasa mewakili seluruh siswa. SMK Negeri 1 Dlingo yang beralamat di Jl. Patuk Dlingo Km 10, Tamuwuh, Dlingo, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2016 hingga April 2017. Adapun sumber data lain dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

### 1. Data potensi dan masalah

Data mengenai potensi dan masalah merupakan data awal yang dibutuhkan sebelum melakukan proses pengembangan media. Pengambilan data menggunakan metode wawancara dan observasi. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dan observasi. Tujuan dari pengambilan data adalah mengetahui segala hal mengenai potensi dan masalah yang ada selama proses pembelajaran ornamen. Sumber data berasal dari narasumber dan

catatan lapangan. Data yang didapat menjadi latar bekalang pengembangan media pembelajaran ornamen.

## 2. Data validasi materi dan media

Sumber data validasi berasal dari ahli materi dan media, data berupa angka yang diambil menggunakan instrumen angket. Melalui data hasil validasi, media yang dikembangkan mendapat pengakuan layak atau tidaknya. Pengambilan data validasi dilakukan sebelum media diuji coba.

## 3. Penilaian uji coba produk.

Penilaian uji coba produk merupakan data yang bersumber dari siswa. Pengambilan data dilakukan dengan instrumen berupa angket. Melalui hasil angket tersebut dapat diketahui kelayakan media saat diujicobakan.

## **D. Jenis Data.**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan data kuantitatif. Data yang diperoleh berupa angka untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data diperoleh melalui kuisioner yang diajukan kepada ahli materi, ahli media, serta siswa. Kuisioner tersebut, terdapat instrumen yang sudah dikonsultasikan pada dosen pembimbing. Data yang diperoleh digunakan untuk menentukan kualitas media dengan prosedur dan tujuan dari pengembangan. Data yang diperoleh kemudian dijabarkan dengan menggunakan kalimat sesuai dengan perolehan lapangan. Penelitian ini beberapa instrumen digunakan untuk mengukur hasil penelitian. Instrumen tersebut berupa observasi, wawancara, angket, serta.

## **E. Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2016: 137) menjelaskan bahwa instrumen penelitian ialah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara sederhana instrumen merupakan alat untuk mengukur sesuatu. Karena merupakan alat ukur, instrumen harus benar-benar valid sebelum akhirnya diterapkan. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen antara lain:

### **1. Observasi**

Observasi atau pengamatan, merupakan kegiatan pemasatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan alat indra. Oleh sebab itu observasi dapat dilakukan dengan penciuman, berabaan, pengecapan, pendengaran, dan penglihatan.

Penelitian ini melakukan proses observasi terbuka. Proses observasi dilakukan pada tanggal 6-7 Februari 2017 di kelas kriya kayu A dan B. Observasi ini peneliti mendapatkan gambaran nyata mengenai proses pembelajaran dengan melakukan observasi terbuka. Observasi terbuka merupakan observasi dimana kehadiran peneliti diketahui oleh responden secara terbuka, sehingga terjadi interaksi antara responden dan peneliti.

### **2. Wawancara**

Wawancara sering disebut dengan interview atau kuesioner lisan, merupakan dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi secara langsung. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data tentang siswa, proses, media, metode serta kendala dalam

proses pembelajaran. wawancara dilakukan dengan narasumber yang memahami situasi dan kondisi lingkungan.

Proses wawancara dilakukan pada prapenelitian tujuannya untuk mengetahui proses pembelajaran serta kendala yang dihadapi. Proses wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2017. Peneliti melakukan wawancara kepada Ketua Jurusan Kriya Kayu sekaligus meminta izin melakukan observasi. Peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman-pedoman wawancara untuk memudahkan proses wawancara. Proses pembuatan pertanyaan terlebih dahulu memerlukan aspek-aspek pertanyaan yang akan ditanyakan. Dalam proses penelitian ini kisi-kisi pertanyaan sebagai berikut:

**Tabel 1. Aspek-Aspek Wawancara**

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
1	Waktu pembelajaran	1.
2	Tempat pembelajaran	2.
3	Jumlah peserta didik	3.
4	Sumber belajar	4.
5	Media pembelajaran	5, 6, 7
6	Metode pembelajaran	8.
7	Respon peserta didik	9.
8	Hambatan pembelajaran	10.
9	Hasil belajar	11.

### 3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono 2016: 49). Dalam penelitian dan

pengembangan ini instrumen angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan pengembangan media, validasi dari ahli materi dan media, serta uji coba penggunaan media.

Karena data yang diperoleh berupa data kuantitatif melalui kuesioner, penilaian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif yang diungkapkan melalui distribusi skor dan Presentase terhadap skala penilaian. Pemberian skala penilaian mengadopsi skala Likert, skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiono 2010: 93). Setiap pertanyaan dan pernyataan diberi skala skor 1,2,3 dan 4 yang teruraikan sebagai berikut.

1: Tidak Layak.

2: Cukup Layak

3: Layak

4: Sangat Layak.

Sebelum melakukan validasi, terlebih dahulu menyusun aspek-aspek penilaian. Aspek-aspek yang dinilai mencangkup:

**Tabel 2. Aspek-Aspek Validasi Materi dan Media.**

No.	Validasi Materi	Validasi Media
1	Pendahuluan	Ukuran Media
2	Pembelajaran	Sampul Media
3	Isi Materi	Isi Media
4	Rangkuman/ Pustaka	Typografi
5	Tugas	Gambar/ Ilustrasi
6		Penggunaan

## **F. Metode Analisis Data**

### **1. Data Awal**

Data awal yang dimaksud adalah data mengenai proses pembelajaran ornamen siswa SMK 1 Dlingo. Baik mengenai proses pembelajaran hingga ke kendala yang dihadapi. Data tersebut didapat melalui wawancara dan observasi dengan Ketua Jurusan Kriya Kayu dan Guru Dasar Kekriyaan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan cara analisis deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan cara menjabarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan sendiri.

### **2. Data Uji Kelayakan**

Uji kelayakan baik materi maupun media dilakukan oleh para ahli dibidangnya dengan instrumen angket. Validasi media dilakukan oleh dosen seni rupa FBS UNY . Validasi materi dilakukan oleh dosen seni rupa FBS UNY dan guru pengampu mata pelajaran dasar kekriyaan. Validasi menilai aspek media dan aspek materi. Komponen yang dinilai dalam media *Pop up Book* meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian pembelajaran, tampilan, dan penggunaan. Data yang terkumpul, dianalisis dengan teknik deskriptif presentase. Perhitungan dilakukan dengan menghitung skor yang dicapai dari seluruh aspek dihitung dengan rumus (Arikunto 2010: 210) .

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

Keterangan:

V : Angka presentase validasi

$\sum f$  : Jumlah skor yang diperoleh

Skor 4: Sangat Layak/ Sangat Setuju

Skor 3: Layak/ Setuju

Skor 2: Kurang Layak/ Kurang Setuju

Skor 1: Tidak Layak/ Tidak Setuju

*N: Number of cases*

Tabel 3. **Kreteria Validasi**

Interval Presentase	Kreteria Penilaian
0% - 25%	Kurang Valid
26% - 49%	Cukup Valid
50% - 75%	Valid
76% - 100%	Sangat Valid

(Sumber: Arikunto 2010: 244)

Hasil penilaian dari ketiga ahli kemudian digunakan sebagai indikator kelayakan media *pop up*. Jika skor presentase masing masing validasi lebih besar dari 50% maka media pembelajaran masuk katagori valid hingga sangat valid.

### 3. Data Uji Coba Penggunaan

Uji coba penggunaan media pop-up dalam proses pembelajaran dilakukan untuk menguji media yang dikembangkan. Pengujian media bertujuan untuk mengetahui pendapat responden mengenai media yang dikembangkan. Uji coba kelayakan dilakukan oleh 12 siswa. Uji coba penggunaan siswa juga diberi angket untuk memberi penilaian mengenai media. Pengambilan data uji coba penggunaan dilakukan dengan instrumen angket. Komponen penilaian uji coba ini meliputi ketertarikan dan tampilan, isi media, serta penggunaan media. Data yang terkumpul, dianalisis dengan teknik deskriptif presentase. Perhitungan dilakukan dengan menghitung skor yang dicapai dari seluruh aspek yang dinilai dan dihitung dengan rumus Arikunto (2010: 210).

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

Keterangan:

$V$  : Angka presentase validasi

$\sum f$  : Jumlah skor yang diperoleh

Skor 4: Sangat Layak/ Sangat Setuju

Skor 3: Layak/ Setuju

Skor 2: Kurang Layak/ Kurang Setuju

Skor 1: Tidak Layak/ Tidak Setuju

$N$ : Number of cases

Tabel 4. Kreteria Uji Coba

Interval Presentase	Kreteria Penilaian
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 49%	Cukup Layak
50% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Arikunto 2010: 244)

## **BAB IV**

### **HASIL PENENLITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Dalam bab ini tersaji hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian terbagi menjadi beberapa langkah sesuai dengan apa yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Hasil penelitian terbagi menjadi enam langkah antara lain: (1) hasil penggalian potensi dan masalah, (2) hasil pengumpulan informasi guna mengembangkan media pembelajaran, (3) langkah-langkah desain yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran, (4) hasil uji validasi, (5) hasil revisi uji validasi dan (6) hasil uji coba penggunaan oleh siswa.

##### **1. Hasil Penggalian Potensi dan Masalah.**

Dalam penelitian Research dan Development (R&D) langkah pertama yang harus dilakukan adalah proses penggalian potensi dan masalah. Proses penggalian potensi dan masalah dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Proses penggalian informasi dengan cara wawancara dilakukan pada tanggal 18 Januari 2017 dengan bapak Rkchim selaku Ketua Jurusan Kriya Kayu. Dari hasil wawancara tersebut didapati gambaran awal mengenai proses pembelajaran Dasar Kekriyaan.

Hasil wawancara dengan bapak Rokhim tersebut mendapatkan gambaran mengenai proses pembelajaran Dasar Kekriyaan yang dilakukan pada hari Senin, Selasa dan Kamis. Jumlah kelas yang mengikuti pelajaran Dasar Kekiryaan untuk Jurusan Kriya Kayu ada dua kelas, kriya kayu A dan kriya kayu B. Jawdal

pelajaran Dasar Kekriyaan untuk kelas kriya kayu A pada hari Selasa jam 10.30 sampai pukul 15.00 dan Kamis pukul 10.30-14.00, sedangkan untuk kelas kriya kayu B jadwal pelajaran Dasar Kekriyaan dilaksanakan pada Senin pukul 08.30-12.00 dan Kamis 07.30-10.00. sedangkan jumlah siswa dalam kelas kriya kayu A ada 23 siswa dan kriya kayu B ada 25 siswa.

Pelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas teori ini menggunakan media pembelajaran buku, papan tulis dan lembar kerja siswa. Dalam proses pembelajaran belum menggunakan media elektronik karena keterbatasan fasilitas yang ada dalam ruang kelas. Menggunakan media tersebut guru melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah, serta pemberian tugas kepada siswa. Melalui media dan metode yang diterapkan sikap siswa bervariasi, sebagian siswa dengan semangat memperhatikan, namun ada pula siswa yang kurang semangat mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara dengan Ketua Jurusan di atas kemudian disinkronkan dengan temuan lapangan melalui observasi. Observasi merupakan proses pengumpulan data dengan melibatkan peneliti baik langsung maupun tidak langsung dalam proses pengamatan. Dalam penelitian ini observasi dilakukan pada tanggal 6-7 Februari 2017. Observasi pertama dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran Dasar Kekriyaan kelas kriya kayu B dan observasi kedua dilakukan pada kriya kayu A.

Hasil observasi masing-masing kelas, peneliti mendapatkan hasil observasi mengenai bagaimana proses pembelajaran, fasilitas kelas, serta perilaku siswa secara nyata. Hasil temuan lapangan sebagai berikut.

- a) Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode diskusi, ceramah dan praktik. Guru memulai pelajaran dengan mendisiplinkan kelas. Metode diskusi digunakan untuk mengevaluasi tugas yang telah diberikan. Setelah evaluasi selesai, guru memberikan materi teori tentang ornamen. Materi yang diberikan bersumber dari buku pegangan guru. Setelah materi diberikan, guru kemudian memberikan tugas menggambar ornamen kepada siswa. Pemberian tugas berupa contoh gambar ornamen.
- b) Fasilitas yang ada dalam kelas cukup mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Fasilitas belum mendukung untuk penggunaan media elektronik, dikarenakan belum terdapat proyektor. Minimnya fasilitas membuat media yang digunakan guru juga terbatas pada media cetak.
- c) Sikap siswa dalam pembelajaran tentunya ditentukan oleh metode dan media yang diterapkan. Sikap siswa pada awal pembelajaran sangat antusias, namun ketika mulai masuk pada pemberian teori dan praktik siswa mulai bosan. Prilaku siswa bermacam-macam, ada yang mencatat pelajaran, ada pula yang tak acuh. Sikap siswa makin bervariasi ketika memasuki tugas menggambar, ada yang jalan-jalan keluar kelas, mendengarkan musik, tiduran, namun ada pula yang menggambar.

Melalui hasil wawancara dan observasi ditemukan potensi dan masalah sebagai dasar pertimbangan pengembangan media pembelajaran. Potensi yang dimiliki berupa kemampuan menggambar siswa yang dapat diasah lagi. Sedangkan masalah yang didapat berupa kurangnya semangat siswa dalam

pelajaran Dasar Kekriyaan khususnya ornamen. Media pembelajaran ornamen yang digunakan kurang meningkatkan semangat siswa dalam belajar ornamen.

## **2. Hasil Pengumpulan Informasi**

Berdasarkan potensi dan masalah di atas munculah gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran. Namun sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran salah satu langkah awal yang harus dilakukan adalah proses pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi ini berupa informasi mengenai kebutuhan pengembangan media, informasi kompetensi inti serta kopentensi dasar, dan informasi materi yang akan dimuat dalam pengembangan media.

### **a. Pengumpulan Informasi Mengenai Kebutuhan**

Pengumpulan informasi mengenai kebutuhan pengembangan media dilakukan dengan menggunakan angket. Sebelum mengajukan angket terlebih dahulu peneliti mengajukan gagasan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *pop up*. Gagasan tersebut disambut baik oleh Ketua Jurusan dan juga guru mata pelajaran Dasar Kekriyaan. Namun untuk mendapatkan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan diperlukan data-data mengenai kebutuhan pengembangan. Angket mengenai kebutuhan pengembangan memuat beberapa pertanyaan mengenai media yang akan dikembangkan. Angket tersebut kemudian diajukan kepada bapak Rokhim S.Pd selaku Ketua Jurusan Kriya Kayu serta Sudarnoto S.Sn dan Nur Yuli Prasetyo .Sn selaku guru mata pelajaran Dasar Kekriyaan. Pengumpulan data kebutuhan

pengembangan dilakukan pada tanggal 14 Februari 2017 Hasil angket tersebut kemudia direkap sebagai berikut:

- 1) Media *pop up* tepat jika diterapkan pada pembelajaran ornamen di SMK Negeri 1 Dlingo. Pengembangan media tepat karena berupa media cetak yang mendukung sarana prasarana sekolah dan siswa.
- 2) Media yang diharapkan berwujud buku *pop up* dengan satu jenis ornamen, alasannya hal tersebut mempermudah proses pembelajaran. Media dapat digunakan untuk membandingkan jenis-jenis ornamen.
- 3) Media *pop up* berukuran sedang seperti buku tulis. Media *pop up* menggunakan sistem gerak 180° dengan beberapa konten materi yang mendukung pembelajaran. Konten materi dalam media meliputi gambar ornamen, ciri-ciri, proses menggambar, serta pewarnaan ornamen.
- 4) Penggunaan *font* harus mudah terbaca oleh siswa, dengan ukuran *font* maksimal 16pt dan minimal 12pt.
- 5) Media menggunakan warna yang berbeda dengan media pada umumnya. Pewarnaan ditekankan pada ornamen yang dipelajari. Jenis pewarnaan ornamen berupa gradasi gelap terang serta tingkatan warna. Pewarnaan yang menarik, menimbulkan siswa tidak cepat bosan dalam pelajaran.

## **b. Informasi Standar Kompetenti dan Kompetensi Dasar**

Penggalian informasi tentang Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan langkah selanjutnya sebelum mengembangkan media pembelajaran. Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan pencapaian yang diharapkan setelah mempelajari pelajaran. Kompetensi Inti dan

Kompetensi Dasar dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan khususnya materi gambar ornamen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6: **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1	KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.9 Menjelaskan pengertian ornamen, macam-macam pola hias pada ornamen.  3.10 Menjelaskan tentang ornamen primitif, tradisional, klasik, dan modern
2	KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.7 Menggambar ornamen primitif, tradisional, klasik, dan modern

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar tersebut dikembangkan sesuai kondisi lapangan. Pengembangan KI dan KD dilakukan dengan guru mata pelajaran. Hasil diskusi dengan guru mengenai kompetensi yang akan diterapkan adalah.

- 3.1. Siswa dapat memahami pengertian ornamen. Khususnya ornamen klasik yang ada di Jawa.
- 3.2. Siswa dapat memahami ciri-ciri ornamen klasik yang ada di Jawa.
  - 4.1. Siswa dapat menggambar ornamen klasik khususnya yang ada di Jawa.

### c. Informasi Mengenai Materi

Setelah KI dan KD sudah terkumpul dan kompetensi sudah ditentukan bersama guru mata pelajaran, maka tahapan selanjutnya adalah pengumpulan materi. Pada pengembangan media *pop up* dalam pembelajaran ornamen ini terbagi menjadi dua buku, pertama memuat ornamen klasik kerajaan dan buku kedua memuat ornamen klasik daerah. Pencarian materi bersumber pada buku yang diterapkan dalam proses pembelajaran, ditambah beberapa refrensi lain. Materi yang akan dikemas berupa:

Tabel 7: **Materi Pengembangan Media Ornamen Klasik**

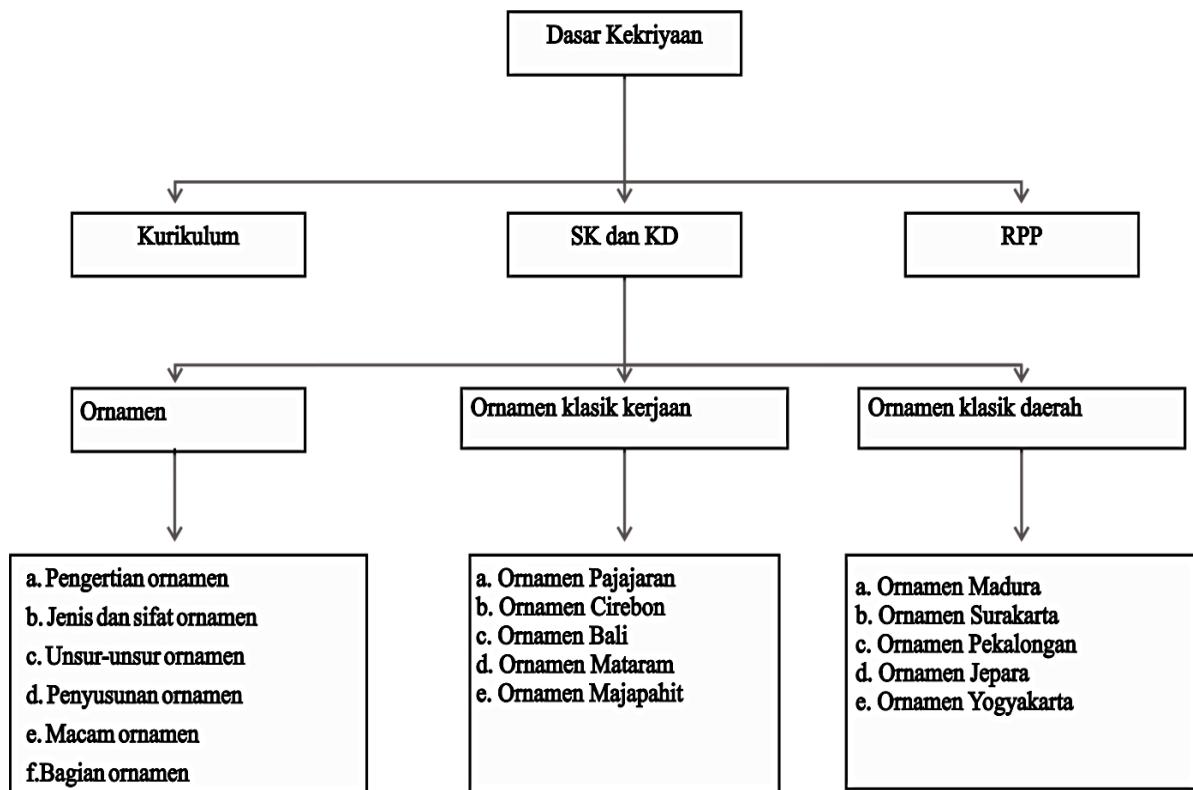
No	BAB	Materi
1	Bab I	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian ornamen</li> <li>b. Jenis dan sifat ornamen</li> <li>c. Unsur-unsur ornamen</li> <li>d. Penyusunan ornamen</li> <li>e. Macam-macam ornamen</li> <li>f. Bagian-bagian ornamen</li> </ul>
2	Bab II (Klasik kerajaan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ornamen Pajajaran</li> <li>b. Ornamen Bali</li> <li>c. Ornamen Cirebon</li> <li>d. Ornamen Mataram</li> <li>e. Ornamen Majapahit</li> </ul>
	(Klasik daerah)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ornamen Madura</li> <li>b. Ornamen Pekalongan</li> <li>c. Ornamen Surakarta</li> <li>d. Ornamen Jepara</li> <li>e. Ornamen Yogyakarta</li> </ul>

### 3. Hasil Dari Proses Desain Produk

Desain produk merupakan langkah yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media. Pembuatan desain memerlukan beberapa langkah antara lain: pembuatan *flowchart*, *storyboard*, visualisasi desain dan penyusunan media. Pada langkah visualisasi desain aplikasi yang digunakan adalah *CorelDraw x7*. Pada pembuatan media peneliti menggunakan kertas Ivory 230 dengan *finishing* laminasi glossy pada bagian sampul. Langkah-langkah tersebut terjabarkan dibawah ini.

#### a. Pembuatan *Flowchart*

Tahapan pembuatan *flowchart* dapat digambarkan seperti dibawah ini.

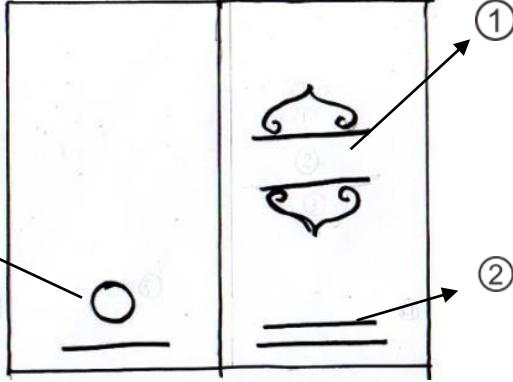
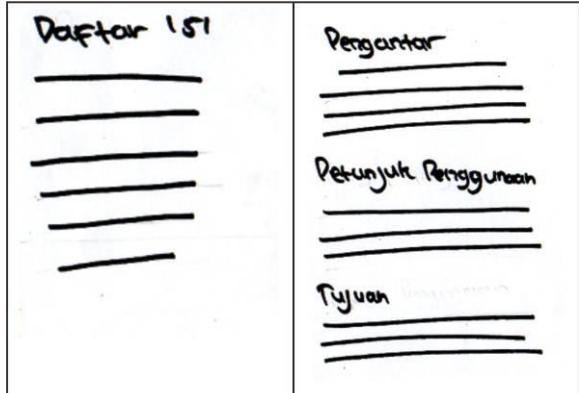


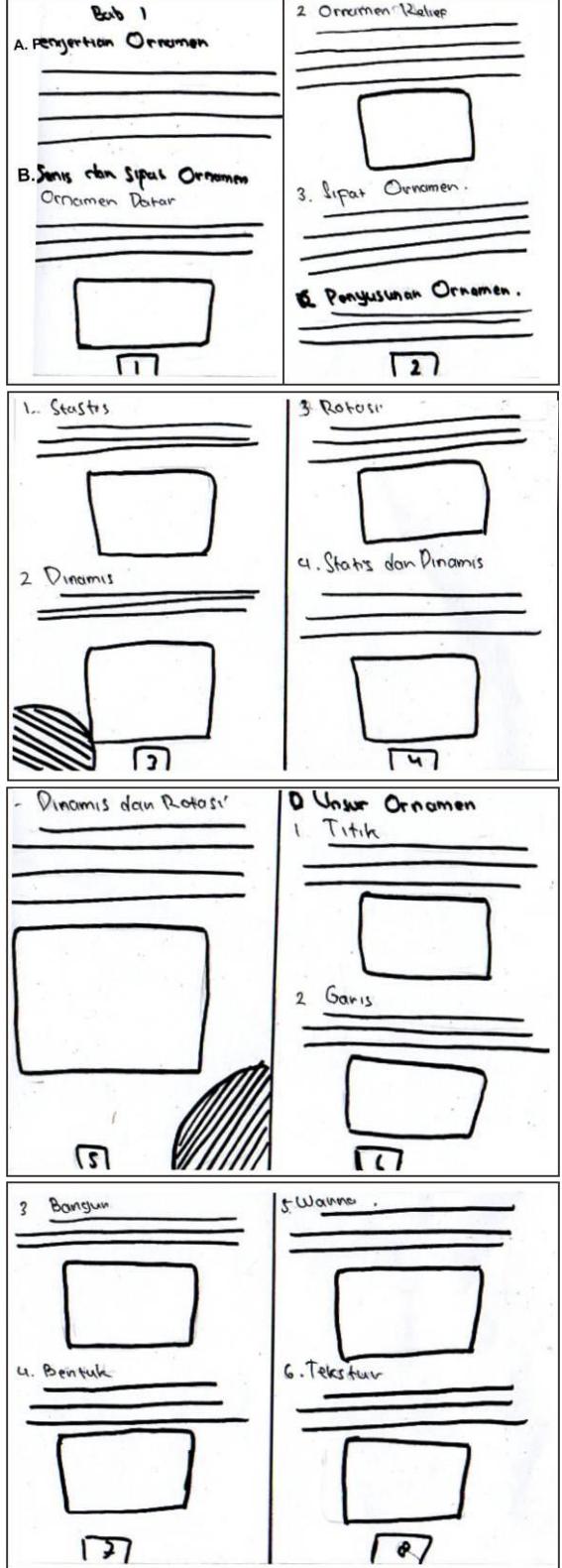
Gambar 4. ***Flowchart* Rencana Pengembangan Media**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

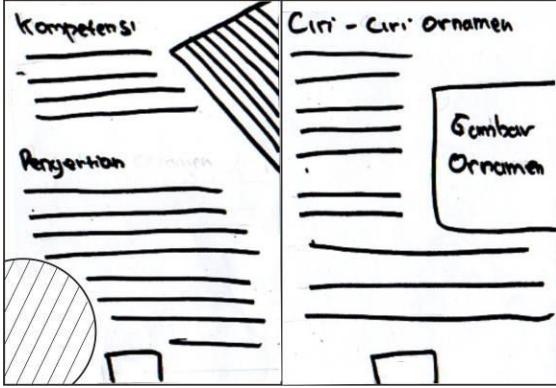
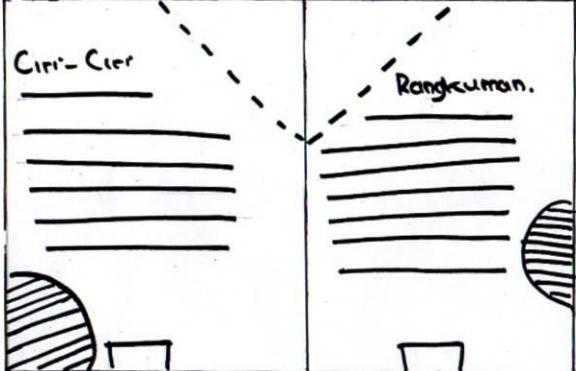
**b. Pembuatan *Storyboard***

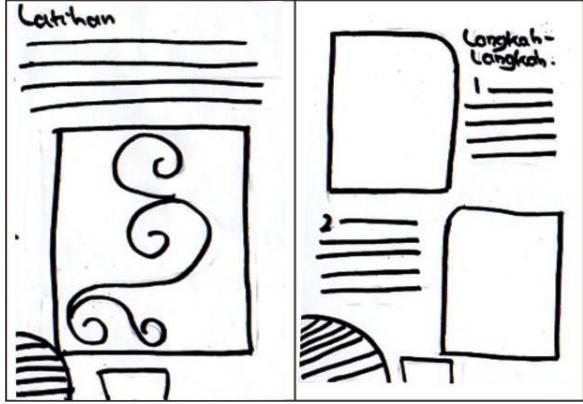
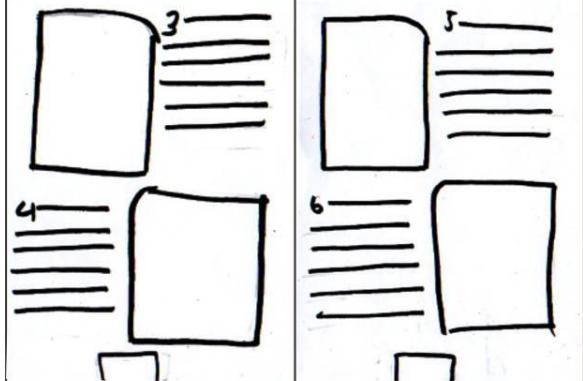
- 1) Halaman sampul. Halaman sampul harus didesain menggambarkan apa yang terkandung di dalam media yang dikembangkan. Sampul dibuat dengan tampilan *background* kayu dengan *font* yang mudah terbaca.
- 2) Halaman Pendahuluan. Halaman kata pengantar termuat beberapa bagian pendahuluan sebelum memulai penggunaan media pembelajaran antara lain daftar isi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, kompetensi.
- 3) Materi inti. Materi inti merupakan materi pokok yang akan disampaikan dalam bagian ini termuat beberapa bagian antara lain: pengertian, jenis, unsur, penyusunan, serta bagian-bagian ornamen.
- 4) Bagian *pop up*. Pada bagian ini dijelaskan mengenai ciri-ciri ornamen. *Pop up* sendiri bertujuan untuk lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Bagian latihan menggambar. Bagian ini menjabarkan tahapan menggambar ornamen. Tahapan dimulai dari membuat bidang gambar hingga *finishing* ornamen.
- 6) Rangkuman. Pada bagian ini materi diulas kembali secara singkat dan mengambil bagian-bagian yang penting.
- 7) Bagian evaluasi. Pada bagian evaluasi terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama akan melatih keterampilan menggambar siswa dan bagian kedua akan melatih pemanahaman siswa.
- 8) Bagian penutup. Bagian penutup ini berisi daftar pustaka. Daftar pustaka merupakan sumber bacaan yang digunakan untuk mengembangkan media.

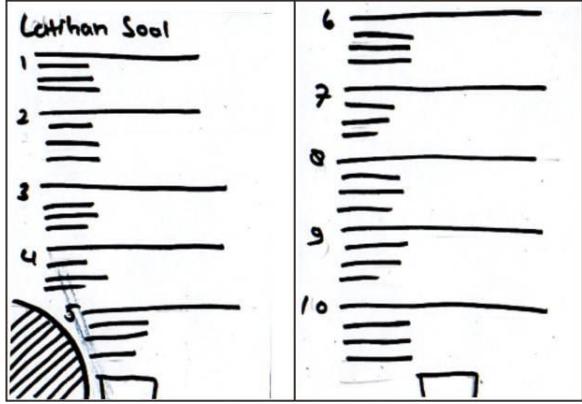
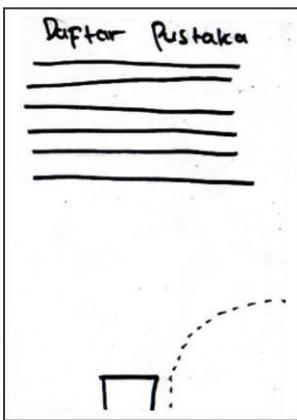
Tabel 8: *Storyboard*

Gambar	Keterangan
	<p><b>Halaman Sampul:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ornamen Klasik Jawa, Modul Dasar Kekriyaan Kelas X</li> <li>2. Nama Sekolah</li> <li>3. Logo UNY</li> </ol> <p>Pada halaman sampul ini akan diberi kesan “<i>Engraving</i>” dengan <i>background</i> serat kayu.</p>
	<p><b>Halaman Pendahuluan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Daftar isi</li> <li>2) Kata pengantar</li> <li>3) Petunjuk penggunaan</li> <li>4) Tujuan media</li> </ol> <p>Merupakan halaman awal berisi pendahuluan sebelum menggunakan media pembelajaran.</p> <p>Petunjuk penggunaan berupa bagian-bagian dalam media yang dijabarkan secara singkat. Tujuan merupakan harapan pemanfaatan media.</p>

Gambar	Keterangan
 <p><b>Bab 1</b> A. Pengertian Ornamen</p> <p>B. Jenis dan Sifat Ornamen Ornamen Datar</p> <p>1. Statik</p> <p>2. Dinamis</p> <p>3. Rotasi</p> <p>4. Statik dan Dinamis</p> <p>5. Dinamis dan Rotasi</p> <p>6. Unsur Ornamen 1. Titik 2. Garis</p> <p>7. Bentuk</p> <p>8. Walnut</p>	<p><b>Materi Inti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ornamen Secara umum</li> <li>2) Pengertian</li> <li>3) Ciri-ciri</li> </ol> <p>Ornamen secara umum merupakan materi yang berada di bab 1. Materi ini mencangkup pengertian, jenis, sifat, unsur, penyusunan serta bagian dari ornamen.</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Pengertian merupakan teori-teori dasar mengenai ornamen, serta asal usul ornamen tersebut.</p> <p>Ciri-ciri ornamen, merupakan ciri-ciri khusus yang terdapat pada ornamen tersebut.</p> <p>Ciri-ciri nantinya akan diberi penomoran/ kode untuk mempermudah pemahaman siswa.</p>
	<p><b>Bagian Pop up:</b> Pada bagian ini terdiri dari bagian <i>pop up</i> sendiri dan pemfokusan bagian ciri-ciri ornamen.</p> <p>Bagian <i>pop up</i> nantinya akan diberi efek gradasi gelap terang sehingga mempermudah siswa dalam memahami ornamen.</p> <p><b>Rangkuman:</b> Rangkuman merupakan cakupan semua materi yang disajikan dalam bentuk yang lebih ringkas. Berfungsi sebagai pengulangan yang memberi refleksi materi kepada siswa.</p>

Gambar	Keterangan
	<p><b>Bagian Evaluasi:</b>          Latihan Menggambar          Langkah-Langkah Menggambar</p> <p>Latihan menggambar merupakan latihan yang diberikan untuk mendukung kemampuan motorik siswa. Latihan ini juga mendukung kompetensi yang diajarkan.</p>
	<p>Langkah-langkah menggambar dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami bagaimana cara menggambar ornamen. Langkah-langkah menggambar ini sebelumnya sudah dikonsultasikan kepada dosen validasi materi. Terdiri dari 6 langkah mulai dari mempersiapkan bidang gambar hingga <i>finishing</i>.</p>

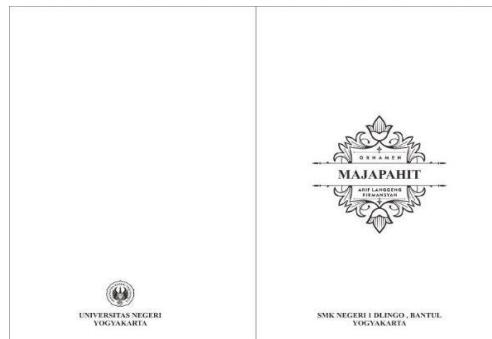
Gambar	Keterangan
	<p><b>Latihan Soal:</b> Latihan soal digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang ada dalam media pembelajaran, terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai.</p>
	<p><b>Daftar Pustaka:</b> Merupakan kumpulan pustaka yang menjadi sumber pengambilan materi yang terdapat dalam media pengembangan.</p>

### c. Visualisasi Desain

Visualisasi desain merupakan tahapan pengembangan *Storyboard* yang diolah dengan aplikasi *CorelDraw x7*. Menggunakan aplikasi ini visualisasi desain yang dilakukan berupa: desain sampul, desain gambar ornamen, pewarnaan ornamen, desain tampilan/*layout* dan *typografi* yang akan digunakan. Sedangkan untuk desain sampul, juga menggunakan aplikasi *Photoshop* guna memberi efek pada sampul.

## 1) Desain Sampul

Halaman sampul terbagi menjadi 10 sampul, setiap media akan memuat satu ornamen klasik. Halaman sampul yang telah dirancang kemudian dimasukkan kedalam aplikasi *CorelDraw* untuk menghasilkan vector sampul. Sebagai contoh mengambil sampul ornamen majapahit:



**Gambar 5. Contoh Vector Sampul**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

Karena gambar sampul harus dapat menggambarkan apa yang termuat dalam media, maka sampul diberi kesan kayu. Proses *editing* kali ini menggunakan *photoshop* dengan tujuan memberi efek-efek tertentu yang tidak bisa dibuat oleh *CorelDraw*. Hasil yang didapatkan ketika menggunakan *Photoshop* adalah sebagai berikut:



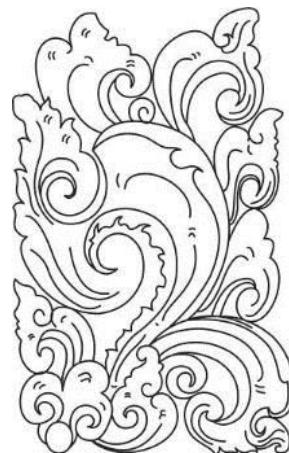
**Gambar 6. Sampul Setelah Diedit dengan Photoshop**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

## 2) Gambar Ornamen

Gambar ornamen dari buku kemudian dijadikan *vector* demi mempermudah proses pembuatan media. Pembuatan *vector* dilakukan dengan cara menscan gambar ornamen untuk mendapatkan file yang mempermudah proses pengolahan. Hasil *scan* kemudian digambar kembali menggunakan *CorelDraw*. Jumlah gambar ornamen dari buku berjumlah 10 jenis ornamen klasik. Hasil vector ornamen klasik tersebut antara lain:



Gambar 7. **Ornamen Bali**  
(Sumber: diadopsi dari Soepratno. 1986)



Gambar 8. **Ornamen Cirebon**  
(Sumber: diadopsi dari Soepratno. 1986)



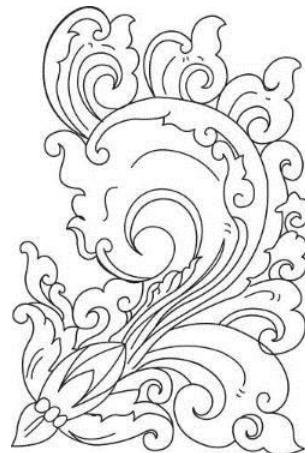
Gambar 9. **Ornamen Surakarta**  
(Sumber: diadopsi dari Soepratno. 1986)



Gambar 10. **Ornamen Jepara**  
(Sumber: diadopsi dari Soepratno. 1986)



Gambar 11. **Ornamen Pekalongan**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)



Gambar 11. **Ornamen Pajajaran**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)



Gambar 13. **Ornamen Mataram**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)



Gambar 14. **Ornamen Majapahit**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)



Gambar 15. **Ornamen Madura**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)

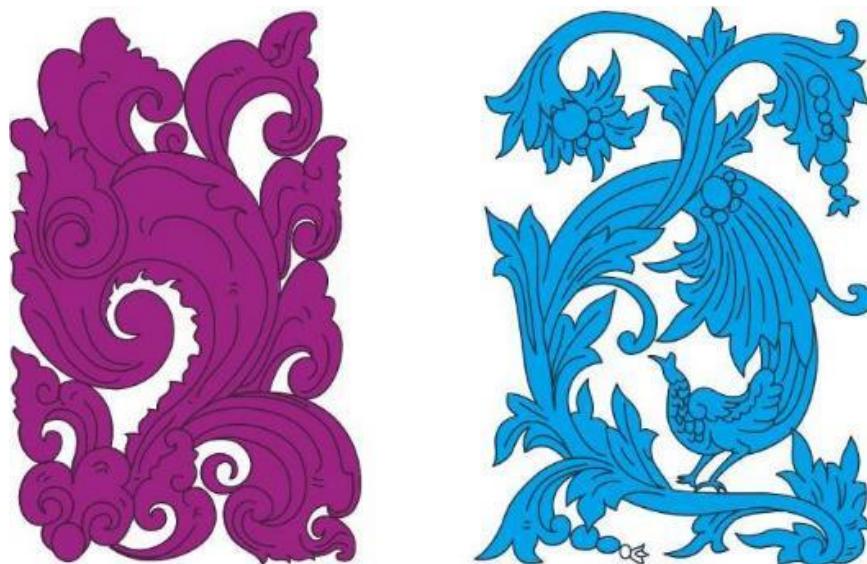


Gambar 16. **Ornamen Yogyakarta**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)

### 3) Pewarnaan Ornamen

Pewarnaan ornamen dilakukan dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw*.

Pewarnaan disesuaikan dengan hasil angket kebutuhan pengembangan yang telah diajukan. Menurut hasil angket kebutuhan, penggunaan warna dalam ornamen tidak terlalu banyak dan ornamen diberi kesan gelap terang. Sehingga hasil pewarnaan ornamen adalah sebagai berikut:



**Gambar 17. Contoh Hasil Pewarnaan Ornamen**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)

Setelah melakukan pewarnaan dasar pada ornamen, tahapan selanjutnya adalah memberi efek gelap terang pada ornamen. Efek gelap terang ini diharapkan memudahkan siswa belajar mengenai ornamen tidak hanya saat menggambar tetapi juga saat praktik mengukir. Selain kesan gelap terang peneliti mencoba memberi tingkatan warna untuk menambah perhatian siswa saat belajar. Pemberian kesan gelap terang dan tingkatan warna menghasilkan gambar ornamen sebagai berikut:



**Gambar 18. Ornamen dengan Kesan Gelap Terang**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)



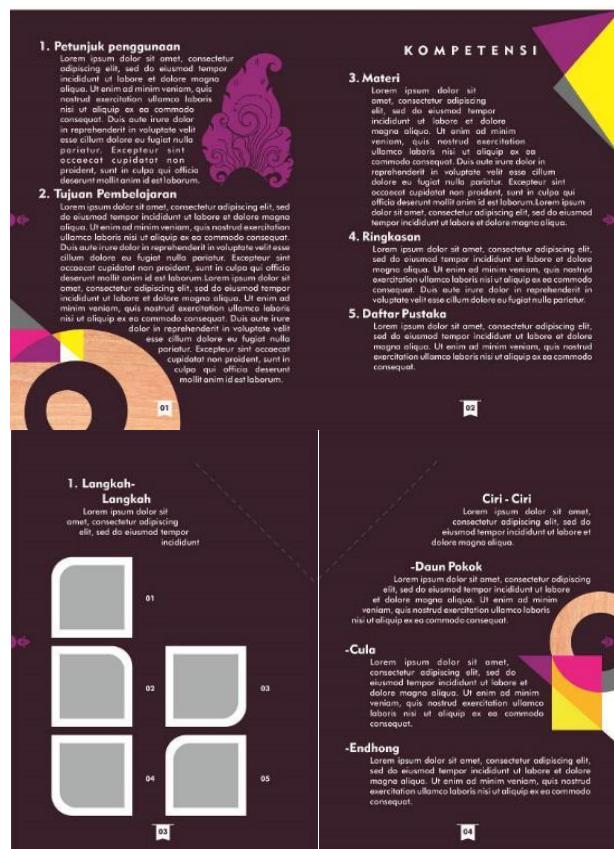
**Gambar 19. Ornamen dengan Tingkatan Warna**  
(Sumber: diadobsi dari Soepratno. 1986)

#### 4) Tata Letal Media

Tata letak atau *layout* merupakan aspek penting dalam proses membuat suatu desain. Begitu juga dengan suatu media pembelajaran, tata letak media akan mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Karena media yang akan

dikembangkan berjumlah 10 media dengan masing-masing media memuat materi ornamen yang berbeda-beda, maka peneliti mengajukan dua desain tata letak media.

Desain tata letak terinspirasi buku “Ornamen Jawa jilid 1” yang membagi ornamen klasik menjadi kerajaan dan daerah. Ornamen kerajaan meliputi ornamen Pajajaran, Cirebon, Mataram, Majapahit dan Bali. Ornamen daerah terbagi menjadi Yogyakarta, Surakarta, Madura, Jepara dan Pekalongan. Meski terbagi menjadi dua jenis ornamen klasik, namun desain *layout* kedua materi hampir sama. Perbedaan mendasar pada *layout* terletak pada penyusunan gambar. Berikut contoh perbedaan tata letak ornamen klasik kerajaan dan ornamen klasik daerah.



Gambar 20. **Tata Letak Desain Media Versi Kerajaan Bab II**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



Gambar 21. Tata Letak Desain Media Versi Daerah Bab II  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

### 5) Jenis *font* media

Jenis *font* atau jenis tulisan akan mempengaruhi minat baca seseorang.

Sebaiknya untuk media pembelajaran pemilihan jenis *font* mudah terbaca dengan jelas. Pada umumnya pemilihan jenis *font* untuk buku atau media pembelajaran menggunakan jenis *font* Time New Roman. Sedangkan dalam media *pop up* pemilihan jenis *font* menggunakan Geometr415 Blk BT dengan ukuran *font* 14pt dan 13pt. Jenis *font* lainnya adalah *font* Futura Md BT dengan ukuran *font* 12pt.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

Gambar 22. Jenis *Font* Geometr415 Blk BT  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



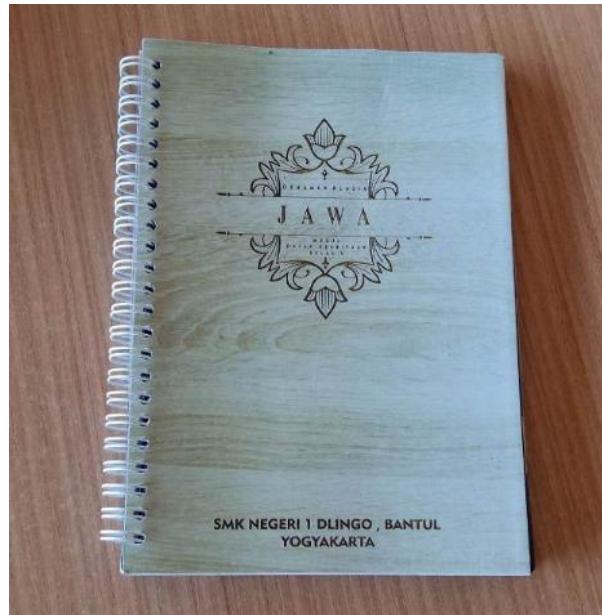
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

Gambar 23. **Jenis Font Futura Md BT**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

#### d. Pembuatan Media

Setelah semua proses desain, tahapan selanjutnya adalah pembuatan media. Pada tahapan ini desain dicetak dalam bentuk lembaran A3+ dengan kertas Ivory 230. Selanjutnya, hasil cetak disusun dalam bentuk buku modul. Ketika modul sudah terbentuk tahapan selanjutnya adalah pemasangan *Pop up. Finishing* media menggunakan teknik spiral kawat, teknik ini memungkinkan media dibuka secara leluasa. Bagian sampul media dilaminasi *Glosy* yang bertujuan untuk menambah keawetan media dan juga memberi kesan mengkilap pada sampul. Bagian *pop up* menggunakan laminasi *Doff* untuk menambah kesan gambar lebih elegan dan mencegah kertas mudah sobek.

Pada awal perencanaan pembuatan media, seluruh halaman media menggunakan pelapis karton. Hal ini bertujuan menambah tingkat keawetan media. Namun dosen pembimbing dan ahli media memberikan masukan untuk menggunakan lapisan karton hanya beberapa halaman media. Selain tidak efektif ketika digunakan, biaya yang dibutuhkan untuk membuat lapisan karton dirasa terlalu banyak. Berdasarkan masukan dari dosen pembimbing dan ahli materi maka media dibuat menggunakan kertas ivory 230 dengan ukuran A5.



**Gambar 24. Media *Pop up* Ornamen**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

#### **4. Hasil Validasi**

##### **a. Validasi Ahli Materi**

Hasil validasi merupakan hasil penilaian para ahli mengenai pengembangan media pembelajaran. Tahapan validasi pertama memvalidasi materi yang terkandung dalam media. Validasi dilakukan oleh bapak Akhmad Muzakki, M.Sn. selaku *expert* dalam bidang ornamen dan pembelajaran. Pemilihan bapak Zakki atas rekomendasi dosen pembimbing. Validator kedua bapak Sudarnoto, S.Sn. yang merupakan guru mata pelajaran Dasar Kekriyaan SMK Negeri 1 Dlingo. Validasi materi mencangkup aspek pendahuluan, pembelajaran, isi materi, rangkuman, dan tugas. Aspek-aspek tersebut kemudian dipecah menjadi 16 pertanyaan yang ada di dalam angket. Hasil angket, kemudian hitung dengan rumus tertentu untuk mengetahui tingkat kelayakan materi. Berikut hasil validasi ahli materi:

Tabel 9: Angket Validasi Ahli Materi Aspek Pendahuluan

No	Pernyataan	Skor	
		Akhmad Muzakki.M.Sn	Sudarnoto S.Sn
1	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan sesuai dengan silabus	3	2
2	Tujuan pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan silabus.	3	3
3	Kompetensi yang akan dipelajari dalam modul sudah jelas.	3	2
4	Kompetensi dasar sesuai dengan materi yang termuat dalam modul.	3	3
5	Modul ini sesuai digunakan untuk siswa kelas X.	3	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>15</b>	<b>13</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>75%</b>	<b>65%</b>

Tabel 10: Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	Skor	
		Akhmad Muzakki.M.Sn	Sudarnoto S.Sn
1	Penyampaian materi teoritis sesuai dengan kompetensi.	3	3
2	Penyampaian materi praktis sesuai dengan kompetensi.	3	3
3	Cakupan materi yang tersaji dalam modul, luas dan dalam.	2	2
4	Materi yang disajikan dalam modul sudah runtut.	3	3
5	Penggunaan bahasa dalam modul sesuai dengan pemahaman siswa kelas X.	3	3
6	Isi materi yang ada dalam modul menarik.	2	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>16</b>	<b>17</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>24</b>	<b>24</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>66%</b>	<b>70%</b>

Tabel 11: **Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Rangkuman Dan Pustaka**

No	Pernyataan	Skor	
		Akhmad Muzakki.M.Sn	Sudarnoto S.Sn
1	Rangkuman dalam modul ini jelas dan sesuai dengan materi.	3	3
2	Rangkuman dalam modul ini tepat sebagai media pengulangan materi.	3	3
3	Sumber pustaka yang digunakan sesuai dengan kompetensi yang dipelajari.	3	3
4	Petunjuk latihan jelas dan mudah dipahami	3	3
5	Latihan dapat menunjang kompetensi yang dipelajari.	4	3
	<b>JUMLAH SKOR</b>	<b>16</b>	<b>15</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>80%</b>	<b>75%</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil validasi ahli materi (Akhmad Muzakki M.Sn) aspek pendahuluan mendapat presentase validasi 75% (Sangat Layak), aspek isi materi mendapat 66% (Layak) serta aspek rangkuman dan pustaka mendapat 80% (Sangat Layak). Sedangkan validasi ahli materi dari Bapak Sudarnoto S.Sn untuk aspek pendahuluan mendapat 65% (Layak), aspek isi materi mendapat 70% (Layak), serta aspek rangkuman dan pustaka mendapat 75% (Sangat Layak).

Validasi materi dari para validator menunjukkan hasil materi dalam media *pop up* valid dan layak untuk diberikan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian validator memberi beberapa catatan untuk menyempurnakan kembali materi yang ada dalam media. Catatan ahli materi adalah: (1) pemberian kode berupa angka pada ciri-ciri ornamen sehingga siswa dapat mudah memahami ciri-

ciri ornamen yang disajikan. (2) Langkah-langkah menggambar pada media lebih dibesarkan dan diberi keterangan, sehingga siswa mengerti bagaimana langkah-langkah menggambar dengan benar. (3) Latihan menggambar tidak hanya sekedar hitam putih saja, tetapi juga diberi hasil *finishing* supaya siswa belajar dengan tuntas. (4) Pemberian gambar yang menarik pada konten bab 1 sehingga siswa tidak hanya membaca tulisan saja, dan media akan lebih menarik. (5) menggabungkan materi. Jika awalnya media yang dikembangkan memecah semua materi ornamen klasik sebaiknya digabungkan menjadi dua materi. Materi ornamen klasik berdasarkan kerajaan dan berdasarkan daerah sehingga materi dalam media lebih dalam dan luas. Berdasarkan catatan para ahli materi di atas peneliti kemudian melakukan proses revisi materi.

### **b. Validasi Ahli Media**

Validasi kedua merupakan validasi mengenai media yang akan dikembangkan. Validasi media dinilai oleh dosen Seni Rupa FBS UNY. Pemilihan ahli materi terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Validator media dalam penelitian ini adalah ibu Arsianti Latifah S.Pd. M.Sn. Pada proses validasi ini aspek yang dinilai ada 6 buah antara lain: ukuran media, sampul media, isi media, *typografi*, ilustrasi/gambar, dan mekanisme penggunaan. Dari keenam aspek tersebut kemudian dijabarkan menjadi 27 pernyataan yang akan dinilai melalui angket. Penilaian angket pada masing-masing aspek dijumlahkan dan kemudian dihitung presentase perolehan skornya. Dari hasil presentase perolehan skor tersebut dapat diketahui tingkat kelayakan media yang akan dikembangkan. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 12: Hasil Validasi Ahli Media Aspek Ukuran Dan Sampul Media

No	Pernyataan	Skor
1	Ukuran media sudah sesuai dengan standar media pembelajaran.	2
2	Ukuran media sudah sesuai dengan isi modul.	3
3	Tata letak sampul muka dan belakang harmonis, seimbang dan porposional.	3
4	Sampul memiliki pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik.	2
5	Pemilihan <i>background</i> sesuai dengan modul.	3
6	Pemilihan jenis huruf yang menarik dan mudah dibaca.	1
7	Ukuran huruf judul lebih dominan dibandingkan dengan ukuran huruf yang lain.	3
8	Sampul mampu menggambarkan isi modul.	2
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>19</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>32</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>59%</b>

Tabel 13: Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tata Letak Media

No	Pernyataan	Skor
1	Bagian isi media memiliki tata letak yang bagus.	2
2	Media memiliki pemisah antar paragraf yang baik.	1
3	Media memiliki bidang cetak dan margin yang porposional.	2
4	Media memiliki jarak antara teks dan ilustrasi yang baik.	3
5	Penambahan hiasan tidak menganggu tata letak materi.	2
6	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.	2
7	Penempatan halaman yang porposional.	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>15</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>28</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>53%</b>

Tabel 14: Hasil Validasi Ahli Media Aspek Jenis Huruf Media

No	Pernyataan	Skor
1	Media tidak mengandung terlalu banyak jenis huruf.	2
2	Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, dll</i> ) tidak berlebihan.	3
3	Lebar susunan teks normal.	2
4	Spasi antar susunan teks normal.	1
5	Spasi antar huruf normal.	1
6	Penggunaan tanda baca memudahkan pemahaman.	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>12</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>24</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>50%</b>

Tabel 15: Hasil Validasi Ahli Media Aspek Ilustrasi Media

No	Pernyataan	Skor
1	Gambar/ ilustrasi jelas	3
2	Gambar/ Ilustrasi mendukung proses pembelajaran	3
3	Warna gambar/ ilustrasi menarik	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>9</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>12</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>75%</b>

Tabel 16: Hasil Validasi Ahli Media Aspek Penggunaan Media

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian media dengan perkembangan intelektual peserta didik.	3
2	Media sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik.	3
3	Ketepatan tata bahasa sesuai dengan peserta didik.	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>9</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>12</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>75%</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ahli media menilai aspek ukuran dan sampul media 59% (Layak), aspek tata letak media 53% (Layak), aspek jenis huruf 50% (Layak), aspek gambar 75% (Layak) dan aspek penggunaan 75% (Layak)

Hasil validasi dari validator menunjukan hasil media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini cukup layak, namun ahli media memberikan penilaian lain. Media yang akan dikembangkan tidak layak uji coba, hal ini karena banyaknya catatan demi menyempurnakan media yang dikembangkan. Catatan ahli media antara lain: (1) keterangan pada *cover* (SMK N 1 Dlingo dan Logo UNY bagian *cover* belakang) hurufnya dibuat simpel dan juga diberi efek *grafir* sama halnya dengan logo, (2) ornamen pada judul buku disesuaikan dengan judul motif, (3) hierarki bab + sub bab dibuat bertingkat, (4) ukuran *font* pada materi dibuat sama, (5) hiasannya disesuaikan warna dan ukurannya.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa materi dan media yang akan dikembangkan pada dasarnya sudah valid dan layak untuk diterapkan. Namun berdasarkan catatan-catatan dari para validator maka media belum dapat diuji coba tanpa melalui tahapan perbaikan.

## 5. Hasil Revisi

Hasil revisi merupakan perbaikan dari masukan yang diberikan oleh ahli materi dan media. Perbaikan tersebut bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan, sehingga layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

**a) Hasil Revisi Ahli Materi**

**1) Pemberian Kode**

Pemberian kode berupa angka pada ciri-ciri ornamen sehingga siswa dengan mudah memahami ciri-ciri ornamen. Pada saat media divalidasi oleh ahli materi konten ornamen belum memiliki penomoran pada bagian yang merupakan ciri-ciri ornamen. Hal tersebut dirasa akan menghambat pemahaman siswa, sehingga ahli materi menganjurkan pemberian kode/nomor pada ciri-ciri ornamen dan hasilnya sebagai berikut:



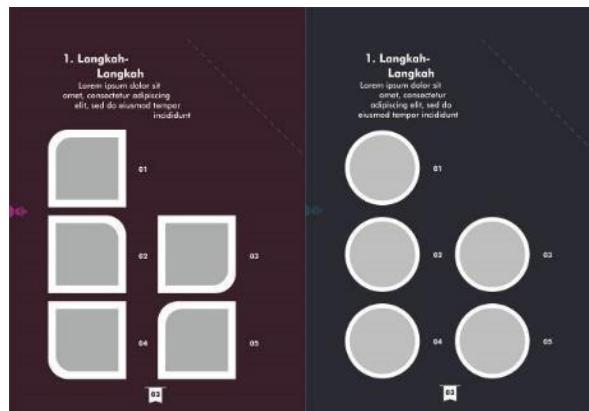
**Gambar 26. Gambar Ornamen Sebelum Diberi Penomoran**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



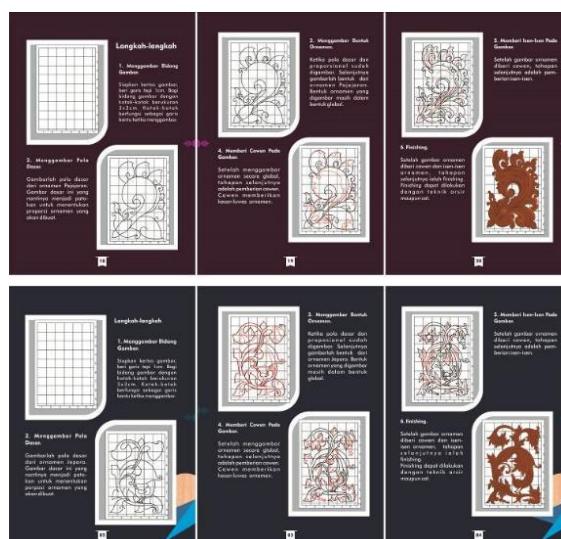
**Gambar 27. Gambar Ornamen Sesudah Diberi Penomoran.**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

## 2) Langkah-Langkah Menggambar Ornamen

Langkah-langkah menggambar pada media sebelum divalidasi berupa gambar-gambar kecil yang tersaji dalam satu halaman. Menurut para ahli, tata letak langkah-langkah menggambar terlalu kecil, sehingga sulit bagi siswa untuk memahaminya. Kemudian para ahli memberi masukan untuk memperbesar ukuran gambar serta memberi keterangan berupa langkah-langkah menggambar. Dengan demikian siswa dapat membaca dan memahami langkah-langkah menggambar. Hasil revisi langkah-langkah menggambar ornamen sebagai berikut:



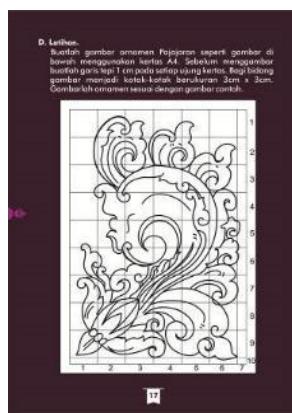
Gambar 28. Langkah-Langkah Menggambar Ornamen Sebelum Revisi.  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



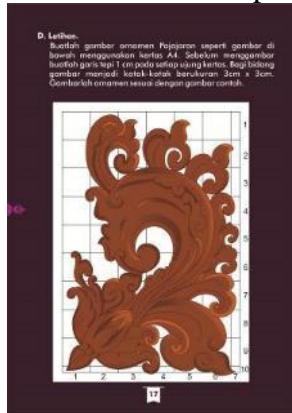
Gambar 29. Gambar Langkah-Langkah Setelah Direvisi.  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

### 3) Revisi Latihan Menggambar

Sebelum media divalidasi pada bagian latihan menggambar ornamen hanya menggunakan contoh hitam putih. Namun ahli materi memberi masukan untuk latihan menggambar sebaiknya menggunakan gambar yang sudah *definishing*. Hal tersebut akan lebih mempermudah siswa dalam menangkap perintah menggambar dan memahami apa yang harus dikerjakan.



**Gambar 30. Latihan Menggambar Sebelum Direvisi**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



**Gambar 31. Latihan Menggambar Sesudah**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

### 4) Pemberian Gambar Pada Bab 1

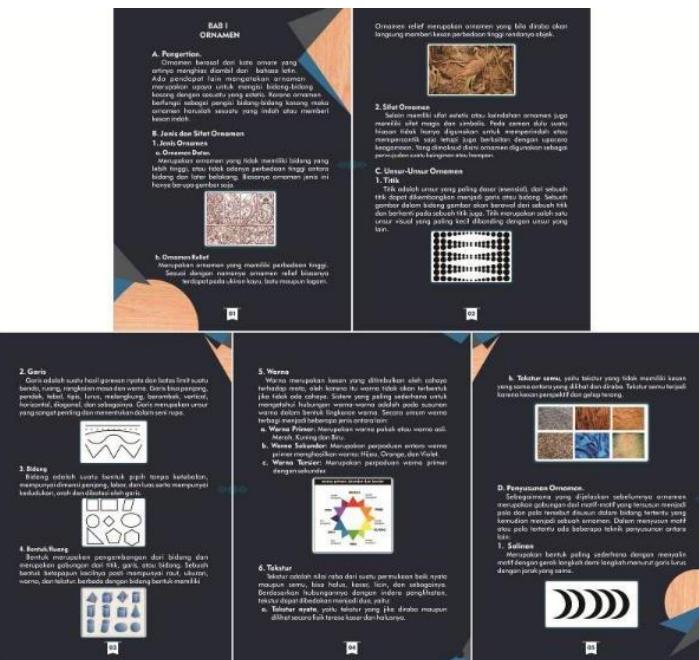
Bab pertama merupakan bab yang berisi materi ornamen secara umum. Pada bab ini dijelaskan mengenai pengertian ornamen, jenis ornamen, sifat

ornamen, unsur ornamen, penyusunan ornamen serta bagian-bagian ornamen.

Pada media sebelumnya materi yang tersaji dalam bab I belum sepenuhnya berisi gambar. Hal tersebut dirasa kurang menarik jika diterapkan pada siswa kelas X (sepuluh). Sesuai dengan arahan ahli media, kemudian media direvisi dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 32. Bab I Sebelum Revisi  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



Gambar 33. Bab I Setelah Direvisi  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

## b) Hasil Revisi Ahli Media

### 1) Revisi Halaman Sampul

Susunan halaman sampul pada saat sebelum validasi adalah: Judul dengan efek grafiran kayu, yang memberi kesan ukiran kayu, dengan *background* serat kayu. Pada sampul bagian bawah tertulis “SMK Negeri 1 Dlingo, Bantul, Yogyakarta” dengan warna hitam sehingga mudah terbaca. Pada bagian belakang bawah terdapat logo UNY serta bertuliskan “Universitas Negeri Yogyakarta” dengan warna hitam. Menurut penilaian ahli media hal ini kurang cocok. Lebih baik tulisan SMK dan logo UNY juga diberi efek yang sama dengan tulisan judul. Hasil revisian pada bagian tulisan di halaman sampul adalah sebagai berikut:



**Gambar 34. Halaman Sampul Sebelum Proses Revisi**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



**Gambar 35. Hasil Halaman Sampul Setelah Proses Revisi**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

## 2) Revisi Ornamen Halaman Sampul

Ornamen pada halaman sampul sebelum divalidasi menggunakan satu jenis ornamen. Validator menilai sampul kurang bisa mewakili isi media. Masukan dari validator adalah untuk mengganti ornamen penghias halaman judul dengan ornamen sesuai dengan konten yang terkandung. Hasil revisi validasi tersebut adalah:



Gambar 36. Contoh Ornamen Judul Sebelum Revisi  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



**Gambar 37. Ornamen Sampul Setelah Revisi**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

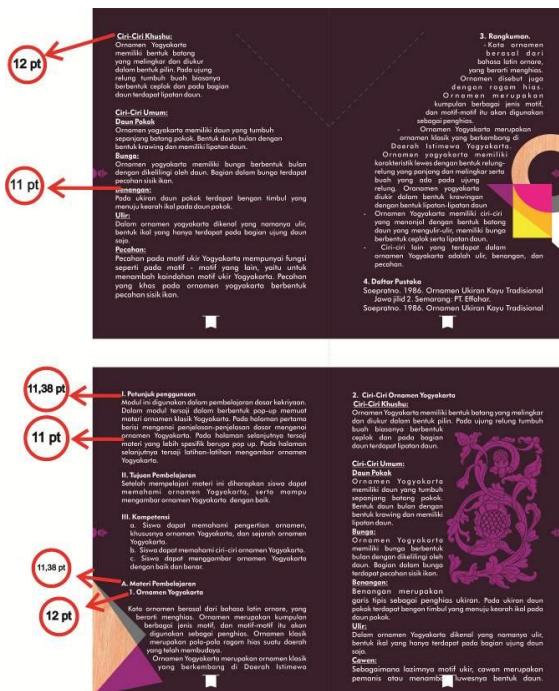
### 3) Revisi Susunan Bab dan Sub Bab

Susunan bab maupun sub bab harusnya disusun bertingkat dan konsisten.

Namun hal itu belum diterapkan pada pengembangan media. Sebelum dilakukan validasi, media memiliki susunan bab dan sub bab yang tidak konsisten. Sedangkan menurut angket kebutuhan media penggunaan *font* dalam media maksimal 16pt dan minimal 12pt. Media awalnya memiliki ukuran *font* pada bab berukuran 11,38pt dan 11pt pada sub bab, ada juga sub bab yang berukuran 12pt. Hal ini akan membuat pengguna media merasa kesulitan memahami konteks bacaan yang ada di media. Oleh sebab itu ahli media memberi masukan untuk

merevisi susunan bab dan sub bab mulai dari ukuran *font* terbesar hingga terkecil.

Hasil revisi susunan bab ini menggunakan ukuran 14pt untuk bab dan 13pt untuk sub bab. Hasil revisi dari susunan bab dan sub bab ini dapat dilihat pada gambar berikut:



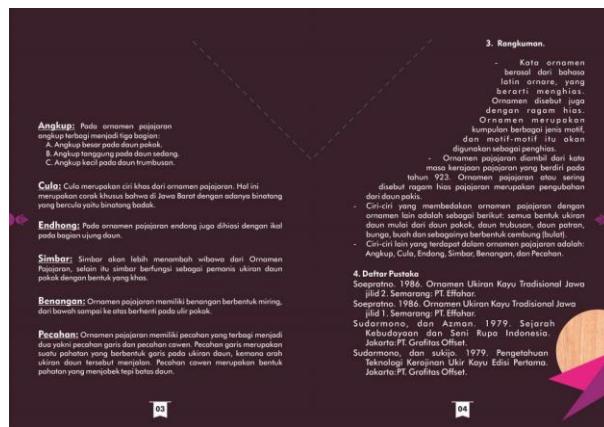
Gambar 38. Susunan Bab dan Sub Bab Sebelum Revisi  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



Gambar 39. Susunan Bab dan Sub Bab Sesudah Revisi  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

#### 4) Hasil Revisi Ukuran Teks dalam Media

Sebuah media pembelajaran selayaknya memiliki ukuran yang konstan dan mudah dibaca. Ketika ukuran huruf tidak konstan akan membuat pembaca menjadi kesulitan membaca dan memahami apa isi bacaan tersebut. Disinilah letak kesalahan peneliti, awalnya media menggunakan ukuran huruf 11pt untuk konten materi. Namun disisi lain, ada beberapa halaman yang menggunakan ukuran *font* 11pt akan menyisakan ruang kosong yang cukup banyak, sehingga peneliti menambah ukuran *font* menjadi 12pt. Ternyata hal tersebut tidak benar dan diberi koreksi dari ahli media. Hasil revisi mengenai ukuran *font* teks dalam media dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 40. Ukuran *Font* Sebelum Revisi  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



Gambar 41. Ukuran *Font* Sesudah Revisi  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

## 5) Revisi Hiasan Pada Media

Hiasan dalam media merupakan pengisi bagian media yang masih kosong, dan memberi daya tarik kepada pengguna media. Namun penggunaan hiasan yang berlebihan dan ukuran hiasan yang terlalu besar justru akan mengganggu. Hal tersebut memberi kesan pengalihan perhatian dan lebih dominan hiasa dari pada materi. Hiasan dianjurkan seminim mungkin sehingga tidak mengganggu perhatian namun tetap memberi daya tarik. Pemilihan warna hiasan juga harus diselaraskan dengan warna media, sehingga menimbulkan keseimbangan warna. Hasil revisi mengenai hiasan dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 42. Hiasan Sebelum Revisi**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



**Gambar 43. Hiasan Sesudah Revisi**  
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

Setelah proses revisi materi dan media dikerjakan, tahapan selanjutnya adalah memvalidasi kembali hasil revisian. Aspek-aspek yang divalidasi sama seperti validasi tahap pertama. Validasi ini untuk memastikan hasil revisi yang telah dilakukan menambah kelayakan media yang akan dikembangkan sebelum diuji coba. Berikut hasil validasi ahli materi dan ahli media setelah proses revisi:

Tabel 17: **Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pendahuluan Setelah Revisi**

No	Pernyataan	Skor	
		Akhmad Muzakki.M.Sn	Sudarnoto S.Sn
1	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan sesuai dengan silabus	3	3
2	Tujuan pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan silabus.	3	3
3	Kompetensi yang akan dipelajari dalam modul sudah jelas.	3	4
4	Kompetensi dasar sesuai dengan materi yang termuat dalam modul.	3	4
5	Modul ini sesuai digunakan untuk siswa kelas X.	4	4
<b>Julmah Skor</b>		<b>16</b>	<b>18</b>
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>20</b>	<b>20</b>
<b>Presentase Validasi</b>		<b>80%</b>	<b>90%</b>

Tabel 18: **Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Isi Materi Setelah Revisi**

No	Pernyataan	Skor	
		Akhmad Muzakki.M.Sn	Sudarnoto S.Sn
1	Penyampaian materi teoritis sesuai dengan kompetensi.	4	4
2	Penyampaian materi praktis sesuai dengan kompetensi.	3	3
3	Cakupan materi yang tersaji dalam modul, luas dan dalam.	3	3
4	Materi yang disajikan dalam modul sudah runtut.	3	3
5	Penggunaan bahasa dalam modul sesuai dengan pemahaman siswa kelas X.	3	4
6	Isi materi yang ada dalam modul menarik.	3	4
<b>Julmah Skor</b>		<b>19</b>	<b>21</b>
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>24</b>	<b>24</b>
<b>Presentase Validasi</b>		<b>79%</b>	<b>87,5%</b>

Tabel 19: **Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Rangkuman dan Pustaka Setelah Revisi**

No	Pernyataan	Skor	
		Akhmad Muzakki.M.Sn	Sudarnoto S.Sn
1	Rangkuman dalam modul ini jelas dan sesuai dengan materi.	3	4
2	Rangkuman dalam modul ini tepat sebagai media pengulangan materi.	3	3
3	Sumber pustaka yang digunakan sesuai dengan kompetensi yang dipelajari.	4	3
4	Petunjuk latihan jelas dan mudah dipahami	3	3
5	Latihan dapat menunjang kompetensi yang dipelajari.	4	3
	<b>JUMLAH SKOR</b>	<b>17</b>	<b>18</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>85%</b>	<b>90%</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil validasi ahli materi (Akhmad Muzakki M.Sn) aspek pendahuluan mendapat presentase validasi 80% (Sangat Layak), aspek isi materi mendapat 79% (Sangat Layak) serta aspek rangkuman dan pustaka mendapat 85% (Sangat Layak). Sedangkan validasi ahli materi dari Bapak Sudarnoto S.Sn untuk aspek pendahuluan mendapat 90% (Sangat Layak), aspek isi materi mendapat 87,5% (Sangat Layak), serta aspek rangkuman dan pustaka mendapat 90% (Sangat Layak).

Berdasarkan perhitungan validasi setelah revisi di atas menunjukan materi yang terkandung valid menurut bapak Akhmad Muzakki M.Sn (Dosen Seni Rupa, UNY). Menurut bapak Sudarnoto S.Sn (guru mata pelajaran Dasar Kekriyaan) materi yang terkandung dalam media sangat valid. Berdasarkan penilaian di atas para ahli menentukan bahwa media siap diuji coba tanpa adanya revisi. Sedangkan validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 20: **Validasi Ahli Media Aspek Ukuran dan Sampul Media Setelah Revisi**

No	Pernyataan	Skor
1	Ukuran media sudah sesuai dengan standar media pembelajaran.	4
2	Ukuran media sudah sesuai dengan isi modul.	4
3	Tata letak sampul muka dan belakang harmonis, seimbang dan porposional.	3
4	Sampul memiliki pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik.	3
5	Pemilihan <i>background</i> sesuai dengan modul.	3
6	Pemilihan jenis huruf yang menarik dan mudah dibaca.	4
7	Ukuran huruf judul lebih dominan dibandingkan dengan ukuran huruf yang lain.	4
8	Sampul mampu menggambarkan isi modul.	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>20</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>32</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>62,5%</b>

Tabel 21: **Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tata Letak Media Setelah Revisi**

No	Pernyataan	Skor
1	Bagian isi media memiliki tata letak yang bagus.	3
2	Media memiliki pemisah antar paragraf yang baik.	3
3	Media memiliki bidang cetak dan margin yang porposional.	3
4	Media memiliki jarak antara teks dan ilustrasi yang baik.	4
5	Penambahan hiasan tidak menganggu tata letak materi.	3
6	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.	4
7	Penempatan halaman yang porposional.	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>24</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>28</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>85,7%</b>

Tabel 22: **Hasil Validasi Ahli Media Aspek Jenis Huruf Media Setelah Revisi**

No	Pernyataan	Skor
1	Media tidak mengandung terlalu banyak jenis huruf.	3
2	Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, dll</i> ) tidak berlebihan.	3
3	Lebar susunan teks normal.	4
4	Spasi antar susunan teks normal.	3
5	Spasi antar huruf normal.	3
6	Penggunaan tanda baca memudahkan pemahaman.	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>19</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>24</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>79%</b>

Tabel 23: **Hasil Validasi Ahli Media Aspek Ilustrasi Media Setelah Revisi**

No	Pernyataan	Skor
1	Gambar/ ilustrasi jelas	3
2	Gambar/ Ilustrasi mendukung proses pembelajaran	4
3	Warna gambar/ ilustrasi menarik	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>10</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>12</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>83%</b>

Tabel 24: **Hasil Validasi Ahli Media Aspek Penggunaan Media Setelah Revisi**

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian media dengan perkembangan intelektual peserta didik.	4
2	Media sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik.	3
3	Ketepatan tata bahasa sesuai dengan peserta didik.	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>10</b>
	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>12</b>
	<b>Presentase Validasi</b>	<b>83%</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ahli media menilai aspek ukuran dan sampul media 62,5% (Layak), aspek tata letak media 85,7% (Sangat Layak), aspek jenis huruf 79% (Sangat Layak), aspek gambar 83% (Sangat Layak) dan aspek penggunaan 83% (Sangat Layak)

Berdasarkan perhitungan validasi media setelah direvisi di atas menunjukkan hasil validasi media yang sangat layak. Berdasarkan perhitungan tersebut ahli media memberi penilaian media layak diuji coba dengan revisi.

## 6. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah media divalidasi dan direvisi, maka tahapan selanjutnya adalah uji coba terbatas. Disebut uji coba terbatas dikarenakan uji coba dilakukan dengan mengambil sampel siswa. Sampel ini berjumlah 12 siswa yang dirasa mampu mewakili dari seluruh siswa Kriya Kayu. Pemilihan siswa berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran. Sistematis uji coba ini, siswa dibagikan media *pop up*, kemudian menggunakannya dalam proses pembelajaran. Setelah siswa selesai belajar siswa memberi penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Penilaian siswa dilakukan dengan pemberian angket yang mengandung beberapa aspek-aspek penilaian. Siswa menilai beberapa aspek antara lain: aspek ukuran, sampul, isi media, penggunaan media. Penilaian siswa merupakan penilaian final dalam penelitian ini. Hasil penilaian siswa menunjukkan apakah media layak atau tidaknya untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kedepannya. Hasil penilaian siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 25: Hasil Penilaian Siswa**

No	Nama	Skor	Presentase	Keterangan
1	Doni Maulana	37	77,08%	Layak
2	Heri Irawan	37	77,08%	Layak
3	Alamanda Sindu D.	39	81,25%	Layak
4	Rizky Nurva A.	40	83,33%	Sangat Layak
5	Wahyu Ashari	36	75,00%	Layak
6	Surya Saputra S.	37	77,08%	Layak
7	Fauzi Nur R.	41	85,41%	Sangat Layak
8	Pamuji Yardi	45	93,75%	Sangat Layak
9	Khoirul Anwar	44	91,66%	Sangat Layak
10	Asep Dwiyanto	39	81,25%	Layak
11	Abdul Azis	41	85,41%	Sangat Layak
12	Wahyu Erik E.	41	85,41%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian siswa di atas, rata-rata siswa menilai media layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran Dasar Kekriyaan khususnya materi ornamen klasik. Selain penilaian terhadap media, siswa juga diminta memberi pendapatnya mengenai media. Berikut hasil pendapat siswa mengenai media:

**Tabel 26: Hasil Pendapat Siswa**

No	Nama	Pendapat
1	Doni Maulana	Menurut saya buku ini bagus dan sangat bagus untuk mendalami atau memahami isi materinya tetapi lebih bagus lagi dikasih lebih banyak lagi.
2	Heri Irawan	Menurut saya media ini bagus dan cocok untuk belajar tetapi kurang lengkap tentang ornamen-ornamen yang lain.

No	Nama	Pendapat
3	Alamanda Sindu D.	Buku ini bagus, ringan, mudah dipahami hanya kurang lengkap sedikit.
4	Rizky Nurva A.	Media ini nyaman dan asik sehingga memudahkan pemahaman.
5	Wahyu Ashari	Sudah sangat mudah dipahami, saya juga suka seni.
6	Surya Saputra S.	Menurut saya media ini sangat layak. Memudahkan mendalami tentang materi kriya kayu.
7	Fauzi Nur R.	Materi medianya kurang lengkap
8	Pamuji Yardi	Buku ini cukup bagus untuk media pembelajaran dan sangat singkat dan padat untuk kemajuan kedepannya.
9	Khoirul Anwar	Tampilan buku cukup bagus, bahasa yang digunakan mudah dipahami, penggunaan medianya saya bisa berfikir dengan tentang buku ini.
10	Asep Dwiyanto	Menurut saya, media ini sangat membantu dalam belajar tetapi buku ini kurang besar.
11	Abdul Azis	Media ini sangat bagus karena proses pembelajaran menjadi tidak mngafirrankan dan mendorong siswa lebih kreatif.
12	Wahyu Erik E.	Media ini cukup membantu dalam proses pembelajaran karena mudah dipahami dan lengkap.

## B. Pembahasan Hasil Akhir Media.

Media akhir dari penelitian ini berupa media *pop up* ornamen klasik dengan ukuran kertas A5. Media pembelajaran ini dibagi menjadi dua bab. Bab pertama berisi materi berupa pengertian, jenis dan sifat, unsur-unsur, penyusunan, macam-macam, bagian ornamen. Sedangkan bab kedua berisi macam-macam ornamen klasik, pada bab ini juga dijelaskan ciri-ciri dan cara menggambar ornamen tersebut.

Ornamen klasik pada media *pop up* terdiri dari ornamen Pajajaran, Cirebon, Bali, Mataram, Majapahit, Madura, Surakarta, Pekalongan, Jepara dan

Yogyakarta. Masing-masing ornamen memiliki ciri khasnya sendiri-sendiri. Pemilihan materi dan ornamen yang ada dalam media disesuaikan dengan Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Media pembelajaran dalam bentuk *pop up* ini disajikan dengan tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan buku pada umumnya. Dengan pemilihan warna *background* biru tua dan ungu tua. Pemilihan ini warna ini didasari alasan, ingin menghasilkan media yang berbeda pada umumnya. Warna-warna ini membuat anak lebih fokus dan tidak cepat bosen ketika membacanya. Warna-warna tersebut menjadi pembeda antara ornamen klasik yang berasal dari peninggalan kerajan dan peninggalan daerah.

Media juga dilengkapi dengan cara menggambar ornamen, hal ini menjadi pembeda dengan kebanyakan media pembelajaran yang ada dipasaran. Media ornamen pada umumnya hanya sebatas menggambar secara umum, berbeda dengan media yang dikembangkan. Media *pop up* ini memberikan arahan menggambar secara runtut dan semua ornamen diberi langkah-langkah. Pemberian langkah-langkah menggambar dalam media ini mulai dari membuat area gambar hingga tahapan *finishing*.

Bagian *pop up* pada media ini terdapat dua jenis *pop up* yakni gambar timbul  $180^\circ$  dan gambar tersembunyi. Gambar timbul merupakan *pop up* yang ketika halaman dibuka akan memunculkan gambar yang bisa berdiri tegak. Sedangkan gambar tersembunyi merupakan ornamen berukuran A4 yang dilipat sedemikian rupa hingga menyembunyikan gambar tersebut. Pemberian *pop up*

dirasa akan menambah daya tarik saat menggunakan media. Pengembangan media *pop up* ini memiliki kelebihan dan kekurangan berupa:

1. Kelebihan.

- a) Media pembelajaran didesain menarik dan memiliki kejutan-kejutan pada saat digunakan. Hal ini menjadi daya tarik media.
- b) Media *pop up* menampilkan gambar ornamen lebih jelas dan dilengkapi dengan langkah-langkah menggambar.
- c) Meida *pop up* berukuran sedang, sehingga mudah dibawa dan digunakan.
- d) Media *pop up* merupakan inovasi pengembangan media pembelajaran cetak yang tidak melibatkan perangkat lain dalam penggunaannya. Sehingga ketika kondisi kelas tidak memungkinkan untuk menggunakan media elektronik seperti *power point*, gambar, video dll media ini dapat menjadi alternatif.

2. Kekurangan

- a) Materi yang ada dalam media *pop up* masih sebatas ornamen klasik, belum merambah ke macam-macam ornamen lainnya.
- b) Bahan yang digunakan berupa kertas sehingga tingkat keawetan media kurang.
- c) Kurangnya efek kejut dalam media.

Pengembangan media dalam penelitian ini pada akhirnya mendapatkan penilaian “Layak” baik dari ahli materi, ahli media maupun dari siswa. Meski memperoleh penilaian “Layak” namun, media dapat dikembangkan lagi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Proses penelitian mengadopsi langkah-langkah R&D dari Sugiyono. Hasil penelitian ini berupa analisis kebutuhan, pengembangan media *pop up* serta hasil validasi media. Hasil penelitian telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media *pop up* dalam pembelajaran ornamen tidak lepas dari kebutuhan lapangan. Kebutuhan di lapangan berupa pengembangan media cetak, dikarenakan terbatasnya fasilitas kelas. Media yang dikembangkan memuat materi ornamen klasik. Media yang dikembangkan berukuran sedang, dengan font maksimal 16pt dan minimal 12pt. Media minimal memuat konten gambar, ciri-ciri, latihan menggambar ornamen. Media diharapkan menggunakan warna yang berbeda dari yang biasa digunakan, sehingga menarik perhatian pembaca.
2. Hasil akhir pengembangan berupa media *pop up* yang berukuran A5. Media terbagi menjadi 2 jenis yakni ornamen klasik daerah dan kerajaan. Materi ornamen klasik daerah memiliki warna biru, sedangkan klasik kerajaan memiliki warna ungu. Media dicetak menggunakan Ivory 230 gram untuk bagian isi media. Bagian sampul dilapisi karton dan dilaminasi *Glossy*. Bagian *pop up* dilaminasi *doff* sehingga tidak mudah sobek. *Finishing* media menggunakan teknik spiral.
3. Hasil akhir validasi materi dari kedua validator dapat dirata-rata sebagai berikut untuk aspek pendahuluan mendapat nilai 85% dengan katagori Sangat Layak. Aspek isi materi mendapat presentase kelayakan 83.25% dengan katagori

Sangat Layak. Aspek rangkuman dan pustaka mendapat presentase kelayakan sebesar 85% dengan katagori Sangat Layak.

Hasil validasi media untuk aspek ukuran dan sampul mendapat presentase kelayakan 62,5% katagori Layak. Aspek tata letak media mendapat presentase kelayakan 85,7% dengan katagori Sangat Layak. Aspek jenis huruf mendapat 79% katagori layak, aspek ilustrasi 83% katagori Sangat Layak. Yang terakhir aspek penggunaan media mendapat 83% katagori Sangat Layak.

4. Media yang telah tervalidasi dan mengalami perbaikan kemudian siap untuk diuji cobakan. Media *pop up* diuji coba kepada 12 siswa yang mewakili 2 kelas Kriya, SMK N 1 Dlingo. Dari penilaian siswa, rata-rata menilai media layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media mendapatkan penilaian yang baik dari para validator dan siswa, namun media *pop up* juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut terletak pada bahan dasar media yakni menggunakan kertas. Penggunaan kertas membuat tingkat keawetan media menjadi rendah, media rawan sobek, kotor bahkan hilang.

## **B. Saran**

Saran bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *pop up* khususnya materi Dasar kekriyaan adalah:

1. Materi yang disajikan harus lengkap. Dalam penelitian ini, peneliti mengakui kurang mendalamnya materi. Sehingga untuk kedepannya, pengembangan media pembelajaran ornamen se bisa mungkin lengkap dan mendalam.
2. Konten tidak hanya terfokus satu materi. Penelitian ini, konten materi hanya terfokus kepada ornamen klasik. Harap kedepannya, pengembangan media

dalam pembelajaran Dasar Kekriyaan sebisa mungkin lengkap semua materi.

Materi Dasar Kekriyaan ada Nirmana, Gambar Huruf, Gambar Ornamen, Gambar Teknik, dan Gambar bentuk.

3. Kerika akan mengembangkan media sejenis *pop up*, bisa ditambahkan lagi kejutan-kejutan yang akan membangkitkan semangat belajar siswa.
4. Perbaikan tampilan dirasa diperlukan. Tampilan harus disesuaikan dengan calon peserta didik yang akan menggunakannya. Mungkin kedepannya tampilan bisa dibuat lebih menarik dari media ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Azmi. 2012. *Rumah Panggung Melayu Deli*. Medan: UNIMED Press
- Bluemel, Nancy Larson dan Rhonda Harris Taylor. 2012. *Pop up Books A Guide For Teachers and Librarians*. California: Santa Barbara.
- Budiono, dkk. 2008. Kriya Tekstil untuk SMK Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Budiyanto, Wahyu G, dkk. 2008. Kriya Keramik untuk SMK Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran. Jakarta: Dedikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2010. Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelengaraan Pendidikan. Jakarta: Dekdikbud.
- Dina Indriana. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Dhiva Press.
- Dzuanda B. 2009. “*Perencangan Buku Cerit Anak Pop up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri Gatotkaca*”. Tesesis. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Febrianto, M & 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, No. 3. Hlm. 146-153. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hiner, Mark. 2010. ([www.markhiner.co.uk](http://www.markhiner.co.uk) tanggal 26 April 2017)

- Indonesia, Ensiklopedia. Kamus Ensiklopedia Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka.
- Nana Sudjana. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sabuda, Robert. 2010. ([www.robertsabuda.com](http://www.robertsabuda.com) tanggal 4 Desember 2016)
- Soepratno. 1986. Ornamen Ukiran Kayu Tradisional Jawa jilid 2. Semarang: PT. Effahar.
- Suardi, Dedy. 2000. *Ornamen Geometris*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*, Cetakan I, Semarang: Penerbit Dahara Prize.
- Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media dan Pustekkom Diknas.

# **LAMPIRAN**





**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

**SURAT KETERANGAN/IZIN**

**Nomor : 070 / Reg / 0225 / S1 / 2017**

<b>Menunjuk Surat Mengingat</b>	: <table border="0"> <tr> <td>Dari :</td> <td>Fakultas Bahasa dan Seni UNY</td> <td>Nomor : 069g/UN.24.12/DT/I/2017</td> </tr> <tr> <td>Tanggal :</td> <td>16 Januari 2017</td> <td>Perihal : Permohonan Izin Penelitian</td> </tr> </table>	Dari :	Fakultas Bahasa dan Seni UNY	Nomor : 069g/UN.24.12/DT/I/2017	Tanggal :	16 Januari 2017	Perihal : Permohonan Izin Penelitian
Dari :	Fakultas Bahasa dan Seni UNY	Nomor : 069g/UN.24.12/DT/I/2017					
Tanggal :	16 Januari 2017	Perihal : Permohonan Izin Penelitian					
	a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;						
	b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;						
	c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.						
<b>Diizinkan kepada</b>							
Nama	:	<b>ARIF LANGGENG FIRMANSYAH</b>					
P. T / Alamat	:	<b>Fakultas Bahasa dan Seni UNY Karangmalang 347113060950001 08984877939</b>					
NIP/NIM/No. KTP Nomor Telp./HP	:						
Tema/Judul Kegiatan	:	<b>PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN ORNAMEN KLASIK PADA SISWA SMK NEGERI 1 DLINGO</b>					
Lokasi	:	SMK Negeri 1 Dlingo					
Waktu	:	<b>17 Januari 2017 s/d 17 April 2017</b>					

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk softcopy (CD) dan hardcopy kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l  
Pada tanggal : 18 Januari 2017



**HENY ENDRAWATI, SP,MP**  
NIP: 19710608 199803 2 004

**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. SMK Negeri 1 Dlingo
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Pernantukan / Diketahui

## Penelitian

### Lembar Observasi Pengembangan Media Belajar

Nama Guru : .....  
 Sekolah : SMK Negeri 1 Dlingo  
 Hari/tanggal : Senin, 13 Februari 2017  
 Materi : Organan  
 Pengamat (peneliti) : Arif Langgeng Firmanyah

#### Petunjuk Pengisian:

Tuliskan hasil pengamatan dan temuan khusus Anda terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

No	Fokus Pengamatan	Deskripsi Hasil Pengamatan
1	Pemilihan metode yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Metode Diskusi</li> <li>+ -ii- Ceramah</li> <li>+ -ii- Praktik.</li> </ul>
2	Keterampilan dalam penggunaan media	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Sangat menguasai penggunaan Media.</li> </ul>
3	Keterampilan mengelola kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Memulai Dengan Mengelola Kelas.</li> <li>- Kelas mulai terkontrol.</li> </ul>
4	Antusiasme <sup>siswa</sup> guru dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa Antusias dalam mengikuti Pelajaran.</li> <li>- Siswa Sangat Aktif dalam mengambar</li> </ul>
5	Keterampilan melakukan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Melakukan Evaluasi diawal, Evaluasi di terapkan untuk tugas Sebelumnya.</li> </ul>
6	Penguasaan materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Guru Menguasai Materi dengan baik.</li> </ul>
7	Sistematika penyampaian materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Membuka Pelajaran dengan Memotivasi.</li> <li>- Guru Mengawali Pertemuan Sebelumnya.</li> <li>- Guru Memulai dengan memberi tanya.</li> </ul>

8	Penuguanan kontekstual	masalah	Guru Meneguk
9	Kualitas instrumen evaluasi		Instrumen evaluasi mengunduh karya Siswa.
10	Kemampuan berkomunikasi siswa	dengan	Guru mampu berkomunikasi dengan baik
11	Kemampuan berkomunikasi guru lain	dengan	Kolaborasi dua guru terjadi dengan baik
12	Perilaku empati terhadap siswa		Siswa kurang Empati pada saat awal, ketika memulai pelajaran siswa mulai terkondisikan.
12	Keteladanan dalam perilaku dan tutur kata		Guru memberi semangat kepada siswa. <del>Guru memberi contoh yang baik.</del>
13	Perlunya pengembangan media pembelajaran		Pembuatan media belajar diperlukan dikarenakan media yang ditunjukkan masih terbatas.

Catatan (temuan khusus):

## Pengamat

Arif Langgeng Firmansyah

## HASIL WAWANCARA

**Sasaran: Duru Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan (.....)**

**Tempat SMK Negeri 1 Dling**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan saja jadwal pembelajaran dasar kekriyaan?	Senin, Jam ke 3 – Selesai Kamis.
2	Berapa jumlah siswa dalam satu kelas pembelajaran?	Kelas A 28. Kelas B. 20
3	Dimana proses pembelajaran dasar kekriyaan dilakukan? (ruang praktik, ruang teori, ruang komputer, dll)	Ruang kelas Teori
4	Dari mana saja sumber materi yang akan diajarkan kepada siswa?	Buku Paket Ornamen II BSE
5	Bagaimana metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar dasar kekriyaan khususnya dalam materi ornamen?	Contoh ornamen sudah jadi, Dilanjut siswa praktek membuat.
6	Apa saja media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dasar kekriyaan (khususnya dalam materi gambar ornamen)?	Gambar kakak Tingkat.
7	Bagaimana sikap peserta didik dalam proses pembelajaran dasar kekriyaan?	Siswa masih belum bisa mandiri karena masih memerlukan bantuan kakak Tingkat

8	Bagaimana hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan metode yang digunakan?	Siswa dengan cara yang dibelajar dengan penyebangan sendiri
9	Apa saja hambatan dalam proses pembelajaran dasar kekriyaan?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa merasa mengantuk</li> <li>- Siswa sulit fokus</li> <li>- Alat tidak semua membantu</li> <li>- Siswa merasa lelah jika "karsa" ke peserta didik</li> </ul>
10	Apakah penggunaan media belajar dirasa sudah mendukung dalam proses pembelajaran?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kalau cukup slh cukup rws,</li> <li>Tapi kurang membuat siswa tertarik</li> </ul>
11	Jika dirasa media masih kurang mendukung dalam proses pembelajaran, media pembaharuan seperti apa yang diharapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ya Selisih mungkurn menarik</li> <li>- Mendukung kompetensi siswa</li> <li>- Mudah digunakan dan dipahami</li> </ul>

## SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK 1 DLINGO  
 MATA PELAJARAN : DASAR KOMPETENSI KEJURUAN  
 KELAS/SEMESTER : X / 2  
 STANDAR KOMPETENSI : **Menggambar Ornamen**  
 NILAI : Kreatif, peduli sosial  
 KODE KOMPETENSI : 090.DKK.05  
 ALOKASI WAKTU : 42 JAM X 45 MENIT

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Menjelaskan berbagai jenis ornamen (c1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Unsur hias dijelaskan sesuai dengan macam-macamnya (c.1) (Rasa Ingin Tahu)</li> <li>▪ Berbagai ornamen ornament dijelaskan sesuai dengan daerahnya (c.1) (Rasa Ingin Tahu)</li> <li>▪ ciri masing-masing ornamen dijelaskan sesuai dengan karakternya (c.1) (Rasa Ingin Tahu)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian ornamen</li> <li>▪ Jenis-jenis ornamen</li> <li>▪ Ciri khas masing-masing ornamen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi tentang unsur hias pada suatu produk</li> <li>▪ Mempelajari pengertian, jenis dan ciri-ciri ornamen</li> </ul>	▪ Tes tertulis		4		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). <i>Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu</i>. Jakarta : Depdikbud</li> <li>• Budiyono, dkk; KriyaTekstil 1(Bse-Depdikbud)</li> </ul>

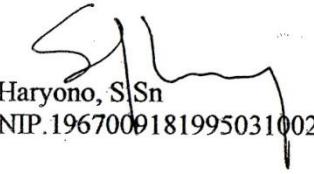
KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2. Menggambar ornamen primitif (c1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ornamen primitive dijelaskan sesuai dengan latar belakang kehidupannya (c.1) (Rasa Ingin Tahu) salah satu ornamen primitif nusantara digambar sebagai unsur hias pada suatu produk (c.1) (Kreatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Contoh ornamen Dayak dari Kalimantan, Asmat dari Irian Jaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktek membuat ornamen Dayak</li> <li>▪ Praktek membuat ornamen asmat</li> <li>▪ Penyempurnaan gambar dengan arsiran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses, sikap dan hasil gambar</li> </ul>		10		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). <i>Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu</i>. Jakarta : Depdikbud</li> </ul>
3. Menggambar ornamen tradisional dan klasik (c1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ornamen tradisional dan klasik digambar (C.1) (Kreatif)</li> <li>▪ ornamen tradisional dan klasik digambar dengan menggunakan cat air atau sandy (C1) (Kreatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ornamen motif-motif tradisional</li> <li>▪ Peran dan penerapan motif tradisional dan klasik pada suatu bidang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktik mengeksplorasi ornamen motif (Yogyakarta, Madura, dll) pada sebuah bidang</li> <li>▪ Menyempurnakan karya dengan menggunakan warna sandy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses, sikap dan hasil gambar</li> </ul>		12		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). <i>Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu</i>. Jakarta : Depdikbud</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
4. Menggambar ornamen modern (c1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bentuk-bentuk tidak beraturan digambar sesuai dengan kreatifitas masing-masing siswa (c.1) (Kreatif)</li> <li>▪ bentuk-bentuk kreatif digambar dengan tanpa menghilangkan cirri bentuk geometris (C1) (Kreatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Motif-motif masa kini</li> <li>▪ Peran motif untuk aplikasi pemakaian (jenis kelamin, musim dan atau waktu)</li> <li>▪ Pengetahuan tentang warna-warna pastel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat gambar ornamen kreasi baru secara bebas</li> <li>▪ Memberikan warna dengan warna luna atau poster (sandy0</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses, sikap dan hasil gambar</li> </ul>		12		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). <i>Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu</i>. Jakarta : Depdikbud</li> <li>• Budiyono, dkk; KriyaTekstil 1(Bse-Depdikbud)</li> </ul>

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Drs. Suyut, M.Pd  
NIP 196301171991031002

Dlingo, 04 Januari 2016  
Guru Mata Pelajaran

  
Haryono, S.Sn  
NIP.1967009181995031002

# BUKU KERJA GURU SMK NEGERI 1 DLINGO

TAHUN PELAJARAN 2015/2016



*Disusun Oleh :*

NAMA : HARYONO, S.Sn  
NIP : 19670918 199503 1 002  
MATA PELAJARAN : DKK. GAMBAR ORNAMEN  
TINGKAT / SEMESTER : X / GENAP

DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL  
KABUPATEN BANTUL  
SMK NEGERI 1 DLINGO

Alamat : Jl Raya Patuk – Dlingo Km. 10 Kapingan Temuwuh Dlingo Bantul 55783  
Telepon : 08112647100

## PROGRAM TAHUNAN

Nama Sekolah : SMK 1 Dlingo  
 Program Keahlian : Desain dan Produksi Kria Kayu

SEMESTER	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU
Gasal	Menggambar bentuk	1. Menggambar alam benda	16
		2. Menggambar flora dan fauna	12
		3. Menggambar manusia	12
	Jumlah		40
Genap	Menggambar Ornamen	1. Menjelaskan berbagai jenis ornamen	6
		2. Menggambar ornamen primitif	10
		3. Menggambar ornamen tradisional dan klasik	12
		4. Menggambar ornament modern	14
	Jumlah		42
Jumlah			82

Guru Mata Pelajaran

Drs. Suyut, M.Pd  
 NIP 196301171991031002

Dlingo, 04 Januari 2016  
 Guru Mata Pelajaran

  
 Haryono, S.Sn  
 NIP 19670918 199503 1 002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Negeri 1 Dlingo
Mata Pelajaran	:	Dasar Kompetensi Kejuruan
Kelas / Semester	:	X / 2
Pertemuan Ke	:	1 s/d 3
Alokasi Waktu	:	4 jam pelajaran ( 4 x 45 menit)
Standar Kompetensi	:	Menggambar Ornamen
Kompetensi Dasar	:	Menjelaskan berbagai jenis ornamen
KKM	:	75

---

### A. PERTEMUAN KE-1

#### Indikator

1. Unsur hias dijelaskan sesuai dengan macam-macamnya (c.1)  
( Nilai : Rasa Ingin Tahu)
2. Berbagai ornamen ornament dijelaskan sesuai dengan daerahnya (c.1)  
( Nilai : rasa Ingin tahu, Cinta Tanah Air)

#### Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian ornamen
2. Peserta didik mengetahui jenis-jenis

#### Materi Pembelajaran

- Pengertian ornamen
- Jenis-jenis ornamen

#### Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi

#### Kegiatan Pembelajaran

##### 1. Kegiatan Awal (10')

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

##### 2. Kegiatan Inti (65')

- a. Kegiatan Eksplorasi
  - Guru menjelaskan tentang pengertian ornamen
  - Siswa mengamati unsure hias pada sebuah produk
- b. Kegiatan Elaborasi
  - Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
  - Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan kelompok
  - Siswa mempresentasikan hasil diskusi
- c. Kegiatan Konfirmasi
  - Siswa kelompok lain menanggapi/clarifikasi hasil presentasi

Guru memberikan kesimpulan tentang unsure hias sebuah benda

### 3. Kegiatan Akhir ( 15')

Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran  
 Siswa mengumpulkan hasil karya  
 Informasi pembelajaran berikutnya  
 Pembelajaran ditutup dengan doa

#### Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Lembar diskusi
2. Soal post test beserta perangkat penilaian
3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud Budiyono, dkk; KriyaTekstil 1(Bse-Depdikbud)

#### Penilaian

Test teori (tertulis) bentuk essay

Tugas berupa diskusi kelompok

Aspek yang dinilai :

1. Hasil diskusi
2. Tes hasil belajar

## B. PERTEMUAN KE-2

#### Indikator

ciri masing-masing ornamen dijelaskan sesuai dengan karakternya (c.1)

( Nilai : rasa Ingin tahu, Cinta Tanah Air)

#### Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan cirri-ciri masing-masing ornamen

#### Materi Pembelajaran

Ciri khas masing-masing ornamen

#### Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi

#### Kegiatan Pembelajaran

##### 1. Kegiatan Awal (10')

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

##### 2. Kegiatan Inti (65')

- a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang pengertian, jenis dan cirri-ciri ornamen  
 Siswa mengamati masing-masing ornamen

- b. Kegiatan Elaborasi

Siswa dibagi dalam beberapa kelompok

- Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan kelompok  
 Siswa mempresentasikan hasil diskusi
- c. Kegiatan Konfirmasi  
 Siswa kelompok lain menanggapi/clarifikasi hasil presentasi  
 Guru memberikan kesimpulan tentang ciri khas masing-masing ornamen

### 3. Kegiatan Akhir ( 15')

- Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran  
 Siswa mengumpulkan hasil karya  
 Informasi pembelajaran berikutnya  
 Pembelajaran ditutup dengan doa

#### Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Lembar diskusi
2. Soal post test beserta perangkat penilaian
3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud Budiyono, dkk; KriyaTekstil 1(Bse-Depdikbud)

#### Penilaian

Test teori (tertulis) bentuk essay

Tugas berupa diskusi kelompok

Aspek yang dinilai :

1. Hasil diskusi
2. Tes hasil belajar

## C. PERTEMUAN KE-3

#### Indikator

ciri masing-masing ornamen dijelaskan sesuai dengan karakternya (c.1)

( Nilai : rasa Ingin tahu, Cinta Tanah Air)

#### Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri masing-masing ornamen

#### Materi Pembelajaran

Ciri khas masing-masing ornamen

#### Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi

#### Kegiatan Pembelajaran

##### 1. Kegiatan Awal (10')

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempersensi siswa
- Motivasi belajar siswa

##### 2. Kegiatan Inti (65')

###### a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang pengertian, jenis dan ciri-ciri ornamen

- Siswa mengamati masing-masing ornamen
- b. Kegiatan Elaborasi
- Siswa dibagi dalam beberapa kelompok  
 Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan kelompok  
 Siswa mempresentasikan hasil diskusi
- c. Kegiatan Konfirmasi
- Siswa kelompok lain menanggapi/klarifikasi hasil presentasi  
 Guru memberikan kesimpulan tentang cirri khas masing-masing ornamen

### 3. Kegiatan Akhir ( 15')

- Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran  
 Siswa mengumpulkan hasil karya  
 Informasi pembelajaran berikutnya  
 Pembelajaran ditutup dengan doa

#### Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Lembar diskusi
2. Soal post test beserta perangkat penilaian
3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud Budiyono, dkk; KriyaTekstil 1(Bse-Depdikbud)

#### Penilaian

Test teori (tertulis) bentuk essay  
 Tugas berupa diskusi kelompok

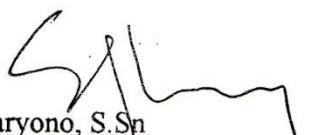
Aspek yang dinilai :

1. Hasil diskusi
2. Tes hasil belajar

Guru Mata Pelajaran

Drs. Suyut, M.Pd  
 NIP 196301171991031002

Dlingo, 04 Januari 2016  
 Guru Mata Pelajaran

  
 Haryono, S.Si  
 NIP 19670918 199503 1 002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Negeri 1 Dlingo
Mata Pelajaran	:	Dasar Kompetensi Kejuruan
Kelas / Semester	:	X / 2
Pertemuan Ke	:	4 s/d 8
Alokasi Waktu	:	8 jam pelajaran ( 10 x 45 menit)
Standar Kompetensi	:	Menggambar Ornamen
Kompetensi Dasar	:	Menggambar ornamen primitif
KKM	:	75

### **A. PERTEMUAN KE-4**

#### **Indikator**

Ornamen primitif d ijelaskan sesuai dengan latar belakang kehidupannya (c.2)  
( Nilai : Rasa Ingin tahu, Cinta Tanah Air)

#### **Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu menggambar tentang ornamen Dayak dan Asmat

#### **Materi Pembelajaran**

Contoh ornamen Dayak dari Kalimantan, Asmat dari Irian Jaya

#### **Metode Pembelajaran**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Praktik

#### **Kegiatan Pembelajaran**

##### **1. Kegiatan Awal (10')**

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

##### **2. Kegiatan Inti (65')**

###### a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang ornamen dayak dari Kalimantan

Siswa mengamati unsur hias pada sebuah produk

###### b. Kegiatan Elaborasi

Siswa diberi tugas menggambar ornamen dayak kalimantan

Siswa mengerjakan tugas menggambar ornamen dayak Kalimantan

Siswa menggambar ornamen dayak sesuai ketentuannya

###### c. Kegiatan Konfirmasi

Siswa menunjukkan hasil karya

Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa

### 3. Kegiatan Akhir (15')

Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran

Siswa mengumpulkan hasil karya

Informasi pembelajaran berikutnya

Pembelajaran ditutup dengan doa

### Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol

2. Kertas gambar A3

3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

### Penilaian

Test praktek Karya

Aspek yang dinilai :

1. Kesesuaian gambar dengan ornamen

2. Kebersihan gambar

## B. PERTEMUAN KE-5

### Indikator

Ornamen primitif dijelaskan sesuai dengan latar belakang kehidupannya (c.2)

( Nilai : Rasa Ingin tahu, Cinta Tanah Air)

### Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menggambar tentang ornamen Dayak dan Asmat

### Materi Pembelajaran

Contoh ornamen Dayak dari Kalimantan, Asmat dari Irian Jaya

### Metode Pembelajaran

1. Ceramah

2. Tanya jawab

3. Demonstrasi

4. Praktik

### Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Kegiatan Awal (10')

- Membuka pelajaran dengan berdoa

- Guru mempresensi siswa

- Motivasi belajar siswa

#### 2. Kegiatan Inti (65')

a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang ornamen dayak dari Kalimantan

Siswa mengamati unsure hias pada sebuah produk

b. Kegiatan Elaborasi

Siswa diberi tugas menggambar ornamen dayak kalimantan

Siswa mengerjakan tugas menggambar ornamen dayak Kalimantan

Siswa menggambar ornamen dayak sesuai ketentuannya

- c. Kegiatan Konfirmasi
  - Siswa menunjukkan hasil karya
  - Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa
- 3. Kegiatan Akhir ( 15' )
  - Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran
  - Siswa mengumpulkan hasil karya
  - Informasi pembelajaran berikutnya
  - Pembelajaran ditutup dengan doa

**Alat, Bahan dan Sumber Belajar**

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol
2. Kertas gambar A3
3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

**Penilaian**

Test praktik Karya

Aspek yang dinilai :

1. Kesesuaian gambar dengan ornamen
2. Kebersihan gambar

**C. PERTEMUAN KE-6**

**Indikator**

salah satu ornamen primitif nusantara digambar sebagai unsur hias pada suatu produk (ps.3)  
( Nilai : Kreatif, Cinta tanah Air)

**Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu menggambar tentang ornamen Dayak dan Asmat

**Materi Pembelajaran**

Contoh ornamen Dayak dari Kalimantan, Asmat dari Irian Jaya

**Metode Pembelajaran**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Praktik

**Kegiatan Pembelajaran**

**1. Kegiatan Awal (10')**

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

**2. Kegiatan Inti (65')**

- a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang ornamen Asmat Irian jaya

Siswa mengamati unsure hias pada sebuah produk

- b. Kegiatan Elaborasi

Siswa diberi tugas menggambar ornamen asmat Irian jaya

- Siswa mengerjakan tugas menggambar ornamen Asmat irian Jaya dengan arsiran
- Siswa menggambar ornamen asmat sesuai ketentuannya
- c. Kegiatan Konfirmasi
- Siswa menunjukkan hasil karya
- Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa
- 3. Kegiatan Akhir ( 15')**
- Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran
- Siswa mengumpulkan hasil karya
- Informasi pembelajaran berikutnya
- Pembelajaran ditutup dengan doa

**Alat, Bahan dan Sumber Belajar**

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol
2. Kertas gambar A3
3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

**Penilaian**

Test praktek Karya

Aspek yang dinilai :

1. Kesesuaian gambar dengan ornamen
2. Kebersihan gambar

**D. PERTEMUAN KE-7**

**Indikator**

salah satu ornamen primitif nusantara digambar sebagai unsur hias pada suatu produk (ps.3)  
( Nilai : Kreatif, Cinta tanah Air)

**Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu menggambar tentang ornamen Dayak dan Asmat

**Materi Pembelajaran**

Contoh ornamen Dayak dari Kalimantan, Asmat dari Irian Jaya

**Metode Pembelajaran**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Praktik

**Kegiatan Pembelajaran**

**1. Kegiatan Awal (10')**

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

**2. Kegiatan Inti (65')**

- a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang ornamen Asmat Irian jaya dengan arsiran

- Siswa mengamati unsur hias pada sebuah produk
- b. Kegiatan Elaborasi  
 Siswa diberi tugas menggambar ornamen asmat Irian jaya  
 Siswa mengerjakan tugas menggambar ornamen Asmat irian Jaya  
 Siswa menggambar ornamen asmat sesuai ketentuannya
- c. Kegiatan Konfirmasi  
 Siswa menunjukkan hasil karya  
 Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa
- 3. Kegiatan Akhir ( 15')**  
 Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran  
 Siswa mengumpulkan hasil karya  
 Informasi pembelajaran berikutnya  
 Pembelajaran ditutup dengan doa

## E. PERTEMUAN KE-8

### Indikator

salah satu ornamen primitif nusantara digambar sebagai unsur hias pada suatu produk (ps.3)  
 ( Nilai : Kreatif, Cinta tanah Air)

### Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menggambar tentang ornamen Dayak dan Asmat

### Materi Pembelajaran

Contoh ornamen Dayak dari Kalimantan, Asmat dari Irian Jaya

### Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Praktik

### Kegiatan Pembelajaran

#### 2. Kegiatan Awal (10')

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

#### 2. Kegiatan Inti (65')

a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang ornamen Asmat Irian jaya dengan arsiran  
 Siswa mengamati unsur hias pada sebuah produk

b. Kegiatan Elaborasi

Siswa diberi tugas menggambar ornamen asmat Irian jaya  
 Siswa mengerjakan tugas menggambar ornamen Asmat irian Jaya  
 Siswa menggambar ornamen asmat sesuai ketentuannya

c. Kegiatan Konfirmasi

Siswa menunjukkan hasil karya  
 Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa

#### 4. Kegiatan Akhir ( 15')

Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran

Siswa mengumpulkan hasil karya  
Informasi pembelajaran berikutnya  
Pembelajaran ditutup dengan doa

**Alat, Bahan dan Sumber Belajar**

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol
2. Kertas gambar A3
3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

**Penilaian**

Test praktek Karya

Aspek yang dinilai :

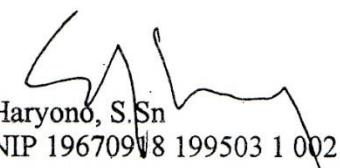
1. Kesesuaian gambar dengan ornamen
2. Kebersihan gambar

Guru Mata Pelajaran

Drs. Suyut, M.Pd  
NIP 196301171991031002

Dlingo, 04 Januari 2016

Guru Mata Pelajaran

  
Haryono, S.Sn  
NIP 19670918 199503 1 002

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	:	SMK Negeri 1 Dlingo
Mata Pelajaran	:	Dasar Kompetensi Kejuruan
Kelas / Semester	:	X / 2
Pertemuan Ke	:	9 s/d 14
Alokasi Waktu	:	12 jam pelajaran ( 12 x 45 menit)
Standar Kompetensi	:	Menggambar Ornamen
Kompetensi Dasar	:	Menggambar ornamen tradisional dan klasik
KKM	:	75

---

### **A. PERTEMUAN KE-9**

#### **Indikator**

ornamen tradisional dan klasik digambar (ps.4)  
( Nilai : Kreatif , Cinta Tanah Air)

#### **Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu menggambar ornamen motif tradisional

#### **Materi Pembelajaran**

Ornamen motif-motif tradisional

#### **Metode Pembelajaran**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Praktik

#### **Kegiatan Pembelajaran**

##### **1. Kegiatan Awal (10')**

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

##### **2. Kegiatan Inti (65')**

- a. Kegiatan Eksplorasi  
Guru menjelaskan tentang mengeksplorasikan motif tradisional  
Siswa mengamati contoh motif yogyakarta
- b. Kegiatan Elaborasi  
Siswa diberi tugas menggambar motif yogyakarta  
Siswa mengerjakan tugas menggambar motif yogyakarta  
Siswa menggambar ornamen yogyakarta sesuai ketentuannya
- c. Kegiatan Konfirmasi  
Siswa menunjukkan hasil karya  
Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa

### 3. Kegiatan Akhir (15')

- Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran
- Siswa mengumpulkan hasil karya
- Informasi pembelajaran berikutnya
- Pembelajaran ditutup dengan doa

#### Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol
2. Kertas gambar A3
3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

#### Penilaian

Test praktik Karya

Aspek yang dinilai :

1. Kesesuaian gambar dengan ornamen
2. Kebersihan gambar

## B. PERTEMUAN KE-10

#### Indikator

ornamen tradisional dan klasik digambar (ps.4)

( Nilai : Kreatif , Cinta Tanah Air)

#### Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menggambar ornamen motif tradisional

#### Materi Pembelajaran

Ornamen motif-motif tradisional

#### Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Praktik

#### Kegiatan Pembelajaran

##### 1. Kegiatan Awal (10')

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

##### 2. Kegiatan Inti (65')

- a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang mengeksplorasikan motif tradisional  
Siswa mengamati contoh motif Madura

- b. Kegiatan Elaborasi

Siswa diberi tugas menggambar motif Madura  
Siswa mengerjakan tugas menggambar motif Madura

Siswa menggambar ornamen Madura sesuai ketentuannya

c. Kegiatan Konfirmasi

Siswa menunjukkan hasil karya

Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa

### 3. Kegiatan Akhir (15')

Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran

Siswa mengumpulkan hasil karya

Informasi pembelajaran berikutnya

Pembelajaran ditutup dengan doa

#### Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol
2. Kertas gambar A3

3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

#### Penilaian

Test praktik Karya

Aspek yang dinilai :

1. Kesesuaian gambar dengan ornamen
2. Kebersihan gambar

## C. PERTEMUAN KE-11

#### Indikator

ornamen tradisional dan klasik digambar dengan menggunakan cat air atau sandy (c.4 dan ps 4)

#### Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengetahui peran dan cara penerapan motif tradisional dan klasik pada suatu bidang

#### Materi Pembelajaran

Peran dan penerapan motif tradisional dan klasik pada suatu bidang

#### Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Praktik

#### Kegiatan Pembelajaran

##### 1. Kegiatan Awal (10')

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

##### 2. Kegiatan Inti (65')

###### a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang menyempurnakan karya dengan warna sandy

Siswa mengamati contoh cat sandy

b. Kegiatan Elaborasi

Siswa diberi tugas menggambar motif dengan finishing cat sandy

Siswa mengerjakan tugas menggambar motif

Siswa menggambar motif sesuai ketentuannya

c. Kegiatan Konfirmasi

Siswa menunjukkan hasil karya

Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa

3. Kegiatan Akhir (15')

Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran

Siswa mengumpulkan hasil karya

Informasi pembelajaran berikutnya

Pembelajaran ditutup dengan doa

**Alat, Bahan dan Sumber Belajar**

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol

2. Kertas gambar A3

3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

**Penilaian**

Test praktek Karya

Aspek yang dinilai :

1. Kesesuaian gambar dengan ornamen

2. Kebersihan gambar

**D. PERTEMUAN KE-12**

**Indikator**

ornamen tradisional dan klasik digambar dengan menggunakan cat air atau sandy (c.4 dan ps 4)

**Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik mampu mengetahui peran dan cara penerapan motif tradisional dan klasik pada suatu bidang

**Materi Pembelajaran**

Peran dan penerapan motif tradisional dan klasik pada suatu bidang

**Metode Pembelajaran**

1. Ceramah

2. Tanya jawab

3. Demonstrasi

4. Praktik

**Kegiatan Pembelajaran**

1. Kegiatan Awal (10')

- Membuka pelajaran dengan berdoa

- Guru mempresensi siswa

- Motivasi belajar siswa

## 2. Kegiatan Inti (65')

### a. Kegiatan Eksplorasi

Guru menjelaskan tentang menyempurnakan karya dengan warna sandy  
Siswa mengamati contoh cat sandy

### b. Kegiatan Elaborasi

Siswa diberi tugas menggambar motif dengan finishing cat sandy  
Siswa mengerjakan tugas menggambar motif  
Siswa menggambar motif sesuai ketentuannya

### c. Kegiatan Konfirmasi

Siswa menunjukkan hasil karya  
Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa

## 3. Kegiatan Akhir (15')

Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran

Siswa mengumpulkan hasil karya

Informasi pembelajaran berikutnya

Pembelajaran ditutup dengan doa

### Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol

2. Kertas gambar A3

3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

### Penilaian

Test praktik Karya

Aspek yang dinilai :

1. Kesesuaian gambar dengan ornamen

2. Kebersihan gambar

## E. PERTEMUAN KE-13

### Indikator

ornamen tradisional dan klasik digambar dengan menggunakan cat air atau sandy (c.4 dan ps 4)

### Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengetahui peran dan cara penerapan motif tradisional dan klasik pada suatu bidang

### Materi Pembelajaran

Peran dan penerapan motif tradisional dan klasik pada suatu bidang

### Metode Pembelajaran

1. Ceramah

2. Tanya jawab

3. Demonstrasi

4. Praktik

### **Kegiatan Pembelajaran**

#### **1. Kegiatan Awal (10')**

- Membuka pelajaran dengan berdoa
- Guru mempresensi siswa
- Motivasi belajar siswa

#### **2. Kegiatan Inti (65')**

##### **a. Kegiatan Eksplorasi**

Guru menjelaskan tentang warna luna maupun poster  
Siswa mengamati contoh warna luna dan poster

##### **b. Kegiatan Elaborasi**

Siswa diberi tugas menggambar ornamen kreasi sendiri  
Siswa mengerjakan tugas menggambar ornamen kreasi sendiri dan difishing dengan luna  
Siswa menggambar ornamen kreasi sendiri sesuai ketentuannya

##### **c. Kegiatan Konfirmasi**

Siswa menunjukkan hasil karya  
Guru memberikan kesimpulan tentang karya siswa

#### **3. Kegiatan Akhir ( 15')**

Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran  
Siswa mengumpulkan hasil karya  
Informasi pembelajaran berikutnya  
Pembelajaran ditutup dengan doa

### **Alat, Bahan dan Sumber Belajar**

1. Pensil, Penggaris, Penghapus, Spidol, sandy, pastel
2. Kertas gambar A3
3. Soedharmono, BA. dan Sukidjo, (1979). *Pengetahuan Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta : Depdikbud

### **Penilaian**

Test praktek Karya

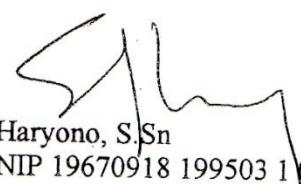
Aspek yang dinilai :

1. Kesesuaian gambar dengan ornamen
2. Kebersihan gambar

Guru Mata Pelajaran

Drs. Suyut, M.Pd  
NIP 196301171991031002

Dlingo, 04 Januari 2016  
Guru Mata Pelajaran

  
Haryono, S.Sn  
NIP 19670918 199503 1 002

**Angket Kebutuhan Media Pembelajaran *Pop Up* Dalam Materi Ornamen Klasik di SMK N 1 Dlingo**

**A. Identitas Responden**

**Nama** : ROKHIM

**Instansi** : SMK N Dlingo, Bantul

**Jabatan** : Guru Pro. Krialegu

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas anda dengan selengkap-lengkapnya dan sebenar-benarnya agar dapat menjadi sumber yang valid
2. Bapak/ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap pertanyaan di bawah ini dengan memberi chek list (✓) dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban. Contoh :

(✓) Ya

(✗) Tidak

Alasan

.....

3. Jawaban boleh lebih dari satu

Contoh: (✓) Buku (✓) Majalah (✓) Komik

4. Jika ada pertanyaan yang jawabannya belum disebutkan Bapak/Ibu dimohon menuliskan jawaban yang padu tempat jawaban yang telah disediakan.

Contoh:

(✓)

.....

5. Atas kesediaan Bapak/Ibu responden, saya ucapkan terimakasih.

**C. Pembelajaran Dasar Kekriyaan Dalam Materi Ornamen Yang Dilakukan Selama Ini :**

1. Apakah proses pembelajaran ornamen sudah disesuaikan dengan kurikulum sekolah?

(✓) Ya

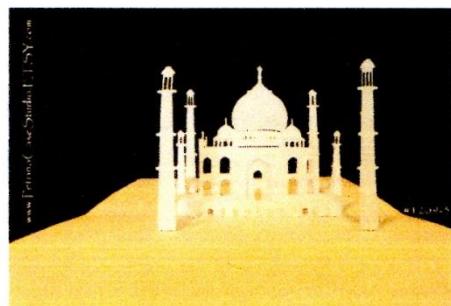
( ) Tidak karena.....

2. Apakah dalam pembelajaran ornamen Bapak/Ibu meminta siswa mengalami lebih lanjut tentang ornamen yang diajukan
- Selalu  
 Kadang-kadang  
 Jarang  
 Tidak Pernah
3. Apakah dalam pelaksanaan ornamen Bapak/Ibu mendiskusikan istilah-istilah dalam ornamen?
- Selalu  
 Kadang-kadang  
 Jarang  
 Tidak Pernah
4. Apakah ada kendala yang dialami selama pembelajaran ornamen
- Ya, ada, kendala beberapa ..... *Tidak merasa perbedaan*  
 Tidak ada, karena .....
5. Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran ornamen, Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran.
- Selalu  
 Kadang-kadang  
 Jarang  
 Tidak Pernah  
 Alasan: *Untuk mempermudah memahaminya*
6. Apabila menggunakan media pembelajaran, dari mana Bapak/Ibu biasanya mendapatkan media pembelajaran
- Internet  
 Buku  
 Majalah  
 ..... lainnya - *Internet*
7. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala dalam mendapatkan media pembelajaran?
- Ya pernah, kendalamanya adalah *Media yang yg monoton*  
 Tidak pernah,  
 karena.....
8. Setujukah bahwa dengan adanya media, pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga mampu membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran ornamen?
- Setuju  
 Tidak Setuju  
 Alasannya: *perbaikan perbaikan dulu akan lebih mudah*
9. Materi apa saja yang biasa disajikan sebagai materi ornamen?
- .....  
*Ornamen geometris*  
*Tradisional*  
*kerajinan*  
*primitif*
- berdasarkan berasal akan lebih menarik*
- menarik*

#### **D. Penawaran Media yang Akan Dikembangkan Media Buku Pop-Up Materi Ornamen.**

Media buku Pop-Up merupakan media yang berwujud buku yang berisi gambar-gambar ilustrasi ornamen dengan teknik tertentu sehingga memberi kesan tiga dimensi pada setiap halamannya. Pada setiap halamannya akan menampilkan gambar jenis ornamen berserta penjelasannya.

1. Apakah penggunaan media pembelajaran buku Pop-Up tepat jika dimanfaatkan dalam pembelajaran ornamen?  
 Ya, tepat.  
 Tidak tepat  
 Alasannya: ....
2. Bagaimana bentuk yang baik dalam mewujudkan pop up ornamen  
 Berbentuk buku, berisi 10 halaman setiap halaman berisi tentang ornamen klasik.  
 Berbentuk kartu, berisi 1 halaman pop up yang berisi 1 materi ornamen
3. Bagaimana sistem kerja pop up ornamen yang diharapkan  
 Sistem 180°



Sistem 90°



4. Konten apa saja yang harus termuat dalam setiap materi ornamen klasik dalam pop up
- Gambar Ornamen  
 Ciri-ciri ornamen  
 proses pembuatan gambar  
 icon/simbol dari mana ornamen berasal  
 gambar dari ciri-ciri ornamen  
 lainnya\*.....  
 Alasan .....  
 \*jika tidak ada yang sesuai, apakah ada konten lain yang menurut Bapak/Ibu sesuai? Jika ada, mohon dituliskan.
5. Font yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan buku Pop-Up ornamen ialah....
- Buku  
 **Buku**  
 **Buku**  
 Buku  
 ..... lainnya\*)  
 Alasannya: .....  
 \*)jika tidak ada yang sesuai, apakah ada font lain yang menurut Bapak/Ibu sesuai? Jika ada, mohon dituliskan.
6. Ukuran huruf yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan buku Pop-Up ornamen ialah ....
- 16  
 14  
 12  
 ..... lainnya\*)  
 Alasannya: .....  
 \*)boleh diisi sesuai kebutuhan.
7. Ukuran buku Pop-Up ornamen yang dibutuhkan ialah....
- besar, seperti buku paket  
 sedang, seperti buku tulis  
 kecil. seperti komik dan novel  
 Alasannya: .....
8. Penggunaan warna yang dibutuhkan untuk buku Pop-Up ornamen ialah....
- satu buku diberi warna semua  
 warna hanya pada judul dan gambar saja  
 warna hanya pada gambar saja  
 Alasannya: .....
9. Penggunaan warna yang terdapat pada ilustrasi ornamen
- satu warna

- gradasi gelap terang  
 warna berbeda-beda pada setiap bagian ornamen
10. Sampul yang menarik untuk buku Pop-Up legenda ialah....

- banyak warna  
 sedikit warna  
 banyak gambar  
 sedikit gambar

Alasannya:.....

\*boleh diisi lebih dari satu

11. Setujukah apabila materi ornamen dimuat dalam bentuk pop up yang ditujukan untuk siswa SMK N 1 Dlingo?

- setuju  
 tidak setuju

Alasannya:.....

**E. Catatan Lain Mengenai Media Pembelajaran Pop Up Yang Diharapkan.**

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

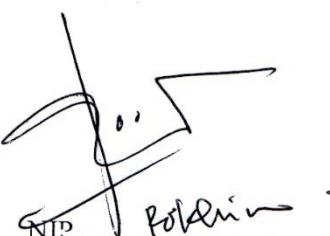
Yogyakarta, 14.. Februari 2017

Mengetahui,

Kepala SMK N 1 Dlingo  
 Kekriyan

Responden/Guru Dasar

NIP.....



NIP..... Polatin .....

**Angket Kebutuhan Media Pembelajaran *Pop Up* Dalam Materi Ornamen Klasik di SMK N 1 Dlingo**

**A. Identitas Responden**

**Nama** : SUDARNOTO

**Instansi** : SMK N 1 DLINGO BANTUL

**Jabatan** : WALI KELAS X KA , GURU PRODUKTIF KRIA KAYU  
(DASAR II KRIYA )

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas anda dengan selengkap-lengkapnya dan sebenar-benarnya agar dapat menjadi sumber yang valid
2. Bapak/ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap pertanyaan di bawah ini dengan memberi chek list (✓) dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban. Contoh :

(✓) Ya

(✗) Tidak

Alasan

.....

3. Jawaban boleh lebih dari satu

Contoh: (✓) Buku (✓) Majalah (✓) Komik

4. Jika ada pertanyaan yang jawabannya belum disebutkan Bapak/Ibu dimohon menuliskan jawaban yang padu tempat jawaban yang telah disediakan.

Contoh:

(✓)

.....

5. Atas kesediaan Bapak/Ibu responden, saya ucapkan terimakasih.

**C. Pembelajaran Dasar Kekriyaan Dalam Materi Ornamen Yang Dilakukan Selama Ini :**

1. Apakah proses pembelajaran ornamen sudah disesuaikan dengan kurikulum sekolah?

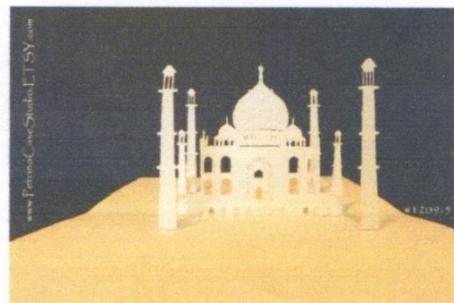
(✓) Ya

(✗) Tidak karena.....

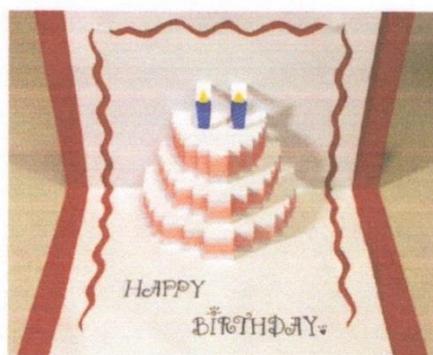
#### D. Penawaran Media yang Akan Dikembangkan Media Buku Pop-Up Materi Ornamen.

Media buku Pop-Up merupakan media yang berwujud buku yang berisi gambar-gambar ilustrasi ornamen dengan teknik tertentu sehingga memberi kesan tiga dimensi pada setiap halamannya. Pada setiap halamannya akan menampilkan gambar jenis ornamen berserta penjelasannya.

1. Apakah penggunaan media pembelajaran buku Pop-Up tepat jika dimanfaatkan dalam pembelajaran ornamen?  
 Ya, tepat.  
 Tidak tepat  
 Alasannya: ....
2. Bagaimana bentuk yang baik dalam mewujudkan pop up ornamen  
 Berbentuk buku, berisi 10 halaman setiap halaman berisi tentang ornamen klasik.  
 Berbentuk kartu, berisi 1 halaman pop up yang berisi 1 materi ornamen
3. Bagaimana sistem kerja pop up ornamen yang diharapkan  
 Sistem 180°



Sistem 90°



4. Konten apa saja yang harus termuat dalam setiap materi ornamen klasik dalam pop up

( Gambar Ornamen  
( Ciri-ciri ornamen  
( proses pembuatan gambar  
( icon/simbol dari mana ornamen berasal  
( gambar dari ciri-ciri ornamen  
( lainnya\* .....  
( Alasan .....  
\*jika tidak ada yang sesuai, apakah ada konten lain yang menurut Bapak/Ibu sesuai? Jika ada, mohon dituliskan.

5. Font yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan buku Pop-Up ornamen ialah....

( Buku  
( Buku  
( Buku  
( Buku  
( ..... lainnya\*)  
Alasannya: .....  
\*)jika tidak ada yang sesuai, apakah ada font lain yang menurut Bapak/Ibu sesuai? Jika ada, mohon dituliskan.

6. Ukuran huruf yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan buku Pop-Up ornamen ialah ....

( 16  
( 14  
( 12  
( ..... lainnya\*)  
Alasannya: .....  
.\*)boleh diisi sesuai kebutuhan.

7. Ukuran buku Pop-Up ornamen yang dibutuhkan ialah....

( besar, seperti buku paket  
( sedang, seperti buku tulis  
( kecil, seperti komik dan novel  
Alasannya: .....

8. Penggunaan warna yang dibutuhkan untuk buku Pop-Up ornamen ialah....

( satu buku diberi warna semua  
( warna hanya pada judul dan gambar saja  
( warna hanya pada gambar saja  
Alasannya: .....  
biar gambar menonjol

9. Penggunaan warna yang terdapat pada ilustrasi ornamen

( satu warna

- ( gradasi gelap terang  
 ( warna berbeda-beda pada setiap bagian ornamen
10. Sampul yang menarik untuk buku Pop-Up legenda ialah....

- ( banyak warna  
 ( sedikit warna  
 ( banyak gambar  
 ( sedikit gambar

Alasannya: ... Biasa Simple ...

\* boleh diisi lebih dari satu

11. Setujukah apabila materi ornamen dimuat dalam bentuk pop up yang ditujukan untuk siswa SMK N 1 Dlingo?

- ( setuju  
 ( tidak setuju

Alasannya: ....

**E. Catatan Lain Mengenai Media Pembelajaran Pop Up Yang Diharapkan.**

- Ditambah - mohs geometris beserta penjelasan

- mohs modern beserta penjelasan

Yogyakarta, 14 Februari 2017

Mengetahui,

Kepala SMK N 1 Dlingo  
 Kekriyaan

Responden/Guru Dasar

NIP.....

( SUDARNO, S.SN )  
 NIP.....



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN HASIL  
VALIDASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.*

NIP : *19760131 200112 2 002*

Unit Kerja : *P.Seni Rupa FBS UNY*

Sudah melakukan validasi terhadap produk **“Pengembangan Media Pop Up Ornamen Klasik Dalam Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan Di SMK Negeri 1 Dlingo”**, bahwa tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Arif Langgeng Firmansyah

NIM : 13207241032

Jurusan/Prodi : Pend. Seni Rupa/ Pend. Kriya

Berdasarkan catatan:

1. Media dapat digunakan tanpa revisi
2. Media dapat digunakan dengan revisi
3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, *23 Maret* 2017

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Arsianti Latifah", is written over a dotted line.

NIP. *19760131 200112 2 002*

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(VALIDASI MEDIA)**

**B. Lembar Pernyataan**

Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Ukuran Media	1	Ukuran media sudah sesuai dengan standar media pembelajaran.				✓
	2	Ukuran media sudah sesuai dengan isi modul.				✓
	3	Tata letak sampul muka dan belakang harmonis, seimbang dan porposional.			✓	
	4	Sampul memiliki pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik.			✓	
	5	Pemilihan <i>background</i> sesuai dengan modul.			✓	
	6	Pemilihan jenis huruf yang menarik dan mudah dibaca.				✓
	7	Ukuran huruf judul lebih dominan dibandingkan dengan ukuran huruf yang lain.				✓
	8	Sampul mampu mengambarkan isi modul.			✓	
Sampul Media	9	Bagian isi media memiliki tata letak yang bagus.			✓	
	10	Media memiliki pemisah antar paragraf yang baik.			✓	
	11	Media memiliki bidang cetak dan margin yang porposional.			✓	
	12	Media memiliki jarak antara teks dan ilustrasi yang baik.				✓
	13	Penambahan hiasan tidak menganggu tata letak materi.			✓	
	14	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.				✓
	15	Penempatan halaman yang porposional.				✓
Typografi	16	Media tidak mengandung terlalu banyak jenis huruf.			✓	

	17	Pengunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, dll</i> ) tidak berlebihan.			✓	
	18	Lebar susunan teks normal.				✓
	19	Spasi antar susunan teks normal.			✓	
	20	Spasi antar huruf normal.			✓	
	21	Pengunaan tanda baca memudahkan pemahaman.			✓	
Gambar/ Ilustrasi	21	Gambar/ ilustrasi jelas			✓	
	22	Gambar/ Ilustrasi mendukung proses pembelajaran				✓
	23	Warna gambar/ ilustrasi menarik			✓	
Penggunaan	22	Kesesuaian media dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓
	23	Media sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik.			✓	
	24	Ketepatan tata bahasa sesuai dengan peserta didik.			✓	

**C. Masukan dan Saran.**

*Sudah baik, hanya penggunaan elemen hias masih alak banyak.  
Sudah bisa diujicobakan.*

Yogyakarta, 23 Maret 2017

Validator

*Arifanti Latifah*



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(VALIDASI MATERI)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen di SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu**

**Validator :**

**Hari/ Tanggal :**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk media *pop-up*. Media *pop-up* nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas X Kriya Kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* “√” pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3, atau 4) sesuai dengan penilaian Bapak.

**Keterangan:**

1 = Tidak Layak/ Tidak Setuju

2 =Kurang Layak/ Kurang Setuju

3 = Layak/ Setuju

4 = Sangat Layak/ Sangat Setuju

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(VALIDASI MATERI)**

**B. Lembar Pernyataan**

Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Pendahuluan	1	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan sesuai dengan silabus		✓		
	2	Tujuan pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan silabus.			✓	
	3	Kompetensi yang akan dipelajari dalam modul sudah jelas.		✓		
Pembelajaran	4	Kompetensi dasar sesuai dengan materi yang termuat dalam modul.			✓	
	5	Modul ini sesuai digunakan untuk siswa kelas X.			✓	
	6	Penyampaian materi teoritis sesuai dengan kompetensi.			✓	
	7	Penyampaian materi praktis sesuai dengan kompetensi.			✓	
Materi	8	Cakupan materi yang tersaji dalam modul, luas dan dalam.		✓		
	9	Materi yang disajikan dalam modul sudah runtut.			✓	
	10	Penggunaan bahasa dalam modul sesuai dengan pemahaman siswa kelas X.			✓	
	11	Isi materi yang ada dalam modul menarik.			✓	
Rangkuman dan Pustaka	12	Rangkuman dalam modul ini jelas dan sesuai dengan materi.			✓	
	13	Rangkuman dalam modul ini tepat sebagai media pengulangan materi.			✓	
	14	Sumber pustaka yang digunakan sesuai dengan kompetensi yang dipelajari.			✓	
Tugas/ Latihan	15	Petunjuk latihan jelas dan mudah dipahami			✓	
	16	Latihan dapat menunjang kompetensi yang dipelajari.			✓	

## C. Masukan dan Saran.

- Dilengkapi materi ornamen lain  
lebih ringkas lagi materi  
Gambar ditambah
- .....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta, 09 - 03 - 2017

Validator

  
( Sudarmoto, S.Si )



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN HASIL  
 VALIDASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Muzakki

NIP : -

Unit Kerja : Dosen Luar Biasa Pend. Seni Rupa FBS-UNY

Sudah melakukan validasi terhadap produk **“Pengembangan Media Pop Up Ornamen Klasik Dalam Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan Di SMK Negeri 1 Dlingo”**, bahwa tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Arif Langgeng Firmansyah

NIM : 13207241032

Jurusan/Prodi : Pend. Seni Rupa/ Pend. Kriya

Berdasarkan catatan:

1. Media dapat digunakan tanpa revisi
2. Media dapat digunakan dengan revisi
- ③ Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Maret 2017



Ahmad Muzakki, M.Si

NIP.



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 . fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(VALIDASI MATERI)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media Pop-Up Dalam Pembelajaran Ornamen di  
 SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu**

**Validator : Akhmad Muzakki, M.Sn**

**Hari/ Tanggal : 7 Maret 2017**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk modul pop-up. Media pop-up nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas x kriya kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran dasar kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* "√" pada pilihan yang diberikan (a, b, c, atau d) sesuai dengan penilaian Bapak.

Keterangan:

1 = sangat setuju (konversi nilai 4)

2 = setuju (konversi nilai 3)

3 = kurang setuju (konversi nilai 2)

4 = tidak setuju (konversi nilai 1)

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(VALIDASI MATERI)**

**B. Lembar Pernyataan**

<b>Indikator</b>	<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>			
			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Pendahuluan	1	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan sesuai dengan silabus			✓	
	2	Tujuan pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan silabus.			✓	
	3	Kompetensi yang akan dipelajari dalam modul sudah jelas.			✓	
Pembelajaran	4	Kompetensi dasar sesuai dengan materi yang termuat dalam modul.			✓	
	5	Modul ini sesuai digunakan untuk siswa kelas X.			✓	
	6	Penyampaian materi teoritis sesuai dengan kompetensi.			✓	
	7	Penyampaian materi praktis sesuai dengan kompetensi.			✓	
Materi	8	Cakupan materi yang tersaji dalam modul, luas dan dalam.		✓		
	9	Materi yang disajikan dalam modul sudah runtut.			✓	
	10	Penggunaan bahasa dalam modul sesuai dengan pemahaman siswa kelas X.			✓	
	11	Isi materi yang ada dalam modul menarik.	✓			
Rangkuman dan Pustaka	12	Rangkuman dalam modul ini jelas dan sesuai dengan materi.			✓	
	13	Rangkuman dalam modul ini tepat sebagai media pengulangan materi.			✓	
	14	Sumber pustaka yang digunakan sesuai dengan kompetensi yang dipelajari.			✓	
Tugas Latihan	15	Petunjuk latihan jelas dan mudah dipahami			✓	
	16	Latihan dapat menunjang kompetensi yang dipelajari.				✓

**C. Masukan dan Saran.**

- Halaman Modul terlalu tebal, Ciri  $^2$  pd gbr ornamen  
biasa disertakan (kode), Isen  $^2$  dan Coratan pd POP Art  
biasa lengkap, letihkan Ornamen & betulkan.

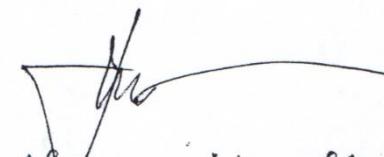
- Petunjuk dg teks: benih & ciri Ornamen susunan  
sebagaimana dg kewajiban penulis sendiri harus mengu-  
asai betul dlm teknik dan menggunakan Ornamen-  
susunan, Selain mengetahui Bahan bahan dr Army  $^2$ /  
para Simbol yg dianugerah oleh Bepergantungan &  
p.ologi Ornamen.

NB: - Bp. Soehaq, Penulis Dosen isi Kognitif

- Bp. Zainun Dosen isi Kognitif

Yogyakarta, 7 Moret 2017

Validator



Ahmad Muzahid, M.Si



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN HASIL  
VALIDASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Ahmad Murzaki, M.Si*

NIP : -

Unit Kerja : *Dosen Luar Biasa P. Seni Rupa FBS UNY.*

Sudah melakukan validasi terhadap produk **"Pengembangan Media Pop Up Ornamen Klasik Dalam Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan Di SMK Negeri 1 Dlingo"**, bahwa tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Arif Langgeng Firmansyah

NIM : 13207241032

Jurusan/Prodi : Pend. Seni Rupa/ Pend. Kriya

Berdasarkan catatan:

- ① Media dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Media dapat digunakan dengan revisi
- 3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 April 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ahmad Murzaki, M.Si.' It is written in a cursive style with a large, stylized 'A' at the beginning.

NIP.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(VALIDASI MATERI)**

**B. Lembar Pernyataan**

Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Pendahuluan	1	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan sesuai dengan silabus			✓	
	2	Tujuan pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan silabus.			✓	
	3	Kompetensi yang akan dipelajari dalam modul sudah jelas.			✓	
Pembelajaran	4	Kompetensi dasar sesuai dengan materi yang termuat dalam modul.			✓	
	5	Modul ini sesuai digunakan untuk siswa kelas X.			✓	
	6	Penyampaian materi teoritis sesuai dengan kompetensi.			✓	
	7	Penyampaian materi praktis sesuai dengan kompetensi.			✓	
Materi	8	Cakupan materi yang tersaji dalam modul, luas dan dalam.			✓	
	9	Materi yang disajikan dalam modul sudah runtut.			✓	
	10	Penggunaan bahasa dalam modul sesuai dengan pemahaman siswa kelas X.			✓	
	11	Isi materi yang ada dalam modul menarik.			✓	
Rangkuman dan Pustaka	12	Rangkuman dalam modul ini jelas dan sesuai dengan materi.			✓	
	13	Rangkuman dalam modul ini tepat sebagai media pengulangan materi.			✓	
	14	Sumber pustaka yang digunakan sesuai dengan kompetensi yang dipelajari.			✓	
Tugas/ Latihan	15	Petunjuk latihan jelas dan mudah dipahami			✓	
	16	Latihan dapat menunjang kompetensi yang dipelajari.			✓	

**C. Masukan dan Saran.**

Selaku Kepala Sekolah model SMK Bagan juga pd pag/ia  
materi C. unsur<sup>2</sup> ornamen D. pengembangan Ornamen  
pada Contoh gambar perlu d- Kaji lagi / Minta  
pendapat Dosen perihis juga (Rumus mewah kip-  
Bagan Contoh gambar) / Contoh buku yg lebih  
mudah dipahami Materi ornamen

Yogyakarta, 1 April 2017

Validator



Akhmad Muzakki, M.Si



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Penilaian Media *Po- Up* Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen di SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu**

**Validator : Fauzi nur rahmat**

**Hari/ Tanggal :**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk media *pop-up*. Media *pop-up* nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas X Kriya Kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* “√” pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3, atau 4) sesuai dengan penilaian Bapak.

**Keterangan:**

1 = Tidak Layak/ Tidak Setuju

2 =Kurang Layak/ Kurang Setuju

3 = Layak/ Setuju

4 = Sangat Layak/ Sangat Setuju

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**B. Lembar Pernyataan**

Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Ketertarikan dan Tampilan	1	Media ini nyaman dan asik ketika digunakan dalam pembelajaran			✓	
	2	Media ini memiliki tampilan yang menarik sehingga memberi semangat belajar				✓
	3	Media dilengkapi gambar yang memudahkan pemahaman.				✓
	4	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.			✓	
Isi Media	5	Materi yang ada dalam modul ini sudah lengkap		✓		
	6	Jenis huruf yang digunakan mudah terbaca.				✓
	7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.			✓	
	8	Latihan yang ada di media ini mudah dipahami dan dilakukan.				✓
Penggunaan Media	9	Media mudah untuk digunakan.				✓
	10	Media cocok digunakan dalam pembelajaran ornamen.			✓	
	11	Dengan menggunakan media ini saya belajar dengan terarah dan runtut.			✓	
	12	Media ini mendorong saya untuk berpikir mandiri maupun berkelompok.				✓

**C. Pendapat.**

Materi Medianya kurang Longgar

Yogyakarta, ..... 2017

Validator



FAUZI, M.Pd. Rohmas



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Penilaian Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen di SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu**

**Validator : PAHULI YAYUWI**

**Hari/ Tanggal : Kamis 30 - 3 - 2017**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk media *pop-up*. Media *pop-up* nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas X Kriya Kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* “√” pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3, atau 4) sesuai dengan penilaian Bapak.

Keterangan:

1 = Tidak Layak/ Tidak Setuju

2 =Kurang Layak/ Kurang Setuju

3 = Layak/ Setuju

4 = Sangat Layak/ Sangat Setuju

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**B. Lembar Pernyataan**

Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Ketertarikan dan Tampilan	1	Media ini nyaman dan asik ketika digunakan dalam pembelajaran			✓	
	2	Media ini memiliki tampilan yang menarik sehingga memberi semangat belajar				✓
	3	Media dilengkapi gambar yang memudahkan pemahaman.				✓
	4	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.				✓
Isi Media	5	Materi yang ada dalam modul ini sudah lengkap			✓	
	6	Jenis huruf yang digunakan mudah terbaca.				✓
	7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.				✓
	8	Latihan yang ada di media ini mudah dipahami dan dilakukan.				✓
Penggunaan Media	9	Media mudah untuk digunakan.				✓
	10	Media cocok digunakan dalam pembelajaran ornamen.				✓
	11	Dengan menggunakan media ini saya belajar dengan terarah dan runtut.				✓
	12	Media ini mendorong saya untuk berpikir mandiri maupun berkelompok.			✓	

**C. Pendapat.**

Media ini cukup bagus untuk pembelajaran dan semakin singkat dan mudah untuk dimengerti.

Yogyakarta, ..... 2017

Validator



PAMUJI YA1201



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Penilaian Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen di SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu**

**Validator : KH. GURU H. YUDHO**

**Hari/ Tanggal : Kamis, 30 maret 2017**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk media *pop-up*. Media *pop-up* nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas X Kriya Kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* “√” pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3, atau 4) sesuai dengan penilaian Bapak.

Keterangan:

1 = Tidak Layak/ Tidak Setuju

2 = Kurang Layak/ Kurang Setuju

3 = Layak/ Setuju

4 = Sangat Layak/ Sangat Setuju

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**B. Lembar Pernyataan**

Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Ketertarikan dan Tampilan	1	Media ini nyaman dan asik ketika digunakan dalam pembelajaran				✓
	2	Media ini memiliki tampilan yang menarik sehingga memberi semangat belajar				✓
	3	Media dilengkapi gambar yang memudahkan pemahaman.			✓	
	4	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.			✓	
Isi Media	5	Materi yang ada dalam modul ini sudah lengkap			✓	
	6	Jenis huruf yang digunakan mudah terbaca.				✓
	7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.				✓
	8	Latihan yang ada di media ini mudah dipahami dan dilakukan.				✓
Penggunaan Media	9	Media mudah untuk digunakan.				✓
	10	Media cocok digunakan dalam pembelajaran ornamen.			✓	
	11	Dengan menggunakan media ini saya belajar dengan terarah dan runtut.				✓
	12	Media ini mendorong saya untuk berpikir mandiri maupun berkelompok.				✓

**C. Pendapat.**

.....Tampilan, buku cukup bagus, media bahasa mudah di pahami. Penggunaan media ini saya bisa berpikir dengan terarah berdasarkan buku ini.....

Yogyakarta, 30. maret.....2017

Validator

  
 EHOIRUI ANWAR (KA)



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Penilaian Media *Po- Up* Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen di  
 SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu A**

**Validator : surya saputra subhan**

**Hari/ Tanggal : 30 - 04 - 2017**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk media *pop-up*. Media *pop-up* nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas X Kriya Kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* “√” pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3, atau 4) sesuai dengan penilaian Bapak.

Keterangan:

1 = Tidak Layak/ Tidak Setuju

2 =Kurang Layak/ Kurang Setuju

3 = Layak/ Setuju

4 = Sangat Layak/ Sangat Setuju

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**B. Lembar Pernyataan**

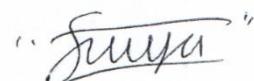
Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Ketertarikan dan Tampilan	1	Media ini nyaman dan asik ketika digunakan dalam pembelajaran			✓	
	2	Media ini memiliki tampilan yang menarik sehingga memberi semangat belajar			✓	
	3	Media dilengkapi gambar yang memudahkan pemahaman.			✓	
	4	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.		✓		
Isi Media	5	Materi yang ada dalam modul ini sudah lengkap			✓	
	6	Jenis huruf yang digunakan mudah terbaca.			✓	
	7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.			✓	
	8	Latihan yang ada di media ini mudah dipahami dan dilakukan.			✓	
Penggunaan Media	9	Media mudah untuk digunakan.				✓
	10	Media cocok digunakan dalam pembelajaran ornamen.			✓	
	11	Dengan menggunakan media ini saya belajar dengan terarah dan runtut.			✓	
	12	Media ini mendorong saya untuk berpikir mandiri maupun berkelompok.				✓

**C. Pendapat.**

menurut saya buku ini sangat cocok untuk memudahkan  
 mendalami tentang materi urya kayu

Yogyakarta, 30 - 05 - 2017, 2017

Validator



Surya Saputra 5/13



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Penilaian Media *Po- Up* Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen di SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu**

**Validator : Abdul Aziz , Tri yulianto**

**Hari/ Tanggal : 30 - Maret - 2017**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk media *pop-up*. Media *pop-up* nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas X Kriya Kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* “√” pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3, atau 4) sesuai dengan penilaian Bapak.

Keterangan:

1 = Tidak Layak/ Tidak Setuju

2 =Kurang Layak/ Kurang Setuju

3 = Layak/ Setuju

4 = Sangat Layak/ Sangat Setuju

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**B. Lembar Pernyataan**

Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Ketertarikan dan Tampilan	1	Media ini nyaman dan asik ketika digunakan dalam pembelajaran				✓
	2	Media ini memiliki tampilan yang menarik sehingga memberi semangat belajar				✓
	3	Media dilengkapi gambar yang memudahkan pemahaman.				✓
	4	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.				✓
Isi Media	5	Materi yang ada dalam modul ini sudah lengkap				✓
	6	Jenis huruf yang digunakan mudah terbaca.				✓
	7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.				✓
	8	Latihan yang ada di media ini mudah dipahami dan dilakukan.				✓
Penggunaan Media	9	Media mudah untuk digunakan.				✓
	10	Media cocok digunakan dalam pembelajaran ornamen.				✓
	11	Dengan menggunakan media ini saya belajar dengan terarah dan runtut.				✓
	12	Media ini mendorong saya untuk berpikir mandiri maupun berkelompok.				✓

**C. Pendapat.**

Media ini sudah bagus karena proses pembelajaran tidak membosankan, dan bisa mendorong siswa lebih kreatif.

Yogyakarta, ..... 2017

Validator

  
  
 Abdul Aziz, Triyulianto



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Penilaian Media *Pop- Up* Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen di SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu**

**Validator : Wahyu Eri Eriawan, Triadi Saputra.**

**Hari/ Tanggal : 30 Maret 2017**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk media *pop-up*. Media *pop-up* nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas X Kriya Kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* “√” pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3, atau 4) sesuai dengan penilaian Bapak.

Keterangan:

1 = Tidak Layak/ Tidak Setuju

2 = Kurang Layak/ Kurang Setuju

3 = Layak/ Setuju

4 = Sangat Layak/ Sangat Setuju

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapkan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen  
(Pendapat Siswa)**

**B. Lembar Pernyataan**

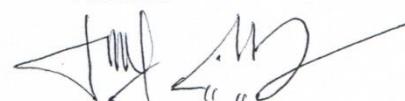
Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Ketertarikan dan Tampilan	1	Media ini nyaman dan asik ketika digunakan dalam pembelajaran			✓	
	2	Media ini memiliki tampilan yang menarik sehingga memberi semangat belajar				✓
	3	Media dilengkapi gambar yang memudahkan pemahaman.			✓	
	4	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.				✓
Isi Media	5	Materi yang ada dalam modul ini sudah lengkap			✓	
	6	Jenis huruf yang digunakan mudah terbaca.				✓
	7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.				✓
	8	Latihan yang ada di media ini mudah dipahami dan dilakukan.			✓	
Penggunaan Media	9	Media mudah untuk digunakan.			✓	
	10	Media cocok digunakan dalam pembelajaran ornamen.			✓	
	11	Dengan menggunakan media ini saya belajar dengan terarah dan runtut.				✓
	12	Media ini mendorong saya untuk berpikir mandiri maupun berkelompok.			✓	

**C. Pendapat.**

media ini cukup membantu dalam proses pembelajaran  
karena mudah dipahami dan lengkap.  
"ya minim lah" ^\_^\n

Yogyakarta, 30 Maret 2017

Validator



Wahyu E. Triadi S.



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat. Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telepon (0274) 550843 , fax. (0274) 548207.

Laman <http://www.fbs.uny.ac.id>

**Instrumen Penilaian Media *Po- Up* Dalam Pembelajaran Ornamen**  
**(Pendapat Siswa)**

**Judul Penelitian : Pengembangan Media *Pop-Up* Dalam Pembelajaran Ornamen di SMK N 1 Dlingo**

**Mata Pelajaran : Dasar Kekriyaan**

**Materi Pokok : Gambar Ornamen**

**Sasaran : Siswa Kelas X Kriya Kayu**

**Validator : Doni MAULANA**

**Hari/ Tanggal : 30/3/2017**

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat penilaian tentang kualitas materi yang terkandung dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ornamen dalam bentuk media *pop-up*. Media *pop-up* nantinya akan diuji coba kepada siswa kelas X Kriya Kayu SMK N 1 Dlingo dalam mata pelajaran Dasar Kekriyaan, materi gambar ornamen. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Oleh karena hal tersebut, peneliti memohon Bapak dapat memberi tanda *checklist* “√” pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3, atau 4) sesuai dengan penilaian Bapak.

Keterangan:

1 = Tidak Layak/ Tidak Setuju

2 =Kurang Layak/ Kurang Setuju

3 = Layak/ Setuju

4 = Sangat Layak/ Sangat Setuju

Kami juga berharap Bapak berkenan memberikan komentar dan saran tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini kami ucapan terima kasih.

**Instrumen Validasi Media Pop Up Dalam Pembelajaran Ornamen  
(Pendapat Siswa)**

**B. Lembar Pernyataan**

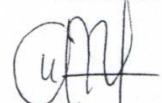
Indikator	No	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Ketertarikan dan Tampilan	1	Media ini nyaman dan asik ketika digunakan dalam pembelajaran			✓	
	2	Media ini memiliki tampilan yang menarik sehingga memberi semangat belajar			✓	
	3	Media dilengkapi gambar yang memudahkan pemahaman.			✓	
	4	Penggunaan warna yang sesuai dan tidak menganggu perhatian.		✓		
Isi Media	5	Materi yang ada dalam modul ini sudah lengkap			✓	
	6	Jenis huruf yang digunakan mudah terbaca.			✓	
	7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.			✓	
	8	Latihan yang ada di media ini mudah dipahami dan dilakukan.			✓	
Penggunaan Media	9	Media mudah untuk digunakan.				✓
	10	Media cocok digunakan dalam pembelajaran ornamen.			✓	
	11	Dengan menggunakan media ini saya belajar dengan terarah dan runtut.			✓	
	12	Media ini mendorong saya untuk berpikir mandiri maupun berkelompok.				✓

**C. Pendapat.**

Menurut Saya buku ini bagus dan Sangat bagus untuk mendalam atau memahami isi materinya. Eapi lebih bagus lagi dikosih lebih banyak lagi.

Yogyakarta, 30/3/2017. 2017

Validator



Doni Maulana



**DOKUMENTASI UJI COBA MEDIA**

