

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Teori Belajar

a. Pengertian Teori Belajar

Menurut Muhammad Thobroni & Arif Mustofa (2013 : 15) Teori belajar adalah teori yang mendiskripsikan apa yang sedang terjadi saat proses belajar berlangsung dan kapan kapan proses belajar tersebut berlangsung. Menurut Suyono & Hariyanto (2011:09) Belajar adalah suatu aktifitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Sedangkan menurut Hilgard (1962) yang dikutip dalam Menurut Suyono & Hariyanto (2011:12) belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar adalah mendiskripsikan apa yang sedang terjadi saat proses belajar berlangsung untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki kepribadian, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

2. Media Pembelajaran

Untuk mengetahui teori ini, maka perlu mengkaji beberapa teori berkaitan dengan masalah penelitian sebagai berikut:

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan menurut Pfof.Dr. Azhar Arsyad, M.A (2004:03). Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, atau kejadian membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering di ganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987:234) dalam . Azhar Arsyad, M.A (2004:03) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Menurut Dina Indriana (2011:13) media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medius*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa hal yang termasuk kedalam media adalah filem, televisi, diagram, media cetak dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi visual dengan bertujuan untuk memberi bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Levie & lentz (1982) dalam Dr. Azhar Arsyad, M.A (2004:16)

mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi
Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif
Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkah kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi Kognitif
Fungsi Kognitif media visual bertujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris
Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali.

Secara umum, Sadiman (1993:16) dalam Sundayana Rostina, (2016:7) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indre.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
7. Pembelajaran dapat lebih menarik.
8. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
9. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
10. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
11. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

12. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Menurut Kemp dan Dayton (1985:28) dalam Arsyad (1996: 20-21),ada tiga fungsi utama media pembelajaran adalah untuk :

1. Memotifasi minat atau tindakan, media pengajaran dapat di realisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi,isi dan bentuk, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang.
3. Memberi inspirasi, untuk tujuan instruksi harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperjelas isi materi pembelajaran dengan informasi dan instruksi, menggugah emosi siswa, memudahkan siswa dalam mengingat isi pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Seels & Richey,(1994) dalam Dr. Azhar Arsyad, M.A (2004:29-32), media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu :

1. Teknologi Cetak
Teknologi Cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografi
2. Teknologi Audio-visual
Teknologi Audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
3. Teknologi berbasis komputer
Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
4. Teknologi gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Leshin, Pollock & reigeluth (1992) dalam Dr. Azhar Arsyad, M.A (2004:36), mengklasifikasi media kedalam lima kelompok yaitu :

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok)
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja)
3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, tranparansi, slied)
4. Media berbasis audio-visual (video, filem, program slide tape,televisi)
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bentuk komputer, interaktif video,hypertext)

Sedangkan menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Dr. Azhar Arsyad, M.A (2004:37-53), mengelompokan media kedalam delapan jenis, yaitu :

1. Teks Terprogram
Teks Terprogram adalah satu jenis media cetak yang banyak digunakan.
2. Media pajang
Media pajang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil.
3. Proyektor transparansi
Proyektor transparansi adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya.
4. Rekaman Audio-Tape
Rekaman Audio-Tape pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan.
5. *Slide*
Slide (filem bingkai) adalah suatu filem tranparansi yang berukuran 35mm dengan bingkai 2x2 inci.
6. Penyajian multi-image
7. Filem dan Video
Filem atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam flame dimana flame demi flame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.
8. Kompuet

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesik elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan atau perhitungan sederhana dan rumit .

Berdasarkan uraian tersebut, media dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media dengar, projecct still media dan project mosion media. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi media dibedakan menjadi media hasil teknologi cetak, audio-visual, komputer dan gabungan dari teknologi cetak dan komputer. Media pop-up book sulaman manik-manik termasuk media visual cetak, karena melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

d. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Azhar Arsyad (2004:75-76) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan.

Ada beberapa kriteria yang diperhatikan dalam memilih media yaitu :

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
4. Guru trampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu guru harus mampu menggunakan dalam proses pembelajaran.
5. Penggelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum sama efektifnya jika digunakan dengan kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis , pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memeuhi persyaratan teknis tertentu.

Sedangkan menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (1990:) dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi .
3. Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu pengajaran.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran .
5. Tersedia waktu untuk penggunaannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, pemilihan media dapat dilihat dari tujuan yang ingin di capai, praktis, guru harus trampil dalam menggunakannya , dan bisa di bawa atau multi teknis, agar siswa lebih mudah untuk memahami dan lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

3. Sulaman Manik-Manik

a. Pengertian

Sulam manik adalah sulam yang dihasilkan dari kerja tangan menggunakan manik untuk menghasilkan suatu rekaan yang cantik dan anggun (Ira Dhyani Indira & Nor Ridah, 2012 : 6)

Menurut Hestiworo (2013:40), Desain hiasan ialah suatu rancangan gambar yang diciptakan untuk diterapkan sebagai hiasan pada benda pakai atau benda laiinya yang bersifat dekoratif. Desain hiasan dengan teknik melekatkan adalah menciptakan ragam hiasan dengan teknik melekatkan adalah menciptakan ragam hiasan dengan teknik

melekatkan menggunakan tusuk hias sebagai alat pelekat yang fungsinya untuk memberi keindahan. Keindahan ragamhias ini tidak hanya terletak pada benang, bahan yang diletakkan dan tusuk hiasnya saja tetapi kombinasi warna juga ikut menentukan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa sulam manik merupakan hasil kajian dengan tangan teknik melekatkan menggunakan tusuk hias untuk menghasilkan rekaan yang memberi keindahan.

b. Variasi Bentuk Manik

Manik memiliki beberapa bentuk yang dapat kita jumpai di pasaran. Bentuk-bentuk tersebut memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda.

Variasi bentuk manik, menurut Mia Yusmita Gofar (2006 : 11-15) adalah sebagai berikut : 1) Kristal Gelas, 2) Manik kristas swarovski, 3) Manik gelas atau kristal, 4) Mata tempel swarovski rivoli, 5) Pressed Glass Beads, 6) Lampworked Glass Beads, 7) Metal Lining Glass Beads, 8) Manik Millefiori, 9) Manik batu semi mulia, 10) Manik pasir, 11) Manik tongkat, 12) Manik-manik hasil budidaya, 13) Manik kulit kerang, 14) Mutiara imitasi, 15) Manik perak sterling, 16) Manik metal.

Pendapat lain dikembangkan oleh Ira Dhyani & Nor Ridah (2012:10) yang mengemukakan bahwa variasi bentuk payet terdiri dari : Mutiara, Payet, Kerawang dan *stone* atau batuan.

Menurut Nieza (2006:07) variasi bentuk manik dan payet adalah: 1) pasir, 2) bambu, 3) tebu atau patahan, 4) piring datar, 5) piring mangkuk, 6) payet mata, 7) payet bunga, 8) payet bintang, 9) ramboci, 10) manik-manik.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa manik terbagi dari 1) Pasir, 2) Bambu, 3) Payet, 4) Kerawang, terdiri dari payet mata, bunga, dan ramboci, dan 5) Mute yang berbentuk aneka ragam.

c. Alat

Peralatan yang digunakan untuk membuat sulam manik terdapat beberapa peralatan khusus, seperti jarum khusus sulam manik.

Peralatan membuat sulam manik menurut Ira Dyani & Nor Ridah (2012:12), alat yang dibutuhkan adalah : 1) Pensil, digunakan untuk membuat pola pada kain, 2) Jarum, jarum sulam manik biasanya berukuran panjang dan halus untuk memudahkan kegiatan menyulam manik biasanya berukuran panjang dan halus untuk memudahkan kegiatan menyulam manik biasanya mempunyai lubang yang kecil dan sangat halus. Jarum nomor : 8-11-12 sesuai digunakan untuk menyulam manik, 3) Mata nenek, 4) Gunting, gunting berukuran kecil biasanya digunakan dalam mengerjakan sulam manik, 5) Penggaris dan pembentuk bulatan, sebagai penggaris dan mal bentuk bulat untuk menghasilkan kreasi bunga, 6) Nampan penyusun manik/ Traymate, traymate digunakan sebagai alat penyusunan manik sebelum disulam.

Alat yang dibutuhkan dalam pembuatan sulam manik menurut Yanti Hafnur (2007:5) adalah sebagai berikut : 1) Jarum, 2) Karbon, digunakan untuk menjiplak pola, 3) Gunting, 4) Kertas minyak, digunakan untuk menggambar pola, 5) Mata nenek, 6) Bidang/ram, digunakan untuk meratakan bidang yang akan disulam, 7) Bidal, digunakan untuk melindungi jari tangan agar tidak tertusuk jarum.

Berdasarkan paparan di atas disimpulkan bahwa peralatan yang dibutuhkan untuk membuat sulam manik adalah : 1) jarum khusus manik yang memiliki lubang kecil, 2) Wadah, sebagai tempat manik-manik. 3) Pembidangan, agar kain bisa menekan sehingga memudahkan dalam proses menyulam, 4) Kertas minyak dan pensil, 5) Karbon, 6) Gunting, 7) Penggaris atau pembentuk bulat

d. Bahan

Bahan membuat sulam manik menurut Ira Dhyani & Nor Ridah (2012:12), bahan yang dibutuhkan adalah : 1) Benang, biasanya benang yang digunakan adalah benang jahit jenis polyster 100%, 2) Kain.

Bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan sulaman manik menurut Yanti Hafnur (2007:5) adalah : Benang, manik, dan kain. Bahan yang di gunakan dalam membuat pola manik menurut Nieza (2006:11) adalah : jarum khusus payet, benang, pemedang, kertas minyak dan spidol, karbon kain, wadah kecil.

Berdasarkan paparan di atas disimpulkan bahwa bahan yang dibutuhkan untuk membuat sulam manik adalah : Benang, menggunakan benang polyster, 2) Kain, untuk jenis kain yang diunakan sebagai dasar pembuatan sulam manik tidak dapat kriteria khusus, 3) Berbagai macam jenis manik.

e. Memindahkan Desain Hiasan pada Kain atau Busana

Sebelum memulai menghias busana dengan sulam manik, terlebih dahulu pola hiasan yang sudah di rancang dipindahkan pada bahan yang akan dihias. Cara memindahkan desain hiasan ini tergantung dapat kain yang digunakan. 1). Untuk kain yang tebal dan tidak transparan dapat menggunakan karbon jahit, dengan cara karbon

jahit diletakkan di atas kain atau antara bagian baik kain dengan kertas desain motif, kemudian motif ditekan menggunakan pensil sehingga motif pindah keatas kain. 2) Untuk kain tipis atau trasparan dapat langsung dikutip menggunakan pensil, yang yang mana kertas motif diletakkan di bawah bahan. Bekas motif yang terlihat pada bagian baik bahan bisa langsung dikutip menggunakan pensil. 3) Dengan cara mengkasarkan motif yang ada dikertas kemudian di tekan ke atas bahan sehingga bekas pensil yang kasar ini pindah ke bahan. (Ernawati,dkk, 2008:403).

Cara memindahkan desain hiasan pada kain atau busana Nieza (2006:12) adalah, 1) Siapkan kain dasar, pola pada kertas minyak, karbon jahit, pensil jarum pentul, plastik bening, 2) letakkan kertas pola pada posisi yang dikehendaki dan tahan ujung-ujungnya dengan jarum pentul agar tidak bergerak, 3) selipkan karbon antara kain dan kertas pola dengan posisi menghadap kain atas, 4) Tempelkan lembaran plastik bening diatas pola. Lalu mulailah mengutip mengikuti garis dan bentuk gambar dengan sedikit ditekan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas cara yang paling umum digunakan untuk memindahkan desain hiasan pada kain atau busana adalah menggunakan karbon yang diletakkan diantara kain dapat pula dilakukan dengan mengkasarkan motif dan untuk kain trasparan dapat menutip langsung dengan cara kertas desain diletakkan dibawah kain.

f. Langkah Membuat Sulam Manik

Siapkan kain yang sudah ada gambar desainnya dan siapkan pula manik-manik yang dibutuhkan, pilih benang jahit yang berwarna sama dengan bahan atau maniknya. Masukkan benang pada lubang jarum secara langsung atau menggunakan mata nenek, ikat mati pada ujung benangnya. Mulailah pemasangan manik dengan menusukkan dari bawah kain, tarik benang hingga ujung. Matikan menang pada bagian buruk kain.

Menurut Claire Buckley (2008:16), langkah pembuatan sulam manik adalah: 1) Susupkan benang kelubang jarum dan tusukkan ke bagian atas kain dan melalui lubang di tengah-tengah manik, 2) Letakkan manik di tempat yang kamu inginkan dan tusukan jarum ke kain melalui bagian atas manik, 3) Kencangkan manik tersebut dengan cara menarik menag. Akhiri atau teruskan memasang manik di rancanganmu.

Sedangkan menurut Yossi Zulkarnaen (2010:72), membuat sulaman manik dilakukan dengan cara: 1) Menyiapkan bahan yang sudah terdapat desain hiasan di atasnya, 2) Memilih benang jahit yang sama dengan warna bahan atau maniknya, 3) Tusuk jarum dari bawah kain, 4) tarik benang hingga ujung dan buat simpul (matikan) diatas kain, 5) masukkan jarum kelubang manik, tarik sampai ujung benang, 6) Atur letak manik agar lurus lalu tusuk jarum ke kain di ujung manik, 7) keluarkan jarum di tempak kedua yang akan dipasang dengan mengatur jaraknya dari manik pertama. Lakukan dengan hal yang sama seperti manik pertama, hanya saja benang tidak perlu dimatikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah membuat sulam manik adalah: langkah persiapan dengan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, memasukkan benang kedalam lubang jarum dan diikat pada salah satu ujung benang. Selanjutnya memasang manik dengan cara letakkan manik di tempat yang kamu inginkan dan tusukan jarum ke kain melalui agian atas manik, kencangkan manik tersebut dengan cara menarik benang, Akhiri atau teruskan manik di rancanganmu.

4. *Pop-Up Book*

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Media dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah *pop-up book*.

a. Definisi *Pop-up book*

Menurut Devi & Maisaroh (2017:12) media *pop-up book* adalah buku yang mengandung unsur hiburan melalui gambar ilustrasinya yang bisa berbentuk, bergerak dan menimbulkan efek timbul pada halaman kertasnya saat dibuka. Menurut Pramesti (2015:22) media *pop-up book* adalah media berbentuk buku yang mempunyai unsur dua dan tiga dimensi serta gerak. Tampilan *pop-up book* sangat menarik karena memiliki unsur dua dan tiga dimensi serta gerak kinetik. Objek-objek yang terbentuk dalam *pop-up book* terkadang menyerupai bentuk asli sesuai benda. Nama *pop-up* dan pembuatan buku-buku tersebut dikenal juga sebagai teknik rekayasa kertas atau paper

crafting, salah satu turunan keilmuan dari paper engineering, yaitu ilmu yang membahas tentang kertas, baik cara mengelolanya maupun cara memprosesnya. Ada kesamaan antara teknik *pop-up* dan teknik origami, yakni sama-sama menggunakan teknik melipat dan merupakan satu turunan keahlian yang sama yaitu paper engineering. Namun, origami merupakan bentuk paling sederhana yang tidak memerlukan gunting atau lem dan cenderung dibuat dengan kertas sederhana, berbeda dengan *pop-up* yang memerlukan lem, gunting, dan karton tebal.

Berdasarkan uraian tersebut, media *pop-up book* adalah buku dari hasil kerajinan tangan yang dapat bergerak dan menimbulkan efek timbul pada halaman kertasnya. Media *pop-up book* merupakan media yang berbentuk dua dan tiga dimensi yang terbuat dari kertas. Media *pop-up book* dimulai dengan buku yang berbentuk *moveble book* dan *lift the flap*, setelah itu *pop-up book*. *Pop-up book* lebih diminati karena dapat memberikan kejutan bagi pembacanya.

b. Kelebihan Dan Kekurangan

Media *pop-up book* sebagai media pembelajaran berbasis gabungan visual dan cetakan memiliki kelebihan dan kelemahan yang sama dengan kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh media berbasis visual non proyeksi lainnya. Menurut Smaldino (2016:331) kelebihan media visual non proyeksi yaitu:

1. Tersedia dengan mudah
2. Tidak dibutuhkan perlengkapan
3. Mudah dibutuhkan perlengkapan
4. Tersedia bagi seluruh tingkat pengajaran dan bagi seluruh disiplin

5. Penyederhanaan gagasan yang rumit

Kekurangannya media visual non proyeksi yaitu:

- 1) Ketahanan
- 2) Penyimpanan
- 3) Ukurannya terlalu kecil untuk dilihat grub besar

Berdasarkan uraian di atas, media *pop-up book* memiliki kelebihan diantaranya : tersedia dengan mudah, mudah digunakan, tersedia bagi seluruh tingkat pengajaran, penyederhanaan gagasan yang rumit. Kekurangan media *pop-up book* yaitu: ketahanan, penyimpanan, dan ukurannya terlalu kecil untuk dilihat grib.

5. Tata Laksana Pembelajaran Hiasan Busana di SMK Karya Rini Yogyakarta

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Karya Rini Yogyakarta merupakan salah satu bidang kelompok dan pariwisata yang bernaung di Yayasan Hari Ibu KOWANI dengan bidang studi keahlian yang terdiri dari bidang keahlian Tata Busana dan Akomodasi Perhotelan yang sudah mulai menerapkan Kurikulum 2013serta memiliki peringkat prestasi yang cukup tinggi di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini berlokasi di Jl. Laksada Adi Sucipto86 Caturtunggal,Depok, Sleman, Yogyakarta. Telp : (0274) 581171.

Program keterampilan yang diselenggarakan di SMK Karya Rini Yogyakarta masuk dalam beban belajar/struktur kurikulum SMK Karya Rini Yogyakarta pada Mata Pelajaran Prakarya/Kewirausahaan dengan jumlah jam per minggu 2 kali pertemuan dengangan sekali petemuan petama 2 jam pelajaran dan

pertemuan ke dua 3 jam pelajaran , dan untuk SMK Karya Rini Yogyakarta penyelenggara program menghias busana jumlah jam per minggu 5 jam pelajaran.

SMK Karya Rini Yogyakarta menyelenggarakan program keterampilan tata busana dan akomodasi perhotelan. Keterampilan Menghias busana diikuti oleh 20 siswa yang terbagi dalam 1 kelas dengan waktu pembelajaran 5 x 45 menit dalam satu minggu ada 2 kali pertemuan . Siswa terdiri dari tata busana. Pembelajaran Menghias Busana di SMK Karya Rini Yogyakarta diselenggarakan berdasarkan silabus yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Salah satu kompetensi dasar yang terdapat pada silabus Mata Pelajaran Menghias Busana Tata busana adalah menjelaskan pengertian hiasan, menjelaskan ciri-ciri hiasan atau payet, menjelaskan macam-macam payet. Sulaman manik adalah sulaman yang dihasilkan dari kerja tangan menggunakan manik-manik atau payet. Apabila siswa mampu memahami kombinasi manik-manik dan memadukan dengan kreatif, maka siswa akan lebih mudah dalam mengikuti materi pembelajaran selanjutnya.

6. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Gay, Mills & Airasian dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah sekolah . Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat

tujuan perilaku, materi media dan sistem-sistem manajemen (Emzir,2013:263). Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Arifin (2011:126) penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Sering kali ditemui adanya kesenjangan antara hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dan hasil penelitian terapan yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan . Sesuatu produk yang baik yang akan dihasilkan apakah itu perangkat keras atau perangkat lunak, memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut merupakan perpaduan dari sejumlah konsep, prinsip, hipotesis, prosedur berkenaan dengan sesuatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk pembelajaran disekolah sekolah. Produk-produk yang dihasilkan dan dikembangkan dapat berupa materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media dan sistem sistem manajemen.

b. Metode Penelitian Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model

konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara terperinci dan menunjukkan hubungan antarkomponen yang akan dikembangkan. Model teoritik

adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir berdasarkan pada teori teori yang relevan dan didukung oleh data empirik (Emzir,2013:127). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media Pop-up book sulam manik ini menggunakan model prosedural, sehingga penelitian pengembangan ini bersifat deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Menurut Sugiyono (2015:409) langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari:

- 1) Potensi dan masalah
- 2) Pengumpulan data
- 3) Desain produk
- 4) Validasi desain

- 5) Revisi desain
- 6) Ujicoba produk
- 7) Revisi produk
- 8) Ujicoba pemakaian
- 9) Produksi masal

Menurut Thiagarajan (1974) dalam Arifin (2011:128) ada empat tahap penelitian dan pengembangan yang disingkat dengan 4-D, yaitu define, design, develop and disseminate. Tahap define, yaitu tahap studi pendahuluan baik secara teoritik maupun empirik. Tahap design, yaitu merancang model dan prosedural pengembangan secara konseptual-teoritik. Tahap develop, yaitu melakukan kajian empirik tentang pengembangan produk awal, melakukan uji-coba, revisi dan validasi. Tahap disseminate, yaitu menyebarluaskan hasil akhir ke seluruh populasi.

Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan terdiri dari

- 1) Penelitian dan pengumpulan informasi
- 2) Perencanaan
- 3) Pengembangan bentuk awal produk
- 4) Uji lapangan awal
- 5) Revisi produk
- 6) Uji lapangan utama
- 7) Revisi produk operasional
- 8) Uji lapangan operasional

9) Revisi produk akhir

Prosedur penelitian pengembangan menurut model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh tim pusat penelitian kebijakan dan inovasi (pulsitjaknov) yaitu :

- 1) Tahab analisis kebutuhan
- 2) Mengembangkan produk awal
- 3) Validasi ahli dan revisi
- 4) Ujicoba kelompok kecil
- 5) Ujicoba kelompok besar dan produk

Berdasarkan pendapat diatas, model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan Borg and Gall yang disederhanakan oleh tim pulsitjaknow . penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang disederhanakan oleh tim pulsitjaknow. Disamping itu model penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan untuk mengembangkan produk. Berikut ini merupakan kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangannya:

- 1) Tahap analisi kebutuhan , meliputi: analisis awal/identifikasi kebutuhan, analisis kurikulum, , analisis kebutuhan media.
- 2) Tahap mengembangkan produk awal , meliputi: mendesain sampul book atau cover, menentukan isi buku dengan melihat silabus serta kurikulum yang digunakan, pemilihan bentuk penyajian media pembelajaran, pembuatan

kerangka pop-up book, penulisan materi, pembuatan desain lay out pop-up book, mencetak buku, finishing pop-up book.

- 3) Tahap validasi ahli dan revisi meliputi : menguji kelayakan media dan materi dan merevisi jika masih kurang tepat
- 4) Uji Coba Kelompok kecil meliputi : menguji coba media pop-up book dengan 6 siswa serta memperbaiki jika ada yang kurang sesuai jika sudah sesuai langsung di lakukan uji coba kelompok besar
- 5) Uji Coba Kelompok Besar meliputi : menguji keterbacaan media pop-up book

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Selain itu, kajian penelitian yang relevan ini dapat juga digunakan untuk melihat posisi keaslian dari penelitian yang telah dibuat. Adapun Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya :

1. Hasil Penelitian Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Sugiyono dengan 8 langkah pengembangan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi produk. Hasil penelitian media pop-up book ini dinyatakan bahwa media pembelajaran buku pop-up

wayang tokoh Pandhawa dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2. Hasil penelitian Sarah Nur Hidayah (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pop-Up Book Kombinasi Warna Pada Mata Pelajaran Keterampilan Hidup Mandiri Tata Busana Di Man 1 Sleman” dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Tiagarajan dengan empat tahap pengembangan namun yang diambil hanya 3tahap, yaitu tahap define atau pendefinisikan, tahap design atau perencanaan, tahap develop atau pengembangan yang terdiri dari expert appraisal dilakukan oleh 3 orang ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian media pop-up book yang dikembangkan dapat diterima dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran
3. Hasil penelitian Jatu Pramesti (2015) yang berjudul “ Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD” dapat di simpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang terdiri dari tiga tahap yaitu, tahap observasi, perencanaan media, dan evaluasi. Dikarenakan adanya keterbatasan peneliti, pengembangan produk hanya sampai pada dosen ahli dan uji pelaksanaan kepada siswa. Hasil penelitian media pop-up book yang dikembangkan dalam kategori sangat baik (SB) dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pengembangan media pop-up book sulaman manik-manik motif flora di SMK Karyarini Yogyakarta. Relevansi

penelitian dari Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh, Sarah Nur Hidayah, Jatu Pramesti, yaitu mengembangkan media pop-up book dengan penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan. Perbandingan penelitian yang relevan diatas menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media pop-up book sulaman manik-manik motif flora masih original. Berdasarkan penjelasan mengenai penelitian relevan yang telah dilakukan oleh ketiga peneliti diatas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan penelitian yg relevan

No	Komponen	Nama Peneliti			
		Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh	Sarah Nur Hidayah	Jatu Pramesti	Peneliti
1.	Tempat Peneliti	SD N Tamansari 2 yogyakarta Kecamatan Wirobrajan Kota Yogyakarta	MAN 1 Sleman, Yogyakarta	SD Negeri Pakem 1	SMK Karya Rini Yogyakarta
2.	Subjek Peneliti	Siswa kelas V SD N Taman sari 2 Yogyakarta Sebanyak 30 siswa	Siswa kelas X MAN 1 Selemman sebanyak 32 siswa	Siswa kelas III SD Negeri Pakem 1 Sebanyak 29 siswa	Siswa kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta sebanyak 20 Siswa
3.	Objek Peneliti	Wayang tokoh Pandhawa	Kombinasi warna	Tema Peristiwa	Sulaman manik-manik motif flora
4.	Jenis Peneliti	R&D	R & D	R&D	R &D
5.	Model Pengembangan	Sugiyono	4D Tiagarajan	Borg dan Gall	Borg dan Gall
6.	Pengumpulan data	Angket, tes, dan dokumentasi	Angket ,wawancara, Observasi	Angket, Observasi,Dokumentasi	Angket,wawancara, dokumentasi
7.	Sepesifikasi prosuk	Media pembelajaran buku Pop-up wayang tokoh pandhawa	Media pengembangan pop-up book Kombinasi Warna	Media pengembangan pop-up book tema peristiwa	Media pengembangan pop-up book sulaman manik-manik motif flora

C. Kerangka Berfikir

Siswa Kelas IX Tata Busana masih kesulitan dalam sulam manik-manik sehingga nilai yang dicapai pada materi praktik, pembuatan macam-macam tusuk dasar dan membuat sulam manik belum memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM) yang ditentukan. Hal ini dikarenakan belum adanya media pembelajaran menghias busana yang representatif untuk mempermudah dalam mempelajari macam macam manik. Selain itu, saat ini belum dikembangkannya media pop-up book sulam manik motif flora Tata Busana di SMK Karya Rini Yogyakarta

Saat ini di SMK Karya Rini Yogyakarta membutuhkan media yang menyenangkan dan memudahkan dalam memahami sulaman manik. Selain itu di SMK Karya Rini Yogyakarta juga belum terdapat media pembelajaran pop-up book sulaman manik motif flora sehingga di SMK Karya Rini Yogyakarta diperlukan adanya media 3 dimensi yang dapat memberikan keseragaman persepsi dan inovasi bagi siswa. Berdasarkan kajian pustaka yang sudah dipaparkan sebelumnya diasumsikan bahwa media pop-up book tepat digunakan untuk pembelajaran materi menghias busana karena media ini merupakan media visual yang memiliki dimensi, gambar, bagian yang dapat digerakkan, memperkuat kesan yang disampaikan dan dapat memberikan kajian-kejuatan ketika halamannya dibuka. Harapannya dengan media pop-up book sebagai media pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih antusias dan siswa lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pop-up book tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan adanya pengembangan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran pop-up book menghias busana ini berisi materi tentang memadupadankan manik-manik berdasarkan dan macam- macam manik .

D. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media *pop-up book* media pembelajaran sulam manik pada mata pelajaran menghias busana Tata Busana di SMK Karya Rini Yogyakarta berdasarkan ujicoba kelompok kecil ?
2. Bagaimana kelayakan media *pop-up book* media pembelajaran sulam manik pada mata pelajaran menghias busana Tata Busana di SMK Karya Rini Yogyakarta berdasarkan ujicoba kelompok besar.