

Pengembangan Video Sebagai Media Pembelajaran Membuat *Cutting Sticker* pada Mata Pelajaran Seni Budaya SMP Negeri 1 Sumberpucung

Sugeng Hardianta

SMP Negeri 1 Sumberpucung, Indonesia
Email: sugenghardianta@gmail.com

Abstrak: Video adalah jenis transmisi data yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi. Dalam menyajikan konten pendidikan, manfaat video dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran ekspresi sosial yang tepat dimasukkan dalam struktur video adalah metode pemotongan stiker yang paling umum. Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan video sebagai metode pemotongan stiker. Setelah data terkumpul, dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase dalam penyajian deskriptif kualitatif. Dua keputusan berdasarkan hasil pemeriksaan informasi tersebut adalah sebagai berikut: Sebagai permulaan, bahan ajar ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik dan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sumberpucung untuk mengetahui cara pembuatan cutting sticker untuk mata pelajaran Ekspresi Sosial. Pakar media pembelajaran, guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Sumberpucung, dan masyarakat yang mengetahui materi potong stiker telah menguji coba metode pembelajaran ini dalam kelompok kecil. Pengembangan juga telah merevisi bagian media pembelajaran yang masih memerlukan revisi atas dasar saran dan kritik ahli. Kedua, siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sumberpucung berhasil belajar cutting sticker mata pelajaran Seni Budaya dengan bantuan produk bina ini. Karena dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan belajarnya dengan hasil yang melebihi 80% dari tingkat pencapaian, maka media pembelajaran ini dikatakan ampuh. Padahal alat pembelajaran ini diklaim efektif karena mampu menyajikan informasi dengan cara yang mendorong siswa untuk menggunting stiker secara manual.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>

Sejarah artikel

Diterima : 01-04-2023

Disetujui : 15-04-2023

Dipublikasikan : 30-04-2023

Kata kunci: Video,
pembelajaran, cutting sticker,
seni budaya

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v3i2.836>

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang dimulai dari tingkat sekolah dasar (SD/MI) sampai dengan pada tingkat perguruan tinggi (PT). Agar mampu beroperasi dengan baik, sekolah memiliki rangkaian komponen yang penting. Salah satunya adalah kurikulum sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran (Suyatno, 2009). Dalam perkembangannya, kurikulum dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Selain sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran, kurikulum juga berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengembangan kurikulum yang ada di Indonesia berjalan secara bertahap. Mulai dari Kurikulum Rencana Pelajaran pada tahun 1968 sampai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diterapkan saat ini. Pengembangan kurikulum dilakukan untuk penyempurnaan kurikulum yang ada sebelumnya. Basis kurikulum yang ada di Indonesia terbagi menjadi 2, yaitu berbasis materi dan berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi merupakan perubahan dari kurikulum berbasis materi. KTSP sebagai kurikulum berbasis kompetensi berpengaruh besar terhadap model pembelajaran yang terjadi saat ini. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung mengacu pada pengalaman belajar tekstual sekarang diarahkan untuk mengacu pada pengalaman belajar kontekstual. Hal ini seperti yang telah diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006) bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.

Ada 7 prinsip dari KTSP, salah satunya adalah pembelajaran yang menyeluruh agar siswa mendapatkan kesempatan belajar untuk meningkatkan kemampuannya

secara optimal. Kemampuan tersebut mencakup 3 ranah, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dalam KTSP, pembelajaran dilaksanakan secara berkesinambungan. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dari setiap mata pelajaran sudah terbagi secara sistematis. Perubahan kurikulum berakibat pada nama mata pelajaran, misalnya nama mata pelajaran seni dalam KTSP adalah Seni Budaya. Mata pelajaran ini masuk ke dalam kelompok mata pelajaran estetika. Sebab mata pelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi keindahan dan keharmonian. Ada 4 bidang seni dari mata pelajaran ini, antara lain: seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Mata pelajaran ini disajikan karena keunikan perannya yang tidak bisa dimiliki oleh mata pelajaran lain. Keunikan tersebut terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berapresiasi dan berekspresi melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni (Mulyasa, 2007).

Dari 4 bidang seni yang ditawarkan, sekolah berhak menyelenggarakan minimal satu bidang seni sesuai dengan sumberdaya serta fasilitas yang tersedia. SMP Negeri 1 Sumberpucung merupakan salah satu sekolah yang mampu menyelenggarakan mata pelajaran Seni Budaya khususnya Seni Rupa yang mencakup keterampilan berapresiasi dan berekspresi melalui karya seni rupa murni maupun terapan. Pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IX semester genap terdapat kegiatan pembelajaran berupa materi membuat cutting sticker. Materi ini masuk dalam KD membuat karya seni rupa dengan mempertimbangkan fungsi dan corak seni rupa terapan. Agar proses pembelajaran mampu berjalan secara optimal, maka pelaksanaan pembelajaran dapat dibantu dengan pemanfaatan media pembelajaran, diantaranya media konvensional dan media elektronik. Salah satu contoh media pembelajaran elektronik yaitu berupa video pembelajaran (Andi, 2004). Berdasarkan latar belakang di atas, maka pengembang mengadakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul Pengembangan Video sebagai Media Pembelajaran Membuat Cutting Sticker pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XI SMP Negeri 1 Sumberpucung.

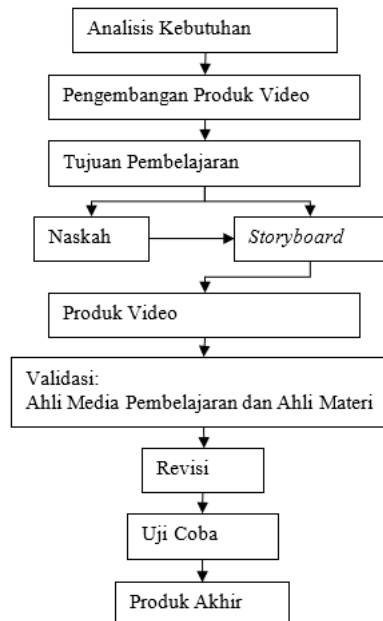
METODE

Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sumberpucung untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya Kelas IX semester genap tahun 2020/2021.

Prosedur Penelitian

Menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Universitas Negeri Malang:2017) "model penelitian dan pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritis". Dari ketiga model tersebut, model yang dipilih pengembang adalah model prosedural. Model ini dipilih karena memiliki fase-fase yang tersusun secara sistematis.



Gambar 1. Fase-fase prosedur pengembangan media pembelajaran model prosedural

Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Universitas Negeri Malang:2017) menyatakan bahwa pada bagian ini akan dipaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan merupakan wujud penjabaran model pengembangan. Dalam pengembangan ini, model pengembangan yang dipilih oleh pengembang adalah model prosedural. Oleh karena itu, prosedur pengembangannya pun harus mengikuti langkah-langkah yang ada pada modelnya. Pada fase-fase prosedur pengembangan media pembelajaran model prosedural di atas, dapat diidentifikasi bahwa rangkaian proses kegiatan pada pengembangan ini terbagi dalam langkah-langkah yang tersusun secara berkesinambungan. Dalam mengikuti fase-fasenya, pengembang tidak hanya sekadar mengikuti alur pengembangan, melainkan juga harus mempersiapkan semua kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan produk. Pada tahap analisi kebutuhan, pengembang melakukan observasi di SMP Negeri 1 Sumberpucung untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya Kelas IX semester genap tahun 2020/2021. Selain observasi, pengembang juga mengadakan wawancara kepada guru dan siswa. Hasilnya pengembang menemukan sebuah kebutuhan media pembelajaran dalam kegiatan bereksresi pada Kompetensi Dasar membuat karya seni rupa dengan mempertimbangkan fungsi dan corak seni rupa terapan. Sedangkan materi ajar yang disajikan pada kegiatan pembelajaran tersebut adalah membuat cutting sticker. Berikut ini akan dipaparkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dari materi tersebut.

Langkah selanjutnya adalah pengembang menentukan jenis produk yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan, karakteristik siswa, dan kondisi sekolah. Dalam pengembangan ini, produk yang akan dikembangkan berupa video sebagai media pembelajaran. Agar mampu menyampaikan tujuan pembelajaran, maka muatan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut memuat materi ajar antara lain: definisi cutting sticker, fungsi cutting sticker, contoh-contoh pengaplikasian cutting sticker, bahan cutting sticker, peralatan cutting sticker, langkah-langkah membuat cutting sticker dengan cara manual, dan cara membuat cutting sticker Honda Beat Playboy Design dengan cara manual (Palgunadi, 2008). Proses pembuatan video diawali dengan kegiatan pengambilan video (shooting), pengolahan video (editing), dan proses akhir (rendering) (Indrawati, 2004).

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pengembang untuk mengumpulkan data berupa kualitatif adalah dengan menggunakan teknik wawancara. Sedangkan data yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif adalah dengan menggunakan teknik angket.

Teknik Analisis Data

Berdasarkan jenis data dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pengembang, maka pengolahan data pun dilakukan harus disesuaikan dengan hasil data yang diperoleh. Dalam penelitian dan pengembangan ini, data diolah dalam bentuk prosentase dan disajikan ke dalam bentuk paparan deskripsi. Berikut ini merupakan rumus penghitungan pengolahan data yang dalam bentuk prosentase.

Rumus Prosentase:

$$P = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{\sum_{j=1}^n X_j} \times 100\%$$

Keterangan: P = Prosentase penilaian
X_i = Skor subjek ahli
X_j = Skor maksimal

Sebagai dasar pengambilan keputusan dari hasil prosentase penilaian subjek ahli terhadap validitas media pembelajaran, adapun kriteria validitas produk media pembelajaran ini sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria penilaian media pembelajaran

Prosentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
80 – 100	Valid	Tidak revisi
60 – 79	Cukup valid	Tidak revisi
50 – 59	Kurang valid	Revisi sebagian
0 – 49	Tidak valid	Revisi total

Keterangan:

1. Jika media yang divalidasi mencapai tingkat presentase 80% - 100%, maka media tersebut tergolong kualifikasi valid dan berarti layak digunakan.
2. Jika media yang divalidasi mencapai tingkat presentase 60% - 79%, maka media tersebut tergolong kualifikasi cukup valid dan berarti cukup layak digunakan.
3. Jika media yang divalidasi mencapai tingkat presentase 50% - 59%, maka media tersebut tergolong kualifikasi kurang valid dan berarti kurang layak digunakan.
4. Jika media yang divalidasi mencapai tingkat presentase 0% - 49%, maka media tersebut tergolong kualifikasi tidak valid dan berarti tidak layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Proses Pengembangan Produk

Pelaksanaan pengembangan diawali dengan kegiatan observasi di SMP Negeri 1 Sumberpucung untuk mengidentifikasi dan mengetahui kebutuhan dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya Kelas IX semester genap tahun 2020/2021. Selain observasi, pengembang juga mengadakan wawancara kepada guru dan siswa SMP Negeri 1 Sumberpucung. Hasilnya, pengembang dapat mengetahui keinginan siswa untuk diadakannya pembelajaran tentang pembuatan cutting sticker di kelas XI. Guru pun memahami keinginan siswa berdasarkan saran dan kritik yang diberikan pada setiap akhir semester. Untuk itulah guru merencanakan adanya pembelajaran tersebut pada materi kelas XI. Materi cutting sticker akan disajikan dalam kegiatan bereksprei pada Kompetensi Dasar membuat karya seni rupa dengan mempertimbangkan fungsi dan corak seni rupa terapan.

Deskripsi Produk

Produk video pembelajaran yang dikembangkan oleh pengembang didasarkan karakter dan kebutuhan pengguna, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, materi, dan tujuan pembelajaran. Berikut ini merupakan klasifikasi jenis dan komponen produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Spesifikasi produk media pembelajaran

Jenis Produk	Video pembelajaran
Pengguna	Guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Sumberpucung
Standar Kompetensi	Membuat karya seni rupa
Kompetensi dasar	Membuat karya seni rupa dengan mempertimbangkan fungsi dan corak seni rupa terapan
Materi	Membuat <i>cutting sticker</i> dengan cara manual
Tujuan Pembelajaran	1. Mendeskripsikan pengertian <i>cutting sticker</i> 2. Mengidentifikasi fungsi <i>cutting sticker</i> 3. Mengidentifikasi contoh-contoh pengaplikasian <i>cutting sticker</i> 4. Mengidentifikasi bahan <i>cutting sticker</i> 5. Mengidentifikasi peralatan <i>cutting sticker</i> 6. Mengidentifikasi langkah-langkah membuat <i>cutting sticker</i> dengan cara manual. 7. Membuat <i>cutting sticker</i> dengan cara manual

Hasil validasi

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi *cutting sticker*, maka dapat diketahui bahwa kelayakan dari media pembelajaran berupa video pembelajaran membuat *cutting sticker* dengan cara manual ini adalah valid dengan kriteria baik dan layak untuk diujicobakan. Adapun kritik dan saran dari ahli materi *cutting sticker* adalah sebagai berikut.

1. Materi bahan *cutting sticker* yang disajikan dalam media pembelajaran sebaiknya tidak hanya *scotlite* jenis glossy.
2. Meskipun sudah cukup jelas, namun hendaknya tahap pembuatan desain stiker hendaknya diperjelas secara lebih rinci.
3. Tahap pembuatan acuan desain *cutting sticker* sudah baik, namun sebaiknya juga diberikan contoh cara pembuatan desain melalui mesin cetak.
4. Untuk materi penempelan stiker, hendaknya diawali dengan pembersihan bodi sepeda motor menggunakan kain lap agar permukaan menjadi bersih.

Berdasarkan hasil dari validasi pengguna media, maka dapat diketahui bahwa kelayakan dari media pembelajaran berupa video pembelajaran membuat *cutting sticker* dengan cara manual ini adalah valid dengan kriteria baik dan layak untuk diujicobakan. Adapun kritik dan saran dari pengguna media adalah sebagai berikut.

1. Terdapat beberapa gambar dan video yang masih tampak kurang jelas, oleh karena itu hendaknya pengambilannya dilakukan menggunakan perangkat yang lebih bagus.
2. Untuk mengoptimalkan hasil dari pengambilan suara narasi hendaknya dibantu dengan perangkat yang lebih baik.
3. Penggunaan suara background musik sudah cukup baik, namun musik yang dimuatkan hanya dua jenis dan itu mengakibatkan sedikit monoton.
4. Penyajian rangkuman sudah cukup baik, namun hendaknya penyajian rangkuman disajikan dua kali, yaitu pada materi prosedur dasar pembuatan *cutting sticker* dan prosedur pembuatan *cutting sticker* Honda Beat Playboy Design.

Data dari Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 2. Data dari uji coba kelompok kecil.

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₁	X ₃	P (%)	Keterangan
A.	Tahap pembuatan desain.	3	3	3	3	3	15	20	75	Cukup valid
B.	Tahap pembuatan acuan sesuai dengan desain.	3	4	4	4	3	18	20	90	Valid
C.	Tahap pemotongan <i>scotlite</i> dengan mengikuti pola acuan.	4	4	3	4	4	19	20	95	Valid
D.	Tahap penempelan stiker.	4	3	4	3	4	18	20	90	Valid
E.	Tahap finishing menggunakan bantuan panas dari korek gas.	4	4	3	4	4	19	20	95	Valid
Σ							89	100	89	Valid

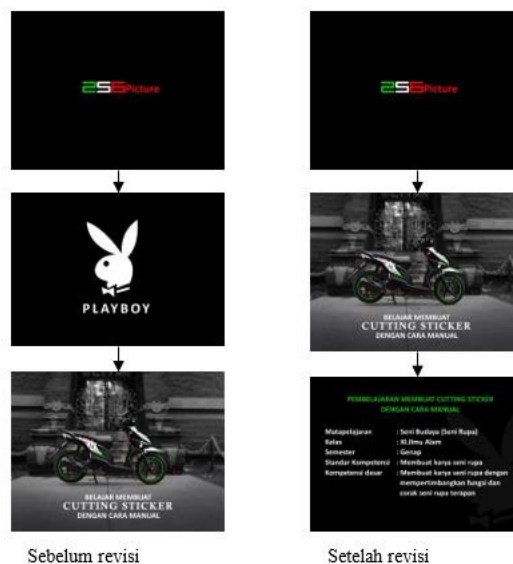
Pada saat kegiatan uji coba dalam kelompok kecil dilaksanakan, kelas terkesan antusias dan memberikan respon positif terhadap pengembangan media pembelajaran ini. Berdasarkan hasil dari uji coba media, maka dapat diketahui bahwa kelayakan dari media pembelajaran berupa video pembelajaran membuat cutting sticker dengan cara manual ini adalah valid dengan kriteria baik dan layak untuk diujicobakan. Adapun kritik dan saran yang diperoleh pengembang adalah sebagai berikut.

1. Tahap pembuatan desain masih dianggap kurang rinci, materi pembuatan desain cutting sticker seharusnya secara khusus disajikan berupa materi pembuatan desain dengan warna-warna yang solid. Sehingga pada saat digunakan dalam pembelajaran sesungguhnya siswa tidak memiliki pemahaman yang rancu antara desain cutting sticker dan desain printing sticker yang mampu menghasilkan warna-warna gradasi.
2. Sebagai media pembelajaran untuk kelas nyata yang berada pada tahap belajar hendaknya contoh peragaan pembuatan cutting sticker yang disajikan adalah contoh peragaan pembuatan cutting sticker yang sederhana, misalnya untuk pembuatan skin laptop.

Revisi Produk

Dari keseluruhan hasil validasi yang telah dilaksanakan, maka pengembang melakukan revisi media pembelajaran dengan mempertimbangkan saran dan kritik dari ahli media pembelajaran, ahli materi cutting sticker, pengguna media pembelajaran, dan kelas uji coba kelompok kecil (Darmawan, 2000). Berikut ini merupakan komponen media pembelajaran yang direvisi oleh pengembang.

1. Susunan komponen materi pembelajaran disusun secara lebih rinci dengan mempertimbangkan kesinambungan hubungan antar komponen materi pembelajaran serta tingkatan kesulitannya berdasarkan pada indikator dan tujuan pembelajaran. Revisi tampilan slide tersebut akan disisipkan pada bagian awal video, tepatnya berada setelah penampilan judul media pembelajaran ini. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut.



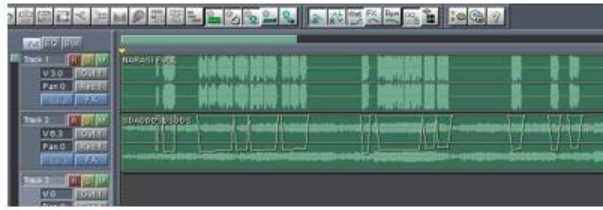
Sebelum revisi

Setelah revisi

Sumber: Sodikin (Agustus 2017)

Gambar 2. Perbedaan urutan skenario video sebelum dan sesudah revisi

2. Revisi juga dilakukan untuk memperbaiki penggunaan musik background untuk menunjang kemenarikan media, yaitu dengan mengharmoniskannya suara narasi dan isi materi dari media pembelajaran. Volume suara musik dikecilkan pada saat berpapasan dengan suara narasi, sehingga suara narasi akan terdengar jelas.



Sumber: Sodikin, dokumen pribadi (Agustus 2017)

Gambar 3. Revisi penggunaan musik background dan suara narasi.

Kajian Produk yang Telah Direvisi

Setelah dilakukan revisi dan perbaikan terhadap media pembelajaran ini, maka dapat ditemukan kekuatan dan kelemahan dari produk media pembelajaran ini. Adapun kekuatan media pembelajaran ini antara lain:

1. Menggunakan pendekatan kontekstual yang mampu mengarahkan siswa untuk mempelajari hal-hal yang bersifat nyata. Dalam pembelajaran yang sesungguhnya terkadang masih terjadi suatu proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan tekstual. Akibatnya, siswa hanya mampu berfikir secara abstrak dan tidak mampu mengembangkan pikirannya secara luas. Namun, dengan media pembelajaran dengan materi pembuatan cutting sticker ini, siswa akan diajak untuk mempelajari cutting sticker sebagai satu wujud karya seni rupa yang mempertimbangkan fungsi dan corak seni rupa terapan.
2. Materi cutting sticker yang disajikan merupakan perwujudan dari pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu memenuhi keinginan siswa yang sangat antusias terhadap cutting sticker dan sering diaplikasikan pada sepeda motor yang mereka miliki. Dengan adanya media pembelajaran ini mereka menjadi terbantu dalam mempelajari cutting sticker. Meskipun tidak membantu secara total, namun efektifitas dari media pembelajaran ini mampu membantu siswa sampai pada taraf 80 % dari keberhasilan dari proses pembelajaran mereka.
3. Menyajikan materi pembelajaran membuat cutting sticker dengan cara manual secara tersistem, yaitu mulai dari materi definisi cutting sticker sampai pada prosedur pembuatannya yang dikemas dalam kegiatan demonstrasi pembuatan cutting sticker Honda Beat Playboy Design. Hasilnya, siswa akan belajar dan mampu berkarya secara bertahap.
4. Materi cutting sticker dalam media pembelajaran ini disajikan dengan konsep dan bahasa yang sederhana. Penggunaan istilah yang sulit telah diupayakan untuk dihindari. Sehingga, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti oleh siswa. Selain materi disajikan dalam bentuk narasi, penyajian materi juga didukung dengan penjelasan materi dalam bentuk kalimat tertulis.
5. Dengan mengamati demonstrasi pembuatan cutting sticker yang disajikan dalam video, maka siswa tidak lagi perlu datang ke tempat pembuatan cutting sticker serta dapat menghemat waktu yang digunakan untuk belajar. Sebab, jika mereka harus datang untuk observasi, maka tentu akan memakan waktu. Selain itu, dengan materi yang disajikan dalam bentuk video akan membuat siswa secara serempak dan bisa leluasa mengamati materi tanpa harus berdesak-desakan apabila materi disajikan dalam bentuk demonstrasi langsung.
6. Memberikan pengalaman dan keterampilan dalam membuat cutting sticker dengan cara manual. Jika siswa mempelajari materi ini dengan baik, maka siswa akan memiliki keterampilan membuat cutting sticker dengan cara manual yang bisa digunakan sebagai bekal untuk mendapatkan penghasilan. Setelah lulus SMA, belum tentu lulusan akan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Oleh karena itu, hasil dari pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bekal apabila siswa ingin bekerja atau mendirikan usaha.
7. Media pembelajaran ini dapat digunakan tidak hanya untuk SMP Negeri 1 Sumberpucung, melainkan juga dapat digunakan untuk sekolah lain. Ini dikarenakan materi yang termuat dalam media pembelajaran ini bersifat umum. Artinya, materi cutting sticker tidak terikat oleh satu daerah tertentu.

Adapun kelemahan media pembelajaran ini antara lain:

1. Prosedur pembuatan cutting sticker yang didemonstrasikan hanya terfokus pada pembuatan cutting sticker untuk sepeda motor. Ini dikarenakan materi hanya difokuskan pada materi proses pembuatan cutting sticker untuk sepeda motor. Selain itu, objek sepeda motor yang dipilih hanya terfokus pada jenis Honda Beat dengan warna hitam. Karena siswa belum tentu memiliki sepeda motor jenis Honda Beat, siswa mungkin masih akan merasa bingung pada saat ingin mengaplikasikan cutting sticker yang telah dibuat untuk sepeda motornya.
2. Contoh desain cutting sticker untuk Honda Beat yang ditampilkan hanya tipe desain Playboy. Karena yang dicontohkan hanya satu jenis tipe desain, ini akan kurang memicu ide siswa. Padahal, jika contoh desain yang dicontohkan lebih banyak, maka secara langsung akan dapat memicu ide siswa untuk bertindak kreatif.
3. Durasi media pembelajaran ini cukup panjang, yaitu sekitar 20 menit. Akibatnya, durasi yang cukup lama ini akan menyita waktu pembelajaran yang hanya tersedia 90 menit. Selain itu, siswa akan merasa jenuh dan tidak berkonsentrasi lagi pada materi pembelajaran. Tentunya guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu untuk mengadakan improvisasi dan menjaga kondisi siswa agar mampu untuk tetap fokus pada kegiatan pembelajaran.

Adapun cara pemecahan dari kelemahan media pembelajaran ini adalah:

1. Jika siswa ingin mendapatkan materi pembelajaran lain, maka isi materi hendaknya disesuaikan dengan keinginan keragaman keinginan siswa. Misalnya, jika siswa menginginkan materi pembuatan cutting sticker yang diaplikasikan pada laptop, maka materi yang disajikan adalah prosedur pembuatan cutting sticker pada laptop. Sehingga media pembelajaran yang diproduksi tidak hanya satu. Untuk penyampainnya guru bisa membagi duplikat media pembelajaran pada siswa, misalnya memberikan kesempatan pada siswa untuk menyalin data dari media pembelajaran yang dimiliki guru melalui flashdisc.
2. Meskipun tipe desain yang digunakan pada saat demonstrasi adalah tipe desain Playboy, namun hendaknya pada penyajian materi juga disajikan tipe-tipe desain lain. Karena dengan menampilkan tipe-tipe desain yang lain akan memberikan inspirasi siswa pada saat berkarya. Selain itu, hendaknya pembuatan desain tidak menampilkan logo dari suatu perusahaan. Sebab media pembelajaran yang telah diproduksi bukanlah sara untuk iklan.
3. Untuk mengatasi kelemahan pada durasi video yang terlalu lama dapat dilakukan dengan cara memotong adegan demonstrasi yang memiliki kesamaan prosedur pada adegan sebelumnya. Langkah lain adalah dengan memberikan materi atau salinan media pembelajaran pada siswa untuk diamati sendiri di rumah masing-masing siswa. Dengan ini akan mampu menghemat waktu dan mampu membuat siswa semakin paham.

KESIMPULAN

Media pembelajaran ini layak untuk digunakan guru dan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sumberpucung dalam kegiatan pembelajaran membuat cutting sticker pada mata pelajaran Seni Budaya. Media pembelajaran ini layak karena telah diuji oleh ahli media pembelajaran, ahli materi cutting sticker, guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Sumberpucung, dan dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Selain itu, komponen dari media pembelajaran yang masih perlu direvisi pun telah direvisi oleh pengembang berdasarkan saran dan kritik dari subjek ahli. Produk pengembangan ini merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai keberhasilan pembelajaran membuat cutting sticker pada mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sumberpucung. Media pembelajaran ini dikatakan efektif karena mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang lebih dari 80 % dari tingkat keberhasilan. Sedangkan dikatakan efisien karena media pembelajaran ini mampu menyajikan pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran membuat cutting sticker dengan cara manual.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi. 2004. Penuntun Praktis Pembuatan Video CD. Semarang: Penerbit Andi dan Wahana Komputer.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Harsokusoemo, Darmawan. 2000. Pengantar Perancangn Teknik (Perancangan Produk). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Indrawati, Lilik. 2004. Nirmana (Organisasi Visual). Malang: OPF IKIP Malang.
- Mulyasa, E. 2007. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Palgunadi, Bram. 2008. Disain Produk 2. Bandung: Penerbit ITB.
- Suyatno. 2009. Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Universitas Negeri Malang. 2017. Pedoman Penelitian Karya Ilmiah. Malang: Departemen Pendidikan.
- Sodikin, dokumen pribadi (Agustus 2017)